

ABSTRAK

Sulfiani. M, 105241101320.2024 Efektivitas Metode Permainan Edukatif Sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Bahasa Arab di Kelas VII-B MTs As'Adiyyah Putri Pusat Sengkang Kabupaten Wajo. Dibimbing oleh Nasruni dan Ummu Fadhilah.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen yang bertujuan: 1) Mengetahui metode permainan edukatif dalam mengatasi kesulitan belajar Bahasa Arab di kelas VII-B MTS As'Adiyah Putri pusat Sengkaang Kab. Wajo. 2) Mengetahui efektivitas metode permainan edukatif untuk mengatasi kesulitan belajar Bahasa Arab di kelas VII-B MTS As'Adiyah Putri pusat Sengkaang Kab. Wajo. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-B MTs As'Adiyyah Putri Pusat Sengkang dengan sampel yang diambil secara tidak acak yang menetapkan ciri-ciri khusus sesuai dengan tujuan penelitian sebanyak 26 siswa dalam satu kelas melalui dua variabel yaitu variabel X berupa metode permainan edukatif dan variabel Y berupa hasil belajar siswa.

Penelitian ini menunjukkan bahwa, 1. Analisis yang dilakukan peneliti dapat dilihat bahwa kemampuan awal peserta didik dalam pembelajaran yang di peroleh dari pre-test berada pada kategori sangat rendah yaitu 44,34 dan post-test berada pada kategori sangat tinggi yaitu 84,38. 2. Setelah di adakan pembelajaran selama 2 kali pertemuan dengan menerapkan 3 metode permainan edukatif yaitu cerita berantai, tebak gambar, dan qum qumii, dari hal tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan peserta didik mengalami peningkatan dan tidak lagi terjadi kesulitan dalam belajar Bahasa Arab.

Kata kunci: permainan edukatif,metode,efektivitas

ABSTRACT

Sulfiani. M, 105241101320.2024 Effectiveness of Educational Game Methods as an Effort to Overcome Difficulties Learning Arabic in Class VII-B MTs As'Adiyyah Putri, Sengkang Center, Wajo Regency. Supervised by Nasruni and Umm Fadhilah.

This research uses quantitative research with experimental methods which aims: 1) To find out educational game methods in overcoming difficulties in learning Arabic in class VII-B MTs As'Adiyah Putri, Sengkang Regency. Wajo. 2) Knowing the effectiveness of educational game methods to overcome difficulties in learning Arabic in class VII-B MTs As'Adiyah Putri, Sengkang District. Wajo. The population in this study were students in class VII-B MTs As'Adiyyah Putri Sengkang Center with samples taken non-randomly which determined special characteristics in accordance with the research objectives of 26 students in one class through two variables, namely variable X in the form of an educational game method. and variable Y is student learning outcomes.

The results of this research show that, 1. the results of the analysis carried out by the researcher can be seen that the students' initial ability in learning obtained from the pre-test is in the very low category, namely 44.34 and the post-test is in the very high category, namely 84.38. 2. After learning was held for 2 meetings by applying 3 educational game methods, namely chain stories, picture guessing, and qum qumii, from this it can be seen that the students' abilities have increased and there are no longer any difficulties in learning Arabic.

Keywords: educational games, methods, effectiveness

...