

## **ABSTRAK**

M ABDUL GOFUR AL KHAKIM D72209079 “EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE COGNATE UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA SISWA KELAS X MADRASAH ALIYAH NEGERI SIDOARJO ” .

Penelitian ini di latar belakang oleh permasalahan yang mendasar yaitu kurangnya semangat siswa untuk memahami bahasa Arab yang sebenarnya mudah dan tidak terlalu rumit untuk dipelajari, meskipun guru yang mengajar sudah mempersiapkan berbagai metode, permainan dan perangkat belajar untuk menimbulkan semangat siswanya agar tidak jenuh pada pengajaran maka dari sini perlu peningkatan yang mudah untuk dilakukan siswa agar mampu memahami dan menerima yang dijelaskan oleh guru yaitu dengan menyusun sebuah proses belajar yang simpel dan menyenangkan. Dan untuk masalah kurangnya kosakata yang dimiliki siswa sehingga menimbulkan siswa kesulitan untuk berbicara maka sebagai guru memberikan kosakata yang mudah terlebih dahulu agar siswa dapat menghafal dan mengerti apa yang akan dipelajari dan difahami dalam proses pembelajaran.

Salah satu cara dapat dilakukan adalah penerapan permainan shop travelling. Permainan ini bertujuan melatih kecepatan berfikir, ketelitian dan kekompakan siswa dengan menggunakan peralatan sederhana yaitu kertas gambar dan tulisan kata-kata untuk membentuk sebuah bentuk contoh toko, perpustakaan dan sebagainya, akan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan sehingga siswa akan lebih mudah mencerna pelajaran. Maka dengan metode cognate diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang terkait diatas.

Adapun masalah yang diteliti dalam skripsi ini adalah:

1. Bagaimana penerapan permainan shop travelling dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas X sekolah MAN Sidoarjo?
2. Bagaimana kemampuan berbicara siswa kelas X MAN Sidoarjo?
3. Bagaimana efektivitas penerapan permainan shop travelling dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas X MAN Sidoarjo?

Dalam menjawab permasalahan tersebut peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan kolerasi rank order dan t-test. Adapun hal yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi, wawancara, tes dan analisi data. Dari hasil tes yang diuji dengan perhitungan statistik diperoleh data mean kelompok sampel = 10, standar deviasi kelompok sampel = 5,121 dan nilai  $T_{hitung} = 9,016$  dari hasil tersebut disimpulkan bahawa  $T_{hitung}$  lebih besar dari  $T_{tabel}$  ( $9,16 > 8,955$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya penerapan permainan shop travelling efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa kelas X MAN Sidoarjo.