Isnainiyah. 2014. *Efektifitas Penerapan Permainan "Head and Tail" untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara bagi siswa kelas VIII A di Madrasah Tsanawiyah An- Nasyi'in Pondok Pesantren Mas Krembangan Taman Sidoarjo*

Kata Kunci : Permainan *Head and Tail*, Kemampuan Berbicara

Dalam setiap bahasa mempunyai empat keterampilan, yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Dalam mempelajari bahasa asing kita dituntun untuk mahir dalam setiap ketrampilan. Begitupun dalam ketrampilan berbicara.

Permainan bahasa digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan serta menjadikan siswa lebih terinovasi untuk mempelajari bahasa. Salah satu permainan bahasa yang dianggap menarik dalam belajar bahasa Arab adalah Head and Tail. Permainan ini merupakan suatu cara pembelajaran yang mewajibkan siswa untuk belajar banyak bicara dan banyak kosakata. Disamping itu siswa akan lebih semangat, serta meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Pembelajaran ini mendapat sambutan baik dari siswa siswi kelas kelas VIII A. Namun disisi lain sebelum pembelajaran dimulai sebaiknya terlebih dahulu mengenalkan kosa kata yang berhubungan dengan materi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan permainan Head and Tail dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VIII A MTs An Nasyiin PP. Mas dan untuk mengetahui efektifitas penerapan permainan Head and Tail permainan Head and Tail siswa kelas VIII A MTs An Nasyiin PP. Mas Krembangan Taman Sidoarjo dengan menggunakan penelitian kuantitatif. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode: 1) observasi, 2) wawancara, 3) dokumentasi, dan 4) tes.

Hasil pembelajaran melatih keterampilan berbicara bahasa Arab siswa kelas VIII A di MTs An Nasyi'in Pondok Pesantren Mas Krembangan Taman Sidoarjo dengan *Head and Tail* meningkat, hal ini bisa kita lihat dari nilai yang diperoleh siswa dari sebelum penerapan "penerapan permainan *Head and Tail* dengan nilai 67,65 dan sesudah penerapan permainan *Head and Tail* 83,24. Untuk itu disarankan kepada guru bahasa Arab untuk menerapkan dan mengembangkan pembelajaran menggunakan permainan *Head and Tail* atau media lainnya demi keberhasilan pembelajaran bahasa Arab.

التجريد

كل اللغة يملك أربع المهارات و هي مهارة الإستماع و الكلام و القرأة و الكتابة. في تدريس اللغة الأجنبية لا بدّ لنا لنمهر لكل المهارات. و كذلك مهارة الكلام.

إستخدام اللعبة اللغوية لسهولة الطلاب في فهم المادة و يجعلوا إبتكاري ليدرس اللغة. و الحروف المتسلسلة هو من احدى لعب لغوية جذاب. هذه اللعبة هو احدى طريقة التعليمية أن يجيب للطلاب أكثر المفردات ليتكلموا. أما الحروف المتسلسلة تعطى الحماسة و ترقية المهارة الكلام للطلاب. و هذا اللعبة الحروف المتسلسلة لطلاب الفصل الثامن- أ بمدرسة الناشئين المتوسطة في معهد ماس الإسلامي كرمباعان تامان سيدوأرجو استقبالا حسنا من الطلاب .و لكن على الجانب الآخرى قبل يبدأ التعلم وينبغي إدخال المواد ذات الصلة المفردات.

أهداف من هذه الدراسة هي لمعرفة تطبيق اللّعبة "الحروف المتسلسلة" *(Head and Tail)* في ترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل الثامن- أ بمدرسة الناشئين المتوسطة في معهد ماس الإسلاميّ كرمباعان- تامان – سيدوأرجو و لمعرفة فعالية تطبيق اللّعبة "الحروف المتسلسلة" *(Head and Tail)* في ترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل الثامن- أ بمدرسة الناشئين المتوسطة في معهد ماس الإسلامي كرمباعان- تامان – سيدوأرجو باستخدام أساليب البحث الكمية. ويتم جمع البيانات باستخدام طريقة المقابلة و الملاحظة و الوثائق و الإختبار.

ممارسة المهارات الكلام من نتائج التعلم باللغة العربية لطلاب في الفصل الثامن- أ بمدرسة الناشئين المتوسطة في معهد ماس الإسلامي كرمباعان تامان سيدوأرجو بتطبيق اللعبة الحروف المتسلسلة *(head and tail)* لانجاز مهارة الكلام لدي الطلاب صحيح بدليل نتائج الإمتحان قبل بتطبيق لعبة الحروف المتسلسلة بنتيجة 67,65 و النتيجة بعد تطبيق لعبة الحرف المتسلسل 83,24. لذلك، تقترح الباحثة للمدرسة اللغة العربية لتطبيق و تطوير التدريس باستخدام لعبة الحروف المتسلسلة أو وسائل التعليم الآخر لنجاح تدريس اللغة العربية.

محتويات البحث