تجريد

ديوي ناواعسيه، ٢٠١٦م. فعالية استخدام اللعبة اللغوية Charades لترقية مهارة الكلام في مادة هواية لطلاب الفصل العاشر بمدرسة الحكمة الثانوية الإسلامية فورواأسري كديري. رسالة جامعية،

المشرف: الدكتور محمد نعمان الماجستير.

الكلمات الرئيسية: فعالية استخدام اللعبة اللغوية, ترقية مهارة الكلام, طلبة الفصل العاشر

الكلام إحدى المهارة من المهارات التي لابد أن يملكها التلاميذ في تعليم اللغة العربية، ونعرف أن مهارة الكلام أهم مهارة في تعليم اللعة لأن الكلام أول عنصر في التعليم اللغة.

وبعض وسيلة التعلمية في تعليم الكلام هي اللعبة اللغوية Charades. وهي نوع من لعبة التخمين لجوانب الكلام. يطلب من الطلاب لتخمين ما قامت به الحركة من قِبَل صديقهم (ممثل المجموعة).وهي احتياج الطلبة إلى الممارسات بالتكلم والمصطلحات والتعابير الحديثة باللغة العربية. هذه اللعبة تسهل المستخدم في تعليمها لأنها تشمل المسابقات والفرحة دون ملل.

فقامت الباحثة باستخدام اللعبة اللغوية Charades لترقية مهارة الكلام على حسب الحاجة. ولتحقيق وتحضير رغبتهم في تلك المصطلحات والتعابير والتكلم بها استمدت الباحثة على استخدام هذه اللعبة اللغوية. وفي بحثهاتريد الباحثة أن تعرف فعالية استخدام هذه اللعبة في ترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل العاشر بمدرسة الحكمة الثانوية الإسلامية فورواأسري كديري. أما طريقة البحث التي استخدمتها الباحثةفهي الطريقة الاختلاطي بين الكيفية و الكمية بقضايا البحث: ١). كيف مهارة الكلام في مادة هواية لطلاب الفصل العاشر بمدرسة الحكمة الثانوية الإسلامية فورواأسري كديري ؟ ٢). كيف استخدام اللعبة اللغوية *Charades* في مادة هواية لطلاب الفصل العاشر بمدرسة الحكمة الثانوية الإسلامية فورواأسري كديري ؟٣). كيف فعالية استخدام اللعبة اللغوية Charades في مادة هواية لطلاب الفصل العاشر بمدرسة الحكمة الثانوية الإسلامية فورواأسري كديري ؟وأما طريقة جمع البيانات في هذا البحث فمنها: ١). الملاحظة، ٢). المقابلة، ٣). الوثائق، ٤). الاستبيان، ٥). الاختبار.

تدل نتائج البحث بأن استخدام اللعبة اللغوية Charadesلترقية مهارة الكلام في مادة هواية للغة العربية بمدرسة الحكمة الثانوية الإسلامية فورواأسري كديري فعالي، هذا بالنظر إلى ارتفاع نتائج التلاميذ من الاختبار بعد استخدام هذه اللعبة، وأشارت الباحثة إلى ذلك وجود التأثير بناء على النتيجة المحصولة من الاختبارين القبلي والبعدي في مهارة الكلام عن طريق اختبار ت (t-test)، أن قيمة ت الحساب (٨٣,٦٧) بينما قيمة ت الجدول (٦٤,٦٧). وتكون النتيجة من قيمة ت الحساب أكبر من قيمة ت الجدول على مستوى الدلالة (p٨,٦). والتفسير منه أن الفرضية السلبية مردودة والفرضية الإيجابية مقبولة. لذلك استخدام اللعبة اللغوية charadesله علاقة قوية وبسيطة في ترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل العاشر بمدرسة الحكمة الثانوية الإسلامية فورواأسري كديري.

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

Abstrak

DewiNawangsih, 2016. Efektifitaspenggunaanpermainanbahasa Charades untukmeningkatkanketrampilanberbicara pada materi hiwayah bagimuridkelas X di madrasah Al-HikmahPurwoasriKediri.
Pembimbing: Drs. H. Muh. Nu'man, M.Pd.
Kata Kuci: Efektifitaspenggunaanpermainanbahasa, peningkatanketrampilanberbicara, muridkelas X madrasah Al-Hikmah.

Berbicara merupakan salah satu ketrampilan dalam berbahasa yang harus dimiliki siswa dalam belajar bahasa Arab. Kia mengetahui bahwa ketrampilan Berbicara merupakan hal yang sangat urgen dalam mempelajari bahasa karena Berbicara adalah aspek pertama seseorang belajar tentang bahasa.

Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran Berbicara adalah Charades. Media ini termasuk jenis permainan bahasa yang berupa tebak kata untuk berbicara, sejumlah siswa diperintah untuk menebak gerakan dari gaya yang diperagakan oleh salah satu teman mereka. Permainan ini menjadikan siswa butuh pada pembiasaan, bicara, dan istilah dalam bahasa arab.permainan ini memudahkan penggunanya dalam mempelajarinya, karena mengandung unsur perlombaan, kegembiraan, dan tidak bosan.

Oleh karena itu, disini peneliti mencoba melakukan efektifitas permainan bahasa charades guna untuk meningkatkan keterampilan berbicara dengan menggunakan bahasa arab pada diri siswa. Agar minat mereka muncul dan berkembang maka peneliti melakukan efektifitas permainan ini.

Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui efektifitas media permainan bahasa Charades dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya dalam pengembangan ketrampilan berbicara. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode campuran antara penelitian kualitatif dan kuantitatif, dengan rumusan masalah: 1). Bagaimana keterampilan berbicara siswa kelas X pada materi hiwayah di MA Al Hikmah Purwoasri Kediri? 2). Bagaimana penggunaan permainan charades untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas X pada materi hiwayah di MA Al Hikmah Purwoasri Kediri? 3). Bagaimana Efektifitas permainan Charades untuk meningkat ketrampilan berbicara siswa kelas X pada materi hiwayah di MA Al Hikmah Purwoasri Kediri. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah : (1) Observasi, (2) Wawancara, (3) Dokumen, (4) Angket, (5) Ujian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Charades terbukti efektif hal ini bisa dilihat dari analisis yang dilakukan peneliti dengan menggunakan rumus Ttest yang menujukkan bahwa Thitung (83,67) > Ttabel (64,67) dengan tingkat signifikansi (2-Tailed) 0.003 < 0,005. maka Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya Penggunaan Charades efektif untuk meningkatkan ketrampilan berbicara siswa kelas X MA Al Hikmah Purwoasri Kediri

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