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

ملخص

النساء صالحة الحياة، (٢٠١٨): فعالية استخدام استراتيجية لعبة القصة المتقطعة (Sobekan Cerita) بوسيلة جهاز العرض لترقية مهارة القراءة لدى التلاميذ في المدرسة العالية الإسلامية بمعهد الهداية كمبار.

هذا البحث بحث تجريبي، في هذا البحث الباحثة كالمعلمة في تعليم اللغة العربية مباشرة. هذا البحث يهدف إلى معرفة فعالية استخدام استراتيجية لعبة القصة المتقطعة (Sobekan Cerita) بوسيلة جهاز العرض لترقية مهارة القراءة لدى التلاميذ في المدرسة العالية الإسلامية بمعهد الهداية كمبار. وسؤال البحث هل استخدام استراتيجية لعبة القصة المتقطعة (Sobekan Cerita) بوسيلة جهاز العرض فعّال لترقية مهارة القراءة لدى التلاميذ في المدرسة العالية الإسلامية بمعهد الهداية كمبار ؟ وأما أفراد البحث فهي مدرسة و تلاميذ فى الصف الحادي عشر في المدرسة العالية الإسلامية بمعهد الهداية كمبار, وموضوعه فعالية استراتيجية لعبة القصة المتقطعة (Sobekan Cerita) بوسيلة جهاز العرض لترقية مهارة القراءة لدى التلاميذ في المدرسة العالية الإسلامية بمعهد الهداية كمبار. ومجتمع البحث تلاميذ في المدرسة العالية الإسلامية بمعهد الهداية كمبار وعينته تلاميذ الصف الحادي عشر. وطريقة جمع البيانات التي استخدمتها الباحثة هي الملاحظة والإختبار. وبعد أن حللت الباحثة البيانات، فوجدت الباحثة النتيجة: أن استراتيجية لعبة القصة المتقطعة (Sobekan Cerita) بوسيلة جهاز العرض فعّال لترقية مهارة القراءة لدى التلاميذ في المدرسة العالية الإسلامية بمعهد الهداية كمبار. كما دل عليه أن ٤.٧٨= T أكبر من الجدول "Tt" في درجة دلالة % ١=٢,٤٢ ومن درجة دلالة %٥= ١,٦٨ ،يعنى H مردودة و H مقبولة. وهذه تدل على أنّ استراتيجية لعبة القصة المتقطعة (Sobekan Cerita) بوسيلة جهاز العرض فعّال لترقية مهارة القراءة لدى التلاميذ في المدرسة العالية الإسلامية بمعهد الهداية كمبار.

الكلمات الأساسية : *فعالية، استراتيجية, لعبة القصة المتقطعة (Sobekan Cerita) وسيلة جهاز العرض, مهارة القراءة.*

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

ABSTRACT

Annisa Sholehatul Hayyah, (٢٠١٨): The Effectiveness of Using *Al Qissoh Al Mutaqotti'ah* (*Shred Story*) Game Strategy with Projector Media in Increasing Student Reading Ability at Islamic Senior High School of Islamic Center Al-Hidayah Boarding School Kampar.

This research was an Experiment, the researcher carried out the research directly as a teacher in the learning process. It aimed at knowing the effectiveness of using *Al Qissoh Al Mutaqotti'ah* (*Shred Story*) game strategy with projector media in increasing student reading ability at Islamic Senior High School of Islamic Center Al-Hidayah Boarding School Kampar. The formulation of the problem was "was *Al Qissoh Al Mutaqotti'ah* game strategy with projector media effective to increase student reading ability at Islamic Senior High School of Islamic Center Al-Hidayah Boarding School Kampar?". The subjects of this research were the teachers and the eleventh-grade students. The object was the effectiveness of using *Al Qissoh Al Mutaqotti'ah* game strategy with projector media in increasing student reading ability at Islamic Senior High School of Islamic Center Al-Hidayah Boarding School Kampar. All students were the population of this research, the eleventh-grade students were the samples. Observation and test were the instruments of collecting the data. To analyze the observed data, Based on the data analysis obtained, it could be concluded there was a difference on reading ability between students taught by using *Al Qissoh Al Mutaqotti'ah* game strategy with projector media and those who were not taught by using *Al Qissoh Al Mutaqotti'ah* game strategy with projector media. because t_o ٤.٨ was higher than t_t ٢.٤٢ at ١٪ significant level and ١.٦٨ at ٥٪ significant level. It meant that $H_.$ was rejected and H_a was accepted. In other words, the use of *Al Qissoh Al Mutaqotti'ah* game strategy with projector media was effective to increase student reading ability at Islamic Senior High School of Islamic Center Al-Hidayah Boarding School Kampar.

Keywords: ***Effectiveness, Strategy, Al Qissoh Al Mutaqotti'ah (Shred Story) Game, Projector Media, 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 Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ABSTRAK

Annisa Sholehatul Hayyah, (٢٠١٨): Efektifitas Penggunaan Strategi Permainan *Al Qissoh Al Mutaqotti'ah* (Sobekan Cerita) dengan Media Proyektor untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Islamic Centre Al-Hidayah Kampar.

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dimana peneliti berperan langsung sebagai guru dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas Penggunaan Strategi Permainan *Al Qissoh Al Mutaqotti'ah* (Sobekan Cerita) dengan Media Proyektor untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Islamic Centre Al-Hidayah Kampar. Rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah "Apakah Penggunaan Strategi Permainan *Al Qissoh Al Mutaqotti'ah* (Sobekan Cerita) dengan Media Proyektor efektif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Islamic Centre Al-Hidayah Kampar ?". Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas XI Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Islamic Centre Al-Hidayah Kampar, sedangkan objeknya adalah Efektifitas Penggunaan Strategi Permainan *Al Qissoh Al Mutaqotti'ah* (Sobekan Cerita) dengan Media Proyektor Efektif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Islamic Centre Al-Hidayah, Kabupaten Kampar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Islamic Centre Al-Hidayah Kampar dan sampelnya adalah siswa kelas XI Siswa Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Islamic Centre Al-Hidayah. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi dan test. Dari analisis data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran terdapat perbedaan kemampuan membaca siswa antara kelas yang menggunakan Strategi Permainan *Al Qissoh Al Mutaqotti'ah* (Sobekan Cerita) dengan Media Proyektor dengan yang tanpa menggunakan Strategi Permainan *Al Qissoh Al Mutaqotti'ah* (Sobekan Cerita) dengan Media Proyektor. Karena nilai To = ٤.٨ lebih besar dari Tt pada taraf signifikansi ١٪ = ٢,٤٢ dan taraf signifikansi ٥٪ = ١,٦٨. Ini berarti bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan kata lain Penggunaan Strategi Permainan *Al Qissoh Al Mutaqotti'ah* (Sobekan Cerita) dengan Media Proyektor efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca bahasa arab siswa kelas XI Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Islamic Centre Al-Hidayah, Kabupaten Kampar.

Kata Kunci: ***Efektifitas, Strategi, Permainan Al Qissoh Al Mutaqotti'ah (Sobekan Cerita), Media Proyektor, Kemahiran Membaca.***