التجريد

كوني زكية، ٢٠١٧م : " فعالية تطبيق لعبة الصورة الملهمة *Picture Cued* لترقية مهارة الكلام للطلاب بمدرسة دار العلوم الثانوية الإسلامية رجوصا باسوروان ".

الكلمة الرئيسية : لعبة " الصورة الملهمة "، مهارة الكلام.

اختيار الموضوع بسبب ضعف مهارة الكلام للطلاب في درس اللغة العربية. كان كثير من طلاب الفصل الحادي عشر غير محبين بدرس الكلام في تعليم اللغة العربية لأن خلفية الطلاب متنوعة، إما من المدرسة الإسلامية وإما من المدرسة العامية. وبعضهم يرون أن الكلام هو أصعب المهارات. هم يشعرون بالصعبة لتكلم باللغة العربية ومتحيرون اختيار المفردات الصحيحة. وماستخدام المدرس الكتب المدرسية حتى يجعل الطلاب مملين في الفصل ولذلك أرادت الباحثة تطبيق لعبة الصورة الملهمة لترقيته.

وفي هذا البحث تريد الباحثة أن تعرف فعالية تطبيق لعبة الصورة الملهمة *Picture Cued* لترقية مهارة الكلام للطلاب بمدرسة دار العلوم الثانوية الإسلامية رجوصا باسوروان. أما طريقة البحث التي استخدمتها الباحثة فهي الطريقة الكمية، ويجري البحث الطلاب في الفصل الحادي عشر في هذه المدرسة كان عددهم ١٣٧طالبا. أما القضايا التي تبحث الباحثة فهي: ١- كيف مهارة الكلام للطلاب بمدرسة دار العلوم الثانوية الإسلامية رجوصا باسوروان؟ ٢- كيف تطبيق لعبة الصورة الملهمة *Picture Cued* لترقية مهارة الكلام للطلاب بمدرسة دار العلوم الثانوية الإسلامية رجوصا باسوروان؟ ٣- كيف فعالية تطبيق لعبة الصورة الملهمة *Picture Cued* لترقية مهارة الكلام للطلاب بمدرسة دار العلوم الثانوية الإسلامية رجوصا باسوروان؟ وأما طريقة جمع البيانات في هذا البحث فمنها: ١- المقابلة ٢- الملاحظة ٣- الاستبيانات ٤- الوثائق ٥- الاختبار.

وأما نتيجة الفرضية باستعمال رمز المقارنة t_o فهي٢١.٢٤٤ و t_t =٢.٤٥ ومن هنا تعرف الباحثة أن قيمة ت الحساب t_o أكبر من قيمة ت الجدول t_t على

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

المستوى الدلالة ٥% = $(t_{٠} > t_{t})$ = ٢٠٤٥ < ٢١.٢٤٤. والتفسير منه أن الفرضية الصفرية(H٠) مردودة، الفرضية البدلية (Ha) مقبولة بمعنى يوجد فرق بين نتيجة مهارة الكلام (X) بتطبيق لعبة الصورة الملهمة *Picture Cued* (y) في تعليم الكلام للطلاب في الفصل الحادي عشر بمدرسة دار العلوم الثانوية الإسلامية رجوصا باسوروان.

وهكذا، أن هناك وجود فعالية تطبيق لعبة الصورة الملهمة *Picture Cued* لترقية مهارة الكلام للطلاب في الفصل الحادي عشر بمدرسة دار العلوم الثانوية الإسلامية رجوصا باسوروان.

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

Kuni Zakiyah, ٢٠١٧: "Efektifitas Penerapan Permainan Picture Cued Dalam Meningktkan Keterampilan Berbicara Siswa di Madrasah Aliyah Darul 'Ulum Rejoso Pasuruan".

Kata Kunci : Permainan " Picture Cued", Keterampilan berbicara

Terpilihnya judul ini dilatar belakangi oleh lemahnya kemampuan berbicara siswa-siswi pada mata pelajaran bahasa arab. Terdapat banyak siswa yang tidak suka belajar berbicara dalam pembelajaran bahasa arab. Karena latar belakang siswa yang bermacam-macam, ada yang dari sekolah Islam ada yang dari sekolah umum. Sebagian dari mereka juga berpendapat bahwa berbicara adalah keterampilan yang paling sulit. Mereka merasa kesulitan ketika berbicara menggunakan bahasa arab dan mereka bingung memilih kosa kata yang benar. Selain itu guru hanya menggunakan buku dari sekolah saja sehingga menjadikan siswa bosan di dalam kelas. Oleh karena itu, peneliti ingin menerapkan permainan Picture Cued untuk meningkatkan keterampilan berbicaranya.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui efektifitas penerapan permainan *Picture Cued* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa di MA Darul 'Ulum Rejoso Pasuruan. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif, yang menjadi populasi adalah adalah siswa kelas XI MA Darul 'Ulum Rejoso Pasuruan yang berjumlah ١٣٧ siswa. Adapun rumusan masalah yang dibahas adalah: ١- Bagaimana kemampuan berbicara siswa MA Darul 'Ulum Rejoso Pasuruan ? ٢- bagaimana penerapan permainan *Picture Cued* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa MA Darul 'Uum Rejoso Pasuruan ? ٣- Bagaimana efektifitas penerapan permainan *Picture Cued* dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa MA Darul 'Ulum Rejoso Pasuruan ?. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah ١- wawancara, ٢- Observasi, ٣- Angket, ٤- Dokumentasi, ٥- Tes.

Adapun hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dengan menggunakan uji-T adalah $t.$ sebesar ٢١.٢٤٤ dan t_t dengan taraf signifikasi ٥٪ sebesar ٢٠٤٥ yang menunjukkan bahwa $(t. > t_t)$ (٢١.٢٤٤ > ٢٠٤٥). Dengan demikian H٠ ditolak dan Ha diterima.

Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat efektifitas dalam penerapan permainan Picture Cued untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di MA Darul 'Ulum Rejoso Pasuruan.

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