التجريد

حيستي فرموديتا ٢٠١٨-٢٠١٩، تطبيق وسيلة لعبة بنغو لترقية اكتساب المفردات اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الإبتدائيّة محمّديّة إنسان كريتيف كمبارن في السّنة الدراسيّة ٢٠١٨-٢٠١٩، في قسم تعليم اللغة العربية، كلية تعليم اللغات، بجامعة محمدية يوكياكرتا.

أهداف البحث لهذا البحث هو لمعرفة تطبيق وسيلة لعبة بنغو لترقية اكتساب المفردات اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الإبتدائيّة محمّديّة إنسان كريتيف كمبارن في السّنة الدراسيّة ٢٠١٨-٢٠١٩، و لمعرفة فعالية تطبيق وسيلة لعبة بنغو لترقية اكتساب المفردات اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الإبتدائيّة محمّديّة إنسان كريتيف كمبارن في السّنة الدراسيّة ٢٠١٨-٢٠١٩

النوع في هذا البحث هو بحث تجريبي، وقد صممت الباحثة بتقنيات البحوث التجريبية بمنهج pre-eksperimental designs (non designs) هذا النموذج لتصميم البحوث *one-group pretest-postest design* في هذا التصميم هناك فئة واحدة لا يتم اختيارها بشكل عشوائي، هناك مجموعة واحدة أو الفئة المحددة ليست عشوائية، وثم نظراً *pretest* معرفة الحالة الأولية ثم تعطي *posttest* معرفة الدولة من بعد ذلك.

ونتائج هذا البحث هو تطبيق وسيلة لعبة بنغو تزيد اكتساب المفردات اللغة العربية. ويتضح ذلك من خلال قيمة متوسط الاختبار القبلي إلى البعدي ارتفع إلى ٦٠,٥٦ نقطة. ونتيجة الصيغة اختبار *paired sample t-test* باستخدام ٩٥% التي حصل عليها Sig. (2-tailed) ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥ فإنه فرضية بالتالي قبلت في هذه البحث هو فرضية العمل (Ha) ويمكن استنتاج "لوسيلة لعبة بنغو زيادة المفردات اللغة العربية"

الكلمات الرئيسية: تعلم اللغة العربية، المفردات، وسيلة لعبة بنغو.

ABSTRAK

Hesti Pramudita 2018-2019, Eksperimentasi Media Permainan Bingo untuk meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran Tahun Ajaran 2018-2019, Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Pendidikan Bahasa, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui eksperimentasi media permainan bingo dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas IV SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran Tahun Ajaran 2018-2019. Dan untuk mengetahui efektivitas eksperimentasi media permainan bingo untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas IV SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran Tahun Ajaran 2018-2019.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, penelitian eksperimen ini dirancang dengan metode *pre-eksperimental designs (non designs).* Bentuk desain penelitian ini yaitu *one-group pretest-postest design,* dalam desain ini terdapat satu kelompok atau kelas yang dipilih tidak secara *random*, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal kemudian diberi *posttest* untuk mengetahui keadaan setelahnya.

Hasil penelitian ini adalah eksperimentasi media permainan bingo dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata dari *pretest* ke *posttest* meningkat hingga 60,56 poin. Hasil perhitungan rumus *paired sample t-test* dengan menggunakan tingkat kepercayaan 95% diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 dengan demikian hipotesis yang diterima dalam penelitian ini adalah hipotesis kerja (Ha) dan dapat disimpulkan bahwa "Media permainan bingo dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab".

Kata kunci: Pembelajaran Bahasa Arab, Kosakata, Media Permainan Bingo.