Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektivitan penggunaan media Permainan Karf (Kartu Shorof) dalam pembelajaran Ilmu Shorof terhadap mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Muhammadiyah Yogyakarta semester 4 tahun ajaran 2017/2018, bagaimana penerapannya, sistem permainannya serta kelebihan dan kekurangan penggunaan media tersebut.

Jenis penelitian ini adalah *pra eksperimen* dengan desain penelitian *one group - pre test post test design.* Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media Permainan Karf (Kartu Shorof) dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah pembelajaran Ilmu Shorof dalam hal hasilnya. Populasi penelitian berjumlah 35 mahasiswa, sementara sampel penelitian berjumlah 17 mahasiswa dari populasi penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara non-terarah, tes dan dokumentasi. Teknik sampling penelitian ini adalah *purposive sampling*, pengambilan sampel penelitian berdasarkan kriteria yang dibutuhkan peneliti. Instrumen penelitian ini adalah lembar kisi-kisi obervasi, lembar hasil wawancara non-terarah dan lembar soal *pre test – post test.* Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian: 1) Eksperimen permainan Karf dilaksanakan dalam satu waktu, 2) Mahasiswa semester 4 angkatan 2016 antusias dalam mengikuti eksperimen Karf, 3) terdapat peningkatan skor signifikan dari kegiatan *pre test* dengan *post test*, yaitu dari skor 14,00 - 18,94, maka media permainan Karf efektif dalam pembelajaran ilmu shorof, 4) kelebihan: terbatasnya waktu menyebabkan eksperimen hanya bisa dilaksanakan satu waktu dan satu jenis permainan Karf, terbatasnya konten kartu Karf serta peneliti tidak memperhatikan kepada gaya belajar mahasiswa yang bermcam-macam.

Kata kunci: ***efektivitas, permainan Karf (kartu shorof), Ilmu Shorof***

التّجريد

يهدف هذا البحث إلى معرفة فعّاليّة إستخدامة وسيلة لعبة البطاقة الذكّيّة كارف (كارت الصّرف) في تعليم علم الصّرف إلى الطلّاب قسم تعليم اللّغة العربيّة جامعة محمّديّة يوكياكرتا في المستوى الرّابع للسّنة الدّراسيّة ٢٠١٨/٢٠١٧، كيف تطبيقها، نظام اللّعبته، مزاي ونقيصة استخدامة الوسيلة.

مدخل هذا البحث هو الكمّي بالنّوع البحث هو تّجريبي قبلي والتّصميم مجموعة واحدة بإختبار قبلي وبعدي. متغيّر مستقل من هذا البحث هو وسيلة لعبة كارف و متغيّر تابع هو تعليم علم الصّرف. و مجتمع البحث بعدد ٣٥ الطلّاب، امّا عيّنة البحث هو نصف مجتمع البحث بعدد ١٧ الطلّاب. و طريقة جمع البيانات من هذا البحث هو الملاحظة، المقابلة غير المنظّمة، الإختبار والوثائق. و طريقة اخذ العيّنة هي *عينة عمدية*، مأخود العيّنة على أساس معيار مراد الباحثة. وأدوات البحث هو الصّحوفة برامق الملاحظة، الصّحوفة الحصالة المقابلة غير المنظّمة و الصّحوفة إختبار قبلي - بعدي. و طريقة تحليل البيانات من هذا البحث الإحصاء الوصفيّ.

النّتائج البحث: ١) قامت تجربة وسيلة اللعبة كارف في وقت واحد، ٢) إهتمّوا الطلاب في المستوى الرّابع بقسم تعليم اللّغة العربيّة بجامعة محمّديّة يوكياكرتا إليها، ٣) ارتفاع الدّرجة معنويّة من إختبار قبلي - بعدي يعني ١٤،٠٠ - ١٨،٩٤، فوسائل التّدريس لعبة كارف فعّليّة في تعليم علم الصّرف، ٤) المزاي: يسهّلوا طلّاب في مراجعة مادة علم الصّرف، النّقائص: أ) قلّة وقت تجربة يسبّب إقامة تجربة في وقت واحد و استخدم نوع واحد لعبة كارف و حدّدت محتويات بطاقات و لا ترى الباحثة إلى طروق تعليم الطلّاب متنوّعة.

الكلمات المفتاحيّة: فعّاليّة، لعبة البطاقة الذكّيّة كارف (كارت الصّرف)، علم الصّرف