

مُسْتَخْلِصُ الْبَحْث

حكم مجید عبدالله، ٢٠١٦م. تطوير اللعبة اللغوية لتنمية مهارة القراءة باستخدام البرنامج "فلاش" في مدرسة سونان درجات المتوسطة بلامونجان ، رسالة الماجستير، قسم تعليم اللغة العربية، كلية الدراسات العليا جامعة سونان امبيل الإسلامية الحكومية سورابايا.المشرف: (١) الدكتور جونيديي الماجستير،

**الكلمات المفتاحية:** تنمية مهارة القراءة، اللعبة ، فلاش

يهدف هذا البحث لتطوير اللعبة اللغوية لتنمية مهارة التلاميذ في القراءة باستخدام البرنامج فلاش و تحريتها لدى التلاميذ في الفصل الثامن مدرسة سونان درجات المتوسطة بالامونجان و هذا البحث سيجيب الأسئلة : (١) كيف تطوير اللعبة اللغوية لتنمية مهارة القراءة باستخدام برنامج فلاش (٢) كيف تطبيق اللعبة اللغوية لتنمية مهارة القراءة باستخدام برنامج فلاش (٣) ما فعالية اللعبة اللغوية لتنمية مهارة القراءة باستخدام برنامج فلاش.

و أما منهج البحث مستخدماً فهو البحث و التطوري، و اخذ الباحث خطوات البحث الذي قدمها بروغ و غال استخدم الباحث الاختبار القبلي والبعدي ونشر الإستبيانة إلى مجموعة البحث لمعرفة فعالية اللعبة اللغوية من برنامج فلاش.

ونتائج هذا البحث هي: أولاً طر ر الباحث اللعبة اللغوية لتنمية مهارة القراءة باستخدام برنامج فلاش بالإسم Ayo Baca Arab (أيو باكا عرب) وثانياً، تقدّم خطوات تطبيق اللعبة للمدرس وللطلاب ولثالثاً، اللعبة المطورة حصلت على مدح معظم الخبراء من نواحي الجودة التربوية، و الجودة البرامجية، و الجودة الصناعية الذين قاموا بتحكيمها و تصحيحها. الرابع ، إن اللعبة اللغوية فعال لتنمية مهارة التلاميذ في القراءة حيث أن درجة معدل التلاميذ عند الاختبار القبلي (٥٧) والاختبار البعدي (٧٥) . فإذا كانت النتيجة اختبار (ت) يدل أن  $H_0$  مردودة أو معنى الاختبار القبلي و الاختبار البعدي في مجموعة التجريبية غير متساو  $H_1$ . و الاختبار البعدي في المجموعة الضابطة و الاختبار البعدي في مجموعة التجريبية غير متساو.



## ABSTRACT

**Khakam Majid**, 2016. *The Developing Linguistic Game To Development of Reading skill Using Flash Program in Madrasah Tsanawiyah Sunan drajat Paciran, Lamongan*. Thesis, Arabic Education Courses of Postgraduate Program of Islamic State University Sunan Ampel Surabaya. Advisors: 1) Dr. Junaedi, M.Ag

**Keywords:** Reading skills, Game, Flash

The main purpose of this research is to arrange an associate of linguistic game to increase reading skill influence to student of junior high school in sunan drajat islamic boarding school. The research will be answering these following questions 1. How to develop The linguistic game for the development of reading skills using Flash in MTS sunan drajat paciran, lamongan. 2. How does the application of The linguistic of the game to develop the skill of reading using a Flash program in MTS sunan drajat paciran, lamongan. 3. What is the effectiveness The linguistic game for the development of reading skills using Flash program in MTS sunan drajat paciran, lamongan.

This research used R & D method, and its steps are using Borg & Gall's theory as written in his book. Besides, the researcher also used pre-test and post-test examination method, with an inquiry to know the result of the linguistic game development.

The results of this research are: *First*, the researcher developed a linguistic game to develop the skill of reading using Flash by name ABA (Ayo Baca Arab) and, *secondly*, to describe steps to apply the game for the teacher and students. and *thirdly*, the game developer won the praise of most experts aspects of educational quality, and the quality of program and industrial quality who have been justified and corrected. *Fourth*, Linguistic game design by the author has been proved effectively in order to increase the reading fluency. The effectiveness of the game seen from the result of pre-test (57) and posttest (75). If the result (t-test) shows Both of these calculations showed the results of H<sub>0</sub> is rejected. Or in other words, that between the pretest and post test experimental group differently or are not the same (H<sub>1</sub>), so did the post test control group and also different experiments or are not the same (H<sub>1</sub>).

## ABSTRAK

**Khakam Majid**, 2016. *Pengembangan Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dengan Menggunakan Aplikasi Flash*), Tesis, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Sekolah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Pembimbing : 1) Dr. Junaedi. M.Ag

**Kata Kunci:** Keterampilan Membaca, Game, Program Flash

Penelitian ini bertujuan mengembangkan permainan bahasa berbasis flash untuk meningkatkan kemahiran membaca bagi siswa kelas 8 MTS Sunan Drajat paciran Lamongan. Penelitian ini akan menjawab pertanyaan: (1) Bagaimana mengembangkan Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dengan Menggunakan Aplikasi Flash (2) Bagaimana cara menerapkan Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dengan Menggunakan Aplikasi Flash di dalam pembelajaran (3) Sejauh mana efektifitas game bahasa yang didesain penulis bagi siswa kelas 8 MTS Sunan Drajat paciran Lamongan.

Penelitian ini menggunakan metode R & D, dan tahapan-tahapannya menggunakan rumusan yang telah dirumuskan oleh Borg & Gall dalam bukunya. Selain itu, peneliti juga menggunakan metode ujian pre-test dan pos-test, serta angket untuk mengetahui hasil dari pengembangan buku ajar.

Hasil penelitian ini adalah: Pertama, peneliti mengembangkan permainan linguistik untuk mengembangkan keterampilan membaca menggunakan Flash dengan nama ABA (Ayo Baca Arab) dan, kedua, untuk menggambarkan langkah-langkah untuk menerapkan permainan bahasa ini untuk guru dan siswa dalam proses pembelajaran. dan ketiga, pengembangan game mendapatkan penilaian dari sebagian besar ahli pendidikan, dan ahli program serta kualitas produk yang telah dibenarkan dan diperbaiki. Keempat, Permainan bahasa yang telah didesain oleh penulis telah terbukti efektif dalam rangka meningkatkan kelancaran membaca. Efektivitas permainan dapat dilihat dari hasil pre-test (57) dan posttest (75). Jika hasil (t-test) menunjukkan Kedua perhitungan tersebut memperoleh hasil H0 ditolak. Atau dengan kata lain, bahwa antara pretest dan post test kelompok eksperimen berbeda atau tidak sama (H1), begitu pula kelompok kontrol post test dan juga kelompok percobaan berbeda atau tidak sama.

