

Tipe Koleksi: UHAMKA - Skripsi FAI

Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kotak Dan Kartu Misterius Dalam Meningkatkan Penguasaan Bahasa Arab Siswa Kelas VIII.1 SMP Muhammadiyah 35 Jakarta

Muhlisa

Deskripsi Lengkap: <http://lib.uhamka.ac.id/detail.jsp?id=77947&lokasi=lokal>

Abstrak

Penelitian ini mengkaji tentang efektivitas penggunaan media permainan kotak dan kartu misterius (kokami) dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VIII.1 SMP Muhammadiyah 35 Jakarta Selatan yang ber-alamat di Jl. Panjang No.9, Cipulir, Jakarta Selatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan dalam menguasai kosakata bahasa Arab antara kelompok kontrol dan eksperimen, dan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media permainan kotak dan kartu misterius dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi experiment, desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest group design . Objek pada penelitian ini adalah kelas VIII.1 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII.2 sebagai kelas kontrol. Teknik analisis data menggunakan uji-t melalui program SPSS 29.0. Hasil analisis ini didasarkan dari hasil uji n-gain skor yang menghasilkan nilai sebesar 40 dengan kategori sedang, artinya adalah terdapat perbedaan yang signifikan sehingga media permainan kotak dan kartu misterius (kokami) dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab dinyatakan efektif.