

ABSTRAK

Indah Desiana Putri: 2014 “ *Efektivitas Penggunaan Permainan Kata Misterius untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas X MAN Rejoso Peterongan Jombang* “.

Kata Kunci: Kata Misterius, Kemampuan Berbicara.

Permainan Kata Misterius merupakan salah satu metode yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif Learning yang mana siswa mampu bekerja sama dan saling menghargai pendapat dengan baik bersama timnya sehingga bisa merasakan kenyamanan di dalam proses pembelajaran dan meningkatkan keinginan siswa untuk terus belajar dan berpikir kritis. Berdasarkan hasil interview guru mata pelajaran bahasa Arab kelas X MAN Rejoso bahwasanya kemampuan berbicara bahasa Arab siswa dikategorikan masih sangat kurang, karena kurang maksimalnya waktu dengan keadaan siswa yang berasal dari bermacam-macam lulusan. Berdirinya sekolah di bawah naungan pondok pesantren tidak ada pengaruh sama sekali terhadap kemampuan berbicara bahasa Arab untuk menciptakan bi'ah lughowiyah. Penelitian ini bertujuan untuk: mendiskripsikan (1) kemampuan berbicara siswa kelas X MAN Rejoso Peterongan Jombang (2) proses pembelajaran dengan menerapkan permainan kata misterius, dan (3) efektivitas penggunaan permainan kata misterius.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode analisis data kuantitatif dengan menggunakan uji normalitas data kormogorov-smirnov dan uji paired sample T-test dengan aplikasi SPSS. Dalam hal ini untuk mencari hubungan antara variable (x) permainan kata misterius dengan variable (y) kemampuan berbicara siswa dan mencari efektivitas penggunaan permainan kata misterius untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas X MAN Rejoso Peterongan Jombang. Hasil korelasi antara sebelum menggunakan permainan kata misterius dan sesudahnya 0,901 artinya terdapat hubungan yang kuat, dan $t_{hitung} > t_{table}$ ($12,260 > 2,023$) artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan permainan kata misterius untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas X MAN Rejoso Peterongan Jombang.