ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) Pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab dengan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar, (2) dan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab setelah pemberian *treatment*.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas tiga SDIT Insan Utama di dua kelas (B) dan (C), dan jumlah masing-masing: 25 siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan merupakan penelitian *Pre test post test control group design*. Metode pengumpulan data digunakan dalam langkah-langkah: pre-test, post-test, observasi, wawancara, dan kepercayaan. Untuk mengetahui efektivitas teknik pencocokan kata dalam gambar, t-test akan diterapkan menggunakan SPSS 15.

Masalah penelitian ini didasarkan pada kurikulum pembelajaran dan pembelajaran yang kaku di kelas, tergantung pada metode konservasi secara umum. Penelitian ini harus menjadi solusi untuk masalah ini, kontribusi baru yang bermanfaat di bidang pengajaran bahasa Arab

Hasil yang paling penting: Penelitian ini menemukan akumulasi skor yang tinggi di antara siswa dalam rincian: 62,34 dalam pre-test, 74,25 dalam post-test (setelah *treatment*). Pada saat yang sama, kosakata bahasa Arab mereka telah meningkat tajam. Uji-t menggunakan SPSS 15 menunjukkan bahwa sig = 0,001. SIG <0,05 bergerak tetapi H1 diterima dan H0 ditolak.

Jadi Teknik Permainan Mencocokkan Kata Bahasa Arab Dan Gambar Siswa Kelas III SDIT Insan Utama Bantul Semester Genap Tahun Ajaran 2018/2019 : Penelitian Eksperimen Dan Kontrol, terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Arab.

Kata kunci: Kata, Gambar, Peningkatan Penguasaan, Kosakata

ملخص البحث

يهدف هذا البحث: (١) الى معرفة تقنية لعبة مطابقة الكلمات العربية بالصور، (٢) في ترقية إتقان المفردات العربية بعد إعطاء العلاج.

العينة في هذا البحث هي الطلبة من الدرجة الثالث الإبتدائية في الفصلين (B) و (C)، و عددهم لكلّ منهما : ٢٥ طالبا. هذا البحث الكمي، حيث يسير على نوع الذي يسمى : *Pre test post test control group design*. و تستخدم فيه طريقة جمع البيانات بخطوات : الإختبار القبلي والإختبار البعدي، الملاحظة، المقابلة، والمواثقة. و لمعرفة فعالية تقنية لعبة مطابقة الكلمات العربية بالصور، سيطبق فيه اختبار *t* باستخدام SPSS 15.

و مشكلة هذا البحث قائمة على منهج التعليم و التعلم الجامد في الفصل، حيث يعتمد على طريقة الحفظ بشكل عام. فيرجى من هذا البحث أن يكون حلا لهذه المشكلة مساهمة جديدة نافعة في مجال تعليم اللغة العربية.

و من أهم النتائج : إن هذا البحث يجد ارتفاع الدرجة المتراكمة بين الطلاب بتفاصيل : ٦٢،٣٤ في الإختبار القبلي، ٧٤،٢٥ في الإختبار البعدي (بعد اعطاء العلاج). و في الوقت ذاتة، ازدادت مفرداتهم العربية بوضوح. أما اختبار *t* باستخدام برنامج SPSS 15 فيدل على ان sig = 0,001. و sig <0.05 يسير الا ان H_1 مقبول و H_0 مرفوض.

فإن تقنية لعبة مطابقة الكلمات العربية بالصور لطلاب الفصل الثالث بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية المتكاملة إنسان اوتما بنطول، فعالية مؤزة موحية فريدة في تعزيز إتقان المفردات العربية.

الكلمات المفتحية : الكلمات، الصور، ترقية إتقانها، المفردات