

ABSTRAK

Siti Yulaekah (D32210058).2014. *Efektifitas Pembelajaran Mufrodad Dengan Menggunakan Permainan "Funny Selling" Untuk Meningkatkan Maharah Kalam Pada Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Sunan Bonang Suciharjo-Tuban.*

Kata Kunci: Pembelajaran Mufrodad, "Funny Selling", Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan bahasa yang penting dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab. Pembelajaran Kalam di sekolah ini hanya menggunakan metode langsung dan penerapannya menggunakan Buku Ajar atau LKS dari guru. Untuk itu, Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah Sunan Bonang Suciharjo-Tuban membutuhkan adanya peningkatan untuk memberikan ketertarikan pada materi keterampilan berbicara, maka dipilihlah permainan "Funny Selling" sebagai media pembelajaran meningkatkan keterampilan berbicara siswa di sekolah ini.

Adapun masalah yang diteliti dalam skripsi ini adalah 1) Bagaimana Penerapan Pembelajaran Mufradat Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas XI MA Sunan Bonang Suciharo-Tuban. 2) Bagaimana Efektifitas Pembelajaran Mufradat dengan Menggunakan Permainan "Funny Selling" Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas XI MA Sunan Bonang Suciharjo-Tuban dan 3) Bagaimana Kemampuan Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas XI MA Sunan Bonang Suciharjo-Tuban.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dokumentasi, interview, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis presentase dan uji T tes. Berdasarkan rumusan masalah dan hasil analisis maka dapat disimpulkan bahwa 1) keterampilan berbicara siswa di sekolah ini cukup baik berdasarkan nilai pre test yang dilakukan peneliti, 2) penggunaan permainan "Funny Selling" sebagai media pembelajaran bahasa Arab berjalan dengan cukup, 3) adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah penggunaan permainan "Funny Selling", yakni berdasarkan analisis hasil t tes diperoleh 8,062 dan t table pada taraf signifikansi 5 % adalah 2,76.

Dengan demikian nilai T hitung lebih besar dari nilai T table ($8,062 > 2,76$) maka H_a diterima dan H_o ditolak. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu adanya efektifitas penggunaan permainan "Funny Selling" antara sebelum digunakan dan sesudah digunakan media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas XI di MA Sunan Bonang Suciharjo-Tuban.