الملخص

البحث العلمي تحت الموضوع " **تطبيق وسائل الإعلام التعليمية للعبة الشجرة الذكية في تحسين قدرة ذاكرة المفردات العربية على طلاب الصف الأول المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية الواحد عانجوك"** قد كتبته نلنا لؤلؤ الحياة رقم دفتر القيد ١٢٢٠٢١٩٣٠٥١ قسم تعليم اللغة العربية كلية التربية والعلوم التعليمية الجامعة الإسلامية الحكومية سيد علي رحمة الله تولونج أجونج ٢٠٢٣، المشرف الاستاذ الدكتور صاحب الماجستير.

الكلمات الرئيسية: الوسائل الاعلام التعليمية ، الشجرة الذكية ، و ذاكرة المفردات

اللغة العربية هي لغة القرآن والحديث ، وكلاهما أساس الدين الإسلامي، وكذلك لغة الثقافة الإسلامية مثل الفلسفة والكلام والحديث والتفسير وما إلى ذلك. من مفاتيح تعلم اللغة العربية ذاكرة المفردات. ومع ذلك ، فإن الحقيقة هي أنه في تعلم المفردات، يجد الطلاب العديد من الصعوبات عند ذاكرة المفردات. لذلك، يصنع الباحثة وسائل الاعلام التعليمية الشجرة الذكية لتسهيل ذاكرة المفردات على الطلاب.

مسائل البحث: (١) كيف تنفيذ وسائل الإعلام التعليمية للعبة الشجرة الذكية في تحسين قدرة ذاكرة المفردات العربية على طلاب الصف الأول المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية الواحد عانجوك؟ (٢) ما هي المزايا والعيوب التي تطبيق وسائل الإعلام التعليمية للعبة الشجرة الذكية في تحسين قدرة ذاكرة المفردات العربية على طلاب الصف الأول المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية الواحد عانجوك؟

أغراض البحث: (١) لعرض تطبيق وسائل الإعلام التعليمية للعبة الشجرة الذكية في تحسين قدرة ذاكرة المفردات العربية على طلاب الصف الأول المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية الواحد عانجوك. (٢) لعرض المزايا والعيوب التي تطبيق وسائل

الإعلام التعليمية للعبة الشجرة الذكية في تحسين قدرة ذاكرة المفردات العربية على طلاب الصف الأول المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية الواحد عانجوك

منهجية البحث المستخدمة في هذا البحث هو المدخل الكيفي و التصميم الوصفي. مكان البحث في المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية الواحد عانجوك. طريقة جمع الحقائق: الملاحظة ب المشاركة، المقابلة المتعمقة، و الوثيقة. طريقة تحليل الحقائق: تقليل الحقائق، عرض الحقائق، و تحقيق الحقائق/الاستنتاج.

نتائج البحث: (١) في مرحلة التنفيذ ، وذلك باتباع الخطوات التالية: يبدأ تطبيق وسائل الاعلام التعليمية لعبة الشجرة الذكية لذاكرة المفردات، ويقوم الطلاب بالتحضير من خلال قراءة وكتابة المفردات التي سيتم ذاكرةها. ثم قسمت الباحثة الطلاب إلى أربع مجموعات كل مجموعة سبعة أعضاء، وألصق الباحثة شجرة على السبورة كوسائل الاعلام التعليمية لذاكرة المفردات. المعنى الوارد في الورقة. ثم المفردات المحفوظة تعطى لزميل في المجموعة، ثم تلصق ورقة المفردات المحفوظة بالشجرة المقدمة. بعد أن أكملت جميع المجموعات ذاكرة المفردات، تم أخذ فائزين من المجموعة التي أكملت ذاكرة المفردات ومعانيها بشكل أسرع. (٢) المزايا التي تطبيق وسائل الإعلام التعليمية للعبة الشجرة الذكية في تحسين قدرة ذاكرة المفردات العربية على طلاب الصف الأول المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية الواحد عانجوك هي: (أ) تصبح أنشطة التعلم مثيرة للغاية وليست مملة. (ب) يمكن للطلاب ذاكرة المفردات بسرعة. (ج) خلق الحماس لدى الطلاب في ذاكرة المفردات. (د) يمكن للطلاب اللعب أثناء التعلم مع المرح. بينما العيوب التي تطبيق وسائل الإعلام التعليمية للعبة الشجرة الذكية في تحسين قدرة ذاكرة المفردات العربية على طلاب الصف الأول المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية الواحد عانجوك هي: (أ) لا يشترط على الطلاب ذاكرة المفردات بأكملها في تطبيق وسائل الاعلام التعليمية لعبة الشجرة الذكية. (ب) عدم الإشراف على إيداع المفردات.

ABSTRAK

Skripsi dengan judul **"Penerapan Media Pembelajaran Permainan Pohon Pintar dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Mufrodat Bahasa Arab Pada Peserta Didik Kelas Awal Madrasah Tsanawiyah Negeri Satu Nganjuk"** ditulis oleh Nilna Lu'lu'ul Hayati, NIM. 12202193051 Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, 2023, di bawah bimbingan Prof. Dr. Sokip, M. Pd. I.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pohon Pintar, dan Menghafal Mufrodat

Bahasa Arab adalah bahasa al-Qur'an dan hadits, keduanya merupakan dasar agama Islam, sekaligus bahasa kebudayaan Islam seperti filsafat, kalam, hadits, tafsir, dan sebagainya. Salah satu kunci dalam pembelajaran bahasa Arab adalah dengan menghafalkan mufrodat. Tetapi, faktanya dalam pembelajaran mufrodat ditemukan banyak kesulitan peserta didik ketika menghafalkan mufrodat. Oleh karena itu, peneliti membuat media pembelajaran pohon pintar untuk mempermudah siswa dalam menghafalkan mufrodat.

Fokus penelitian: (1) Bagaimana pelaksanaan media pembelajaran pohon pintar dalam meningkatkan kemampuan menghafal mufrodat bahasa Arab pada peserta didik kelas awal Madrasah Tsanawiyah Negeri Satu Nganjuk? (2) Bagaimana kelebihan dan kekurangan pada penerapan media pembelajaran pohon pintar dalam meningkatkan kemampuan menghafal mufrodat bahasa Arab pada peserta didik kelas awal Madrasah Tsanawiyah Negeri Satu Nganjuk?

Tujuan penelitian: (1) Untuk memaparkan pelaksanaan media pembelajaran pohon pintar dalam meningkatkan kemampuan menghafal mufrodat bahasa Arab pada peserta didik kelas awal Madrasah Tsanawiyah Negeri Satu Nganjuk. (2) Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada penerapan media pembelajaran pohon pintar dalam meningkatkan kemampuan menghafal mufrodat bahasa Arab pada peserta didik kelas awal Madrasah Tsanawiyah Negeri Satu Nganjuk.

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif-kualitatif. Lokasi penelitian terletak di Madrasah Tsanawiyah Negeri Satu Nganjuk. Metode pengumpulan data: Observasi partisipan, wawancara mendalam, dokumentasi. Metode analisis data: Reduksi data, Penyajian data, Penarikan kesimpulan/verifikasi.

Hasil penelitian: (1) Pada tahap pelaksanaan yaitu dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut: Penggunaan media pembelajaran permainan pohon pintar untuk menghafalkan mufrodat diawali, Peserta didik melakukan persiapan dengan membaca dan menulis mufrodat yang akan dihafalkan. Kemudian Peneliti membagi peserta didik menjadi empat kelompok dengan anggota setiap kelompok sebanyak tujuh orang, Peneliti menempelkan pohon pada papan tulis sebagai media pembelajaran dalam menghafalkan mufrodat, Peneliti membagikan kertas berbentuk buah apel yang telah diberi tulisan

mufrodat beserta artinya sebanyak tiga kertas kepada setiap individu yang telah dibagi menjadi empat kelompok, Peneliti memberikan instruksi kepada peserta didik untuk menghafalkan mufrodat beserta artinya yang terdapat pada kertas tersebut. Kemudian mufrodat yang telah dihafalkan disetorkan kepada teman satu kelompoknya, lalu kertas dari mufrodat yang telah dihafalkan ditempelkan pada pohon yang telah disediakan. Setelah semua kelompok menyelesaikan hafalan dari mufrodat-mufrodat tersebut, diambil dua pemenang dari kelompok yang paling cepat menyelesaikan hafalan mufrodat beserta artinya. (2) Kelebihan penggunaan media pembelajaran permainan pohon pintar yaitu, (a) Kegiatan pembelajaran menjadi sangat seru dan tidak membosankan. (b) Peserta didik dapat menghafalkan mufrodat dengan cepat. (c) Menimbulkan rasa semangat kepada peserta didik dalam menghafalkan mufrodat. (d) Peserta didik dapat bermain sekaligus belajar dengan asyik. Sedangkan, kekurangan penggunaan media pembelajaran permainan pohon pintar yaitu, (a) Peserta didik tidak dituntut menghafalkan keseluruhan mufrodat dalam penggunaan media pembelajaran permainan pohon pintar. (b) Kurangnya pengawasan dalam penyetoran hafalan mufrodat.

ABSTRACT

The thesis with the title **"Application of Smart Tree Game Learning Media in Improving Ability to Memorize Arabic Mufrodat in Early Grade Students of Islamic Junior High School One Nganjuk"** was written by Nilna Lu'lu'ul Hayati, NIM. 12202193051 Arabic Language Education Faculty of Tarbiyah and Teacher Training (FTIK) UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, 2023, under the guidance of Prof. Dr. Sokib, M.Pd. I.

Keywords: Learning Media, Smart Tree, and Memorizing Mufrodat

Arabic is the language of the Al-Qur'an and hadith, both of which are the basis of the Islamic religion, as well as the language of Islamic culture such as philosophy, kalam, hadith, interpretation, and so on. One of the keys in learning Arabic is memorizing mufrodat. However, the fact is that in mufrodat learning, students find many difficulties when memorizing mufrodat. Therefore, students make smart tree learning media to make it easier for students to memorize mufrodat.

The focus of research in writing this thesis, namely: (1) How is the implementation of smart tree learning media in improving the ability to memorize Arabic mufrodat in early grade students of Islamic Junior Hight School One Nganjuk? (2) What are the advantages and disadvantages of applying smart tree learning media in improving the ability to memorize Arabic mufrodat in early grade students at Islamic Junior Hight School One Nganjuk?

Research objectives: (1) To describe the implementation of smart tree learning media in improving the ability to memorize Arabic mufrodat in early grade students of Islamic Junior Hight School One Nganjuk. (2) To find out the advantages and disadvantages of applying smart tree learning media in improving the ability to memorize Arabic mufrodat in early grade students of Islamic Junior Hight School One Nganjuk.

The research methodology used in this research is descriptive-qualitative. The research location is located at the Islamic Junior Hight School One Nganjuk. Data collection methods: Participant observation, in-depth interviews, documentation. Methods of data analysis: data collection, data reduction, data presentation, conclusion/verification.

The results of the study: (1) At the implementation stage, namely by following the following steps: The use of smart tree game learning media to memorize mufrodat begins, students make preparations by reading and writing mufrodat which will be memorized. Then the researcher divided the students into four groups with seven members in each group. The researcher attached a tree to the blackboard as a learning medium for memorizing mufrodat. divided into four groups, the researcher gave instructions to the students to memorize the mufrodat and its meaning contained in the paper. Then the mufrodat that has been memorized is given to a groupmate, then the paper from the mufrodat that has been memorized is attached to the tree that has been provided. After all the groups

completed the memorization of the mufrodats, two winners were taken from the group that completed the memorization of the mufrodats and their meanings the fastest. (2) The advantages of using smart tree game learning media are, (a) Learning activities become very fun and not boring. (b) Students can memorize mufrodat quickly. (c) Generating a sense of enthusiasm for students in memorizing mufrodat. (d) Students can play and learn at the same time with fun. Meanwhile, the disadvantages of using smart tree game learning media are, (a) Students are not required to memorize the entire mufrodat in using smart tree game learning media. (b) Lack of supervision in depositing mufrodat memorization.