

ملخص

هيلمن، (2017) : فعالية استخدام لعبة Do-mi-kado بطريقة السمعية الشفهية لترقية مهارة الكلام لدى التلاميذ في المدرسة الثانوية بمعهد دارالسلام وروكن هولو.

هذا البحث بحث تجريبي، و يطور الباحث كمدرس اللغة العربية في الصف التجريبي والصف الضابطي. هذا البحث يهدف إلى معرفة فعالية تنفيذ لعبة Do-mi-kado بالطريقة السمعية الشفهية لترقية مهارة الكلام لدى التلاميذ الثانوية بمعهد دارالسلام. وأما سؤال البحث كيف تنفيذ لعبة Do-mi-kado بالطريقة السمعية الشفهية لترقية مهارة الكلام لدى التلاميذ الثانوية بمعهد دارالسلام؟. وأما أفراد البحث فه ي مدرس وتلاميذ الصف السابع "أ" و "ب" في المدرسة الثانوية بمعهد دارالسلام وموضوعه تنفيذ لعبة Do-mi-kado بالطريقة السمعية الشفهية لترقية مهارة الكلام لدى التلاميذ الثانوية بمعهد دارالسلام. ومجتمع البحث كل تلاميذ الصف السابع في المدرسة الثانوية بمعهد دارالسلام وروكن هولو وعينته تلاميذ الصف السابع "أ" و الصف السابع "ب". وأسلوب جمع البيانات المستخدمة ملاحظة واختبار. وفي تحليل البيانات يستخدم فيه الباحث الرموز :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$t_o = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left[\frac{SDx}{\sqrt{N-1}}\right]^2 + \left[\frac{SDy}{\sqrt{N-1}}\right]^2}}$$

وبعد أن حلل الباحث البيانات، فالخلاصة أن تنفيذ لعبة Do-mi-kado بالطريقة السمعية الشفهية لترقية مهارة الكلام لدى التلاميذ في المدرسة الثانوية بمعهد دارالسلام. كما دل عليه أن $T_o = 3,21$ أكبر من الجدول "Tt" في درجة دلالة 5% ومن درجة دلالة 1%، يعني H_o مردودة و H_a مقبولة. وهذه تدل على أن تنفيذ لعبة Do-mi-kado بالطريقة السمعية الشفهية لترقية مهارة الكلام لدى التلاميذ في المدرسة الثانوية بمعهد دارالسلام

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

ABSTRACT

Helman, (2017) : The Effectiveness of Using DO-MI-KADO Game With Sam'iyah Syafahiyah Method In Increasing Student Speaking Ability at Islamic Junior High School of Darussalam Boarding School Rokan Hulu

This research was an experiment, the researcher carried out the research directly as a teacher in the learning process. This research aimed at knowing the effectiveness of using *DO-MI-KADO* game with *sam'iyah safahiyah* in creasing student speaking ability between the experimental and control group. The formulation of the problem was " how was the use of *DO-MI-KADO* game with *sam'iyah safahiyah* method in creasing student speaking ability at islamic junior School of Darussalam Boarding school Rokan Hulu ?" The subjects of this research were the Arabic teacher and the seventh grade student of classes A and B, and the object was the effectiveness of using *DO-MI-KADO* game with *sam'iyah safahiyah* method in creasing student speaking ability at islamic school of Darussalam Boarding School. The population of this research was all the seventh grade student of class A and B were the sample. Observation and tests were the instruments of collecting the data. To analyze the observed data, the following formula was used : $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

And analyze the test data was using $T_0 = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left[\frac{SD_x}{\sqrt{N-1}}\right]^2 + \left[\frac{SD_y}{\sqrt{N-1}}\right]^2}}$ Based on the data analysis, obtained, it

could be concluded that there was a difference on student speaking ability between the experimental and control group because $T_0 = 3.21$ that was higher than $1\% = 2.65$ and $5\% = 2.00$ significance level. It revealed that H_0 was rejected and H_a was accepted. In other words, *DO-MI-KADO* game with *sam'iyah safahiyah* method was effectiveness in to crease student speaking ability at islamic junior High School of Darussalam Boarding school.

Keyword : Effectiveness, Game, Method, Speaking Ability

- 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.



Helman, (2017): Efektifitas Penggunaan Permainan Do-mi-kado Dengan Metode Sam'iyah Safahiyah untuk Meningkatkan Kemahiran Berbicara siswa Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Darussalam Rokan Hulu

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu peneliti berperan langsung sebagai guru dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas Penggunaan permainan Do-mi-kado untuk meningkatkan kemahiran berbicara siswa, dengan melihat ada tidaknya perbedaan kemahiran berbicara siswa kelas eksperimen dan kontrol. Rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pelaksanaan Penggunaan Permainan Do-mi-kado Dengan Metode Sam'iyah Syafahiyah Untuk Meningkatkan Kemahiran Berbicara Siswa di MTs. Pondok pesantren Darussalam?”. Subjek penelitian adalah guru bahasa Arab dan siswa kelas VII¹ dan VII² di MTs. Pondok pesantren Darussalam, sedangkan objeknya adalah Efektifitas Penggunaan Permainan Do-mi-kado Dengan Metode Sam'iyah Syafahiyah Untuk Meningkatkan kemahiran berbicara Siswa di MTs pondok pesantren Darussalam. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di kelas VII MTs. Pondok pesantren Darussalam Tahun Ajaran 2016/2017. dan sampelnya adalah siswa kelas VII¹ dan VII². Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi dan test. Untuk menganalisa data observasi digunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Sedangkan untuk menganalisa data test digunakan rumus :

$$T_0 = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left[\frac{SDx}{\sqrt{N-1}}\right]^2 + \left[\frac{SDy}{\sqrt{N-1}}\right]^2}}$$

Dari analisis data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran terdapat perbedaan kemampuan berbicara siswa antara kelas yang menggunakan permainan Do-mi-kado dengan yang tanpa menggunakan permainan Do-mi-kado. Karena nilai $T_0 = 3.21$ lebih besar dari T_t pada taraf signifikansi 1% = 2,65 dan taraf signifikansi 5% = 2.00. ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain permainan Do-mi-kado efektif untuk meningkatkan kemahiran berbicara siswa MTs. Pondok Pesantren Darussalam.

Kata Kunci : Efektifitas, Permainan, Metode, kemahiran berbicara

- 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.