

ملخص

الرحمة، نعمة . رقم القيد : ٢٠١٨ . ١٧٢٢١٤٣٠٧٥ . "تطبيق لعبة بنجو كلمة (Bingo Kata) في تعليم المفردات في المدرسة المتوسطة الثامنة تولونج أجونج الإسلامية الحكومية على طلاب الصف السابع للعام الدراسي ٢٠١٧ - ٢٠١٨" . البحث العلمي . تولونج أجونج : قسم اللغة العربية كلية التربية و العلوم التربوية الجامعة تولونج أجونج الإسلامية الحكومية . تحت إشراف الأستاذة رحمة العلية الماجستير .

الكلمات الإشارية : لعبة ، بنجو كلمة (Bingo Kata) ، تعليم المفردات

خلفية البحث : خلفية في هذا البحث هي كثير الطالب الذي لم يفهموا اللغة العربية جيداً وهم يشعرون ملا لتعلم اللغة العربية بسبب يفترضين أنها الدرس الصعب وكثير المدرس الذي يستخدم طريقة مملة . ولذلك ، في تعليم المفردات المدرسة المتوسطة الثامنة تولونج أجونج الإسلامية الحكومية تستخدم لعبة بنجو كلمة . بهذه لعبة بنجو يرجى الطالب أن استعيروا المفردات من خلال صورة التي صممت وارتفاع حماسة الطلاب في التعلم . من خلفية البحث المذكور الباحثة ترغب في بحث هذه اللعبة بنجو في تعليم المفردات .

مسائل البحث : ١) كيف تطبق لعبة بنجو كلمة (Bingo Kata) في تعليم المفردات في المدرسة المتوسطة الثامنة تولونج أجونج الإسلامية الحكومية على طلاب الصف السابع للعام الدراسي ٢٠١٧ - ٢٠١٨ ؟ ٢) ما مشكلات وحلها تطبيق لعبة بنجو كلمة (Bingo Kata) في تعليم المفردات في المدرسة المتوسطة الثامنة تولونج أجونج الإسلامية الحكومية على طلاب الصف السابع للعام الدراسي ٢٠١٧ - ٢٠١٨ ؟

أهداف البحث: ١) الوصف عن تطبيق لعبة بنجو كلمة (Bingo Kata) في تعليم المفردات في المدرسة المتوسطة الثامنة تولونج أجونج الإسلامية الحكومية على طلاب الصف السابع للعام الدراسي ٢٠١٧ - ٢٠١٨ . ٢) الوصف عن مشكلات وحلها تطبيق لعبة بنجو كلمة (Bingo Kata) في تعليم المفردات في المدرسة المتوسطة الثامنة تولونج أجونج الإسلامية الحكومية على طلاب الصف السابع للعام الدراسي ٢٠١٧ - ٢٠١٨ .

منهج البحث : وأما منهج البحث الذي المستخدمة الباحثة في هذا البحث فهو البحث الكيفي و تصميي طريقة الوصفي، ومكان هذا البحث هو المدرسة المتوسطة الثامنة تولونج أجونج الإسلامية الحكومية . كان حضور الباحثة كأداة الرئيسية له ذا البحث . طريقة جمع البيانات التي المستخدمة هي طريقة الملاحظة و طريقة المقابلة و طريقة الوثيقة. وأما طريقة تحليل البيانات تكون من ثلاثة مراحل فهي تحديد البيانات و عرض البيانات وتلخيص البيانات. وتفتيش صحة البيانات بمنهج التثليثي ، يعني التثليثي المصدر و التثليثي الطريقة.

نتائج البحث :(١) عملية تطبيق لعبة بنجو كلمة في تعليم المفردات في هذه المدرسة المتوسطة الثامنة تولونج أجونج الإسلامية تشمل ثلاثة خطوات هي اعداد و اجراء و تدريبات. الإعداد : قبل عملية التعليم مباشرة يستعد المدرس المادة و خطة تنفيذ التعليم و وسائل الصورة و ادوات التعليم. الإجراء : يدل المدرس الصورة ومعانها و الطلاب يتبعون حتى يحفظون، ويطلب الطلاب ليتقديموا امام الفصل ليذكروا واحدا فواحدا معنى من الصورة التي تُعرض الى صديقهم، يتمسك المدرس الصورة في السبورة ويطلب الطلاب أن يكتبوا معنى من الصورة، يقسم المدرس الطلاب ان يكونوا ثلاثة فرائق، وكل فرقة يطلب الطلاب ليتقديموا بالتناوب الى الصف الأخير و اجابة الأسئلة من المدرس وهم الذين قد يجدون الإجابة مقدما فيجبون أن يقولوا كلمة "بنجو".التدريبات : يطلب الطلاب أن يكرروا المفردات التي قد علم اليهم. (٢) نشأت المشكلات من المدرس والطلاب. المشكلات من المدرس : كان بعض الطلاب لم يفرقوا الصورة ومعانها، وبعض الطلاب ينقصون الحماسة في تلفظ المفردات، وبعضهم لم يأدوا ترتيبا عندما تجري عملية اللعبة. المشكلات من الطلاب : تعصف الطالبة ليتقدم امام الفصل لأنها لم تحفظ المفردات ولم تستطع ان تفرق المفردات. وأما حل المشكلات فهي يعطي المدرس فرصة على الطلاب الذين لم يستطيعوا أن يفرقوا المفردات ليذكروا بتكرير معنى من الصور الذي قد علمه قبل و يعطي المدرس الدوافع الى الطلاب الذين ينقصون الحماسة في تلفظ المفردات ويدعو بعض الطلاب الذين لا يرتقبون ليتقديموا امام الفصل وتلفظون المفردات حتى يحفظون.

ABSTRACT

Rohmah, Ni'matur. NIM: 1722143075.2018. "The Application of The Word Bingo Games In The Vocabulary Learning In Mts N 8 Tulungagung For Students Grade 7 Academic Year 2017-2018". Thesis. Tulungagung: Departement of Arabic Language Education, Faculty of Education and Teacher science, IAIN Tulungagung. Advisor: Rikhlatul Ilmiah, M. Pd.I

Keywords: *Games, Word Bingo, Learning Vocabulary*

Background: This research will be based on Research by the large number of students who do not yet know the Arabic language very well and they are bored to learn Arabic because they assume that the Arabic language is difficult and many lessons teachers still using a monotonous teaching methods. To that end, in learning this Vocabulary MTs N 8 Tulungagung use bingo games with bingo games, said it expected students to master the vocabulary through images that have served and enhance the spirit of students in learning. From the researcher's background was very interested in researching this word bingo games in the learning vocabulary.

Formulation of the problem: 1) How application of the Word Bingo games in the vocabulary learning in MTs N 8 Tulungagung for students grade 7 Academic Year 2017-2018? 2) What are the problems and solutions in the application of the Word Bingo games in the vocabulary learning in MTs N 8 Tulungagung for students grade 7 Academic Year 2017-2018?

Objective: 1) Describe the application of the Word Bingo games in the vocabulary learning in MTs N 8 Tulungagung for students grade 7 Academic Year 2017-2018. 2) Describe about problems and solutions in the application of the Word Bingo games in the vocabulary learning in MTs N 8 Tulungagung for students grade 7 Academic Year 2017-2018.

Research methods: as for the research methods used by the researchers in this research is qualitative research and the type of research is a descriptive method. Location of research are on the MTs N 8 Tulungagung. The presence of researchers in this research was the primary as an instrument. The data collection method used is the method of observation, interview methods and methods of documentation. Where as the methods of analysis used data through three phases namely: data presentation, data reduction and withdrawal of the conclusion. Then checking of validity data by means of the method of triangulation : triangulation of source and triangulation of methods.

Results: (1) The implementation process of learning the game of bingo word Vocabulary in Tulungagung MTsN 8 includes three steps, namely preparation, process and evaluation. *Preparation:* Before the learning process teachers prepare materials, lesson plans, media images, and learning equipment. *Process:* The teacher shows a picture along with their meanings and students mimicked by heart, students are asked to come forward to enumerate the meaning of a picture shown to her friend, teacher paste drawing on the blackboard and students were asked to write down the meaning of the picture, the teacher divides the class into three groups and each group advanced in turn until the end of the row, the students answered questions and the

first answer must be said the words "Bingo". *Evaluation:* The teacher asked the students to repeat the material that has been studied. (2) The problems that arise in the learning comes from teachers and students. The problem of teachers: some students are not able to distinguish the image and its meaning, in pronouncing vocabulary less enthusiasm, less orderly when the bingo game progresses. The problem of students: afraid to come forward to answer the questions because the class has not been memorized by vocabulary and less able to distinguish vocabulary. While the solution to this problem is to provide the opportunity for students who have not been able to distinguish the image and its meaning to mention repetitive meaning of the image that has been taught previously, to motivate children who lack passion in pronouncing vocabulary, called child disorderly when the game goes on vocabulary to recite memorized.

ABSTRAK

Rohmah, Ni'matur. NIM: 1722143075 .2018. “*Penerapan Permainan Bingo Kata dalam pembelajaran Mufrodat di MTs N 8 Tulungagung untuk Siswa kelas 7 Tahun Ajaran 2017-2018*”. Skripsi. Tulungagung: Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung. Pembimbing: Rikhlatal Ilmiah, M.Pd.I

Kata Kunci: *Permainan, Bingo kata, Pembelajaran Mufrodat.*

Latar belakang : Latar belakang Penelitian ini ialah banyaknya siswa yang belum memahami bahasa Arab dengan baik dan mereka merasa bosan untuk belajar bahasa Arab sebab mereka menganggap bahwa bahasa Arab adalah pelajaran yang sulit dan banyak para guru yang masih menggunakan metode pengajaran yang monoton. Untuk itu, dalam pembelajaran mufrodat ini MTs N 8 Tulungagung menggunakan permainan bingo kata, dengan permainan bingo ini diharapkan siswa mampu menguasai mufrodat melalui gambar yang telah disajikan dan meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Dari latar belakang tersebut peneliti sangat tertarik untuk meneliti permainan bingo kata ini dalam pembelajaran mufrodat.

Rumusan Masalah : 1) Bagaimana penerapan Permainan Bingo Kata dalam pembelajaran Mufrodat di MTs N 8 Tulungagung untuk Siswa kelas 7 Tahun Ajaran 2017-2018? 2) Apa permasalahan dan solusi dalam Penerapan Permainan Bingo Kata dalam pembelajaran Mufrodat di MTs N 8 Tulungagung untuk Siswa kelas 7 Tahun Ajaran 2017-2018?

Tujuan penelitian : 1) Mendeskripsikan tentang penerapan Permainan Bingo Kata dalam pembelajaran Mufrodat di MTs N 8 Tulungagung untuk Siswa kelas 7 Tahun Ajaran 2017-2018. 2) Mendeskripsikan tentang permasalahan dan solusi dalam Penerapan Permainan Bingo Kata dalam pembelajaran Mufrodat di MTs N 8 Tulungagung untuk Siswa kelas 7 Tahun Ajaran 2017-2018.

Metode penelitian : Adapun metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini ialah penelitian kualitatif dan jenis penelitiannya adalah metode deskriptif. Lokasi penelitian berada di Madrasah Tsanawiyah Negeri 8 Tulungagung. Kehadiran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai instrumen utama. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, metode wawancara dan metode dokumentasi. Sedangkan metode analisis data yang digunakan melalui tiga tahapan yaitu: Reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Kemudian pengecekan keabsaan data dengan cara metode triangulasi yaitu triangulasi sumber dan triangulasi metode.

Hasil penelitian : (1) Proses penerapan permainan bingo kata dalam pembelajaran mufrodat di MTs N 8 Tulungagung ini meliputi tiga langkah yaitu persiapan, proses dan latihan. *Persiapan:* Sebelum proses pembelajaran berlangsung guru mempersiapkan materi, RPP, media gambar, dan peralatan pembelajaran. *Proses:* Guru menunjukkan gambar beserta maknanya dan siswa menirukan sampai hafal, siswa diminta maju ke depan kelas untuk menyebutkan satu persatu makna dari gambar yang ditunjukkan kepada temannya, guru menempelkan gambar di papan

tulis dan siswa diminta untuk menuliskan makna dari gambar, guru membagi siswa menjadi tiga kelompok dan setiap kelompok maju secara bergantian sampai barisan akhir, siswa menjawab pertanyaan dan yang lebih dahulu menjawab harus mengakatan “Bingo”. *Latihan*: guru meminta siswa untuk mengulang-ulang materi yang telah dipelajari. (2) Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran tersebut berasal dari guru dan siswa. Permasalahan dari guru: Terdapat beberapa siswa yang belum bisa membedakan gambar dan maknanya, kurang semangat dalam melafalkan mufrodat, kurang tertib saat permainan bingo berlangsung. Permasalahan dari siswa: takut maju kedepan kelas untuk menjawab soal karena belum hafal dengan mufrodat dan kurang bisa membedakan mufrodat. Sedangkan solusi untuk permasalahan tersebut ialah memberikan kesempatan kepada siswa yang belum bisa membedakan gambar dan maknanya untuk menyebutkan berulang-ulang makna dari gambar yang telah diajarkan sebelumnya, memberikan motivasi kepada anak yang kurang semangat dalam melafalkan mufrodat, memanggil anak yang tidak tertib saat permainan berlangsung untuk melafalkan mufrodat hingga hafal.