التجريد

سيتي فوجيياتي نيعسي، فعالية استخدام لعبة عليك بالتخمين *(Please Guess)* لترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل الثامن بمدرسة معارف المتوسطة الإسلامية كدنغ كندو جندي سيدوارجو

المشرف : الأستاذ شافعي الماجستير.

الكلمة الرئيسية: لعبة "عليك بالتخمين" *(Please Guess)*، مهارة الكلام

الكلام إحدى المهارة من المهارات التي لابد أن يملكها الطلاب في تعليم اللغة العربية، ونعرف أن مهارة الكلام أهم مهارة في تعليم اللغة لأن الكلام أول عنصر في تعليم اللغة.

و بعض اللعبة في تعليم مهارة الكلام هي لعبة "عليك بالتخمين" *(Please Guess)*. هذه اللعبة هي النشاط الذي يبحث عن الصورة المخفية بطريق التزاوج الطلاب، فيها ليست الفرحة فقط ولكن تحتوي النشاطة التي تهدف أن تحصل الأهداف التعلمية اللغوية.

وفي بحثها تريد الباحثة أن تعرف فعالية استخدام لعبة"عليك بالتخمين" *(Please Guess)* لترقية مهارة الكلام. وطريقة البحث التي استخدمت الباحثة هي الطريقة الكمية بقضايا البحث ١)كيف كفاءة مهارة الكلام لطلاب الفصل الثامن بمدرسة معارف المتوسطة الإسلامية كدنغ كندو جندي سيدوارجو، ٢)كيف استخدام لعبة "عليك بالتخمين" *(Please Guess)* لترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل الثامن بمدرسة معارف المتوسطة الإسلامية كدنغ كندو جندي سيدوارجو، ٣)كيف فعالية استخدام لعبة "عليك بالتخمين" (Please Guess) لترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل الثامن بمدرسة معارف المتوسطة الإسلامية كدنغ كندو جندي سيدوارجو. و مجتمع البحث هو جميع الطلاب الفصل الثامن (٥٠ طالبا) بمدرسة معارف المتوسطة الإسلامية كدنغ كندو جندي

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

سيدوارجو بعدد عينة البحث ٢٥ طالبا. وأما بنود البحث في هذا البحث منها : ١)- الملاحظة، ٢)- المقابلة، ٣)- الوثائق، ٤)-الاستبيان، ٥)- الاختبار.

تدل نتائج البحث بأن استخدام لعبة عليك بالتخمين *(Please Guess)* فعال بنظر إلى التحليل الذي تقامته الباحثة باستخدام الرمز Ttest ويستنتج أن نتيجة T Hitung (26.000) أكبر من T Tabel (2.063) وهذا يدل على مردود الفرضية الصفرية. وأما نتيجة (2-Tailed) sig 0.000 وهو أصغر من ٠.٠٠٥ وهذا يدل على مردود الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة. لذلك استخدام لعبة عليك بالتخمين *(Please Guess)* له علاقة قوية وبسيطة لترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل الثّامن بمدرسة معارف المتوسطة الإسلامية كدنغ كندو جندي سيدوارجو

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ABSTRAK

Siti Pujiati Nengse, *Efektifitas Penggunaan Permainan Silahkan Terka (Please Guess) untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VIII Mts Ma'arif KedungKendo Candi Sidoarjo*

Pembimbing : Syafi'i, M. Ag.

Kata Kunci :Permainan Silahkan Terka *(Please Guess)*, Keterampilan berbicara

---

Berbicara merupakan salah satu keterampilan dalam berbahasa yang harus dimiliki siswa dalam belajar bahasa Arab. Kita mengetahui bahwa keterampilan Berbicara merupakan hal yang sangat penting dalam mempelajari bahasa karena Berbicara adalah aspek pertama bagi seseorang yang belajar tentang bahasa.

Salah satu permainan yang digunakan dalam pembelajaran Berbicara adalah permainan Silahkan Terka *(Please Guess)*. Permainan ini adalah kegiatan yang membahas tentang gambar rahasia/tersembunyi dengan cara siswa berpasangan, didalam permainannya tidak hanya kegembiraan saja akan tetapi mengandung kegiatan yang bertujuan untuk menghasilkan tujuan-tujuan pembelajaran bahasa.

Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui efektifitas permainan Silahkan Terka *(Please Guess)* dalam pengembangan keterampilan berbicara. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif, dengan rumusan masalah: 1). Bagaimana kemampuan keterampilan berbicara siswa kelas VIII Mts Ma'arif KedungKendo Candi Sidoarjo. 2) Bagaimana penggunaan permainan Silahkan Terka *(Please Guess)* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VIII Mts Ma'arif KedungKendo Candi Sidoarjo. 3) Bagaimana efektifitas penggunaan permainan Silahkan Terka *(Please Guess)* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VIII Mts Ma'arif KedungKendo Candi Sidoarjo. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII 50 siswa Mts Ma'arif KedungKendo Candi Sidoarjo dengan jumlah sampel 25 siswa. Adapun instrumen penelitian yang digunakan adalah : (1) Observasi, (2) Wawancara, (3) Dokumentasi, (4) Angket, (5) Tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan Silahkan Terka *(Please Guess)* terbukti efektif hal ini bisa dilihat dari analisis yang dilakukan peneliti dengan menggunakan rumus Ttest yang menujukkan bahwa Thitung (26.000) > Ttabel (2,063) dengan tingkat signifikansi (2-Tailed) 0.000 < 0,005. maka Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya penggunaan permainan Silahkan Terka *(Please Guess)* efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VIII Mts Ma'arif KedungKendo Candi Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id