ملخص

الحسنية، عشيقة. ٢٠٢٤. فعالية تطبيق لعبة الثعبان والسلام لترقيةكفائة المفردات لطلاب فى الصف الثامن (ب) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الشافعية جوندانج تولونج أجونج. البحث العلمي. تعليم اللغة العربية، كلية التربية والعلوم التعليمية جامعة السيد علي رحمة الله الإسلامية الحكومية تولونج أجونج. المشرف : البروفيسور دكتور. ح. اسأريل المهاجر، الماجستير.

الكلمات الدالة : الوسائل اللعبة، الثعبان والسلام، كفائة المفردات.

كفائة مفردات طلاب الصف الثامن (ب) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الشافعية جوندانج تولونج أجونج منخفضا. لأن تدريس المفردة على الطلاب باالطريق لحفظ أو فقط للتعريفه، من تدريس المفردة مثل ذلك حتى الطلاب يسبّب منخفضا في إتقان المفردات و يجعلهم لايشارك الطلاب بنشاط في تعلم اللغة العربية. لترقيةكفائة المفردات لطلاب وكفائة المفردة بسهولة حاجة وسائل تعلم المفردة الممتعة يعني تطبيق وسائل لعبة الثعبان والسلام. عن طريق ذالك، متعمّد زيادة مفردة الطلاب طلاب الصف الثامن (ب) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الشافعية جوندانج تولونج أجونج.

كان الهدف هذه البحث يعني لمعرفة كفائة المفردة العربية الطلاب فى الصف الثامن (ب) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الشافعية جوندانج تولونج أجونج بعد تعلم إستخدام وسائط اللعبة الثعابين السلالم و لمعرفة فاعلية تطبيق وسائط لعبة الثعابين والسلالم في تعلم مفردة اللغة العربية لطلاب الصف

الثامن (ب) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الشافعية جوندانج تولونج أجونج و لمعرفة استجابة طلاب الصف الثامن (ب) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الشافعية جوندانج تولونج أجونج يتعلمون المفردة العربية باستخدام لعبة الثعابين والسلالم.

يستخدم هذا البحث نوع البحث التصميمات ما قبل التجريبية (غير التصاميم)، مع تصميم بحثي ذو مجموعة واحدة قبلي وبعدي بموضوع البحث هي طلاب الصف الثامن (ب) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الشافعية جوندانج تولونج أجونج. جمع البيانات باستخدام الإستبيانات والإختبارات والتوثيق. ويشمل تحليل البيانات الوصفية والكمية. نتائج البحث يدل على متوسط الدرجات ٣٨,٧٥ لقبل الإختبار بفئة كفائة المفردات "لم إتقان" بقيمة مئوية ٤٣,٧٥% و "عدم الإتقان" بقيمة مئوية ٥٦,٢٥%. و متوسط الدرجات ٨٣,١٣ لبعد الإختبار بفئة كفائة المفردات "إتقان" بقيمة مئوية ٢٥%، و "إتقان بشدة" بقيمة مئوية من ٧٥%. باستخدام وسائل اللعبة الثعابين السلالم يستطيع ان يتقين كفائة المفردات الطلاب.

Abstract

Husniyah, Ayiqotul. The effectiveness of implementing the snakes and ladders game media to improve the mufrodat mastery of class 8B students at Mts As Syafi'iyah Gondang Tulungagung. Thesis. Arabic language education study program, faculty of tarbiyah and teacher training at UIN SAYYID ALI RAHMATULLAH TULUNGAGUNG. Supervisor: Prof. Dr. H. As'aril Muhajir, M. Ag.

Keywords: Snakes and Ladders game media, vocabulary mastery

Vocabulary proficiency of eighth grade (B) students at Syafi'i Islamic Middle School Gondang Tulungagung is low. Because teaching the vocabulary to students by way of memorization or just to define it, teaching the vocabulary like this to the students causes a decrease in vocabulary proficiency and makes the students actively participate in learning the Arabic language. To improve students' vocabulary proficiency easily, they need fun vocabulary learning methods, which means applying snakes and ladders game methods. Through this, it was intentional to increase the vocabulary of the students of the eighth grade (B) in the Syafi'i Islamic Middle School Gondang Tulungagung.

The purpose of this research is to determine the effectiveness of the Arabic vocabulary of class VIII (B) students at Islamic Middle School Syafi'i Gondang Tulungagung after learning using the Snakes and Ladders game media and to determine the effectiveness of implementing the Snakes and Ladders game media. and Steps in learning Arabic vocabulary for students in class VIII (B) of Syafi'i Gondang Islamic Middle School Tulungagung, to find out the response of class VIII (B) students of Syafi'i Gondang Islamic Middle School Tulungagung, to find out the response of class VIII (B) students of Islamic Middle School Syafi'i Gondang Tulungagung, learning Arabic vocabulary using the Snakes and Ladders game.

This research uses a pre-experimental (non-experimental) type of research, with a one-group pre- and post-test research design. The subject of the research is eighth grade (B) students in the Shafi'i Islamic Middle School Gondang Tulongagung. Collect data using questionnaires, tests, and documentation. It includes analysis of descriptive and quantitative data. The results of the research indicate an average score of 38.75 for the pre-test in the vocabulary proficiency category: "no mastery" with a percentage value of 43.75% and "lack of mastery" with a percentage

value of 56.25%. The average score was 83.13 for the test dimension in the vocabulary proficiency category, “proficiency” with a percentage value of 25%, and “strong proficiency” with a percentage value of 75%. By using the Snakes and Ladders game, students can master vocabulary proficiency.

Abstrak

Husniyah, Ayiqotul. Efektivitas penerapan media permainan ular tangga untuk meningkatkan penguasaan mufrodat siswa kelas 8B Mts As Syafi'iyah Gondang Tulungagung. Skripsi . Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN SAYYID ALI RAHMATULLAH TULUNGAGUNG. Pembimbing : Prof.Dr.H.As'aril Muhajir, M.Ag.

Kata Kunci: Media permainan Ular Tangga, penguasaan kosakata.

Penguasaan kosakata siswa kelas VIII (B) di MTS As Syafi'i Gondang Tulungagung tergolong rendah. Karena mengajarkan kosakata kepada siswa dengan cara menghafal atau sekedar mengetahuinya, mengajarkan kosakata seperti ini kepada siswa menyebabkan rendahnya penguasaan kosakata dan menjadikan siswa tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran bahasa Arab. Untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa dengan mudah, diperlukan metode pembelajaran kosakata yang menyenangkan yaitu dengan menerapkan metode permainan ular tangga. Melalui hal ini diharapkan dapat menambah perbendaharaan kosakata siswa kelas VIII (B) di MTS As Syafi'i Gondang Tulungagung.

Tujuan Penelitian ini Untuk mengetahui penerapan media permainan ular tangga dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas VIII B MTs AS Syafi'iyah Gondang Tulungagung, untuk mengetahui keefektifan penerapan media permainan ular tangga dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas VIII B MTs AS Syafi'iyah Gondang Tulungagung, dan untuk mengetahui respon para siswa menerapkan media permainan ular tangga dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas VIII B MTs AS Syafi'iyah Gondang Tulungagung.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pre-eksperimental (non-eksperimental), dengan desain penelitian one-group pretest-and post-test. Subyek penelitiannya adalah siswa kelas VIII (B) di MTS AS Syafi'i Gondang Tulongagung. Pengumpulan data menggunakan angket, tes, dan dokumentasi. analisis data ini mencakup deskriptif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan skor rata-rata 38,75 untuk nilai pre-test dengan kategori penguasaan kosakata: "tidak menguasai" dengan nilai persentase 43,75% dan "kurang menguasai" dengan nilai persentase 56,25%. Sedangkan skor rata-rata 83,13 untuk nilai postttes dengan kategori penguasaan kosakata, "menguasai" dengan nilai persentase 25%, dan "sangat menguasai" dengan nilai persentase 75%.

Kesimpulannya adalah Dengan menggunakan permainan Ular Tangga ini, siswa dapat menguasai penguasaan kosakata.