تجريد

ألفيا رحمتك، تأثير وسيلة لعبة النرد لسيطرة على مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف الأول في المدرسة الثانوية المحمدية ١١ جاكرتا الشرقية، البحث العلمي. جاكرتا: قسم اللغة العربية وآدابها. كلية اللغات والفنون. جامعة جاكرتا الحكومية يونيو ٢٠١٣.

تمت إجراءات البحث في المدرسة الثانوية المحمدية ١١ جاكرتا الشرقية من أبريل إلى يونيو سنة ٢٠١٣. ويهدف البحث إلى معرفة تأثير وسيلة لعبة النرد لسيطرة على مفردات اللغة العربية.

ويستخدم البحث الطريقة التجريبية على جنس التجريبية الظاهرية (*Quasi Experiment*). ويضم المجتمع في هذا البحث هم الطلاب في المدرسة الثانوية المحمدية ١١ جاكرتا الشرقية، والأسلوب لأخذ العينات المستخدمة في هذه الدراسة هو أسلوب العينة المستهدفة (*Purposive sampling*)، أما عينات هذا البحث هي الصف الأول الباء للفصل التجريبي بعدد ١٨ طالبا والصف الأول الجيم للفصل المضبوط بعدد ٢٠ طالبا.

و للحصول على نتيجة سيطرة المفردات من نتيجتي الفصلين تعطي الباحثة الاختبار في آخر إجراءات البحث باستخدام الاختبار النهائي يشتمل على ٢٥ سؤالا.

أما الأساليب لتحليل البيانات المستخدمة فهي اختبار t في مستوى الأهمية ٠،٠٥. قبل قيام اختبار t تقوم الباحثة الاختبار الطبيعي باستعمال اختبار ليليفورس (Lilifors). تدل نتيجة الاختبار الطبيعي في الفصل التجريبي على أن L_o(L حساب) هو (٠,١١٥) وفي الفصل المضبوط على أن L_o(L حساب) هو (٠,١٤٠). و L جدول للفصل التجريبي هو ٠,٢٠ (بعينات ١٨ طالب في مستوى الأهمية ٠،٠٥) وL جدول هو ٠,١٩٠ (بعينات ٢٠ طالب في

مستوى الأهمية ٠،٠٥). بعد معرفة الاختبار الطبيعي فتدل أن L_o(Lحساب) من الفصلي أصغر من Lجدول، وفقا على ذلك، يلخص أن العينات طبيعية. دون ذلك يقوم الاختبار التجانس باستعمال الاختبار برتليت (Bartlett). ومن نتيجة اختبار التجانس، χ^2حساب (٠,٠٢) < χ^2جدول (٣,٨٤). وفقا على ذلك تلخص الباحثة أن البيانات متجانسة. في اختبار الفرضية، يحصل tحساب (١,٧٣) وdb ٣٦، وأما tجدول (١,٦٨) في مستوى الأهمية ٠،٠٥. فلذلك tحساب (١,٧٣) > tجدول (١,٦٨) ففرضية الصفر (H_o) مرفوضة، وفرضية البحث(H_1) مقبولة. بمعنى يوجد تأثير وسيلة لعبة النرد لسيطرة على مفردات اللغة العربية.

وفقا على تحليل البيانات يبدو أن وجود التأثير الايجابي في استخدام وسيلة لعبة النرد لسيطرة على مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف الأول في المدرسة الثانوية المحمدية ١١ جاكرتا الشرقية. فلذلك يستطيع استخدام اللعبة لإحدى الوسائل في تعلم المفردات حتى يكون الطلاب فرحين ويشعرون بسهولة في تعلم المفردات.

ABSTRAK

ALFIA RACHMATIKA, Pengaruh Media Permainan Dadu terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 11 Jakarta Timur. Skripsi. Jakarta: Jurusan Bahasa dan Sastra Arab. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, Juni 2013.

Penelitian dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 11 Jakarta Timur pada bulan April – Juni 2013 dengan tujuan penelitian ini untuk melihat pengaruh media permainan dadu dalam penguasaan kosakata Bahasa Arab.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen berjenis semu ekperimen. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Muhammadiyah 11 Jakarta Timur. Sampel penelitian diambil dengan menggunakan *purposive sampling* (sampel bertujuan). Kelompok eksperimen menggunakan satu kelas yaitu 1.B dengan jumlah siswa 18 orang dan kelompok kontrol menggunakan satu kelas juga yaitu kelas 1.C dengan jumlah siswa 20 orang.

Pengukuran hasil penguasaan kosakata pada kedua dilaksanakan di akhir kegiatan penelitian dengan memberikan tes penguasaan kosakata berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 25 soal.

Teknik analisa data yang digunakan adalah uji-t dengan taraf signifikansi 0,05. Sebelum uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dengan uji Liliefors. Hasil uji normalitas pada kelompok eksperimen diperoleh (L_{hitung}) L_o 0,115 dan pada kelompok kontrol diperoleh (L_{hitung}) L_o 0,140, sedangkan L_{tabel} pada kelompok eksperimen diperoleh 0,20 (n = 18, taraf signifikansi 5%) dan pada kelompok control diperoleh 0,19 (n = 20, taraf signifikansi 5%) karena kedua (L_{hitung}) $L_o < L_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa sampel berdistribusi normal. Selain itu juga dilakukan pengujian homogenitas dengan menggunakan uji Bartlett. Hasil perhitungan homogenitas menyatakan bahwa $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ atau 0,023 < 3,84, artinya kedua data tersebut homogen. Pada uji hipotesis, didapatkan t_{hitung} = 1,73. Dengan db 36 dan t_{tabel} = 1,68 dengan taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian t_{hitung} = 1,73 > t_{tabel} = 1,68 jadi H_0 ditolak. Maka, terdapat pengaruh media permainan dadu terhadap penguasaan kosakata Bahasa Arab.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa media permainan dadu berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa SMA Muhammadiyah 11 Jakarta Timur. Dengan demikian media permainan ini dapat digunakan sebagai salah satu media dalam pembelajaran kosakata sehingga siswa menjadi senang dan lebih mudah dalam mempelajari kosakata.