التجريد

راهايونيعسية، د٧٢٢٢١٢٢٠، فعالية تطبيق لعبة نحات التماثيل *"Sculpting Statue"* لترقية مهارة كلام الطلاب في الفصل العاشر بالمدرسة الثانوية الحكومية فاداعان بوجونغورو.

الكلمة الرئيسية : لعبة نحات التماثيل *"Sculpting Statue"* مهارة كلام اللغة العربية

أمّا موضوع هذا البحث "فعالية تطبيق لعبة نحات التماثيل *"Sculpting Statue"* لترقية مهارة كلام الطلاب في الفصل العاشر بالمدرسة الثانوية الحكومية فاداعان بوجونغورو"، وخلفية هذا البحث هي كثير من الطلاب يصعبون في تعليم اللغة العربية ولم يمارس المدرّس عليهم ليتكلام باللغة العربية، لذا فتستعمل الباحثة وسيلة لعبة نحات التماثيل لترقية مهارة كلام الطلاب.

وأهداف هذا البحث ليعرف كيف كفاءة الطلاب قبل تطبيق لعبية نحات التماثيل *"Sculpting Statue"* على مهارة كلام الطلاب، وكيف تطبيق لعبة نحات التماثيل *"Sculpting Statue"* وجد فعالية في تطبيق لعبة نحات التماثيل *"Sculpting Statue"* لترقية مهارة كلام الطلاب. كان البحث في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية فاداعان بوجونغورو باستخدام طريقة الكمّية و"T-test" والنسب المأوية، ومجتمع البحث في هذا البحث هو جميع الطلاب في الفصل العاشر. ولنيل البيانات استعملت الباحثة طرائق كثيرة موافقة بهذا البحث وهي طريقة الملاحظة والمقابلة والوثائق والإختبار والاستبيانات.

هذا النوع من البحث هو البحث التجريبي هو للبحث عن تأثير المتغير x إلى المتغير y. ثم النتائج التي حصل عليها من نتائج اختبار (٥،٨٧٥) T-hitung أكبر من (٢،٧٠٤) T-tabel وهذا يدل على مردود الفرضية الصفرية (H_O) وقبول الفرضية البدلية (H_a). لذلك أن تطبيق لعبة نحات التماثيل *"Sculpting Statue"* **فعال** لترقية مهارة الكلام في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الثانوية الحكومية فاداعان بوجونغورو.

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

Rahayu Ningsih, D02212027, Pengaruh Penerapan Permainan "Memahat Patung" untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X MA Negeri Padangan Bojonegoro.

Kata kunci: memahat patung, keterampilan berbicara

Adapun tema dalam pembahasan ini yaitu, Pengaruh Penerapan Permainan "Memahat Patung" untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X MA Negeri Padangan Bojonegoro dan adapun latar belakang pembahasan ini banyak sekali diantaranya para siswa merasa kesulitan dalam belajar bahasa Arab dan guru juga tidak melatih mereka berbicara bahasa Arab, karena hal ini maka diberlakukanlah pembahasan metode "memahat patung" dengan tujuan meningkatkan keterampilan berbicara siswa .

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana keefisien siswa sebelum menerapkan permainan memahat patung terhadap keterampilan berbicara siswa, bagaimana cara menerapkan metode "memahat patung" dan adakah keefektifan dalam menerapkan permainan "memahat patung" terhadap keterampilan berbicara siswa kelas X MA Negeri Padangan Bojonegoro dengan menggunakan metode kuantitatif dan menggunakan "t-test" serta prosentase. Dan populasi pada observasi ini yaitu seluruh siswa kelas X (d). Dan untuk mendapatkan dat maka peneliti melakukan beberapa metode yang sesuai dalam pembahasan ini yaitu dengan observasi, wawancara, dokumentasi, tes dan angket.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen yaitu mencari pengaruh variabel X terhadap variabel Y, maka hasil yang didapat dari hasil uji "T" adalah t_0 = 5,875 dan t_t = 2,704, maka dari sini menunjukkan bahwa t_0 lebih besar dari t_t yaitu 5,875>2,704, dan ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, maka penggunaan permainan memahat patung efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas X MA Negeri Padangan Bojonegoro.

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