ABSTRAK

Wirdatul Jannah Amnur,(٢٠١٧): "Efektifitas penggunaan metode qiasiyah dengan permainan *mengisi pesan gambar* untuk meningkatkan qowaid mahasiswa Pusat Pengembangan Bahasa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau"

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan permainan *Mengisi Pesan Gambar* dalam meningkatkan qowa'id mahasiswa Pusat Pengembangan Bahasa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Hal ini bisa diketahui setelah mengetahui adanya perbedaan qowaid antara mahasiswa yang diajarkan menggunakan permainan *Mengisi Pesan Gambar* dan siswa yang diajarkan tidak menggunakannya. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan permainan ini. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Pusat Pengembangan Bahasa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau jurusan Al-qur'an tafsir hadits kelas ٠٥ sebagai Kelas Eksperimen yang berjumlah ٢٢ orang dan kelas ٠٦ sebagai Kelas Kontrol yang berjumlah ٢٤ orang. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan Tes dan Observasi. Sedangkan untuk menganalisa data, peneliti menggunakan Program SPSS dan Rumus T_{test}. Dari analisa data, didapatkan nilai signifikan dari program SPSS yaitu ٠,٠٠٨٥ dan nilai tersebut lebih kecil dari ٠,٠٥. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan antara mahasiswa yang diajarkan menggunakan permainan *Mengisi Pesan Gambar* dan yang diajarkan tidak menggunakannya dan juga nilai t_{hitung} ٦,٧٥٤ yang mana lebih besar dari pada nilai t_{tabel} pada signifikan ٥٪ dan ١٪ (٢.٥٣ <٦,٧٥٤> ٢.٥٨). Hal ini menunjukkan bahwa permainan *Mengisi Pesan Gambar* efektif untuk meningkatkan qowaid. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi dalam penggunaan strategi ini adalah kesungguhan siswa dalam proses belajar, kesesuaian materi dengan tingkat keterampilan siswa, dan kalimat yang terarah dan familiar.

Kata kunci: Efektifitas, metode qiasiyah, permainan *mengisi pesan gambar*, meningkatkan qowaid.

ملخص

وِردة الجنة أمنور: فعالية استخدام الطريقة القياسية بلعبة إملاء رسالة الصورة لترقية القواعد لدى الطلاب بمركز ترقية اللغة جامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو. (٢٠١٧)

أما تصميم البحث فهو البحث التجريبي الذي يهدف إلى معرفة فعالية استخدام لعبة إملاء رسالة الصورة في ترقية القواعد لدى الطلاب بمركز ترقية اللغة جامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو، ويتبين ذلك بعد معرفة الفرق القواعد لدى الطلاب بين التعليم باستخدام لعبة إملاء رسالة الصورة وبين التعليم بعدم استخدامها. ويهدف هذا البحث إلى معرفة العوامل التي تؤثر على استخدم هذه اللعبة.أما موضوع البحث فهو طلاب بمركز ترقية اللغة جامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو بقسم التفسير والحديث ويتكون من الصف ٠٥ كفصل تجريبي ويتكون من ٢٢ طالبا، والصف ٠٦ كفصل عادي ويتكون من ٢٤ طالبا. أما أسلوب جمع البيانات: فبالاختبار والملاحظة. أما أسلوب تحليل البيانات فاستخدمت الباحثة برنامج SPSS برموز T_{test}. بناء على تحليل البيانات حصلت النتيجة على درجة هامة من استخدام برنامج SPSS وهي ٠,٠٠٨٥ وهي أصغر من ٠,٠٥.فدلّ ذلك على وجود الفرق بين الطلاب الذين يتعلمون باستخدام لعبة ملء رسالة مصوَّرة وبين الطلاب الذين يتعلمون بدون استخدامها، ولأن نتيجة t_{hitung} ٦,٧٥٤ أكبر من نتيجة t_{tabel} في درجة هامّة ٥% و١% (٢,٥٣ < ٦,٧٥٤ < ٢,٥٨).فيتبين ذلك على أن استخدام لعبة ملء رسالة مصوَّرة لترقية القواعد. أما العوامل التي تؤثر على استخدام هذه الإستراتيجية فهي جهد الطلاب أثناء التعلم، مناسبة المواد الدراسية بالمستوى المهاري لدى الطلاب، والجمل الموجهة والمشهورة.

الكلمات الأساسية: فعالية، الطريقة القياسية، لعبة ملء رسالة مصوَّرة ، ترقية القواعد.

ABSTRACT

Wirdatul Jannah Amnur (٢٠١٧): The Effectiveness of *Qiasiyah* Method by Picture Text Filling Game to Improve the grammar of the students of Language Center of Sultan Syarif Kasim State Islamic University of Riau.

This research is an Experimental Research which is aimed at determining the effectiveness of using Picture Text Filling Game in improving students of grammar at Language Development Center of Sultan Syarif Kasim State Islamic University of Riau. This can be known after knowing the differences in grammar between students taught using Picture Text Filling Game and students who are taught without it. This study is also aimed at determining the factors that influence the use of this game. The subject of this research is the students of Language Development Center of Sultan Syarif Kasim State Islamic University of Riau majoring al-Qur'an and Hadith interpretation of Class ٠٥ as an Experiment Class consisting of ٢٢ people and class ٠٦ as Control Class consisting of ٢٤ people. The Data collections in this study are Tests and Observations. Meanwhile, to analyze the data, the researchers used the SPSS Program and Ttest Formula. From the data analysis, the significant value of SPSS program is ٠,٠٠٨٥ and the value is smaller than ٠,٠٥. This shows that there is a difference between the students taught using the Picture Text Filling Game and taught without using it as well as the t-count of ٦.٧٥٤ which is greater than the t-table value on the significant ٥٪ and ١٪ (٢,٥٣ <٦,٧٥٤> ٢,٥٨). This shows that Picture Text Filling Game is effective to improve grammar. The factors that influence the use of this strategy is the seriousness of students in the learning process, the suitability of the material with students' skill level, and sentences that are directed and familiar.

Keyword: Effectiveness, *Qiasiyah* Method, Picture Text Filling Game, Improve the grammar.