الملخّص

البحث العلمى تحت الموضوع "استخدام طريقة التعلم الممتعة (*Fun Learning*) بلعبة تخمين الصور في تعليم مهارة الكلام لطلّاب الصفّ الثّامن بالمدرسة المتوسطة الإسلاميّة الحكوميّة الواحدة تولونج أجونج " كتبته سيّدة أئمّة الأمّة، رقم دفتر القيّد : ١٢٢٠٢١٩٣٠٤٥ قسم تعليم اللّغة العربيّة كلّيّة التّربيّة و العلوم التّعليميّة الجامعة السيّد علي رحمة الله الإسلاميّة الحكوميّة تولونج أجونج، بالمشرفة الدّكتورة تيكا مرضيّة الماجستير.

الكلمات الرّئيسيّة : طريقة التعليم الممتعة، لعبة تخمين الصور، مهارة الكلام

استخدام طريقة التعليم الممتعة بلعبة تخمين الصور في تعليم مهارة الكلام هو جهد من قبل المعلمين لخلق التعليم الممتع. يهدف استخدام طريقة التعليم الممتعة ولعبة تخمين الصور هو تقليل ملل الطلّاب وتحفيز الطلّاب على أن يكونوا أكثر نشاطا في تعليم مهارة الكلام لطلّاب الصفّ الثّامن بهدف الطريقة يكون الطلّاب استمتاعا عمليّة تعلّمهم وتحسين نتائج مهارتهم في الكلام

مسائل البحث: ١) كيف عملية تعليم مهاراة الكلام باستخدام طريقة التعليم الممتعة بلعبة تخمين الصور لطلاب الصفّ الثّامن بالمدرسة المتوسطة الإسلاميّة الحكوميّه الواحدة تولونج أجونج؟ ٢) ماالمشكلات و كيف يحلها المعلّم في التعليم مهارة الكلام باستخدام طريقة التعلم الممتعة بلعبة تخمين الصور لطلّاب الصفّ الثّامن بالمدرسة المتوسطة الاسلاميّة الحكوميّه الواحدة تولونج أجونج؟

اهداف البحث: ١) لمعرفة كيف عملية تعليم مهاراة الكلام في استخدام طريقة التعليم الممتعة بلعبة تخمين الصور لطلاب الصفّ الثّامن بالمدرسة المتوسطة الإسلاميّة الحكوميّه الواحدة تولونج أجونج.٢) لمعرفة المشكلات و كيف يحلها المعلّم في التعليم مهارة الكلام باستخدام طريقة التعلم الممتعة بلعبة تخمين الصور لطلّاب الصفّ الثّامن

بالمدرسة المتوسطة الاسلاميّة الحكوميّه الواحدة تولونج أجونج

منهج البحث: استخدام هذ البحث العلم بمناهج البحث النوعي. موقع البحث في المدرسة المتوسطة الإسلاميّة الحكوميّه الواحدة تولونج أجونج. تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي المقابلة والملاحظة والتوثيق. يستخدم تحليل البيانات نظرية مايلز هوبرمان وسالدانا التي تتكون من جمع البيانات و تكثيف البيانات وعرض البيانات والاستنتاجات. ثم سيتم اختبار البيانات التي تم تحليلها عن طريق إطالة الوجود والمراقبة الدؤوبة والتثليث.

نتائج البحث: عملية تعليم مهارة الكلام باستخدام طريقة التّعليم الممتعة بلعبة تخمين الصّور لطلّاب الصفّ الثّامن في المدرسة المتوسطة الإسلاميّة الحكوميّة الواحدة تولونج أجونج يتكون من: أ) كتابة خطة التعليم اختبار المعلّم على المواد الوسائل التعلّميّة المناسبة بالمواد. ب) تطبيق تعليم مهارة الكلام باستخدام تلك طريقة يتكون من: يقسم المعلّم الطلّاب إلى مجموعات، و عرض المعلم الصورة على كل مجموعة و يجب على كل الطالب في كل مجموعة أن يذكر المفردات أو يصنع جمالا وفقا للصورة التي تم عرضها.ج) تقويم تعليم مهارة الكلام باستخدام تلك طريقة كما يلى: (أ) تتكون التقويم من القسمين، هما تقويم المجموعة (نتائج القيمة من التعاون ونتيجة المناقشة). (ب) مؤشر تقويم تعليم مهارة الكلام هو دقة الطلاب في ذكر المفرادات أو الجملة المفيدة حسب الصورة المعروضة.٢) المشكلات و كيف يحلها المعلّم كما يلي: (أ) يوبخ المعلم الطلاب المزدحمين عند التعلم بمهارة، ثم يطلب من الطلاب إعادة التركيز على التعلم.(ب) يحاول المعلمون لإعداد وسائط صور أكثر وضوحا، إذا كانت الصور الواردة في الكتاب غير مرئية بوضوح. (ج) يساعد المعلمون الطلاب ويحفزونهم، وخاصة الطلاب الذين ما زالوا يخشون استخدام اللغة العربية عند التعلم.(د) يقوم المعلم بتقسيم المجموعة بشكل عادل، بحيث يمكن للطلاب مساعدة بعضهم البعض أثناء لعبة التخمين الصور.

ABSTRACT

Thesis with the title **"The Use Of Fun Learning Methods With Guessing Pictures Games In Learning The Speaking Skills for 8th Grade Students Of Islamic Junior High School 1 Tulungagung "** This thesis was written by Sayyidah Aimmatul Ummah, Number of student 12202193045 Faculty of Education and Teacher Training at Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic Univercity Tulungagung, Advisor by Dr. Tika Mardliyah, M.Pd.

Keyword : Fun Learning Methods, Guessing Picture games, The Speaking Skills

The use of the Fun Learning method with the Picture Guessing Game in Maharah Kalam learning is an effort by the teacher to create a fun learning atmosphere in learning. Fun learning methods and picture guessing games are used with the aim of reducing student boredom and stimulating students to become more active in Maharah Kalam learning for 8th grade students at MTsN 1 Tulungagung

Problem Formulation: 1) How is the implemented of Maharah Kalam learning using the Fun Learning method with a picture guessing game for 8th grade students at MTsN 1 Tulungagung. 2) What problems occur and how teachers overcome these problems in Maharah Kalam learning using the fun learning method with a picture guessing game for 8th grade students at MTsN 1 Tulungagung?

Research Objectives: 1) To find out the implemented of Maharah Kalam learning using the Fun Learning method with a picture guessing game for 8th grade students at MTsN 1 Tulungagung. 2) To find out the problems occur and how teachers overcome these problems in Maharah Kalam learning using the fun learning method with a picture guessing game for 8th grade students at MTsN 1 Tulungagung

Research Method: This research used qualitative research methods. The research location is MTsN 1 Tulungagung. Data collection techniques used are interviews, observation, and documentation. Data analysis uses the theory of Miles Huberman and Saldana which consists of data collection, data condensation, data presentation, and drawing conclusions. Then the analyzed data will be tested by extending attendance, diligent observation and triangulation.

Research Results: 1) The implemented of Maharah Kalam learning using the Fun Learning method with a picture guessing game for 8th grade students at MTsN 1 Tulungagung a). Learning planning is carried out by the teacher in Maharah Kalam learning using the Fun Learning method with a picture guessing game, namely by compiling lesson plans and choosing media that is appropriate to the material to be taught according to the material. b). The application of learning speaking skills with the fun learning method of guessing pictures, namely the teacher divides students into several groups, and the teacher shows the picture to each group and each student in each group must mention the vocabulary according to the picture shown. c) Evaluation of maharah kalam learning using the Fun Learning method with a picture guessing game, namely by group and

individual assessment. The indicator for assessing Maharah Kalam learning is the accuracy of students in mentioning the mufrodat and the number of mufidah according to the picture shown. 4) The problems that occur and how the teacher solves them are as follows: (1) The teacher reprimands the crowded students when studying skillfully, and then asks the students to refocus on learning. (2) The teacher tries to make the image media clearer, if the pictures in the book are not clearly visible. (3) Teachers help and motivate students, especially students who are still afraid to use Arabic while studying. (4) The teacher divides the group fairly, so that students can help each other during the guessing game.

ABSTRAK

Skripsi dengan judul **"Penggunaan Metode Fun Learning Dengan Permainan Tebak Gambar Untuk Siswa Kelas 8 Di Madrasah Tsanawiyyah Islam Negri 1 Tulunggaung".** Skripsi ini ditulis oleh Sayyidah Aimmatul Ummah, NIM. 12202193045 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, di bawah bimbingan Dr. Tika Mardliyah, M.Pd.

Kata Kunci : Metode Fun Learning, Permainan Tebak Gambar, Keterampilan Berbicara

Penggunaan metode Fun Learning dengan Permainan Tebak Gambar pada pembelajaran maharah kalam merupakan upaya guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan pada pembelajaran. Metode fun learning dan permainan tebaak gambar digunakan dengan tujuan untuk mengurangi rasa bosan siswa dan merangsang siswa menjadi lebih aktif pada pembelajaran maharah kalam untuk siswa kelas 8 di MTsN 1 Tulungagung

Rumusan Masalah: 1) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran maharah kalam menggunakan metode fun learning dengan permaianan tebak gambar untuk siswa kelas 8 di MTsN 1 Tulungagung? 2) Apa masalah yang terjadi dan bagaimana guru mengatasi masalah tersebut dalam pada pembelajaran maharah kalam menggunakan metode fun learning dengan permainan tebak gambar untuk siswa kelas 8 di MTsN 1 Tulungagung?

Tujuan Penelitian: 1) Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran maharah kalam menggunakan metode Fun Learning dengan permainan tebak gambar untuk siswa kelas 8 di MTsN 1 Tulungagung. 2) Untuk mengetahui masalah yang terjadi dan bagaimana guru mengatasi masalah tersebut pada pembelajaran maharah kalam menggunakan metode fun learning dengan permainan tebak gambar untuk siswa kelas 8 di MTsN 1 Tulungagung?

Metode Penelitian: Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Lokasi Penelitian adalah MTsN 1 Tulungagung. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teori Miles Huberman dan Saldana yang terdiri dari pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kemudian data yang dianalisis tersebut akan diuji dengan memperpanjang kehadiran, pengamatan yang tekun dan triangulasi.

Hasil Penelitian: 1) Pelaksanaan pembelajaran guru pada pembelajaran maharah kalam menggunakan metode Fun Learning dengan permainan tebak gambar yaitu dengan: a) menyusun RPP dan memilih media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. b) Penerapan pembelajaran keterampilan berbicara dengan metode fun learning tebak gambar yaitu guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, dan guru menunjukkan gambar tersebut kepada masing-masing kelompok dan setiap siswa dalam setiap kelompok harus menyebutkan kosa kata sesuai dengan gambar yang ditampilkan. c) Evaluasi pembelajaran maharah kalam menggunakan metode Fun Learning dengan permainan tebak gambar yaitu dengan penilaian secara kelompok dan individu. Indikator penilaian

pembelajaran maharah kalam adalah dengan ketepatan siswa dalam menyebutkan mufrodat dan jumlah mufidah sesuai gambar yang ditunjukkan. 2) Masalah yang terjadi dan cara guru menyelesaikannya adalah sebagai berikut: a) Guru menegur siswa yang ramai ketika belajar dengan terampil, dan kemudian meminta siswa untuk kembali fokus pada pembelajaran. b) Guru berusaha membuat media gambar yang lebih jelas, jika gambar dalam buku tidak terlihat jelas. c) Guru membantu dan memotivasi siswa, terutama siswa yang masih takut menggunakan bahasa Arab saat belajar. d) Guru membagi kelompok secara adil, sehingga siswa dapat saling membantu selama permainan tebak gambar.