ABSTRAK

Amrina Rosidah, 2015. Penerapan Permainan *Category Tag* untuk Meningkatkan Maharoh Kalam Siswa Kelas X di Madrasah Aliyah Jabal Noer Taman Sidoarjo.

Kata Kunci: Permainan *Category Tag*, Metode Pembelajaran Bahasa Arab.

Tujuan penulisan ini adalah untuk mengetahui kecakapan kalam sekaligus mengetahui Penerapan permainan *"Category Tag"* serta keefektifitasannya di kelas X Madrasah Aliyah Jabal Noer Taman Sidoarjo.

Dalam skripsi ini, peneliti menggunakan metode Wawancara, angket, dan observasi untuk mengetahui kemampuan siswa dalam berbahasa Arab, sekaligus untuk mengetahui serta membandingkan proses pembelajaran bahasa Arab sebelum menggunakan Permainan *Category Tag*, dan Tes untuk mengetahui nilai Siswa setelah diterapkannya permainan tersebut.

Setelah peneliti melakukan penelitian di Madrasah Aliyah Jabal Noer, ada beberapa temuan peneliti yaitu: 1. Kemampuan berbahasa Arab siswa kelas X sangatlah minim dan kurangnya mufrodat yang mereka hafal. 2. Penerapan permainan *"Category Tag"* merupakan sebuah metode baru yang dapat memudahkan sekaligus membantu siswa untuk menghafal atau mengingat mufrodat yang diberikan, serta dalam berbicara bahasa Arab. 3. Setelah diterapkannya permainan *"Category Tag"* terbukti bahwa ada peningkatan siswa dalam berbahasa arab dan ini dibuktikan dengan data yang telah peneliti dapat dengan uji sebelum dan sesudah menggunakan permainan tersebut. Dari hasil tes yang diuji dengan perhitungan statistik diperoleh data mean pre tes = 62,91 dan post tes =81,87 serta T hitngnya= 11,99. Dari hasil tersebut di simpulkan bahwa T hitung lebih besar dari T tabel (2,07 <11,99> 2,81), maka Ho ditolak dan Ha diterima artinya terdapat peningkatan kemampuan berbicara. Jadi, terdapat pengaruh permainan *Category Tag* terhadap kemampuan berbicara siswa kelas X Madrasah Aliyah Jabal Noer Taman 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

التجريد

أمرنا رشيدة، ٢٠١٥م. تطبيق اللعبة تفصيل الرقاع *Category Tag* لتنمية مهارة الكلام لطلبة الصف العاشر بمدرسة الثانوية الإسلامية جبل نور سيدوارجو.

الكلمة الرئيسية: اللعبة تفصيل الرقاع و الطريقة تدريس اللغة العربية.

أهداف هذا البحث يعني ليعرف مهارة الكلام للطلبة و فعالية تطبيق اللعبة تفصيل الرقاع في صف العاشر بمدرسة الثانوية جبل نور تامان سيدوارجو.

وفي هذا البحث العلمي، تستخدم الباحثة طرائق جمع البيانات: المقابلة، الإستبيانات، الملاحظة ليعرف كفائة الطلبة في الكلام، وليقارن عملية التعليم دراسة اللغة العربية قبل استخدام اللعبة تفصيل الرقاع، و الإختبار ليعرف نتيجة الطلبة بعد استخدامها.

ومما وجدها الباحثة في البحث تعني: ١. كفاءة للطلبة الصف العاشر في مهارة الكلام و فهم المفردات لا يزال قليلا. ٢. تطبيق اللعبة تفصيل الرقاع هي طريقة الجديدة التي يسهّل الطلبة و يساعدهم ليحفظوا المفردات ويذكروه، وأيضا ليسهّلهم للتكلم باللغة العربية. ٣. وبعد تتطبّقت هذه اللعبة، تأكيدا أن مهارة الكلام الطلبة ارتفاع، تظهر من المعلومات توجد بإختبار القبلي و إختبار البعدي. من حاصل إختبار القبلي =٦٢,٩١ والحاصل من إختبار البعدي = ٨١,٨٧ و T الحساب = ١١,٩٩ . والخلاصة يعني أنّ T الحساب أكبر من T اللوحة (٢,٨١ <١١,٩٩> ٢,٠٧). إذا كان (Ho) مقبولة ف (Ha) مردودة، وكذلك إذا كان مردودة (Ho) ف (Ha) مقبولة. وأما نتيجة الأخير يدل على أن الفروضة البدلية (Ha) مقبولة، فكان اللعبة تفصيل الرقاع مؤثرا بمهارة الكلام الطلبة في صفّ العاشر بمدرسة الثانوية جبل نور سيدوراجو.

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