

تأثير لعبة "نراكز" على إتقان المفردات الطلاب في تعليم اللغة العربية في الصف العاشر بالمدرسة العالية حكمة الأمانة باجيت موجوكرطا

البحث العلمي

إعداد :

مفتاح نصر الدين



قسم تعليم اللغة العربية

كلية التربية

جامعة كياهي الحاج عبد الحلیم

موجوكرطا

٢٠٢٣

تأثير لعبة "نراكرز" على إتقان الفردات الطلاب في تعليم اللغة العربية في الصف
العاشر بالمدرسة العالية حكمة الأمانة باجيت موجوكرطا

البحث العلمي

مقدمة إلى جامعة كياهياالحاج عبد الحلیم لا ستيفاء شرط من شرط الحصول علي
درجة البكلوريوس في تعليم اللغة العربية

اعداد :



قسم تعليم اللغة العربية

كلية التربية

جامعة كياهي الحاج عبد الحلیم

موجوكرطا

٢٠٢٣

تجريدي

مفتاح نصر الدين. ٢٠٢٣. تأثير لعبة "نراکز" على إتقان المفردات الطلاب في تعليم اللغة العربية في الصف العاشر بالمدرسة العالية حكمة الأمانة باجيت موجوکارطا. تعليم اللغة العربية. جامعة كياهي الحاج عبد الحليم موجوکارطا. المستشار: نهضة الأمة، الماجستير.

الكلمات المفتاحية: لعبة نراکز، إتقان المفردات، اللغة العربية

الدافع وراء هذا البحث هو حماس الطلاب الأقل حماسًا في التعلم حيث لا يزال هناك العديد من الأطفال الأقل تركيزًا عندما يقدم المعلم المواد التعليمية في الفصل. تستخدم طريقة البحث هذه البحث الكمي. تهدف هذه الدراسة إلى معرفة أثر لعبة نراکز في مادة اللغة العربية على إتقان مفردات الطلاب في تعلم اللغة العربية في الصف العاشر بالمدرسة العالية حكمة الأمانة باجيت موجوکارطا.

كان مجتمع هذه الدراسة من الصف العاشر بالمدرسة العالية حكمة الأمانة باجيت موجوکارطا. بقدر ٥٨ طالب. حيث أخذ الباحثون فصلين، الفصل التجريبي في الفصل XB والفصل الضابط في الفصل XA بمجموع ٢٩ طالبًا في كل فصل. وتصميم هذا البحث هو شبه التجربة. استخدم جمع البيانات في هذه الدراسة اختبار نتائج التعلم القبلي والاختبار البعدي في شكل اختبار موضوعي من ١٠ أسئلة.

بناء على نتائج البحث الذي أجراه المؤلفون، يمكن استنتاج أن هناك تأثير بين استخدام لعبة نراکز -إتقان المفردات والاستماع- المفردات لدى طلاب في الصف العاشر بالمدرسة العالية حكمة الأمانة باجيت موجوکارطا. ويمكن ملاحظة نتائج الفرضية باستخدام اختبار "ت" لكلتا المجموعتين مع الحصول على النتائج $t_{\text{عدد}} = 3,380$ بينما رطاولة مع df قدره ٣٤ عند مستوى هام قدره ٥٪، أي ٢٠١٨. وهكذا رعدد < رطاولة (٢٠١٨ < ٣,٣٨٠) مما يعني فرضية العمل (H_a) في هذه الدراسة تم قبولها، أي أن هناك تأثير لطريقة لعبة نراکز على طلاب الصف العاشر الذين تدرّسهم باستخدام لعبة نراکز بشكل أكثر فعالية من الطلاب الذين تم تدرّسهم من خلال الاستماع إلى مفردات في المدرسة العالية حكمة الأمانة باجيت موجوکارطا. ويتجلى ذلك في أن متوسط درجات نتائج الاختبار للفئة XB (التجربة) أعلى من الدرجة XA (تحكم)، وهي ٥٦-٨٠ < ٤٦-٦٦.

ABSTRACT

Miftah Nasruddin.2023. The Influence of the Nurokizu Game on Students' Mufrodat Mastery in Arabic Language Learning in Class X of the Superior MA Hikmatul Amanah Pacet Mojokerto. Arabic Language Education. KH Institute. Abdul Chalim. Advisor: Nahdliyatul Ummah, M.Pd.I.

Keywords: Nurokizu Game, Mastery of Mufrodat, Arabic

This research is motivated by the enthusiasm of students who are less enthusiastic in learning where there are still many children who are less focused when the teacher is delivering learning material in class. Teachers still rarely apply the Nurokizu game in the classroom so that children become less enthusiastic about learning. This research method uses quantitative research. This study aims to see the effect of the game Nurokizu on the Arabic subject on students' mufrodat mastery in learning Arabic in class X MA Hikmatul Amanah Pacet Mojokerto.

The population of this study was class X MA superior hikmatul amanah pacet Mojokerto. as much 58 student. In which the researchers took 2 classes, namely the experimental class in class XB and the control class in class XA with a total of 29 students in each class. The design of this research is Quasi Experiment, data collection in this study used a pretest and posttest learning outcomes test in the form of an objective choice of 10 questions.

Based on the results of the research that the authors conducted, it can be concluded that there is an influence between using the Nurokizu game-mastery of mufrodat and listening to mufrodat of class X students MA Superior Hikmatul Amanah Pacet Mojokerto. It can be seen from the results of the hypothesis by using the "T" test for both groups with the results obtained, $t_{count} = 3.380$ while t_{table} with a df of 34 at a significant level of 5%, namely 2.018. Thus $t_{count} > t_{table}$ ($3.380 > 2.018$) which means the working hypothesis (H_a) in this study was accepted, that is, there was an influence of the nurokizu game method for class X students who were taught using the nurokizu game more effectively than students who were taught by listening to mufrodat at the Superior MA Hikmatul Amanah Pacet Mojokerto. Evidenced by the average score of the test results for class XB (Experiment) is higher than class XA (Contol), namely $56-80 > 46-66$.

ABSTRAK

Miftah Nashruddin. 2023. Pengaruh Permainan Nurokizu Terhadap Penguasaan Mufrodat Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas X MA Unggulan Hikmatul Amanah Pacet Mojokerto. Pendidikan Bahasa Arab. Institut KH. Abdul Chalim. Pembimbing: Nahdliyatul Ummah, M.Pd.I.

Kata Kunci: Permainan Nurokizu, Penguasaan Mufrodat, Bahasa Arab

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh semangat siswa yang kurang semangat dalam belajar yang dimana masih banyak anak-anak yang kurang fokus ketika guru sedang menyampaikan materi pembelajaran di kelas. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh dari permainan nurokizu pada mata pelajaran Bahasa Arab terhadap penguasaan mufrodat peserta didik pada pembelajaran bahasa arab di kelas X MA Unggulan Hikmatul Amanah Pacet Mojokerto.

Populasi penelitian ini adalah kelas X MA unggulan hikmatul amanah pacet mojokerto. Sebanyak 58 siswa. Yang dimana peneliti mengambil 2 kelas yaitu kelas eksperimen di kelas XB dan kelas kontrol di kelas XA dengan jumlah siswa masing-masing kelas berjumlah 29 orang. Rancangan penelitian ini adalah Quasi Eksperimen. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar pretest dan posttest berupa pilihan objektif sebanyak 10 butir soal.

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara menggunakan permainan nurokizu-penguasaan mufrodat dan menyimak mufrodat siswa kelas X MA Unggulan Hikmatul Amanah Pacet Mojokerto. Dapat dilihat dari hasil hipotesis dengan menggunakan uji "T" terhadap kedua kelompok dengan hasil yang diperoleh, $t_{hitung} = 3,380$ sedangkan t_{tabel} dengan df 34 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,018. Demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,380 > 2,018$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu Terdapat pengaruh metode permainan nurokizu siswa kelas X yang diajarkan dengan menggunakan permainan nurokizu lebih efektif dari pada siswa yang diajarkan dengan menyimak mufrodat di MA Unggulan Hikmatul Amanah Pacet Mojokerto. Dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil tes kelas XB (Eksprimen) lebih tinggi dibandingkan kelas XA (Kontrol), yaitu $56-80 > 46-66$.