UIN SUSKA RIAU

ملخص

نورملا ساري، (2017) : فعالية طريقة القراءة بلعبة تنظيم القصة لترقية مهارة القراءة لدى طلاب المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية 2 إندراغيري هيلير.

هذا البحث بحث تجريبي، حين كانت الباحثةمدرسة اللغة العربية في التعليم. هذا البحث يهدف إلى معرفة فعالية طريقة القراءة بلعبة تنظيم القصة لترقية مهارة القراءة لدى طلاب المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية 2 إندراغيري هيلير. وسؤال البحث هل طريقة القراءة بلعبة تنظيم القصة فعالة لترقية مهارة القراءة لدى طلاب المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية 2 إندراغيري هيلير؟

وأما أفراد البحث فه ي مدرسة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية 2 إندراغيري هيلير , وموضوع فعالية طريقة القراءة بلعبة تنظيم القصة لترقية مهارة القراءة لدى طلاب المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية 2 إندراغيري هيلير. ومجتمع البحث وعينته طلاب الصف الثاني من قسم علم الاجتماع 1 و 2. و طريقة جمع البيانات التي استخدمتها الباحثة هي الملاحظة والإختبار. وفي تحليل البيانات استخدمت فيه الباحثةالرمز الآتي :

$$P = \frac{f}{N} X100\%$$

$$to = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left[\frac{SDx}{\sqrt{N-1}}\right]^2 + \left[\frac{SDy}{\sqrt{N-1}}\right]^2}}$$

وبعد أن حللت الباحثة البيانات، فوجدت الباحثة النتيجة: أن طريقة القراءة بلعبة تنظيم القصة فعالة لترقية مهارة القراءة لدى طلاب المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية 2 إندراغيري هيلير. كما دل عليه أن $To = 4.47$ أكبر من الجدول "Tt" في درجة دلالة 5% ومن درجة دلالة 1% ،يعنى Ho مردودةو Ha مقبولة. وهذه تدل على أنّ طريقة القراءة بلعبة تنظيم القصة فعالة لترقية مهارة القراءة لدى طلاب المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية 2 إندراغيري هيلير.

الكلمات الأساسية : *فعالية، لعبة نتظيم القصة، مهارة القراءة.*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

ABSTRACT

Nurmala Sari, (2017): The Effectiveness of *Qira'ah* Method with Sorting Story Game in Increasing Student Reading Ability at State Islamic Senior High School 2 Indragiri Hilir

This research was an Experiment, the researcher carried out the research directly as a teacher in the learning process. This research aimed at knowing the effectiveness of*Qira'ah*method with Sorting Story game in increasing student reading ability at State Islamic Senior High School 2 Indragiri Hilir. The formulation of the problem was "was the implementation of*Qira'ah*method with Sorting Story game effective to increase student reading ability at State Islamic Senior High School 2 Indragiri Hilir?". The subject of this research was the Arabic language teacher, and the object was theeffectiveness of*Qira'ah*method with Sorting Story game in increasing student reading ability at State Islamic Senior High School 2 Indragiri Hilir. The eleventh-grade students of Social Science 1 and 2 were the population and samples of this research. Observation and test were the instruments of collecting the data. To analyze the observation data, the following formula was used: $P = \frac{f}{N} x\ 100\%$, and to analyze the test data was using$to = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left[\frac{SDx}{\sqrt{N-1}}\right]^2 + \left[\frac{SDy}{\sqrt{N-1}}\right]^2}}$. Based on the data analysis obtained, it could be concluded that there was a difference on student reading ability between students taught by using *Qira'ah*method with Sorting Story game and those who were taught without using*Qira'ah*method with Sorting Story game becauset$_o$ was 4.47 that was higher than t_{table} 2.68 at 1% significant level and 2.01at 5% significant level. It revealed that H_o was rejected, and H_a was accepted. In other words, *Qira'ah*method with Sorting Story game was effective to increase student reading ability at State Islamic Senior High School 2 Indragiri Hilir.

Keywords: ***Effectiveness, Sorting Story Game,Reading Ability***

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Sultan Syarif Kasim Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ABSTRAK

Nurmala Sari, (2017) :Efektifitas Metode Qira'ah dengan Permainan Mengurutkan Cerita untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa MAN 2 Indragiri Hilir

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dimana peneliti berperan langsung sebagai guru dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas permainan Mengurutkan Cerita dengan menggunakan Metode Qira'ah untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa MAN 2 Indragiri Hilir.

Rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah "Apakah Pelaksanaan Metode Qira'ah dengan Permainan Mengurutkan Cerita Efektif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca siswa MAN 2 Indragiri Hilir?".

Subjek penelitian adalah guru bahasa Arab MAN 2 Indragiri Hilir, sedangkan objeknya adalah Efektifitas Metode Qira'ah dengan Permainan Mengurutkan Cerita untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa MAN 2 Indragiri Hilir. Populasi dan sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi dan test. Untuk menganalisa data observasi digunakan rumus:

$$\mathbf{P} = \frac{f}{\mathbf{N}} \mathbf{X100\%}$$

Sedangkan untuk menganalisa data test digunakan rumus:

$$T_0 = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left[\frac{SDx}{\sqrt{N-1}}\right]^2 + \left[\frac{SDy}{\sqrt{N-1}}\right]^2}}$$

Dari analisis data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran terdapat perbedaan kemampuan membaca siswa antara kelas yang menggunakan Metode Qira'ah dengan Permainan Mengurutkan Cerita dengan yang tanpa menggunakan Metode Qira'ah dengan Permainan Mengurutkan Cerita. Karena nilai To = 4.47 lebih besar dari Tt pada taraf signifikansi 1% = 2,68 dan taraf signifikansi 5% = 2.01. Ini berarti bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan kata lain metode qira'ah dengan menggunakan permainan Mengurutkan Cerita efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa MAN 2 Indragiri Hilir.

Kata Kunci : ***Efektifitas, Permainan Mengurutkan Cerita, Kemahiran Membaca.***