ABSTRAK

Nur Laili Iffah Faradilla, 2015. *"Efektivitas Penerapan permainan Two Stay Two Stray (TSTS) Untuk Meningkatkan Kemampuan muhadatsah (kalam) Siswa Kelas VII MTs Nurul Huda Sidoarjo".*

Salah satu strategi baru yang di anggap menarik dalam belajar Bahasa Arab adalah permainan *Two Stay Two Stray* (TSTS). Dengan menggunakan permainan ini dapat membantu siswa untuk memperbanyak kosa kata arab dan dapat membantu seorang guru untuk lebih mudah dalam membimbing peserta didik untuk berbicara bahasa arab dengan bagus dan benar, kemudian dengan kosa kata bahasa arab tersebut siswa dapat belajar membuat sebuah kalimat sehingga mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan *Two Stay Two Stray* (TSTS) untuk meningkatkan keterampilan muhadatsah (kalam) siswa dalam pembelajaran bahasa arab Di MTs Nurul Huda Sidoarjo. Pada hakikatnya, berbicara merupakan salah satu sarana berkomunikasi dengan bahasa antara orang dengan orang lainnya yang tidak terbatas oleh waktu dan tempat. Dalam hal ini, seorang guru mengajarkan berbicara bahasa arab dengan muwajjah (terbimbing). Tahapan ini adalah tahapan awal siswa dalam menulis kosa kata, yang mana guru membantu dan membimbing siswa untuk menulis kosa kata bahasa arab dengan tulisan yang tepat dan benar.

Adapun masalah yang diteliti dalam skripsi ini adalah: (1) Bagaimana penerapan permainan Two Stay Two Stray (TSTS) dalam meningkatkan pembelajaran muhadatsah (kalam) siswa kelas 7 MTs Nurul Huda sidoarjo. (2) Bagaimana efektivitas permainan Two Stay Two Stray (TSTS) dalam meningkatkan pembelajaran muhadatsah (kalam) siswa kelas 7 MTs Nurul Huda sidoarjo.

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data adalah observasi, interview, dokumentasi, uji tes dengan mengambil 30 siswa kelas VII sebagai sampelnya. Untuk dapat menyimpulkan hasil yang di kehendaki maka di gunakan rumus Uji T (T test). N=30 t_t 1%= 2,76 5%=2,04 t_0 = 7,03, hal ini menunjukkan adanya pengaruh penerapan permainan Two Stay Two Stray (TSTS) dalam meningkatkan pembelajaran muhadasah (kalam) siswa kelas 7 MTs Nurul Huda sidoarjo.

ABSTRACT

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

Nur Laili Iffah Faradilla, 2015. "Implementation Effectiveness game Two Stay Two Stray (TSTS) To Improve the Ability of muhadatsah (kalam) Seventh Grade Students of MTs Nurul Huda Sidoarjo".

One of the new strategy that is considered interesting in learning Arabic is a game of Two Stay Two Stray (TSTS). By using this game can help students to expand vocabulary Arabic and can help a teacher to more easily in guiding learners to speak Arabic well and correctly, then the vocabulary of the Arabic language students can learn to make a sentence so as to improve skills speaking students.

This study aims to determine the application of the game Two Stay Two Stray (TSTS) to improve skills muhadatsah (kalam) students in learning Arabic at MTs Nurul Huda Sidoarjo. In essence, speaking is one of the means to communicate with the language among people with other people who are not limited by time and place. In this case, a teacher teaches spoke Arabic with muwajjah (guided). This stage is the early stages of writing students in vocabulary, in which teachers help and guide students to write Arabic vocabulary by writing the proper and correct.

The problems examined in this paper are: (1) How can the application of game Two Stay Two Stray (TSTS) in improving the learning muhadatsah (kalam) seventh grade students of MTs Nurul Huda sidoarjo. (2) How is the effectiveness of the game Two Stay Two Stray (TSTS) in improving the learning muhadatsah (kalam) seventh grade students of MTs Nurul Huda sidoarjo.

The method used for data collection are observation, interview, documentation, test test by taking 30 students of class VII as a sample. To be able to conclude the desired results in the formula used Test T (T test). N = 30 tt 1% = 2.76 5% = 2.04 t0 = 7.03, this shows the influence of the application of the game Two Stay Two Stray (TSTS) in improving the learning muhadasah (kalam) seventh grade students of MTs Nurul Huda sidoarjo ,

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