تجريد

مفتاح العمور. ٢٠١٦. فعالية تطبيق طريقة اللعبةTreasure Huntنحو مهارة القراءة لطلاب الصف السابع بمدرسة المتوسطة الحكومية ٢ مانتوب لامونجان.

المشرف : البيروفيسور الدكتور علي مظفر الماجيستير

الكلمات الرئيسية :فعالية تطبيق طريقة اللعبةTreasure Huntونحو مهارة القراءة و طلاب الصف السابع.

لتعلّم القراءة ينبغي على الطلاب أن يستطيعوا قراءة النص فصيحة وفهم محتويات الفقرة الموجودة في القراءة و معناها. في الواقع ، كثير من الطلاب لا يقدرون على فهم اللغة العربية خصوصا في مهارة القراءة. و من الأسباب كون طريقة التعليم لا تزال قديمة وتميل إلى أن تكون مملة وذلكالحال يجعل الطلاب الممل على التعليم في الفصل. و إذا شعروا الممل فتنقص رغبتهم في التعلم.ومن إحدى الطرائق التي تعتبر جذابة في تعلم اللغة العربية هي طريقة لعبة Treasure Hunt. وهي اللعبة التي تدعو إلى الطلّاب لاكتشاف المادّة في الفصل أو حول المدرسة. و يتعلّمون لاكتشاف المادّة و اختيارها و تحديدها التي يطلب بها موضوع معيّن.

وفي هذا البحث تريد الباحة أن تعرف فعالية تطبيق طريقة اللعبةTreasure Huntنحو مهارة القراءة لطلاب الصف السابع بمدرسة المتوسطة الحكومية ٢ مانتوب لامونجان.أماطريقة البحث التي استخدمتها الباحثة فهي " الطريقة الكمية". وأما طريقة جمع البيانات فهي طريقة الملاحظة وطريقة المقابلة وطريقة الاستبيانات وطريقة الاختبار.

أما النتيجة من التحليلية التي قامت بها الباحثة يعني نتيجة T Hitung (١٠،٧٩٠) أكبر من Tabel T (٢,٠٨٦) وهذا يدل على مردود الفرضية السلبية.وأما نتيجة ٠٠٠ وهو أصغر من ٠،٠٠٥. وهذا يدل على مردود الفرضية السلبية وقبول الفرضية

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

الإيجابية.والتفسيرمنها أن الفرضية السلبية مردودة والفرضية الإيجابية مقبولة وبين متغير X ومتغيرY فيها اختلاف المتوسط (Mean)مهم. لذلك إن فعالية لتطبيق طريقة اللعبة Treasure Hunt علاقة قوية وفعال نحو مهارة القراءة في تعليم اللغة العربية بمدرسة المتوسطة الحكومية ٢ مانتوب لاموبجان وترتفع رغبتهم فيه.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ABSTRAK

Miftahul Umur.٢٠١٦. Efektifitas Penerapan Metode Game Berburu Harta Karun terhadapmaharah qiro'ah siswa kelas ٧ SMP NEGERI ٢ MANTUP LAMONGAN.

Kata kunci : game Berburu Harta Karun, terhadap ketrampilan membaca, siswa kelas ٧.

Untuk pembelajaran maharah qiro'ah seharusnya siswa kelas VII sudah bisa membaca dengan fasih dan memahami isi kandungan yang terdapat dalam bacaan.dalam kenyataan banyak dari siswa yang tidak menguasai pemahaman dalam pembelajaran bahasa arab, khususnya maharah qiro'ah. Hal itu disebabkan karena metode pembelajaran tidak mendukung. Dari sebab ini siswa merasa cepat bosan dalam pembelajaran di kelas. Salah satu metode yang dianggap baru dalam pembelajaran qiro'ah adalah metode game berburu harta karun. Berburu harta karun adalah game yang mengajak siswa untuk menemukan materi pelajaran di dalam kelas atau di area sekolah. Para siswa belajar untuk menemukan, memilih, dan menentukan materi mana yang diminta oleh topik tertentu.

Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui efektifitas penerapan metode game berburu harta karun terhadap maharah qiro'ah siswa kelas VII SMP Negeri ٢ Mantup Lamongan.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode angket, observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

Kesimpulan hasil penelitian ini dihitung dengan rumus t- test N= ٢٠, a= ٠,٠٥, t_{tabel}= ٢,٠٨٦ $t_{٠}$= ١٠,٧٩٠ $t_{٠} > t_{tabel}$ ١٠,٧٩٠ > ٢,٠٨٦ dengan demikian H_o ditolak dan H_a diterima.

Dengan hasil tersebut, ditemukan bahwa pembelajaran bahasa arab dengan metode game berburu harta karun efektif terhadap kemampuan qiro'ah siswa kelas VII SMP Negeri ٢ mantup Lamongan. Sebagian besar siswa di kelas VIIc ini mendapatkan nilai yang baik setelah menggunakan permainan berburu harta karun pada pembelajaran qiro'ah. Mereka jadi lebih senang dan semangat dalam belajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id