ملخص البحث

فضيلة السهدية ٢٠٢٢، تطبيق لعبة عرض الصوار لزيادة مهارة كلام لطلاب الصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الداخلية سبيل الهدى، أطروحة، برنامج دراسة تعليم اللغة العربية، كلية التربية، جامعة الإسلامية الحكمية، المستشار دوكتور. الحاج. أحمد مخلص، الماجستير.

كلمات مفتاحية: تطبيق لعبة عرض الصور، تعليم اللغة العربية.

هذا البحث مدفوع بانخفاض قدرة الطلاب على فهم تعلم اللغة العربية. هذا يثبت أنه من الضروري استخدام لعبة عرض الصور إبداعية ومبتكرة لدعم اهتمام الطلاب بعملية التعلم. لذلك يهدف هذا البحث إلى وصف لعبة عرض الصور.

يتضمن هذا البحث على الهدفين المذكورين في حدود البحث : الأولى، كيف يتم تطبيق لعبة عرض الصور لزيادة مهارة كلام لطالب السابع في مدرسة مفتاح الفاخرين كمبانج كنينج لنجار بامكاسان؟ الثاني، ما هي المعوقات التي يواجهها تطبيق لعبة عرض الصور لزيادة مهارة الكلام لطالب السابع في ثانوية مفتاح الفاخرين كمبانج كنبنج لنجار بامكاسان؟

يستخدم هذا البحث المنهج النوعي. ثم البيانات التي تم الحصول عليها من نتائج المقابلات والملاحظات والتوثيق مع مصادر البيانات وهي مدير المدارس ومعلمي اللغة العربية وطلاب الصف السابع في ثانوية مفتاح الفاخرين. مع التحقق من صحة البيانات التي قام بها الباحثة، أي من خلال توسيع المشاركة، واستمرار الملاحظة والتثليث.

تشير نتائج هذه البحث إلى أن: الأولى، يقوم المعلم بتجهيز صورة ثم عرض الصوار من قبل الطلاب باستخدام اللغة العربية. الثاني: العقبة في تطبيق لعبة عرض الصور، يعنى الأولى عدم وضوح الصورة، الثاني، وهو عدم إتقان المفرضات.

وجدت الباحثة أيضا مشكلة في لعبة عرض الصور، وهي أن لعبة عرض الصوار التي واجهها العديد من الباحثةين كانت تستغرق وقتا طويلا للغاية لأنه كان على الطلاب واحدا تلو الأخر أن يكونوا قادرين على عرض الصوار أو لعبها، كما أن العيب هو أنه كان صعبا. لتصبح مجموعة لأنه إذا تم تجميع الطلاب في اللعبة عرض الصور، سيعتمد معظم الطلاب على مجموعتهم دون استخدام أفكارهم أو قدراتهم الخاصة، لذلك إذا تم تقسيمهم إلى مجموعة من فصل واحد، فقد لا يعرف بعضهم معنى الصورة التي أعطاها المعلم.

ABSTRAK

Fadilatus Sahdiyah, 2022, penerapan permainan tebak gambar untuk meningkatkan maharah kalam untuk siswa kelas VII di Mts Miftahul Fakhirin, skripsi, program studi pendidikan bahasa arab, Fakultas Tarbiyah, IAIN Madura, Pembimbing Dr. H. Achmad Mukhlis, MA.

Kata Kunci : Penerapan permainan tebak gambar , Pelajaran Bahasa Arab.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh semakin rendahnya daya tangkap siswa terhadap pemahaman pembelajaran bahasa arab. Hal ini membuktikan bahwa perlunya penggunaan permainan tebak gambar yang kreatif dan inofativ untuk menujnag minat siswa terhadap proses belajar pembelajaran tersebut. Oleh karena itu peneliti ini bertujuan untuk memaparkan permainan tebak gambar.

Fokus yang peneliti rumuskan dalam penelitian ini yakni: Pertama bagaimana penerapan permainan tebak gambar untuk meningkatkan maharah kalam siswa kelas VII di Mts Miftahul Fakhirin kembang kuning lancar larangan pamekasan? Kedua, Apa kendala yang yang dihadapi dari penerapan permainan tebak gambar untuk meningkatkan maharah kalam siswa kelas VII di MTs Miftahul Fakhirin kembang kuning lancar larangan pamekasan?

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Kemudia data yang diperoleh yakni dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi dengan sumber datanya yakni, kepala sekolah, guru bahasa arab dan siswa kelas VII MTs Miftahul Fakhirin. Sedangkan pengecekan ke absahan data yang peneliti lakukan yakni melalui perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan dan tringulasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: pertama, guru menyiapkan gambar kemudian gambar tersebut ditebak oleh siswa dengan menggunakan bahasa arab. Kedua, kendala dalam penerapan permainan tebak gambar ini yang pertama yakni kurang jelasnya gambar yang kedua yakni kurang menguasai mufradhat.

Peneliti juga menemukan pemasalahan dalam permainan tebak gambar, bahwa permainan tebak gambar yang banyak peneliti temui iyalah terlalu banyak memakan waktu karna harus satu persatu peserta didik harus bisa menebak ataupun bermain tebak gambar tersebut dan juga kekurangannya sulit untuk dijadikan kelompok karena jika peserta didik dikelompokkan dalam

permainan tebak gambar tersebut kebanyakan peserta didik akan mengandalkan kelompok mereka tampa menggunakan pemikiran atau kemampuan mereka sendiri, sehingga kalau dijadiin kelompok satu kelas bisa jadi sebagian tidak tau arti gambar yang sudah diberikan guru.