ABSTRAK

Icha Agustia Ayu Wardani. 2016. Efektifitas Penggunaan Permainan Jeopardy untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri Kesamben Jombang.

Kata Kunci: Efektifitas Penggunaan Permainan Jeopardy, Keterampilan Berbicara.

Peneliti memilih judul tersebut didasarkan atas asumsi bahwa permainan Jeopardy dapat meningkatkan keterampilan berbicara. Oleh karena itu kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Arab akan bertambah baik. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui keterampilan berbicara dan Efektifitas Penggunaan Permainan pada Siswa Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri Kesamben Jombang.

Adapun masalah yang diteliti dalam skripsi ini adalah: 1) Bagaimana penggunaan permainan Jeopardy untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas VIII di MTsN Kesamben Jombang. 2) Bagaimana keterampilan berbicara siswa kelas VIII di MTsN Kesamben Jombang. 3) Bagaimana efektifitas penggunaan permainan Jeopardy untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas VIII di MTsN Kesamben Jombang.

Dalam menjawab permasalahan tersebut peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan t-tes. Adapun metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah wawancara, observasi, dokumentasi, angket dan tes. Dari hasil pretest diperoleh mean 75,2 dan posttes 82.1. Hasil dari penelitian ini bahwasannya nilai t-hitung lebih besar dari nilai t-tabel yaitu (7,08 < 2,045) maka Ho ditolak dan Ha diterima artinya permainan Jeopardy memiliki efektifitas untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri Kesamben Jombang.

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

اتشا اغوستيا ايو ورداني، 2016م. فعالية استخدام لعبة "الخطر"(Jeopardy) لترقية مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمدرسة كيسامبين المتوسطة الحكومية جومبانج.

مفتاح الرموز: فعالية استخدام اللعبة الخطر, مهارة الكلام.

اختارت الباحثة هذا العنوان بتأسيس على أن لعبة الخطر (Jeopardy) تستطيع أن ترقي مهارة الكلام. لذلك كفاءة الطلاب في مهارة الكلام أحسن مما قبلة. أهداف هذا البحث يعني لمعرفة مهارة الكلام للطلابة و فعالية استخدام اللعبة الخطر لدى الطلاب في الفصل الثامن بمدرسة كيسامبين المتوسطة الحكومية جومبانج.

و أما قضايات البحث في هذا البحث العلمي هي: ١) كيف مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمدرسة كيسامبين المتوسطة الحكومية جومبانج ٢) كيف استخدام لعبة "الخطر"(Jeopardy) لترقية مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمدرسة كيسامبين المتوسطة الحكومية جومبانج ٣) كيف فعالية استخدام لعبة "الخطر"(Jeopardy) لترقية مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمدرسة كيسامبين المتوسطة الحكومية جومبانج.

لتحقيق هذه المسألة استخدمت الباحثة طريقة كمية باستخدام t-tes، و طرائق لجمع البيانات هي: المقابلة و الملاحظة و الوثائق و الاستبيانات و الاختبار. من حاصل أن المتوسط اختبار القبلي ٢،٧٥، و الحاصل من اختبار البعدي ٨٢,١ .و تحصل هذا البحث أن قيمة t- hitung أكبر من قيمة t- table وهو ٧،٠٨ < (٢،٠٤٥)، بمعنى الفرضية الصفرية(Ho) مردودة و الفرضية البدلية (Ha)مقبولة .

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

لذلك إن استخدام اللعبة الخطر لها فعالية لترقية مهارة الكلام لدى الطلاب فصل الثامن بمدرسة كيسامبين المتوسطة الحكومية جومبانج.

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