ABSTRAK

Kiki Cahya Muslimah. ٢٠١٥. *Efektifitas Permainan Bermain Dadu untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara bagi siswa kelas XI di Madrasah Aliyah Persatuan Islam (PERSIS) ٢ Bangil Pasuruan*

Kata Kunci : Permainan Dadu, Kemampuan Berbicara

Peneliti memilih judul tersebut didasarkan atas asumsi bahwa permainan dadu (*dice game*) dapat meningkatkan keterampilan berbicara. Oleh karena itu kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Arab akan bertambah baik. Adapun rumusan masalah yang dibahas peneliti dalam penelitian ini adalah: ١) bagaimana kemampuan siswa dalam keterampilan berbicara, ٢) bagaimana penerapan permainan dadu (*dice game*), dan ٣) bagaimana pengaruh permainan dadu (*dice game*) dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas XI Madrasah Aliyah Persatuan Islam (PERSIS) ٢ Bangil Pasuruan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MA PERSIS ٢ Bangil yang berjumlah ١٥٠ siswa, sedangkan sampel yang diambil adalah siwa kelas XI A yang berjumlah ٢٣ siswa dengan menggunakan *purposive sampling*. Dalam menjawab permasalahan tersebut peneliti menggunakan metode kuantitatif, serta menggunakan T-Test sebagai alat analisis data. Sedangkan pengolahan data menggunakan program SPSS versi ٢٠ dengan analisis *Paired Sample T-Test*.

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-test dan post-tes. Dari hasil tes yang diujikan hasil data yang diperoleh adalah sebagai berikut: hasil –t hitung lebih kecil daripada –t tabel (-٢،٠٧٤< -١١,٧٧٦) artinya Ho ditolak sedangkan Ha diterima. Sedangkan nilai Sig. (٢-tailed) lebih kecil dari ٠،٠٥ (٠،٠٠٠<٠،٠٥) artinya Ho ditolak sedangkan Ha diterima.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara siswa setelah dan sesudah penerapan permainan dadu (*dice game*) mempunyai perbedaan yang signifikan. Sehingga permainan dadu (*dice game*) mempunyai pengaruh untuk meningkatkan keterampilan berbicara khususnya bagi siswa kelas XI MA PERSIS ٢ Bangil Pasuruan.

التجريد

فعالية تطبيق "اللعب النرد" (Dice Game) لترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإتحاد الإسلامي ٢ بانجيل فاسوروان

اختارت الباحثة هذا العنوان بتأسيس على أن "اللعب النرد" (Dice Game) تستطيع أن ترقي مهارة الكلام. لذلك كفاءة الطلاب في مهارة الكلام أحسن مما قبله. و أما قضايا البحث هي: ١) كيف كفاءة الطلاب في مهارة الكلام، ٢) كيف تطبيق "اللعب النرد" (Dice Game)، ٣) كيف فعالية "اللعب النرد" (Dice Game) لترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة الاتحاد الإسلامي الثانوية ٢ بانجيل فاسوروان.

مجتمع البحث هو جميع الطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة الاتحاد الإسلامي الثانوية ٢ بانجيل فاسوروان بعدد ١٥٠ طالبا، و أما عينية البحث هي طلاب الفصل الحادي عشر "أ" بعدد الطلاب ٢٣ طالبا و باستعمال *purposive sampling*. و لإجابة القضايا البحث السابقة استخدمت الباحثة طريقة الكمية و باستعمال T-Test كآلة تحليل البيانات و برنمج ٢٠ *SPSS versi* بتحليل *Paired Sample T-Test*.

الطريقة لجمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة و المقابلة و الإختبار و الوثائق. الإختبار قسمين: الإختبار قبل التجريبة و الإختبار بعد التجريبة. و حاصل النتائج من الإختبار هي أن نتيجة الإختبار *t (t hitung-)* أقل من قيمة *t tabel–* و هو (-١١،٧٧٦- < ٢،٠٧٤)، بمعنى الفرضية الصفرية *(Ho)* مردودة و الفرضية البدلية *(Ha)* مقبولة. و إذا كانت قيمة *Sig (tailed ٢–)*. أقل من ٠،٠٠٥ (٠،٠٠٠ < ٠،٠٠٥)، بمعنى الفرضية الصفرية *(Ho)* مردودة و الفرصية البدلية *(Ha)* مقبولة

فلذلك أن الإستنباط من هذا البحث هو كفاء الطلاب قبل التجريبة و بعد التجريبة تطبيق "اللعب النرد" (Dice Game) لها فرقا بينهما. إذن أن "اللعب النرد" (Dice Game) لها فعالية مهما لترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة الاتحاد الإسلامي الثانوية ٢ بانجيل فاسوروان.