التجريد

قمرية، السنة الدراسية ٢٠١٧, فعّالية استخدام اللعبة "ثلاثة عشر سحرا" (pesona 13) لترقية كفاءة المفردات لدى التلاميذ في الصف السابع بمدرسة "منبع الإسلام" المتوسطة الإسلامية لوساري سوكو توبان.

و خلفية هذا الموضوع بعض التلاميذ يصعبون في تعليم المفردات و لم يمارس المدرّس التدريسية المناسبة، لذا فتستعمل الباحثة اللعبة "ثلاثة عشر سحرا"(**pesona 13**) لترقية كفاءةالمفردات.و في بحثه الباحثة تريد أن تعريف فعّالية استخدام اللعبة "ثلاثة عشر سحرا" (**pesona 13**) لترقية كفاءة المفردات لدى التلاميذ في الصف السابع "ب" بمدرسة "منبع الإسلام" المتوسطة الإسلامية لوساري سوكو توبان بقضايا البحث كما يلي: كيف كفاءة المفردات لدى التلاميذ قبل استحدامها و كيف استحدام اللعبة "ثلاثة عشر سحرا" (Pesona 13) و كيف فعالية استخدام اللعبة "ثلاثة عشر سحرا" (Pesona 13) . و في ذالك البحث استحدمت الباحثة الطريقة الكمّية (*kuantitatif)* بعينة البحث ٣١ تلميذا من الصف السابع "ب".

و اذا نظر إلى نتيجة التحليل باختبار ٠,٠٢٥ من جدول t_t =٢,٠٤٥ومن هنا يعرف أن t_0 أكبر من t_t جدول رقم: ($t_0 > t_t$) ١٤,١> ٢,٠٤٥.وهكذا عرفت فعّالية استخدام اللعبة "ثلاثة عشر سحرا" (**pesona 13**) لترقية كفاءة المفردات لدى التلاميذ في الصف السابع بمدرسة "منبع الإسلام" المتوسطة الإسلامية لوساري سوكو توبان.

باستحدام هذه اللعبة "ثلاثة عشر سحرا" (**pesona 13**) يشعروا بالفرحة و يسهلهم في فهم المادة التعليمية حتّى تذكير التلاميذ عن المفردات القوة و يستطيعوا لتكلم باللغة العربية صحيحا.

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

Qomariyah, tahun ajaran 2017, efektifikas penggunaan permainan "pesona 13" untuk meningkatkan penguasaan mufrodat untuk siswa kelas VII di Madrasah Manba'ul Islam Losari Soko Tuban.

Adapun latar belakang judul ini adalah sebagian siswa merasa kesulitan dalam pembelajaran mufrodat dan guru belum bisa mempraktekkan pembelajaran yang sesuai kemampuan siswa. Dan dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui efektifitas penggunaan permainan "pesona 13" untuk meningkatkan penguasaan mufrodat untuk siswa kelas VII di Madrasah Manba'ul Islam Losari Soko Tuban dengan rumusan masalah:bagaimana penguasaan mufrodat sebelum menggunakan permainan "pesona 13", bagaimana penerapan permainan "pesona 13", dan bagaimana efektifikas penggunaan permainan "pesona 13". Dan peneliti menggunakan metode kuantitas untuk mengetahui efektifikas penggunaan permainan "pesona 13" dengan sampel 31 siswa kelas VII B.

Setelah data tesebut dianalisis $t_{0=}$14,5 dan ditentukan 0,025 untuk mengeahui $t_{t=}$2,045 dan demikianlah dapat diketahui bahwa t_0 lebih besar dari pada $t_{t:\,(}$14,5>2,045). Dan sudah dipastikan keefektifitasan permainan "pesona 13" untuk meningkatkan penguasaan mufrodat untuk siswa kelas VII di Madrasah Manba'ul Islam Losari Soko Tuban.

Penggunaan permainan "pesona 13" mereka merasakan pembelajaran yang asyik dan mudah dipahami, sehingga menjadikan daya ingat siswa tentang mufrodat kuat dan mampu berbicara dengan menggunakan bahasa arab yang baik dan benar.

.

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