## ملخص

البحث العلمي بالموضوع "**استخدام الألعاب اللغوية في تعليم المفردات لطالب الصف السّابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بليتار للعام الدراسي ٢٠١٧-٢٠١٨م**". قد كتبته عين النفيسة، رقم القيد ١٧٢٢١٤٣٠٠٧، سنة ٢٠١٨، قسم اللغة العربية، كلية التربية و العلوم التعليمية، الجامعية الإسلامية الحكومية تولونج أجونج، المشرف: الدكتور صاحب الماجيستير.

**الكلمات الإشارية:** الألعاب اللغوية، تعليم المفردات.

تعليم اللغة يبدأ بتدريس تعليم المفردات، إن المفردات هي أدوات حمل المعنى كما أنها في وقت آخر كوسيلة للتفكير لأن المتكلم يستطيع أن يفكر ثم يعبر ما خطر في باله و فكره بكلمات ما يريد. نظرت الباحثة إلى تعليم المفردات خاصة اللغة العربية ظواهرة الضعيفة للتلاميذ في المفردات. سيساعد التعلم من خلال اللعب الأطفال على الحد من التوتر وتنمية حس الفكاهة. اللعبة هي عملية ديناميكية لا تعوق الطلاب في عملية التعلم، وإلا تدعم عملية التعلم.

تركيز البحث في هذا البحث العلمي يعنى : (١) كيف التخطيط في استخدام الألعاب اللغوية في تعليم المفردات لطالب الصف السّابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية باليتار للعام الدراسي ٢٠١٧-٢٠١٨م ؟ (٢) كيف التنفيذ في استخدام الألعاب اللغوية في تعليم المفردات لطالب الصف السّابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية باليتار للعام الدراسي ٢٠١٧-٢٠١٨م ؟ (٣) كيف التقويم المستخدم في استخدام الألعاب اللغوية في تعليم المفردات لطالب الصف السّابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية باليتار للعام الدراسي ٢٠١٧-٢٠١٨م ؟

ويهدف هذه البحث (١) لمعرفة عن التخطيط في استخدام الألعاب اللغوية في تعليم المفردات لطالب الصف السّابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية باليتار للعام الدراسي ٢٠١٧-٢٠١٨م . (٢) لمعرفة عن التنفيذ في استخدام الألعاب اللغوية في تعليم المفردات لطالب الصف السّابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية باليتار للعام الدراسي ٢٠١٧-٢٠١٨م . (٣) لمعرف عن التقويم المستخدم في استخدام الألعاب

اللغوية في تعليم المفردات لطالب الصف السّابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية باليتار للعام الدراسي ٢٠١٧-٢٠١٨م .

طريقة البحث التي تستخدم في هذا البحث يعنى المدخل الكيفي والتصميم الوصفي. ومكان البحث في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بليتار. وحضور الباحثة التى تصير الأداة الرئيسية في هذا البحث. وطريقة جمع الحقائق التي تستخدم المقابلة والملاحظة والوثائق. ولكن طريقة تحليل الحقائق التي تستخدم من خلال ثلاث مرحلة، يعني: تقليل الحقائق، وعرض الحقائق، والإستنتاج الحقائق. ثم تفتيش صحة الحقائق مع طريقة تمديد حضور الباحثة، والتحقيق أو التحسين، وتفتيش الرفاق الباحثين، والتثليث.

و نتائج البحث في هذا البحث يعنى : (١) التخطيط أن يجري قبل عملية استخدام الألعاب اللغوية في تعليم المفردات التى تحتوي على صنع rpp، فهم عن خطوات التعليم، توكيل على مادة الدرس على الأخص عن "المفردات"، تخبير على الأشخاص و التقويم. (٢) التنفيذ في استخدام الألعاب اللغوية في تعليم المفردات كما يلي: (أ) اعطاء الإيضاح عن مادة الدرس "المفردات" من المدرس. (ب) تطلب المدرس على الطلاب لحفظ عن المفردات الكثيرة التى مناسبة مادة الدرس. (ج) يشرح المدرس على الطلاب عن استخدم كتابه "pegon" أن يثبت المفردات. (٣) التقويم أن يجري المدرس فهو التقويم بالشفويا، وهو تطلب الطلاب أن تذكر خمسة المفردات المختلفة بالطلاب الأخرى و معناها و تمكن ثلاث المفردات المتساوى. إذا الطلاب لم تستطيع، نجب أن تحفيظ ثم تذكر خمسة عشر المفردات ومعناها. ونتائج من التقويم هي بمعدل أن تستطيع الطلاب لتحفيظ و تذكر المفردات ومعناها.

# ABSTRAK

Ainun Nafisah, 1722143007, 2018. **Penggunaan Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Kosakata Untuk Siswa Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Blitar.** Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Bahasa Arab. Pembimbing: Dr. Sokip, M.Pd.I.

**Kata Kunci:** Permainan Bahasa, Pembelajaran Kosakata

Mempelajari Bahasa Arab khususnya dimulai dengan pembelajaran mufrodat. Definisi dari mufrodat itu sendiri yaitu alat untuk memahami suatu makna dan mufrodat juga sebagai media untuk berfikir karena dengan mufrodat seseorang bisa memikirkan terlebih dahulu apa yang akan dia ungkapkan sesuai dengan apa yang dia inginkan. Menurut fenomena yang ada pada saat ini bahwasannya para siswa lemah dalam pembelajaran mufrodat (kosakata) bahasa arab. Belajar melalui bermain akan membantu anak-anak mengurangi stres dan mengembangkan rasa humor. Permainan adalah proses yang dinamis tidak menghalangi siswa dalam proses pembelajaran, sebaliknya mendukung proses pembelajaran.

Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana merencanakan penggunaan permainan bahasa dalam pembelajaran kosakata untuk siswa kelas tujuh di MTsN 2 Blitar untuk tahun akademik 2017-2018? (2) Bagaimana menerapkan penggunaan permainan bahasa dalam pembelajaran kosakata untuk siswa kelas tujuh di MTsN 2 Blitar untuk tahun akademik 2017-2018? (3) Bagaimana evaluasi yang digunakan dalam penggunaan permainan bahasa dalam pengajaran kosakata untuk siswa kelas tujuh di MTsN 2 Blitar untuk tahun akademik 2017-2018?

Penelitian ini bertujuan untuk (1) untuk belajar tentang perencanaan dalam penggunaan permainan bahasa dalam pengajaran kosakata untuk siswa kelas tujuh di MTsN 2 Blitar untuk tahun akademik 2017-2018. (2) untuk belajar tentang penerapan penggunaan permainan bahasa dalam pengajaran kosakata untuk siswa kelas tujuh di MTsN 2 Blitar untuk tahun akademik 2017-2018. (3) untuk mengidentifikasi evaluasi yang digunakan dalam penggunaan permainan bahasa dalam pengajaran kosakata untuk siswa kelas tujuh di MtsN 2 Blitar untuk tahun akademik 2017-2018.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan desain deskriptif. Lokasi penelitian di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Blitar. Kehadiran peneliti menjadi instrumen utama dalam penelitian ini. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Sedangkan metode analisis data yang digunakan melalui tiga tahapan, yaitu: Reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kemudian pengecekan keabsahan data dengan cara perluasan kehadiran peneliti, investigasi atau perbaikan, pemeriksaan rekan peneliti, dan triangulasi.

Hasil penelitian dalam penelitian ini berarti: (1) perencanaan yang akan dilakukan sebelum proses penggunaan permainan bahasa dalam pengajaran kosakata yang mengandung pembuatan rpp, pemahaman tentang langkah-langkah

pembelajaran, penugasan pelajaran khususnya pada "kosakata", penilaian orang dan evaluasi. (2) Implementasi dalam penggunaan permainan bahasa dalam pembelajaran kosakata sebagai berikut: (a) memberikan klarifikasi materi pelajaran "kosakata" guru. (b) Guru mengharuskan siswa untuk menyimpan banyak kosakata yang sesuai untuk bahan pelajaran. (c) Guru menjelaskan kepada siswa tentang penggunaan bukunya "pegon" untuk membuktikan kosakata. (3) Evaluasi yang dilakukan guru adalah evaluasi ortodontik, yang mengharuskan siswa untuk mengingat lima kosakata yang berbeda dari siswa lain dan artinya dan memungkinkan tiga kosakata yang sama. Jika siswa tidak bisa, kita harus menghafal dan mengingat lima belas kosakata dan maknanya. Hasil dari evaluasi ini adalah pada tingkatan siswa yang dapat menghafal dan mengingat kosakata dan maknanya.

## ABSTRACT

Ainun Nafisah, 1722143007, 2018. **The Use of Language Games In Vocabulary Learning in the seventh grade students of Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Blitar in Academic Year 2017-2018.** Thesis, The Faculty of Tarbiyah and Teachers' Training, Arabic Education Program. Advisor: Dr. Sokip, M.Pd.I.

**Key Words:** Language Games, Vocabulary Learning

Learning Arabic especially begins with learning mufrodat. The definition of mufrodat itself is a tool to understand a meaning and mufrodat also as a medium for thinking because with mufrodat one can think in advance what he will express according to what he wants. According to the current phenomenon that the students are weak in learning mufrodat (vocabulary) arabic language. Learning through play will help children reduce stress and develop a sense of humor. The game is a dynamic process that does not deter students in the learning process, while supporting the learning process.

The research focus in this research are: (1) How to plan the use of language game in vocabulary learning in the seventh grade students of MTsN 2 Blitar in Academic Year 2017-2018? (2) How to apply the use of language games in vocabulary learning in the seventh grade students of MTsN 2 Blitar in Academic Year 2017-2018? (3) How is the evaluation used in the use of language games in vocabulary teaching in the seventh grade students of MTsN 2 Blitar in Academic Year 2017-2018?

This study aims to (1) to learn about planning in the use of language games in vocabulary teaching in the seventh grade students of MTsN 2 Blitar in Academic Year 2017-2018. (2) to learn about the application of the use of language games in vocabulary teaching in the seventh grade students of MTsN 2 Blitar in Academic Year 2017-2018. (3) to identify the evaluation used in the use of language games in vocabulary instruction in the seventh grade students of MtsN 2 Blitar in Academic Year 2017-2018.

The research method used in this research is qualitative approach and descriptive design. Location of research in Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Blitar. The presence of researchers became the main instrument in this study. Data collection methods used are methods of interviewing, observation and documentation. While the method of data analysis used through three stages, namely: data reduction, data presentation, and withdrawal of conclusions. Then check the validity of the data by expanding the presence of researchers, investigations or improvements, examination of colleagues, and triangulation.

The results of the research in this study means: (1) planning to be done before the process of using game language in teaching vocabulary containing rpp making, understanding of learning steps, lesson assignment especially on "vocabulary", people assessment and evaluation. (2) Implementation in the use of game language in learning vocabulary as follows: (a) provide clarification of teacher's "vocabulary" subject matter. (b) Teachers require students to keep many

appropriate vocabulary for instructional materials. (c) The teacher explains to the students the use of his book "pegon" to prove the vocabulary. (3) The teacher's evaluation is an orthodontic evaluation, which requires students to remember five different vocabularies from other students and their meanings and allow the same three vocabularies. If students can not, we must memorize and recall the fifteen words and meanings. The result of this evaluation is at the level of students who can memorize and recall the vocabulary and its meaning.