

ABSTRAK

AHMAD MIFTAKHUR RIJAL D02209043 “EFEKTIVITAS PERMAINAN SHOP TRAVELLING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA DI SEKOLAH MADRASAH TSANAWIYAH AL-MUBARAK DUDUK DAMPEYAN GRESIK” .

Penelitian ini di latar belakang oleh permasalahan yang mendasar yaitu kurangnya semangat siswa untuk memahami bahasa Arab yang sebenarnya mudah dan tidak terlalu rumit untuk dipelajari, meskipun guru yang mengajar sudah mempersiapkan berbagai metode, permainan dan perangkat belajar untuk menimbulkan semangat siswanya agar tidak jenuh pada pengajaran maka dari sini perlu peningkatan yang mudah untuk dilakukan siswa agar mampu memahami dan menerima yang dijelaskan oleh guru yaitu dengan menyusun sebuah proses belajar yang simpel dan menyenangkan. Dan untuk masalah kurangnya kosakata yang dimiliki siswa sehingga menimbulkan siswa kesulitan untuk berbicara maka sebagai guru memberikan kosakata yang mudah terlebih dahulu agar siswa dapat menghafal dan mengerti apa yang akan dipelajari dan difahami dalam proses pembelajaran.

Salah satu cara dapat dilakukan adalah penerapan permainan shop travelling. Permainan ini bertujuan melatih kecepatan berfikir, ketelitian dan kekompakan siswa dengan menggunakan peralatan sederhana yaitu kertas gambar dan tulisan kata-kata untuk membentuk sebuah bentuk contoh toko, perpustakaan dan sebagainya, akan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan sehingga siswa akan lebih mudah mencerna pelajaran. Maka dengan permainan “shop Travelling” diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang terkait diatas.

Adapun masalah yang diteliti dalam skripsi ini adalah:

1. Bagaimana penerapan permainan shop travelling dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VIII sekolah MTs Mubarak Gresik?
2. Bagaimana kemampuan berbicara siswa kelas VIII MTs Mubarak Gresik?
3. Bagaimana efektivitas penerapan permainan shop travelling dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VIII MTs Al-Mubarak?

Dalam menjawab permasalahan tersebut peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan kolerasi rank order dan t-test. Adapun hal yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi, wawancara, tes dan analisis data. Dari hasil tes yang diuji dengan perhitungan statistik diperoleh data mean kelompok sampel = 10, standar deviasi kelompok sampel = 5,121 dan nilai $T_{hitung} = 9,016$ dari hasil tersebut disimpulkan bahawa T_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} ($9,16 > 8,955$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya penerapan permainan shop travelling efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa kelas VIII di sekolah MTs. Al-Mubarak Gresik.

كلمة الشكر والتقدير

الحمد لله الذي فضل على بنى آدم بالعلم والعمل على جمع العالم، والصلاة
والسلام على محمد سيد العرب والعجم، وعلى آله وأصحابه بناييع العلوم والحكم.
وكان الباحث يستطيع أن تعبّر لسانه على النعم بشدّة الفرح والسعادة في إتمام هذا
البحث العلمي بموضوع "فعالية لعبة تسوق السفر (shop travelling) لترقية مهارة
الكلام للطلّاب مدرسة المبارك المتوسطة دودك سميان كراسيك". فقدّم جزيل الشكر
الخالص والتقدير العميق إلى:

- ١- الله جل جلاله الذي يسّرني وسهّلني على أمور الدنيا والآخرة .
 - ٢- فضيلة الأستاذ الكريم الدكتور علي مظفر الماجستير، عميد كلية التربية والتعليم
جامعة سونان أمبيل الإسلامية الحكومية سورابايا.
 - ٣- فضيلة الأستاذ الكريم الدكتور محمد بيهقي الماجستير، على جهده وصبره في
توجيه وإشراف الباحث في كتاب هذا البحث العلمي.
 - ٤- فضيلة الأستاذ الكريم الدكتور اندوس على وفي الماجستير، رئيس قسم تعليم اللغة
العربية الجامعة سونان أمبيل سورابايا.
 - ٥- جميع الأساتيد الذين قد علّموا الباحث علوماً مختلفة في قسم اللغة العربية.
 - ٦- فضيلة الأستاذ الكريم الأستاذ نورسعت مسكان S.Pd
 - ٧- جميع الزملائي المحبوبين في قسم اللغة العربية.
- وأخيراً، شكراً جزيلاً على كل من ساعد الباحث في إنهاء البحث العلمي بدعاء
ودفاع.

الباحث

أحمد مفتاح الرجال

D. ٢٢٠٩٠٤٣