ABSTRAK

Nurul Maghfiroh ; D02212025, Penerapan metode permainan “ Toples Tanya” untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 7A Mts Jabal Noer Sepanjang Sidoarjo

Salah satu permainan bahasa yang dianggap menarik dalam belajar bahasa Arab adalah Toples Tanya. Permainan ini merupakan suatu cara pembelajaran yang mewajibkan siswa untuk belajar banyak bicara dan banyak kosakata. Disamping itu siswa akan lebih semangat, saling mengenal antara lainnya serta meningkatkan ketrampilan berbicara siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Penerapan metode permainan “ Toples Tanya” untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 7A Mts Jabal Noer Sepanjang Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian menggunakan metode penelitian kuantitatif, pengumpulan data dilakukan dengan pre tes dan pos tes dengan observasi, angket, dokumentasi. Pembelajaran untuk melatih keterampilan berbicara dengan menggunakan metode permainan “ Toples Tanya” ini mendapat sambutan baik dari siswa kelas 7A. Namun disisi lain sebelum pembelajaran dimulai sebaiknya terlebih dahulu mengenalkan kosa kata yang berhubungan dengan materi, agar siswa tidak menanyakan terus menerus disaat siswa sudah mulai berlatih untuk berbicara.

Dari beberapa keterangan dia atas, bahwa sesungguhnya penerapan Metode permainan ” Toples Tanya” telah menjadi acuan kegiatan pembelajaran dengan berbicara (percakapan). Dan bila dilihat dari hasil tes 16 maka dihasilkan (t_0) dengan nilai 20 dan nilai (t_0) dijadwal (t_t) terhadap 5% derajat : 2,021 dan ini menunjukkan (t_0) lebih besar dari pada (t_t) adalah 20 > 2,021 maka Hipotesis Kerja (Ha) diterima dan Hipotesis Nol di Tolak, maka dari itu adanya efektifitas Penerapan Metode Permainan “ Toples Tanya di Mts Jabal Noer Sepanjang Sidoarjo. Dan semoga Pembahasan ini bermanfaat dan Barokah bagi Pendidikan.

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 المغفرة، D02212025، استخدام طريقة اللعبة متنافر السؤال "Toples Tanya" في ترقية مهارة الكلام لتلاميذ فصل السّابع (أ) بمدرسة جبال نور المتوسطة الإسلامية سفنجانج سيدوأرجو.

متنافر السؤال "Toples Tanya" هو من احدى لعب لغوية جذاب. لعب لغوية هو احدى طريقة التعليمية ان يجيب للطلاب اكثر المفردات ليتكلموا. اما استخدام طريقة اللعبة متنافر السؤال "Toples Tanya" تعطى الحماسة للطلاب ليدرس لغة العربية وقوة اخوة.

اهداف من هذه الدراسة إلى وصف وتطبيق نماذج من مهارة تعلم الكلام باللغة العربية باستخدام طريقة اللعبة متنافر السؤال "Toples Tanya" لتلاميذ فصل السّابع (أ) بمدرسة جبال نور المتوسطة الإسلامية سفنجانج سيدوأرجو.هذه الدراسة يستخدم تصميم الدراسة باستخدام أساليب البحث الكمية. ويتم جمع البيانات عن طريق اختبار ما قبل واختبار آخر ولنيل البيانات استعمل الباحث طرائق كثيرة موافقة بهذا البحث و هي طريقة المقابلة, و الملاحظة, و الوثائق. تعلم لممارسة المهارات الكلام باستخدام طريقة اللعبة متنافر السؤال "Toples Tanya" لتلاميذ فصل السّابع (أ) بمدرسة جبال نور المتوسطة الإسلامية سفنجانج سيدوأرجو استقبالا حسنا من قبل التلاميذ من الطبقة فصل السّابع (أ). لكن على الجانب الآخر قبل التعلم يبدأ وينبغي إدخال المواد ذات الصلة المفردات ذلك أن الطلاب لا نطلب باستمرار عندما يكون الطالب قد بدأ التدريب في الكلام.

بذلك المذكور بأنّ استخدام طريقة اللعبة متنافر السؤال "Toples Tanya" بمدرسة جبال نور المتوسطة الإسلامية سفنجانج سيدوأرجو مرجع انشطة التدريسية بصنع الكلام (المحادثة) . وإذا نظرت الباحثة إلي نتيجة التحليل باختبار ١٦ تحصل t_0 بقيمة ٢٠ و

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

قيمة النقد t_0 في جدوال t_t على درجة ٥% : ٢,٠٢١ وهذه تدلّ t_0 أكبر من t_t وهي ٢,٠٢١>٢٠ فالفرضية البدلية Ha مقبول, والفرضية الصّرفية Ho مردوودة. فلذلك كانت فعالية استخدام طريقة اللعبة متنافر السؤال "Toples Tanya" بمدرسة جبال نور المتوسطة الإسلامية سفنجانج سيدوأرجو. لعلّ هذا البحث نافعافي علم التربية والتليم.

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