

ABSTRAK

Nafizah. 2013. *Efektifitas Teknik Permainan “Guess Who?” dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas VIII (F) Di MTsN Junwangi Krian Sidoarjo.*

Kata Kunci : Teknik permainan “*Guess Who?*”, *Meningkatkan Keterampilan Berbicara*

Salah satu permainan yang digunakan dalam pembelajaran adalah permainan *Guess Who*. Permainan Pembelajaran ini sangat efektif untuk meningkatkan ketrampilan berbicara bagi siswa dalam pembelajaran bahasa arab karena dalam penggunaan permainan tersebut, siswa juga ikut berperan aktif dalam proses berpikir, berdiskusi dengan teman sebangku atau kelompok kecil yang telah dibentuk dan mendiskusikan bersama dikelas. Atas alasan inilah, penulis terdorong untuk mengadakan penelitian di Madrasah Tsanawiyah Negeri Krian Sidoarjo.

Penelitian ini diharapkan dapat memecahkan permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Arab, khususnya kesulitan siswa dalam berbicara dengan Bahasa Arab. Dalam penelitian ini akan membahas efektifitas tehnik permainan *Guess Who* dalam Meningkatkan Kemampuan berbicara siswa. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes. Hal ini untuk membuktikan efektif atau tidaknya permainan *Guess Who* dalam pembelajaran Bahasa Arab untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Dari hasil tes yang diuji dengan perhitungan statistik diperoleh data mean pre test = 6.13, mean post test = 7.70, standart deviasi pre test = 0.958, standar deviasi post test = 0,679, dan nilai T hitung = 11.002. dari hasil tersebut disimpulkan bahwa T hitung lebih besar dari T tabel ($11.002 > 2,060$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat peningkatan kemampuan berbicara. Jadi terdapat pengaruh penerapan tehnik permainan *Guess Who* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.