ABSTRAK

Nurul Faizatul Wahidah. 2015. *Efektifitas Penerapan Permainan KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara bagi siswa kelas VIII di SMP Islam Brawijaya Mojokerto*

Kata Kunci : Permainan *KOKAMI (Kotak Kartu Misterius)*, Kemampuan Berbicara

Dalam setiap bahasa mempunyai empat keterampilan, yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Dalam mempelajari bahasa asing kita dituntun untuk mahir dalam setiap ketrampilan. Begitupun dalam ketrampilan berbicara.

Permainan bahasa digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan serta menjadikan siswa lebih terinovasi untuk mempelajari bahasa. Salah satu permainan bahasa yang dianggap menarik dalam belajar bahasa Arab adalah KOKAMI (Kotak Kartu Misterius). Permainan ini merupakan suatu cara pembelajaran yang mewajibkan siswa untuk belajar banyak bicara dan banyak kosakata. Disamping itu siswa akan lebih semangat, serta meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Pembelajaran ini mendapat sambutan baik dari siswi kelas VIII. Namun disisi lain sebelum pembelajaran dimulai sebaiknya terlebih dahulu mengenalkan kosa kata yang berhubungan dengan materi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan permainan KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VIII SMP Islam Brawijaya Mojokerto dan untuk mengetahui efektifitas penerapan permainan KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) siswa kelas VIII SMP Islam Brawijaya Mojokerto dengan menggunakan penelitian kuantitatif. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode: 1) observasi, 2) wawancara, 3) dokumentasi, dan 4) tes.

Hasil pembelajaran melatih keterampilan berbicara bahasa Arab siswa kelas VIII SMP Islam Brawijaya Mojokerto *dengan KOKAMI (Kotak Kartu Misterius)* meningkat, hal ini bisa kita lihat dari nilai yang diperoleh siswa dari sebelum penerapan "*Permainan KOKAMI (Kotak Kartu Misterius)* dengan nilai 67,65 dan sesudah penerapan *Permainan KOKAMI (Kotak Kartu Misterius)* 83,24. Untuk itu disarankan kepada guru bahasa Arab untuk menerapkan dan mengembangkan pembelajaran menggunakan permainan *Permainan KOKAMI (Kotak Kartu Misterius)* atau media lainnya demi keberhasilan pembelajaran bahasa Arab.

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

نور الفائزة الواحدة. ٢٠١٥. *فعالية تطبيق لعبة "صندوق الكلمة السرية" (كوكامي) لترقيّة مهارة الكلام لطلاب الفصل الثامن بمدرسة براويجايا المتوسطة الإسلامية موجوكرطا.*

كل اللغة يملك أربع المهارات و هي مهارة الإستماع و الكلام و القرأة و الكتابة. في تدريس اللغة الأجنبية لا بدّ لنا لنمهر لكل المهارات. و كذلك مهارة الكلام.

إستخدام اللعبة اللغوية لسهولة الطلاب في فهم المادة و يجعلوا إبتكاري ليدرس اللغة. و لعبة "صندوق الكلمة السرية" (كوكامي) هو من احدى لعب لغوية جذاب. هذه اللعبة هو احدى طريقة التعليمية أن يجيب للطلاب أكثر المفردات ليتكلموا. أما لعبة "صندوق الكلمة السرية" (كوكامي) تعطى الحماسة و ترقية المهارة الكلام للطلاب. و هذه اللعبة "صندوق الكلمة السرية" (كوكامي) لطلاب الفصل الثامن بمدرسة براويجايا المتوسطة الإسلامية موجوكرطا استقبالا حسنا من الطلاب. و لكن على الجانب الآخرى قبل يبدأ التعلم وينبغي إدخال المواد ذات الصلة المفردات.

أهداف من هذه الدراسة هي لمعرفة تطبيق لعبة "صندوق الكلمة السرية" (كوكامي) لترقيّة مهارة الكلام لطلاب الفصل الثامن بمدرسة براويجايا المتوسطة الإسلامية موجوكرطا و لمعرفة فعالية تطبيق لعبة "صندوق الكلمة السرية" (كوكامي) لترقيّة مهارة الكلام لطلاب الفصل الثامن بمدرسة براويجايا المتوسطة الإسلامية موجوكرطا باستخدام أساليب البحث الكمية. ويتم جمع البيانات باستخدام طريقة المقابلة و الملاحظة و الوثائق و الإختبار.

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

ممارسة المهارات الكلام من نتائج التعلم باللغة العربية لطلاب في الفصل الثامن بمدرسة براويجايا المتوسطة الإسلامية موجوكرطا بتطبيق لعبة "صندوق الكلمة السرية" (كوكامي) لانجاز مهارة الكلام لدي الطلاب صحيح بدليل نتائج الإمتحان قبل بتطبيق لعبة "صندوق الكلمة السرية" (كوكامي) بالنتيجة ٦٩،٢٣ و النتيجة بعد تطبيق لعبة "صندوق الكلمة السرية" (كوكامي) ٨٣،٠٧. لذلك، تقترح الباحثة للمدرسة اللغة العربية لتطبيق و تطوير التدريس باستخدام لعبة "صندوق الكلمة السرية" (كوكامي) أو وسائل التعليم الآخر لنجاح تدريس اللغة العربية.

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