



## ملخص

طامي أوكتافياندرى، (2018) : فعالية لعبة "هل تعرف ما أرسم؟" باستخدام الطريقة المباشرة لترقية مهارة الكلام لدى

التلاميذ في مدرسة محمدية الثانية المتوسطة الإسلامية بكنبارو.

هذا البحث يهدف إلى معرفة فعالية لعبة "هل تعرف ما أرسم؟" باستخدام الطريقة المباشرة لترقية مهارة الكلام لدى التلاميذ في مدرسة محمدية الثانية المتوسطة الإسلامية بكنبارو. وسؤال البحث "هل استخدام لعبة"هل تعرف ما أرسم؟" باستخدام الطريقة المباشرة فعال لترقية مهارة الكلام لدى التلاميذ في مدرسة محمدية الثانية المتوسطة الإسلامية بكنبارو؟. ومنهج هذا البحث من نوع البحث التجريبي، الذي يتركب من تصميم خطة التعليم والتطبيق والملاحظة والاختبار. ومجتمع البحث فيتكون من كل تلاميذ في محمدية الثانية المتوسطة الإسلامية بكنبارو، العام الدراسي 2017-2018. وعينته تلاميذ الصف الثاني "أ" و "ب" في محمدية الثانية المتوسطة الإسلامية بكنبارو. وأما أفراد البحث فهى تلاميذ محمدية الثانية المتوسطة الإسلامية بكنبارو. وموضوع فعالية لعبة"هل تعرف ما أرسم؟" باستخدام الطريقة المباشرة لترقية مهارة الكلام لدى التلاميذ. وأدوات لجمع البيانات : الملاحظة والاختبار. أما نتائج هذا البحث فيلخصها الباحث أن لعبة"هل تعرف ما أرسم؟" باستخدام الطريقة المباشرة فعالية لترقية مهارة الكلام لدى التلاميذ كما دل عليه أن  $To = 3.59$  أكبر من الجدول "Tt" في درجة دلالة  $5\% = 2.01$  و من درجة دلالة  $1\% = 2.68$ ، يعنى  $Ho$  مردودة و  $Ha$  مقبولة. و درجة تنفيذ هذه اللعبة بالطريقة المباشرة "جيد جدا".

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

**Tomi Oktaviandri, (2018) :Efektifitas Permainan Apakah Engkau Tau Apa Yang Saya Gambar? Dengan Menggunakan Metode Langsung Meningkatkan Kemampuan Bicara Siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah 02 Pekanbaru.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahuiEfektifitas Permainan *Apakah Engkau Tau Apa Yang Saya Gambar?* Dengan Menggunakan Metode Langsung Untuk Meningkatkan Kemampuan Bicara Siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah 02 Pekanbaru.Rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah Penggunaan Permainan *Apakah Engkau Tau Apa Yang Saya Gambar?* Dengan Menggunakan Metode Langsung Efektif Meningkatkan Kemampuan Bicara Siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah 02 Pekanbaru?. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yaitu dimulai dengan merancang langkah pembelajaran, pelaksanaan, observasi dan test. Populasi penelitian adalahSiswa kelas 2 Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah 02 Pekanbaru2017-2018, dengan sampel siswa kelas 2 A dan 2 B Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah 02 Pekanbaru. Subjek penelitian adalah guru dan siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah 02 Pekanbaru. Objek penelitian ini adalah Efektifitas Permainan *Apakah Engkau Tau Apa Yang Saya Gambar?* Dengan Menggunakan Metode Langsung Untuk Meningkatkan Kemampuan Bicara Siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah 02 Pekanbaru. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi dan test. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan rumus 
$$t_o = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{SD_x}{\sqrt{N-1}}\right)^2 + \left(\frac{SD_y}{\sqrt{N-1}}\right)^2}}$$
 dapat disimpulkan bahwa

Penggunaan Permainan *Apakah Engkau Tau Apa Yang Saya Gambar?* Dengan Menggunakan Metode Langsung Efektif Meningkatkan Kemampuan Bicara Siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah 02 Pekanbaru karena nilai  $T_o = 3.59$  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.



**ABSTRACT**

**Tomii Oktaviandri, (2018): The Effectiveness of *Apakah Engkau Tau Apa Yang Saya Gambar?* Game with Direct Method in Increasing Student Speaking Ability at Islamic Junior High School of Muhammadiyah 02 Pekanbaru**

This research aimed at knowing the effectiveness of *Apakah Engkau Tau Apa Yang Saya Gambar?* game with Direct method in increasing student speaking ability at Islamic Junior High School of Muhammadiyah 02 Pekanbaru. The formulation of the problem was “was the use of *Apakah Engkau Tau Apa Yang Saya Gambar?* game with Direct method effective to increase student speaking ability at Islamic Junior High School of Muhammadiyah 02 Pekanbaru?”. This research was an Experiment started from planning the lesson plan, conducting, observing and testing. The population of this research was the second-grade students in the Academic Year of 2017-2018. The samples were the second-grade students of classes A and B. The subjects of this research were the teacher and students. The object was the effectiveness of *Apakah Engkau Tau Apa Yang Saya Gambar?* game with Direct method in increasing student speaking ability at Islamic Junior High School of Muhammadiyah 02 Pekanbaru. The instruments used in this research to collect the data were observation and test. The obtained data were analyzed by the following formula:  $t_o = \frac{M1-M2}{\sqrt{\left(\frac{SD1}{\sqrt{N-1}}\right)^2 + \left(\frac{SD2}{\sqrt{N-1}}\right)^2}}$ . It could be

concluded that the use of *Apakah Engkau Tau Apa Yang Saya Gambar?* game with Direct method was effective to increase student speaking ability at Islamic Junior High School of Muhammadiyah 02 Pekanbaru, because  $t_o$  3.09 was higher than  $t_t$  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.

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang. UIN Suska Riau Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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.