التجريد

كريمة المباركة، ٢٠١٧، *تأثير تطبيق لعبة دقّة حواس الإنسان (Kecermatan Indra Manusia) لترقية مهارة الكلام للطلاب في مدرسة Yaspira المتوسطة الإسلامية بوارنو بوجونكارا*.

مفتاح الرموز : دقّة حواس الإنسان *(Kecermatan Indra Manusia)*، مهارة الكلام.

الموضوع هذا البحث " تأثير تطبيق لعبة دقّة حواس الإنسان *(Kecermatan Indra Manusia)* لترقية مهارة الكلام للطلاب في مدرسة *Yaspira* المتوسطة الإسلامية بوارنو بوجونكارا"، و تدريس اللغة العربية فيها تستخدم طريقة مملة ولم يستخدم المدرس فيها الوسائل التعلمية الممتعية حتى الطلاب يتجهون سلبية ومملة في تدريس اللغة العربية خصوصا مهارة الكلام. لذلك فتستعمل الباحثة وسيلة لعبة دقّة حواس الإنسان *(Kecermatan Indra Manusia)* لترقية مهارة الكلام.

وأما القضايا التي تبحث الباحثة فهي: ١-كيف مهارة الكلام للطلاب في مدرسة *Yaspira* المتوسطة الإسلامية بوارنو بوجونكارا؟ ٢- كيف تطبيق لعبة دقّة حواس الإنسان *(Kecermatan Indra Manusia)* لترقية مهارة الكلام للطلاب في مدرسة *Yaspira* المتوسطة الإسلامية بوارنو بوجونكارا؟ ٣- كيف تأثير تطبيق لعبة دقّة حواس الإنسان *(Kecermatan Indra Manusia)* لترقية مهارة الكلام للطلاب في مدرسة *Yaspira* المتوسطة الإسلامية بوارنو بوجونكارا؟

استخدامت الباحثة هي طريقة الكمية و النسب المأوية و الرمز المستوى الأهمية *(Product moment)*.أما نتيجة من "r" في الجدوال على درجة ٥ % = ٠,٤٣٣ و من "r" في الحساب = ١. فالنتيجة "r" في الحساب أكبر من "r" في الجدوال (٠,٤٣٣ <١) حتى الفرضية الصفرية مردودة و الفرضية البدلية مقبولة بمعنى وجود تأثير تطبيق لعبة دقّة حواس الإنسان *(Kecermatan Indra Manusia)* لترقية مهارة الكلام للطلاب

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

في مدرسة *Yaspira* المتوسطة الإسلامية بوارنو بوجونكارا. و تأثيره قوي جدا بنتيجة "r" في الحساب = ١.

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

Karimatul Mubarikah, 2017, *Pengaruh Penerapan Permainan Kecermatan Indra Manusia untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa di MTs Yaspira Baureno Bojonegoro*.

Kata kunci : Kecermatan Indra Manusia,Keterampilan Berbicara.

Tema dalam pembahasan ini yaitu pengaruh penerapan permainan kecermatan Indra manusia untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa MTs Yaspira Baureno Bojonegoro, dan pembelajaran bahasa Arab di MTs Yaspira Baureno Bojonegoro menggunakan metode yang membosankan dan tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa cenderung pasif dan bosan dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya keterampilan berbicara. Untuk itu peneliti menggunakan media permainan kecermatan Indra manusia untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

Adapun rumusan masalah yang dibahas adalah 1- Bagaimana keterampilan berbicara siswa di MTs Yaspira Baureno Bojonegoro? 2- Bagaimana penerapan permainan kecermatan Indra manusia untuk meningkatkan keterampilan berbicara di MTs Yaspira Baureno Bojonegoro? 3- Bagaimana pengaruh permainan kecermatan Indra manusia untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di MTs Yaspira Baureno Bojonegoro?.

Peneliti menggunakan metode kuantitatif dan menggunakan prosentase، serta korelasi product moment. Adapun hasilnya r tabel dengan tingkat kesalahan 5 % = 0،433 dan r hitung= 1. Jadi r hitung lebih besar dari r tabel (1 > 0،433) sehingga H_0 di tolak dan H_a diterima، artinya ada pengaruh penerapan permainan kecermatan Indra manusia untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa MTs Yaspira Baureno Bojonegoro. Dan pengaruhnya sangat kuat dengan hasil r hitung = 1.

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