



ملخص

سيبي حفصة، (٢٠١٨): فعالية الطريقة الصوتية باستخدام لعبة "نعم أم لا" في تعليم اللغة العربية لترقية مهارة الكلام لدى تلميذات المدرسة المتوسطة الإسلامية بمعهد دار الحكمة بكنبارو.

هذا البحث بحث تجريبي و يهدف إلى معرفة فعالية الطريقة الصوتية باستخدام لعبة "نعم أم لا" في تعليم اللغة العربية لترقية مهارة الكلام لدى تلميذات المدرسة المتوسطة الإسلامية بمعهد دار الحكمة بكنبارو. وأسئلة البحث "هل الطريقة الصوتية باستخدام لعبة "نعم أم لا" في تعليم اللغة العربية لترقية مهارة الكلام لدى تلميذات المدرسة المتوسطة الإسلامية بمعهد دار الحكمة بكنبارو؟ ومنهج هذا البحث من نوع البحث التجريبي، الذي يتكوّن من الصف التجريبي والصف الضبطي و مجتمع البحث فيتكون من تلميذات الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمعهد دار الحكمة بكنبارو، العام الدراسي ٢٠١٧ \ ٢٠١٨. وعينته تلميذات الصف الثامن "أ" و "ب" في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمعهد دار الحكمة بكنبارو. وأما أفراد البحث فهو تلميذات اللغة العربية في الصف الثامن "أ" و "ب" بالمدرسة المتوسطة الإسلامية بمعهد دار الحكمة بكنبارو وموضوعه الطريقة الصوتية باستخدام لعبة "نعم أم لا" في تعليم اللغة العربية لترقية مهارة الكلام. ومن أدوات لجمع البيانات : (١) الملاحظة، و (٢) الاختبار. أما نتائج هذا البحث فيمكن أن يتلخص الباحثة أنّ الطريقة الصوتية باستخدام لعبة "نعم أم لا" في تعليم اللغة العربية فعالة لترقية مهارة الكلام لدى تلميذات المدرسة المتوسطة الإسلامية بمعهد دار الحكمة بكنبارو كما دل عليه أن $T_o = 4.16$ أكبر من الجدول "Tt" في درجة دلالة $5\% = 2.02$ و درجة دلالة $1\% = 2.69$ ، يعنى H_o مردودة و H_a مقبولة. وهذه تدل على أنّ الطريقة الصوتية باستخدام لعبة "نعم أم لا" في تعليم اللغة العربية تكون فعالا لترقية مهارة الكلام لدى تلميذات المدرسة المتوسطة الإسلامية بمعهد دار الحكمة بكنبارو.

الكلمات الأساسية: فعالية، طريقة، لعبة، مهارة الكلام.



ABSTRACT

Siti Hafisah, (2018): The Effectiveness of Phonetic Method with Yes or No Game on Arabic Language Subject in Increasing Students Speaking Skill at Islamic Junior High School of Dar El Hikmah Boarding School Pekanbaru

This research was an experiment aiming at knowing the effectiveness of Phonetic method with Yes or No Game on Arabic Language subject effective to increase student speaking skill at Islamic Junior High School of Dar El Hikmah Boarding School Pekanbaru. The formulation of the problem “was Phonetic method with Yes or No Game on Arabic Language subject effective to increase student speaking skill at Islamic Junior High School of Dar El Hikmah Boarding School Pekanbaru?”. This research was started from planning the lesson plan, conducting, observing and testing. The population of this research was the female students in the Academic Year of 2017/2018. The eight-grade students of classes 3 and 4 were the samples. The subject of this research was an Arabic Language teacher. Observation and test were the instruments of collecting the data. Based on the data analysis, it can be concluded that Direct Method by using snack leader game effective to improve Arabic Speaking Comprehension of students at Islamic Boarding School Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah Pekanbaru. The score is 93% its mean “so good” and the score of $T_o = 4,16$ is high than T_t on standart $1\% = 2.72$ and $5\% = 2.02$. its mean H_o is Rejected and H_a accepted. It’s mean that Direct Method by using Snack Leader Game effective to improve Arabic Speaking Comprehension of students at Islamic Boarding School Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah Pekanbaru.

Keywords: *Effectiveness, Method, Game, Speaking Skill*

- Hak Cipta Ditanggung Undang-Undang Republik Indonesia No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta
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

Siti Hafisah, (2018): Efektifitas Metode Phonetik dengan Menggunakan Permainan Ya atau Tidak dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Kemahiran Berbicara Siswi Madrasah Tsanawiyah Pesantren Dar El Hikmah Pekanbaru

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui efektifitas metode phonetik dengan menggunakan permainan Ya atau Tidak dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan kemahiran berbicara siswi Madrasah Tsanawiyah Pesantren Dar El Hikmah Pekanbaru. Rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah metode phonetik dengan menggunakan permainan Ya atau Tidak dalam pembelajaran bahasa Arab efektif untuk meningkatkan kemahiran berbicara siswi Madrasah Tsanawiyah Pesantren Dar El Hikmah Pekanbaru? Penelitian ini dimulai dari merancang langkah pembelajaran, pelaksanaan, observasi, kemudian test. Populasi penelitian adalah siswi Madrasah Tsanawiyah Pesantren Dar El Hikmah Pekanbaru tahun ajaran 2017/2018 dengan sampel siswa kelas VIIIA3 dan VIIIA4 Madrasah Tsanawiyah Pesantren Dar El Hikmah Pekanbaru. Subjek penelitian adalah guru bahasa Arab Madrasah Tsanawiyah Pesantren Dar El Hikmah Pekanbaru. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi dan test. Dari analisis data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa Metode Phonetik Dengan Menggunakan Permainan Ya atau Tidak Dalam Pembelajaran Bahasa Arab efektif untuk meningkatkan Kemahiran Berbicara siswi Madrasah Tsanawiyah Pesantren Dar El Hikmah Pekanbaru. Karena nilai $T_o = 4,16$ lebih besar dari T_t pada taraf signifikansi $1\% = 2.69$ dan taraf signifikansi $5\% = 2.02$. ini berarti bahwa H_o ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain Metode Phonetik Dengan Menggunakan Permainan Ya atau Tidak Dalam Pembelajaran Bahasa Arab efektif untuk meningkatkan Kemahiran Berbicara siswi Madrasah Tsanawiyah Pesantren Dar El Hikmah Pekanbaru.

Kata Kunci: *Efektifitas, Metode, Permainan, Kemahiran Berbicara.*

- Hak Cipta Ditanggung 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.