

ABSTRACT

Helta Hanika, (2018) : The Effectiveness of *Mubasyarah* Method with *Pesona Tiga Belas* Game in Increasing Student Arabic Speaking Skill at Islamic Junior High School of MASMUR Pekanbaru

This research aimed at knowing the effectiveness of *Mubasyarah* method with *Pesona Tiga Belas* game in increasing student Arabic speaking skill at Islamic Junior High School of MASMUR Pekanbaru. the formulation of the problem was “was *Mubasyarah* method with *Pesona Tiga Belas* game effective to increase student Arabic speaking skill at Islamic Junior High School of MASMUR Pekanbaru?”. This research was an Experiment started from planning instructional steps, implementing, observing, and test. The population was the eighth-grade students in the Academic Year of 2017/2018 , and the samples were taken from the eighth-grade of classes 2 and 3. The subjects were all the eighth-grade students, and the object was the effectiveness of *Mubasyarah* method with *Pesona Tiga Belas* game in increasing student Arabic speaking skill at Islamic Junior High School of MASMUR Pekanbaru. Observation and test were the instruments of collecting the data. Based on the data analysis, it could be concluded that *Mubasyarah* method with *Pesona Tiga Belas* game was effective to increase student Arabic speaking skill at Islamic Junior High School of MASMUR Pekanbaru because t_o was 5.17 that was higher than t_{table} 2.68 at 1% significant level and 2.01 at 5% significant level. It revealed that H_0 was rejected, and H_a was accepted.

Keywords: Effectiveness, Method, Game, Arabic Speaking Skill

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Helta Hanika, (2018) : Efektifitas Metode Mubasyarah dengan Menggunakan Media Permainan Pesona Tiga Belas untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa MTs MASMUR Pekanbaru

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas Metode Mubasyarah dengan menggunakan Media Permainan Pesona Tiga Belas untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa MTs MASMUR Pekanbaru. Rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah Metode Mubasyarah dengan menggunakan Media Permainan Pesona Tiga Belas efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa MTs MASMUR Pekanbaru?”

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yaitu dimulai dari rancangan langkah pembelajaran, pelaksanaan, observasi, kemudian test. Populasi penelitian adalah siswa kelas 8 MTs MASMUR Pekanbaru Tahun Ajaran 2017/2018, dengan sampel siswa kelas 8.2 dan 8.3 MTs MASMUR Pekanbaru. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas 8 MTs MASMUR Pekanbaru. Sedangkan objek penelitian adalah efektifitas Metode Mubasyarah dengan menggunakan Media Permainan Pesona Tiga Belas untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa MTs MASMUR Pekanbaru. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi dan test. Dari analisis data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa Metode Mubasyarah dengan menggunakan Media Permainan Pesona Tiga Belas efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa MTs MASMUR Pekanbaru. Karena nilai $T_o = 5,17$ lebih besar dari T_t pada taraf signifikansi $1\% = 2,68$ dan taraf signifikansi $5\% = 2,01$. Ini berarti bahwa H_o ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci : Efektifitas, Metode, Permainan, Keterampilan Berbicara Bahasa Arab