الملخّص

مبارك، رفقي، رقم دفتر القيد ١٧٢٢١٤٣٠٨١، ٢٠١٨. "استخدام وسيلة لعب الصور لتنمية مهارة الكلام في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولي تولونج أجونج للعام الدراسي ٢٠١٧-٢٠١٨ م". البحث العلمي. تولونج أجونج: قسم تربية اللغة العربية، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية تولونج أجونج، المشريف : الدكتور صاحب، الماجستير.

الكلمات الأساسيّة : وسيلة لعب الصور، ومهارة الكلام.

سياق البحث في هذا البحث العلمي يعنى أنّ كثير من الطلاب الذين يشعرون الملل مع استخدام طرق ووسائل لا يزال رتابة أو قديمة التي تُستخدَم في عملية التعليم. ولذلك، يجب أنْ يكون المدرّسون الإبتكار والإبداع في اختيار طرق ووسائل وفقا مع التعليم في الوقت الحالي. حتي يهتمّ الباحثُ لبحث تعليم مهارة الكلام مع إستخدام وسيلة لعب الصور بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولي تولونج أجونج.

وأهداف البحث في هذا البحث يعنى لمعرفة تخطيط إستخدام وسيلة لعب الصور لتنمية مهارة الكلام في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولي تولونج أجونج، وعمليتها، وتقويمها.

طريقة البحث التي تُستخدَم في هذا البحث يعنى المدخل الكيفي والتصميم الوصفي. وطرق جمع الحقائق التي تُستخدَم المقابلة، والملاحظة، والوثائق. وطرق تحليل الحقائق التي تُستخدَم من خلال ثلاث مراحل، يعني: تقليل الحقائق، وعرض الحقائق، والإستنتاج الحقائق. ثم تفتيش صحّة الحقائق مع طريقة تطويل المشاركة، وترقية الدؤوب، والتثليث.

نتائج البحث في هذا البحث يعنى : (١) التخطيط الذي يُجري قبل عملية إستخدام لعب الصور في تعليم مهارات الكلام كما يلي : (أ) خطّة التنفيظ للتعلّم (*RPP*) التي جُعِلتْ أو سوف تُستخدَمها. (ب) انظر إذا كانت الموادّ التي سوف تُقدّمها هي مناسبة مع الموادّ التي سوف تُطبَّقها أو تُنفَّذها أم لا. (ج) ووسيلة التي سوف تُستخدَمها موجودة وكافية أم لا. (٢) عملية إستخدام وسيلة لعب الصور في تعليم مهارة الكلام التي تحتوي على تقسيم المجموعة، وإعطاء الطلاب المواد عن صورة معيّنة ومناقشتها مع مجموعتهم وتسجيلها، ثم تطبيق وعرضها أمام الفصل، ثم نأخذ الإستنتاج معا. (٣) التقويم الذي يُجري من المدرّسة بعد عملية إستخدام لعب الصور في تعليم مهارات الكلام التي قد إنتهي، كما يلي : (أ) التقويم اللسان. (ب) التقويم الكتابة.

ABSTRAK

Mubarok, Rifqi, NIM. 1722143081, 2018. "*Penggunaan Media Permainan Gambar untuk pengembangan Maharah Kalam dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah Negeri 1 Tulungagung Tahun Ajaran 2017-2018 M*". Skripsi. Tulungagung: Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung. Pembimbing : Dr. Sokip, M.Pd.I.

Kata Kunci: Media Permainan Gambar, *Maharah Kalam*.

Konteks penelitian dalam skripsi ini adalah bahwa banyaknya siswa yang merasa bosan dengan digunakannya metode dan media yang masih monoton atau kuno yang digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus inovatif dan kreatif dalam memilih metode dan media yang sesuai dengan pembelajaran saat ini. Sehingga peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang pembelajaran *Maharah Kalam* dengan menggunakan media permainan gambar di MAN 1 Tulungagung ini.

Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perencanaan penggunaan media permainan gambar untuk pengembangan *Maharah Kalam* dalam pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah Negeri 1 Tulungagung, prosesnya, dan evaluasinya.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif dan desain deskriptif. 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 perpanjangan keikutsertaan, peningkatan ketekunan dan triangulasi.

Hasil penelitian dari penelitian ini adalah: (1) Perencanaan yang dilakukan sebelum proses penggunaan media permainan gambar pada pembelajaran keterampilan berbicara anatara lain : (a) Mengecek Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dibuat atau yang akan digunakan. (b) Melihat apakah materi yang akan disampaikan sudah sesuai dengan yang akan diterapkan atau diaplikasikan apa belum. (c) Media yang akan digunakan sudah tersedia dan mencukupi atau belum. (2) Proses penggunaan media permainan gambar pada pembelajaran keterampilan berbicara meliputi pembagian kelompok, lalu siswa diberi materi gambar dan mediskusikannya dengan kelompoknya dan mencatatnya, kemudian salah satu mempraktekkan dan mempresentasikannya didepan kelas, lalu diambil kesimpulan bersama. (3) Evalusi yang dilakukan guru setelah proses penggunaan media permainan gambar pada pembelajaran keterampilan berbicara telah selesai antara lain : (a) evaluasi lisan. (b) evaluasi tulis.

ABSTRACT

Mubarok, Rifqi, Student Registered Nummber : 1722143081, 2018. "*The using of Media Game Images for the Development of Speaking Skill in Learning Arabic Language at the State Islamic of Senior High School (MAN) 1 Tulungagung in the Academic Year 2017-2018*". Thesis. Tulungagung: Departmet of Arabic Language Education (PBA), Faculty of Tarbiyah and Science Teaching (FTIK), State Islamic Institute Tulungagung, Supervisor: Dr. Sokip, M.Pd.I.

Keywords : Media Game Images, *Speaking Skill*.

The context of the research in this thesis is that many students are bored with the use of methods and media are still monotonous or archaic used in the learning process. Therefore, teachers must be innovative and creative in selecting methods and media in accordance with current learning. So the researcher was interested in doing research on learning of speaking skill with using media game images at this state islamic of senior high school (MAN) 1 Tulungagung.

The purpose of this research are : to determine the planning of the using of media game images for the development of speaking skill in learning arabic language at the state islamic of senior high school (MAN) 1 Tulungagung, his process, and his evaluation.

The method used in this research is *qualitative approach* and *descriptive design*. Data collection methods used were *interviews, observation* and *documentation*. While the methods of data analysis used through three stages : *data reduction, data presentation* and *data conclusion*. Then check the validity of the data in way *an extension of the participation, increased persistence* and *triangulation*.

The results of the research in this thesis are : (1) The planning is done prior to the using of media game images on learning of Speaking Skill among other things : (a) The check of Learning Implementation Plan (RPP) that have been made or will be used. (b) See if the material to be conveyed was appropriate to be applied or applied to anything yet. (c) The media to be used is already available and sufficient or not. (2) The prosess of the using of media game images on learning of Speaking Skill include the division of the group, and student are given material and discuss them with the group's image and record it, then one of students practice and present it in front of the class, then be concluded together. (3) The evaluation of teacher conducted after the using of media game images on learning of Speaking Skill has finished, among others : (a) The spoken of evaluation, (b) The written of evaluation.