

البحث العلمي

فعالية لعبة تحدي الكلام لترقية مهارة الكلام لطلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية
مفتاح القلوب موجوكرطا

إعداد :

رزقي حياتي

(٢٠٢١١٧٠٠١٠٢٠٢٥)

مقيمة لواء السنة الماجستير

٢١٢٠١١٩٠٠٢

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM
KH. ABDUL CHALIM

قسم تعليم اللغة العربية

كلية التربية

جامعة كياهي الحاج عبد الحليم موجوكرطا

٢٠٢٥

مستخلص البحث

حياتي، ريزكي، ٢٠٢٥، فعالية لعبة تحدي الكلام في تحسين مهارة الكلام لدى طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة المدارس عليا مفتاح القلوب. أطروحة، برنامج دراسة تعليم اللغة العربية، كلية التربية، جامعة خادم عبد الخاليم، موجوكرتو، المشرفة: مقيمة لوايس السنة، ماجستير في التربية الإسلامية

كلمات مفتاحية: لعبة تحدي الكلام، مهارة الكلام، اللغة العربية

لعبة تحدي الكلام هي لعبة تجمع بين وسائل بطاقات "الكلام أو التحدي" ونموذج التعلم بالاكشاف والاستقصاء، والتي تلعب دورًا في إشراك الطلاب بنشاط في التعلم وجذب حماسهم. بناءً على نتائج الملاحظة، لم يتم استخدام لعبة تحدي الكلام في صف الحادي عشر من قبل بشكل يدعم تنفيذ أنشطة تعليمية فعالة، مما يجعل الطلاب يشعرون بالملل ويجعل التعلم رتيبًا أثناء الحصص. بالإضافة إلى ذلك، لا يزال لدى الطلاب ضعف في مهارات التحدث، حيث يتخللون من التحدث باللغة العربية ويخافون من السخرية من قبل أصدقائهم. هدف هذا البحث هو.

(١) معرفة قدرة مهارة الكلام لدى طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة عليا مفتاح القلوب (٢) معرفة عملية تعليم اللغة العربية باستخدام لعبة تحدي الكلام (٣) معرفة فعالية لعبة تحدي الكلام في تحسين مهارة الكلام لدى طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة المدارس العليا مفتاح القلوب موجوكرتو. نوع هذا البحث هو بحث كمي باستخدام تصميم المجموعة الضابطة غير المكافئة *Non-Equivalent Control Group Design*. السكان في هذا البحث هم طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة المدارس العليا مفتاح القلوب تم الحصول على العينة باستخدام تقنية العينة المشبعة، وهي جميع طلاب الصف الحادي عشر المدرسة والبالغ عددهم ٢١ طالبًا الملاحظة، المقابلة، التوثيق، والاختبار أما تقنيات جمع البيانات التي استخدمها الباحث فهي. وتحليل البيانات تم باستخدام: اختبار الصدق، اختبار *T*، واختبار *N-Gain*

أظهرت نتائج هذا البحث ما يلي (١) لا تزال قدرة مهارة الكلام لدى الطلاب منخفضة، ويمكن إثبات ذلك من خلال مقارنة نتائج الاختبار البعدي بين الصف التجريبي الذي حصل على معدل (١) تم تنفيذ عملية التعلم باستخدام لعبة تحدي الكلام مرتين، حيث طالب من الطلاب سحب بطاقة واحدة، ثم طالب منهم قراءة التوجيه الموجودة على البطاقة التي اختاروها، وتنفيذ التحدي وفقًا لما هو مذكور فيها 69.71 والصف الضابط الذي حصل على معدل اختبار *T*، تم الحصول على قيمة الدلالة (Sig. 2-tailed) أقل من ٠,٠٥، وهي ٠,٠٥ < 0.05) مما يعني قبول الفرضية البديلة ورفض الفرضية الصفرية. واستنادًا إلى حساب اختبار *N-Gain*، بلغت نسبة الصف التجريبي 30.28%، وصف الضبط 50%، وتصنيف "فعال إلى حد ما"، فيُستنتج أن استخدام لعبة تحدي الكلام فعال إلى حد ما في تحسين مهارة الكلام لدى طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة المدارس العليا مفتاح القلوب.

ABSTRACT

Hayati, Rizky, 2025 – *The Effectiveness of the "Speech Challenge Game" in Improving Speaking Skills (Maharah Kalam) of 11th Grade Students at Madrasah Aliyah Miftahul Qulub*. Thesis, Arabic Language Education Study Program, Faculty of Tarbiyah, KH. Abdul Chalim University, Mojokerto. Supervisor: Muqimah Liwais Sunnah, M.Pd.I

Keywords: Speech Challenge Game, Maharah Kalam, Arabic Language

The *Speech Challenge Game* is a combination of a "talk or dare" card game and the discovery inquiry learning model, which plays a role in actively engaging students in the learning process and boosting their enthusiasm. Based on observations, prior Arabic lessons in 11th grade at Madrasah Aliyah Miftahul Qulub had not yet utilized supportive games to facilitate effective learning. As a result, students felt bored, and the learning process was monotonous. Additionally, students' speaking ability remained low, as they were shy and afraid of being laughed at when speaking Arabic.

The objectives of this research are (1) To determine the Arabic speaking skills (maharah kalam) of 11th-grade students at Madrasah Aliyah Miftahul Qulub. (2) To understand the Arabic learning process using the *Speech Challenge Game*. (3) To determine the effectiveness of the *Speech Challenge Game* in improving speaking skills of the students. This is a quantitative study using a *non-equivalent control group design*. The population consists of 11th-grade students at Madrasah Aliyah Miftahul Qulub. The sample was selected using a saturated sampling technique, including all students in class XI A3 and XI A2, totaling 21 students. Data collection techniques used were observation, interviews, documentation, and tests. Data analysis techniques included validity testing, T-test, and N-gain test.

The result of this study indicate that (1) Students' speaking skills were still low, as evidenced by the comparison of post-test scores: the experimental class scored 69.71, while the control class scored 50. (2) The learning process using the *Speech Challenge Game* was applied twice. Students picked one card and were instructed to read the prompt written on it and complete the challenge based on the instructions. (3) Based on the T-test results, the significance value (2-tailed) was < 0.05 , i.e., $0.00 < 0.05$, so H_a was accepted and H_o was rejected. The N-gain score of the experimental class was 30.28%, and the control class was 50%, both falling into the "moderately effective" category. It can be concluded that the use of the *Speech Challenge Game* is moderately effective in improving the Arabic speaking skills (maharah kalam) of 11th-grade students at Madrasah Aliyah Miftahul Qulub.

ABSTRAK

Hayati, Rizky, 2025, Efektifitas permainan tantangan berkalam untuk meningkatkan maharah kalam siswa kelas XI Madrasah Aliyah Miftahul Qulub. Skripsi, Program studi Pendidikan bahasa arab,Fakultas tarbiyah, Universitas KH.Abdul Chalim,Mojokerto,Pembimbing: Muqimah Liwais Sunnah M,Pd.I

Kata kunci:Permainan tantangan berkalam,Maharah kalam,Bahasa Arab

Permainan tantangan berkalam merupakan permainan penggabungan antara media kartu talk or dare dan model pembelajaran discovery inquiry yang memiliki peran dalam melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran dengan menggunakan permainan tantangan berkalam pada kelas XI sebelumnya belum pernah diterapkan, kurangnya variasi dalam penyajian materi Pelajaran sehingga pembelajaran terkesan monoton dan membosankan menyebabkan minat siswa dalam keterampilan berbicara dalam bahasa arab menjadi rendah sehingga dilakukan penerapan permainan.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengetahui kemampuan maharah kalam siswa kelas XI Madrasah Aliyah Miftahul qulub (2) Mengetahui proses pembelajaran bahasa arab menggunakan permainan tantangan berkalam (3) Mengetahui efektifitas permainan tantangan berkalam untuk meningkatkan maharah kalam siswa kelas XI Madrasah Aliyah miftahul qulub Mojokerto. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode (non-equivalent control group design). Populasi dalam penelitian ini Siswa kelas XI Madrasah Aliyah miftahul qulub. Sampel diperoleh dengan menggunakan Teknik sampling jenuh yaitu seluruh siswa kelas XI A3 dan XI A2 yang berjumlah 21 siswa. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, tes. adapun untuk Teknik analisis data menggunakan Uji validitas, Uji T dan Uji N-gain.

Hasil dalam penelitian ini menunjukan bahwa (1) kemampuan maharah kalam siswa masih rendah hal ini dapat dibuktikan dengan membandingkan nilai *posttest* kelas eksperimen dengan skor 69.71 dan kelas control dengan skor 50 (2) Pembelajaran dengan menggunakan permainan tantangan berkalam dilakukan penerapan sebanyak dua kali dengan meminta siswa mengambil satu kartu kemudian siswa diperintah untuk membaca kalimat petunjuk yang ada pada setiap kartu yang mereka pilih dan melakukan tantangan tersebut sesuai dengan petunjuk yang ada pada kartu tersebut (3) berdasarkan hasil uji T yang diperoleh adalah nilai $\text{sig. (2-tailed)} < 0,05$ yaitu $0,00 < 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak berdasarkan perhitungan uji N-Gain kelas eksperimen 30,28% dan n-gain kelas control sebesar 50% dengan kategori cukup efektif maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tantangan berkalam cukup efektif untuk meningkatkan maharah kalam siswa kelas XI madrasah Aliyah miftahul qulub