الملخص

البحث العلمي تحت العنوان "تأثير استعمال وسائل الألعاب اللغوية لترقية تأهيل القواعد النحوية في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة تولونج أجونج للعام الدراسي ٢٠١٦/٢٠١٧ م." الذي كتبته نورنا نينجسيه، رقم القيد: ٢٨١٢١٣٣٠٤٦، قسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية تولونج أجونج، تحت الإشراف الدكتور الحاج خازن الماجستير.

الكلمات الإشارية : وسائل الألعاب اللغوية، القواعد النحوية.

خلفية البحث : إستعمال الوسائل التعليمية في عملية التعليم اللغة العربية يساعد المعلم على إيصال درس اللغة العربية حتى يكون واضحا ومفهوما عند الطلاب. بين وسائل التعليم التي يمكن استعمالها هي الألعاب اللغوية. ويعتقد وسائل الألعاب اللغوية لتكون قادرة على زيادة التمكن الطلاب نحو التعليم القواعد النحوية. مشكلة التي تظهر نفسها هي أن الطلاب يشعرون بالضعف في تعلّم قواعد اللغة. بناء على البيانات السابقة، تريد الباحثة أن تكتب البحث عن تأثير استعمال وسائل الألعاب اللغوية لترقية تأهيل القواعد النحوية في تعليم اللغة العربية.

مسائل البحث : ١) كيف عملية التعليم اللغة العربية بإستعمال وسائل الألعاب اللغوية لترقية تأهيل القواعد النحوية بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة تولونج أجونج للعام الدراسي ٢٠١٦/٢٠١٧م؟، ٢) ما المشكلات في استعمال وسائل الألعاب اللغوية لترقية تأهيل القواعد النحوية في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة تولونج أجونج للعام الدراسي ٢٠١٦/٢٠١٧م ؟، ٣) هل هناك تأثير استعمال وسائل الألعاب اللغوية لترقية تأهيل القواعد النحوية في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة تولونج أجونج للعام الدراسي ٢٠١٦/٢٠١٧ م ؟.

أغراض البحث : ١) الوصف عن عملية التعليم اللغة العربية بإستعمال وسائل الألعاب اللغوية لترقية تأهيل القواعد النحوية بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة تولونج أجونج للعام الدراسي ٢٠١٦/٢٠١٧م، ٢) الوصف عن المشكلات في استعمال وسائل الألعاب اللغوية لترقية تأهيل القواعد النحوية في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة تولونج أجونج للعام الدراسي ٢٠١٦/٢٠١٧م، ٣) الوصف عن تأثير استعمال وسائل الألعاب اللغوية

لترقية تأهيل القواعد النحوية في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة تولونج أجونج للعام الدراسي ٢٠١٦/٢٠١٧ م.

منهج البحث : يستخدم هذا البحث المنهج الكمي ونوع في هذا البحث هو البحث التجريبي. المجتمع في هذا البحث ٢٧٨ طلاب. تقنية المعاينة هي أخذت عينة من نوع أساليب المعاينة الهادفية (*purposive sampling*). في هذا البحث، قامت الباحثة من الفصل X MIA-١، مجموعه ٣٣ طلاب كفصل التجريبي والفصل MIA-٢ بنسبة ٣٣ طلاب في فصل الضابطي. جمع الحقائق في هذا البحث هو الملاحظة والوثيقة والإستبيان والاختبار. في تحليل الحقائق استخدمت الباحثة SPSS ١٦،٠ بواسطة اختبار–t (*t-test*).

نتائج البحث : ١) عملية التعليم اللغة العربية باستعمال وسائل الألعاب اللغوية تجعل الطلاب عمليّا وحماسا وحريصة على التعلم. ٢) المشكلات في التعليم هي شعر الطلاب صعبا ليفهم عن المواد القواعد، نقص الطلاب الدوافع والرغبة، قدرة الطلاب قليلة المفردات، والطلاب أقل العمل الدقيق على المشاكل. ٣) وقد تم تحليل النتائج وفقا لقيمة اختبار-t الحصول $t_{hitung} = 4,727$ على مستوى المعنوية (٠,٠٥) هو ٢,٠٠٠. ويمكن أن نخلص إلى أن هناك تأثير في استعمال وسائل الألعاب اللغوية لترقية تأهيل القواعد النحوية في تعليم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة تولونج أجونج للعام الدراسي ٢٠١٦/٢٠١٧.

والخلاصة : إن عملية التعليم اللغة العربية لترقية تأهيل القواعد النحوية بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة تولونج أجونج للعام الدراسي ٢٠١٦/٢٠١٧م يمكن أن تستعمل وسائل الألعاب اللغوية. استعمال وسائل الألعاب اللغوية يكون لها تأثير لترقية تأهيل القواعد النحوية للطلاب. ومع ذلك، فإن استعمال وسائل الألعاب اللغوية يواجه المشكلات.

ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Bahasa dalam Meningkatkan Penguasaan Qowaid dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MAN 3 Tulungagung Tahun Ajaran 2016/2017" ditulis oleh Nurnaningsih, NIM: 2812133046, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, dibimbing oleh Dr. H. Kojin, MA.

Kata Kunci: *Media Permainan Bahasa, Qowaid*

Latar Belakang Masalah: Penggunaan media dalam proses pembelajaran bahasa Arab membantu guru untuk menyampaikan pelajaran bahasa Arab kepada siswa sehingga menjadi jelas dan dapat dipahami. Diantara media pembelajaran yang dapat digunakan adalah permainan bahasa. Diyakini media permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan siswa terhadap materi qowaid. Masalah yang timbul adalah bahwa siswa merasa lemah dalam belajar qowaid. Berdasarkan data sebelumnya, peneliti ingin menulis penelitian tentang pengaruh penggunaan media permainan bahasa dalam meningkatkan penguasaan qowaid dalam pembelajaran bahasa Arab.

Rumusan Masalah: 1) Bagaimana proses pembelajaran Bahasa Arab menggunakan media permainan bahasa dalam meningkatkan penguasaan qowaid di MAN 3 Tulungagung tahun ajaran 2016/2017? 2) Permasalahan apa yang terjadi dalam penggunaan media permainan bahasa dalam meningkatkan penguasaan qowaid di MAN 3 Tulungagung tahun ajaran 2016/2017? 3) Adakah pengaruh dalam penggunaan media permainan bahasa dalam meningkatkan penguasaan qowaid di MAN 3 Tulungagung tahun ajaran 2016/2017?

Tujuan Penelitian: 1) Untuk mendeskripsikan proses pembelajaran Bahasa Arab menggunakan media permainan bahasa dalam meningkatkan penguasaan qowaid di MAN 3 Tulungagung tahun ajaran 2016/2017. 2) Untuk mendeskripsikan permasalahan yang terjadi dalam penggunaan media permainan bahasa dalam meningkatkan penguasaan qowaid di MAN 3 Tulungagung tahun ajaran 2016/2017. 3) Untuk mendeskripsikan pengaruh dalam penggunaan media permainan bahasa dalam meningkatkan penguasaan qowaid di MAN 3 Tulungagung tahun ajaran 2016/2017.

Metode Penelitian: Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 278 siswa. Teknik pengambilan sampel adalah teknik sampel tipe *purposive sampling*. Dalam penelitian ini peneliti mengambil kelas X MIA-1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa adalah 33 anak dan kelas X MIA-2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa adalah 33 anak. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, angket dan tes. Dalam analisis data peneliti menggunakan bantuan SPSS 16.0 dengan uji *t-test.*

Hasil Penelitian: 1) Proses pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media permainan bahasa menjadikan siswa lebih aktif, bersemangat dan gembira dalam belajar. 2) Permasalahan dalam pembelajaran yang timbul antara lain siswa merasa kesulitan dalam memahami materi qowaid, kurangnya motivasi dan minat siswa, rendahnya penguasaan mufradat siswa dan siswa kurang teliti dalam mengerjakan tugas. 3) Berdasarkan hasil perhitungan pada analisis data dengan menggunakan rumus uji-t diperoleh nilai $t_{hitung} = 4{,}727$ dan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 adalah 2,000. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media permainan bahasa dalam meningkatkan penguasaan qowaid dalam pembelajaran bahasa Arab di MAN 3 Tulungagung tahun ajaran 2016/2017.

Kesimpulan: Proses pembelajaran bahasa Arab dalam meningkatkan penguasaan qowaid di MAN 3 Tulungagung tahun ajaran 2016/2017 dapat menggunakan media permainan bahasa. Penggunaan media permainan bahasa memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan penguasaan qowaid siswa. Namun, dalam penggunaan media tersebut dijumpai beberapa permasalahan.

ABSTRACT

Thesis with title "The Effectiveness of Using Linguistic Games Media in Improving Mastery of Grammar in Learning Arabic at MAN 3 Tulungagung Academic Year 2016/2017" was written by Nurnaningsih, Student Registered Number: 2812133046, Arabic Education Department, Faculty of Tarbiyah and Science Teaching, State Islamic Institute Tulungagung, Advisor by Dr. H. Kojin, MA.

Keywords: *Linguistic Games Media, Grammar*

Background of the research: Using teaching aids in Arabic language learning process helps teacher to deliver the language studied Arabic so be clear and understood by students. Between teaching methods that can be used are linguistic games. Linguistic games means believed to be able to increase mastery students toward learning the grammar rules. The problem that arises is that students feel weakness in learning grammar. Based on past data, the researcher wants to write research on the impact of language games means to upgrade the qualification of Arabic language grammar rules.

The formulation of research problem were: 1) How is the process of learning using linguistic games media in improving the mastery of grammar at MAN 3 Tulungagung academic year 2016/2017? 2) What problem happens in the use of linguistic games media in improving the mastery of grammar at MAN 3 Tulungagung academic year 2016/2017? 3) Is there any influence in the use of linguistic games media in improving the mastery of grammar at MAN 3 Tulungagung academic year 2016/2017?

The purposes of the study are: 1) To describe process of learning using linguistic games media in improving the mastery of grammar at MAN 3 Tulungagung academic year 2016/2017. 2) To describe problem happens in the use of linguistic games media in improving the mastery of grammar at MAN 3 Tulungagung academic year 2016/2017. 3) To describe influence in the use of linguistic games media in improving the mastery of grammar at MAN 3 Tulungagung academic year 2016/2017.

Research Methods: This research uses a quantitative approach and types in this research is the research experiments. The population in this research totalled 278 students. Sampling technique is the technique of *purposive sampling*. In this study researchers took a class X MIA-1 as class experiments with total of students was 33 children and class X MIA-2 as the control class with total of students is 33. Data collection in this research is the observation, documentation, test and question form. In the data analysis using SPSS 16.0 help researchers with the test of the *t-test*.

Research Results: 1) Arabic language learning process using linguistic games media make the students practical and enthusiastic and eager to learn. 2) Problems in education are students felt difficult to understand about the material

rules, lack of student motivation and desire, a few students vocabulary, students less careful work on problems. 3) Has been analyzing results according to t-test value for $t_{hitung} = 4{,}727$ moral level (0.05) is 2.000. And we can conclude that there is an effect on language games means to upgrade the qualification of Arabic language grammar at MAN 3 Tulungagung academic year 2016/2017.

Conclusion: The process of learning Arabic in improving mastery of grammar at MAN 3 Tulungagung academic year 2016/2017 to use of linguistic games media. The use of linguistic games media have a significant effect in improving students' mastery of grammar. However, the use of the media encountered several problems.