ABSTRAK

Skripsi dengan judul **"Penggunaan Video Game untuk Memudahkan Pembelajaran Maharah Qiro'ah kelas VII di Mts Al Azhar Wlingi** ditulis oleh Mohammad Iqbal Assygaf, NIM 126202202052, Program studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Dosen Pembimbing Machrup Eko Cahyono, M.Pd.I.

Kata Kunci: Video Game, Pembelajaran, Maharah Qira'ah.

Pembelajaran qira'ah memegang peranan penting dan memiliki pengaruh besar pada pembelajaran bahasa. Kemampuan untuk memahami dan menguasai bahasa Arab tentunya tidak terlepas dari Media dan berbagai metode pembelajarannya, Dalam mengembangkan dan mendalami bahasa Arab, yang perlu dilakukan yaitu mengadakan persiapan pelajaran yang sempurna, menetapkan teori dan menggunakan berbagai media pembelajaran bahasa Arab yang efektif dan efisien agar dapat dipahami dengan sebaik-baiknya. MTs Al Azhar Wlingi merupakan salah satu Madrasah yang menerapkan media dalam pembelajaran, sehingga MTs Al Azhar Wlingi cocok untuk dijadikan tempat penelitian ini.

Rumusan Masalah: 1) Bagaimana persiapan pembelajaran maharah qira'ah menggunakan media video game? 2) Bagaimana proses pembelajaran maharah qira'ah menggunakan media video game? 3) Bagaimana evaluasi pembelajaran maharah qira'ah menggunakan media video game?

Metode Penelitian: Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian dilaksanakan di MTs Al Azhar Wlingi. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik reduksi, penyajian atau pemaparan data, serta penarikan kesimpulan. Pengecekan keabsahan data yang digunakan ialah triangulasi.

Hasil Penelitian: 1) Dalam persiapan pembelajaran bahasa Arab menggunakan media video game hal-hal yang perlu disiapkan yaitu: Mempersiapkan materi dan bahan pembelajaran**,** Mempersiapkan form kerja siswa**,** Mempersiapkan lembar penilaian proses dan hasil pembelajaran, Menyusun modul ajar**.** 2) Proses pembelajaran maharah qira'ah dengan menggunakan media video game terdapat tiga tahap yaitu tahap pendahuluan, tahap inti, dan tahap penutup. 3) evaluasi yang dilakukan dalam pembelajaran maharah qira'ah dengan media video game terdiri dari dua jenis evaluasi, yaitu evaluasi berupa tes lisan berupa menghafal mufrodat beserta arti secara jahriyah dan tes tulis berupa soal uraian yang berkaitan dengan teks yang ditayangkan dalam video, beserta menulis mufrodat.

ABSTRACT

Thesis with the title "**The Using of Video Games to Facilitate Learning Maharah Qiro'ah class VII at Mts Al Azhar Wlingi"** written by Mohammad Iqbal Assygaf, NIM 126202202052, Arabic Language Education study program, Faculty of Tarbiyah and Keguruan Science, Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung State Islamic University, Supervisor Machrup Eko Cahyono, M.Pd.I.

Keywords: Video Game, Learning, Maharah Qira'ah

Qira'ah learning plays an important role and has a major influence on language learning. The ability to understand and to master Arabic is certainly inseparable from the media and various learning methods, in developing and exploring Arabic, what needs to be done is to make perfect lesson preparations, establish theories and use various Arabic learning media that are effective and efficient so that they can be understood as well as possible. MTs Al Azhar Wlingi is one of the School that applies media in learning, so MTs Al Azhar Wlingi is suitable to be used as a place for this research.

Problem Statement: 1) How is the preparation of learning maharah qira'ah using the media of a video game? 2) How is the process of learning maharah qira'ah using the media of a video game? 3) How is the evaluation of learning maharah qira'ah using the media of a video game?

Research Methods: This research is a study with a descriptive qualitative research approach. The research was conducted at MTs Al Azhar Wlingi. Data collection techniques are interviews, observation, and documentation. Data analysis uses data reduction, presentation or exposure techniques, and conclusion drawing. Checking the validity of the data used is triangulation.

Research Results: 1) In preparing Arabic language learning using the media of a video game, the things that need to be prepared are: Preparing learning materials and equipment, preparing student work forms, preparing assessment sheets for the learning process and results, compiling teaching modules. 2) The learning process of maharah qira'ah using the media of a video game has three stages, namely the introductory stage, the core stage, and the closing stage. 3) The evaluation carried out in learning maharah qira'ah with the media of video games consists of two types of evaluation, namely evaluation in the form of oral tests in the form of memorizing the words and their meanings in terms of pronunciation and written tests in the form of description questions related to the text displayed in the video, along with writing the words.

الملخص

البحث بعنوان "**استخدام ألعاب الفيديو لتسهيل تعليم مهارة القراءة للصف السابع في المدرسة المتوسطة الاسلامية الازهار وليعي**" من تأليف محمد إقبال أشغاف، ١٢٦٢٠٢٢٠٢٠٥٢، قسم تعليم اللغة العربيةكلية التربية والعلوم التعليمي جامعة سيّد علي رحمة الله الإسلامية الحكومية بتولونج أجونج، المشرف على الرسالة الأستاذ معروف إيقا جاهيونو الماجستير.

الكلمات المفتاحية: لعبة الفيديو، التعليم، مهارة القراءة.

مسائل البحث: ١) كيف يتم الإعداد لتعليم القِرَاءَة المحَرَّمَة باستخدام وسائل ألعاب الفيديو؟ ٢) كيف تتم عملية تعليم مهارة القراءة باستخدام وسائل ألعاب الفيديو؟ ٣) كيف يتم تقييم تعليم مهارة القراءة باستخدام وسائل ألعاب الفيديو؟

مناهج البحث: هذا البحث عبارة عن دراسة ذات منهج بحثي وصفي نوعي. وقد أجري البحث في مركز متوسطات الأزهر ولينجي. تقنيات جمع البيانات هي المقابلات، والملاحظة، والتوثيق. ويستخدم تحليل البيانات تقنيات اختزال البيانات وعرضها أو عرضها واستخلاص النتائج. التحقق من صحة البيانات المستخدمة هو التثليث.

نتائج البحث: ١) في إعداد تعلم اللغة العربية باستخدام وسائط ألعاب الفيديو، فإن الأمور التي يجب إعدادها هي إعداد المواد والمواد التعليمية، وإعداد استمارات عمل الطلاب، وإعداد أوراق تقييم عمليات التعلم ونواتجه، وتجميع وحدات التدريس. ٢) إن عملية تعلم مهارة التعلم باستخدام وسائط ألعاب الفيديو لها ثلاث مراحل، وهي مرحلة المقدمة، ومرحلة الجوهر، ومرحلة الختام. ٣) يتكون التقويم الذي يتم في تعلم مهارة القراءة باستخدام وسائط ألعاب الفيديو من نوعين من التقويم، وهما التقويم في شكل اختبارات شفوية في صورة حفظ المفردات مع معنى الجهرية واختبارات كتابية في صورة أسئلة وصفية تتعلق بالنص المعروض في الفيديو، مع كتابة المفردات.فهرس