DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL i
HALAMAN JUDUL ii
HALAMAN MOTTO iii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI iv
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI v
HALAMAN PERSEMBAHAN vi
ABSTRAK vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 3
C. Tindakan yang Dipilih 4
D. Tujuan Penelitian 4
E. Lingkup Penelitian 5
F. Signifikasi Penelitian 5

BAB II KAJIAN TEORI

A. Keterampilan Berbicara Bahasa Arab 7
B. Pelajaran Bahasa Arab di MI 11
C. Pengertian dan Jenis Permainan 12

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

D. Permainan *Puzzle* 15
E. Pengertian dan Jenis Media 16
F. Media *Wall Chart* 21
G. Penerapan Permainan *Puzzle* dan Media *Wall* Chart dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab 23

BAB III PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS
A. Metode Penelitian 26
B. Setting dan Subyek Penelitian 27
C. Variabel yang Diteliti.....28
D. Rencana Tindakan.....28
E. Data dan Cara Pengumpulannya.....30
F. Indikator Kinerja.....34
G. Tim Peneliti dan Tugasnya 35

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian 37
1. Tahap Pra Siklus 37
2. Siklus I 40
3. Siklus II.....54
B. Pembahasan Hasil Temuan 68
1. Penerapan Permainan *Puzzle* dan Media *Wall Chart* 68
2. Peningkatan Keterampilan Berbicara 69

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Simpulan 72
B. Saran 74

DAFTAR PUSTAKA
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN
RIWAYAT HIDUP
LAMPIRAN-LAMPIRAN

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