

## ملخص

فطري الجرين، (2017): فعالية استعمال طريقة السمعية الشفوية بلعبة سماع الغناء (Dengar Lagu) لترقية مهارة الاستماع لدى طلاب المدرسة ال ثانوية بمعهد المركز الإسلامي الهداية كمبار.

هذا البحث بحث تجريبي يهدف إلى معرفة فعالية استعمال طريقة السمعية الشفوية بلعبة سماع الغناء (Dengar Lagu) لترقية مهارة الاستماع لدى طلاب المدرسة ال ثانوية بمعهد المركز الإسلامي الهداية كمبار. وسؤال البحث " هل استعمال طريقة السمعية الشفوية بلعبة سماع الغناء (Dengar Lagu) فعّال لترقية مهارة الاستماع لدى طلاب المدرسة ال ثانوية بمعهد المركز الإسلامي الهداية كمبار؟. هذا البحث يبدأ من إعطاء الاختبار القبلي لمعرفة مهارة الطلاب على الاستماع، ثمّ تصميم خطوات تعليم بالطريقة السمعية الشفوية بلعبة سماع الغناء (Dengar Lagu)، ثمّ تنفيذ تعليم بالملاحظة، بعد ثمان مرّات لقاءية ثمّ نقوم الباحثة الاختبار البعدي. و مجتمع البحث يتكون من طلاب المدرسة ال ثانوية بمعهد المركز الإسلامي الهداية كمبار سنة دراسية 2017/2016 عددهم 128 طالبا. و عينته طلاب الصف الثاني "2" و الصف الثاني "5" المدرسة الثانوية بمعهد المركز الإسلامي الهداية كمبار. وأما أفراد البحث فهو طلاب المدرسة الثانوية بمعهد المركز الإسلامي الهداية كمبار. وأدوات جمع البيانات المستخدمة في هذا البحث اختبار وملاحظة. وأدوات تحليل البيانات المستخدمة لتحليل معطيات ملاحظة فهو التحليل الوصفي بنسبة مئوية بالرمز:  $P = \frac{f}{N} \times 100\%$  في حين رمز مستخدم لتحليل فعالية استعمال الطريقة السمعية الشفوية بلعبة سماع الغناء (Dengar Lagu) فهو  $t$ -test. أما نتائج هذا البحث فيمكن أن تلخص الباحثة أنّ استعمال الطريقة السمعية الشفوية بلعبة سماع الغناء (Dengar Lagu) فعّال لترقية مهارة الاستماع لدى طلاب المدرسة الثانوية بمعهد المركز الإسلامي الهداية كمبار. كما دل عليه أن  $To = 5.08$  أكبر من الجدول "Tt" في درجة دلالة  $2.01 = 5\%$  و درجة دلالة  $2.68 = 1\%$ ، يعني  $Ho$  مردودة و  $Ha$  مقبولة. وهذه تدل على أنّ استعمال الطريقة السمعية الشفوية بلعبة سماع الغناء (Dengar Lagu) فعّال لترقية مهارة الاستماع لدى طلاب المدرسة الثانوية بمعهد المركز الإسلامي الهداية كمبار. وأما حصول ملاحظة عن تنفيذ التعليم باستعمال الطريقة السمعية الشفوية بلعبة سماع الغناء (Dengar Lagu) فهي  $97.5\%$  لذلك درجته جيد جدا.

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



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.

## ABSTRACT

**Fitri Anggraini, (2017): The Effectiveness of Using Audio-Lingual Method with Music Listening Game in Increasing Student Listening Skill at Islamic Junior High School of Islamic Centre Al-Hidayah Boarding School Kampar**

This research was an Experiment aiming at knowing the effectiveness of using Audio-Lingual Method with music listening game in increasing student listening skill at Islamic Junior High School of Islamic Centre Al-Hidayah Boarding School Kampar. The formulation of the problem was “ was the use of Audio-Lingual Method with music listening game effective to increase student listening skill at Islamic Junior High School of Islamic Centre Al-Hidayah Boarding School Kampar?”. This research was started by giving pretest to know student listening skill, planning instructional steps, implementing with observation, and after eight observation times posttest was conducted. The population of this research was students in the Academic Year of 2016/2017 that were amount 128 students, and the samples were from the second grade students of classes 2(2) and 2(5). The subjects of this research was students. Observation and test were the techniques of collecting the data. To analyze the observation data, the Descriptive analysis with percentage was used as follows:  $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ . Whereas t-test was used to know the effectiveness of using Audio-Lingual Method with music listening game. Based on the data analysis, it could be concluded that the Audio-Lingual Method with music listening game was effective to increase student listening skill at Islamic Junior High School of Islamic Centre Al-Hidayah Boarding School Kampar because  $t_o$  5.08 was higher than  $t_t$  2.68 at 1% significant level and 2.01 at 5% significant level. It revealed that  $H_o$  was rejected and  $H_a$  was accepted. In other words, the use of Audio-Lingual Method with music listening game was effective to increase student listening skill at Islamic Junior High School of Islamic Centre Al-Hidayah Boarding School Kampar. The observation data result of the implementation was on very good category (97.5%).

**Keywords:** *Effectiveness, Method, Game, Listening Skill.*



## ABSTRAK

**Fitri Anggraini, (2017) : Efektifitas Penggunaan Metode Dengar-Ucap dengan Permainan Dengar Lagu untuk Meningkatkan Keterampilan Mendengar Siswa Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Islamic Centre Al-Hidayah Kampar**

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan metode dengar-ucap dengan permainan dengar lagu untuk meningkatkan keterampilan mendengar siswa Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Islamic Centre Al-Hidayah Kampar. Rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah “ Apakah penggunaan metode dengar-ucap dengan permainan dengar lagu efektif untuk meningkatkan keterampilan mendengar siswi Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Islamic Centre Al-Hidayah Kampar?”. Penelitian ini dimulai dari memberikan pretest untuk mengetahui keterampilan siswa dalam mendengar, kemudian merancang langkah pembelajaran dengan metode dengar-ucap dengan permainan dengar lagu, pelaksanaan pembelajaran dengan observasi, setelah delapan kali observasi kemudian dilakukan posttest. Populasi penelitian adalah siswa Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Islamic Centre Al-Hidayah Kampar tahun ajaran 2016/2017 dengan jumlah 128 siswa. Sampel penelitian yaitu siswa kelas 2(2) dan 2(5) Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Islamic Centre Al-Hidayah Kampar. Subjek penelitian adalah siswa Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Islamic Centre Al-Hidayah Kampar. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi dan test. Teknik analisis data yang dipergunakan untuk menganalisis data observasi adalah analisis deskriptif dengan persentase dengan rumus:  $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ . Sedangkan rumus yang dipakai untuk menganalisis efektifitas penggunaan metode dengar-ucap dengan permainan dengar lagu adalah t-test. Dari analisis data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa metode dengar-ucap dengan permainan dengar lagu efektif untuk meningkatkan keterampilan mendengar siswa Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Islamic Centre Al-Hidayah Kampar. Karena nilai  $T_o = 5.08$  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. Dengan kata lain penggunaan metode dengar-ucap dengan permainan dengar lagu efektif untuk meningkatkan keterampilan mendengar siswa Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Islamic Centre Al-Hidayah Kampar. Dan adapun hasil data observasi tentang pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode dengar-ucap dengan permainan dengar lagu adalah 97.5%. oleh karna itu berada pada tingkat baik sekali.

*Kata Kunci : Efektifitas, Metode, Permainan, Keterampilan Mendengar.*