

ABSTRAK

Tohdeng, Tuanasmah 2022 Implementasi Game Based Learning dalam Pengajaran Berbicara Kelas X di MA Al Ma'arif Tulungagung. Skripsi Jurusan Tadris Bahasa Indonesia, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, pbingbing Prof. Dr. Mohamad Jazeri, S. Ag., M. Pd.

Kata Kunci: Implementasi, Game Based Learning, Berbicara

Permasalahan dalam penelitian ini terletak pada kemampuan bicara dan aktivitas belajar siswa yang pasif. Mereka masih belum memiliki aktivitas belajar yang baik. Sehingga perlu adanya media dan model dalam proses pembelajaran pengajaran berbicara. Maka game merupakan media dan model pengajaran yang bisa digunakan dalam proses belajar untuk mengatasi aktivitas siswa yang pasif dalam pengajaran berbicara di dalam kelas. Game yang dimaksud merupakan game yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di dalam kelas yang disebut *game based learning* atau game edukasi.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran berbicara dengan menggunakan permainan Game Based Learning di MA AL Ma'arif Tulungagung?; 2) bagaimana hasil penggunaan permainan Game Based Learning dalam pengajaran berbicara di MA AL Ma'arif Tulungagung?. Adapun tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran berbicara dengan menggunakan permainan *Game Based Learning* di MA Al-Ma'arif Tulungagung, mendeskripsikan hasil penggunaan permainan *Game Based Learning* dalam pengajaran berbicara di MA Al-Ma'arif Tulungagung

Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil temuan penelitian ini menunjukkan bahwa, 1) Implementasi *Game Based Learning* dalam pengajaran berbicara kelas X meliputi tiga langkah yaitu a) perencanaan pemakain *Game Based Learning*, b) pelaksanaan pemakain *Game Based Learning*, dan c) Tindakan lanjut pemakaian *Game Based Learning*. Langkah-langkah yang dilakukan guru dalam Implementasi *Game Based Learning* dalam pengajaran berbicara kelas X telah dilaksanakan secara keseluruhan dengan baik. 2) Hasil Implementasi *Game Based Learning* dalam pengajaran berbicara kelas X dapat disimpulkan bahwa siswa merasa pembelajaran yang menyenangkan. Siswa mendapat hasil yang meningkat dan diatas KKM mencapai rata – rata sebesar 84. Kemudian hasil analisis Aktifitas siswa pun juga sejalan dengan hasil belajar, yaitu aktivitas siswa menyimak 79%, Aktivitas ketetapan pelafalan 87%, aktivitas ketetapan intonasi 91% aktivitas siswa kelancaran 70% dan aktivitas siswa mental 90%.

ABSTRACT

Tohdeng, Tuanasmah 2022 Implementation of Game Based Learning in Class X Speaking Teaching at MA Al Ma'arif Tulungagung. Thesis of the Department of Tadris Indonesian, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung State Islamic University, supervisor Prof. Dr. Mohamad Jazeri, S. Ag., M. Pd.

Keywords: Implementation, Game Based Learning, Speaking

The problem in this study lies in the ability to speak and passive student learning activities. They still don't have good learning activities. So there is a need for media and models in the learning process of speaking teaching. So games are a medium and teaching model that can be used in the learning process to overcome passive student activities in teaching speech in the classroom. The game in question is a game that has been adapted to the learning needs in the classroom called game-based learning or educational games.

The aim of this research is 1) How is the implementation of speaking learning using Game Based Learning at MA AL Ma'arif Tulungagung?; 2) what are the results of the use of Game-Based Learning games in speaking teaching at MA AL Ma'arif Tulungagung?. The purpose of this study is to describe the implementation of speaking learning using Game Based Learning at MA Al-Ma'arif Tulungagung, and describe the results of the use of Game-Based Learning games in speaking teaching at MA Al-Ma'arif Tulungagung.

To achieve this goal, this study uses qualitative descriptive methods. The data collection techniques used are observation, interviews, and documentation.

The results of research: 1) The implementation of Game-Based Learning in class X speaking teaching includes three steps, namely a) game-based learning speaker planning, b) implementation of Game-Based Learning speakers and c) Further actions for the use of Game-Based Learning. The steps taken by the teacher in the Implementation of Game-Based Learning in class X speaking teaching have been implemented as a whole well. 2) The results of the Implementation of Game-Based Learning in class X speaking teaching can be concluded that students find learning fun. Students got improved results and above KKM reached an average of 84. Then the results of the analysis of student activities are also in line with learning outcomes, namely student activities listening 79%, pronunciation provision activities 87%, intonation provision activities 91% student activities smooth 70%, and mental student activities 90%.

ملخص

توهديغ : توان أسماء ٢٠٢٢, تنفيذ التعلم القائم على الألعاب في تدريس التحدث فئة في الفصل الخامس بالمدرسة المعارف تولوغ كوغ, البحث لقسم تعليم اللغة الإندونيسية، كلية التربية وتدريب المعلمين، الجامعة ولاية السيد علي رحمة الله الإسلامية تولوغ كوغ، المشرف أ.د. دكتور. محمد الجزيري، M. Pd. ،S. Ag.

الكلمات الإشارية: التنفيذ، التعلم القائم على الألعاب، التحدث.

تكمن المشكلة في هذه الدراسة في القدرة على التحدث وأنشطة تعلم الطلاب السلبية. هم لا يملكون أنشطة تعليمية جيدة. لذلك هناك حاجة إلى وسائل الإعلام والنماذج في عملية التعلم من تدريس التحدث. لذا فإن الألعاب هي نموذج بسيط وتعليمي يمكن استخدامه في عملية التعلم للتغلب على الأنشطة الطلابية السلبية في تدريس التحدث في الفصل الدراسي. اللعبة المعنية هي لعبة تم تكييفها مع احتياجات التعلم في الفصل الدراسي تسمى التعلم القائم على اللعبة أو الألعاب التعليمية

صياغة المشكلة في هذه الدراسة هي: (1) كيف يتم تطبيق التعلم الناطق باستخدام التعلم القائم على الألعاب في المدرسة الثانوية الإسلامية المعارف تولونج أجونج؟ (2) ما هي نتائج استخدام ألعاب التعلم القائمة على الألعاب في تعليم التحدث في المدرسة الثانوية الإسلامية المعارف تولونج أجونج؟. الغرض من هذه الدراسة هو وصف تنفيذ التعلم بالتحدث باستخدام التعلم القائم على الألعاب في تدريس التحدث في المدرسة الثانوية الإسلامية المعارف تولونج أجونج. ووصف نتائج استخدام ألعاب التعلم القائمة على الألعاب في المدرسة الثانوية الإسلامية المعارف تولونج أجونج

ولتحقيق هذا الهدف، تستخدم هذه الدراسة المنهج الوصفي النوعي. تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة والمقابلات والتوثيق.

تظهر نتائج هذه الدراسة ما يلي: (1) يتضمن تنفيذ التعلم القائم على الألعاب في تدريس التحدث في الصف العاشر ثلاث خطوات ، وهي أ) تخطيط المتحدث القائم على التعلم القائم على اللعبة ، ب) تنفيذ مكبرات الصوت القائمة على التعلم القائم على الألعاب ، و ج) إجراءات أخرى لاستخدام التعلم القائم على الألعاب. تم تنفيذ الخطوات التي اتخذها المعلم في تنفيذ التعلم القائم على الألعاب في تدريس التحدث في الفصل العاشر بشكل جيد. (2) يمكن استنتاج نتائج تنفيذ التعلم القائم على الألعاب في التدريس الناطق في الفصل العاشر أن الطلاب يجدون متعة التعلم. حصل الطلاب على نتائج محسنة وأعلى من الحد الأدنى من معايير الإنجاز وصل إلى متوسط 84. ثم تتماشى نتائج التحليل أيضا مع مخرجات التعلم وهي الأنشطة الطلابية الاستماع 79% وأنشطة توفير النطق 87% وأنشطة توفير التجويد 91% الأنشطة الطلابية السلسلة 70% والأنشطة الطلابية الذهنية 90%