

ملخص

هستي سوجي أبريل ليا، (٢٠١٧) : فعالية استخدام الطريقة السمعية الشفوية باللعبة "أخبر أحوالك" لترقية مهارة الكلام لدى الطلاب في المدرسة المتوسطة الإسلامية المتكاملة بمعهد الإحسان كوبنج جايا.

هذا البحث بحث تجريبي و يهدف إلى معرفة فعالية استخدام الطريقة السمعية الشفوية باللعبة "أخبر أحوالك" لترقية مهارة الكلام لدى الطلاب في المدرسة المتوسطة الإسلامية المتكاملة بمعهد الإحسان كوبنج جايا. وأسئلة البحث "هل استخدام الطريقة السمعية الشفوية باللعبة "أخبر أحوالك" يكون فعالا لترقية مهارة الكلام لدى الطلاب في المدرسة المتوسطة الإسلامية المتكاملة بمعهد الإحسان كوبنج جايا؟" ومنهج هذا البحث من نوع البحث التجريبي، الذي يتزك من (١) تصميم خطة التعليم، و(٢) التطبيق، و(٣) الملاحظة، و(٤) الإختبار، و مجتمع البحث فيتكون من طلاب الصف الثاني في المدرسة المتوسطة الإسلامية المتكاملة الإحسان كوبنج جايا، العام الدراسي ٢٠١٦\٢٠١٧. وعينته طلاب الصف الثاني "أ" و "ب" في المدرسة المتوسطة الإسلامية المتكاملة بمعهد الإحسان كوبنج جايا. وأما أفراد البحث فهي طلاب الصف الثاني في المدرسة المتوسطة الإسلامية المتكاملة بمعهد الإحسان كوبنج جايا و موضوع البحث فعالية استخدام الطريقة السمعية الشفوية باللعبة "أخبر أحوالك" (Kabarkan beritamu) لترقية مهارة الكلام. و من أدوات جمع البيانات : الملاحظة، و الإختبار. أما نتائج هذا البحث فيمكن أن تتلخص الباحثة أن استخدام الطريقة السمعية الشفوية باللعبة "أخبر أحوالك" تكون فعالا لترقية مهارة الكلام لدى الطلاب في المدرسة المتوسطة الإسلامية المتكاملة بمعهد الإحسان كوبنج جايا. كما دل عليه أن $To = 4,29$ أكبر من الجدول "Tt" في درجة دلالة $5\% = 2,01$ و درجة دلالة $1\% = 2,68$ ، يعنى Ho مردودة و Ha مقبولة. وهذه تدل على أن استخدام الطريقة السمعية الشفوية باللعبة "أخبر أحوالك" يكون فعالا لترقية مهارة الكلام لدى الطلاب في المدرسة المتوسطة الإسلامية المتكاملة بمعهد الإحسان كوبنج جايا.

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



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

Hesti Suci April Lia, (2017) : **The Effectiveness of Using Audio Lingual Method with *Kabarkan Beritamu* Game in Increasing Student Arabic Speaking Ability at Islamic Integrated Junior High School of Al-Ihsan Boarding School Kubang Jaya.**

This research was an experiment aiming at knowing the effectiveness of Audio Lingual Method with *Kabarkan Beritamu* game in increasing student Arabic speaking ability at Islamic Integrated Junior High School of Al-Ihsan Boarding School Kubang Jaya. The formulation of the problem was “was Audio Lingual Method with *Kabarkan Beritamu* effective to increase student Arabic speaking ability at Islamic Integrated Junior High School of Al-Ihsan Boarding School Kubang Jaya?”. This research was started from planning the lesson plan, conducting, observing and testing. The population of this research was the students in the Academic Year of / , and the samples were the second grade students of classes A and B. The subject of this research were the second grade students of classes A and B and the object is the effectiveness of Audio Lingual Method with *Kabarkan Beritamu* game in increasing student Arabic speaking ability. Observation and test were the instruments of collecting the data. Based on the data analysis obtained, it could be concluded that Audio Lingual Method with *Kabarkan Beritamu* game was effective to increase student Arabic speaking ability at Islamic Integrated Junior High School of Al-Ihsan Boarding School Kubang Jaya because to was that was higher than Tt at significant level and at significant level. It revealed that Ho was rejected and Ha was accepted. In other words, Audio Lingual Method with *Kabarkan Beritamu* game was effective to increase student Arabic speaking ability at Islamic Integrated Junior High School of Al-Ihsan Boarding School Kubang Jaya.

Keywords : *Effectiveness, Method, Game, 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.

ABSTRAK

Hesti Suci April Lia, (2017) : Efektifitas Penggunaan Metode Syam'iyah Syafawiyah dengan Permainan Kabarkan Beritamu untuk Meningkatkan Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Siswa di SMP.IT Al-Ihsan Boarding School Kubang Jaya.

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui Efektivitas metode syam'iyah syafawiyah menggunakan Permainan kabarkan beritamu untuk meningkatkan kemahiran berbicara bahasa arab siswa SMP.IT Al-Ihsan Boarding School Kubang Jaya. Rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah "Apakah Metode Syam'iyah syafawiyah menggunakan Permainan kabarkan beritamu efektif untuk meningkatkan kemahiran berbicara bahasa arab siswa SMP.IT Al-Ihsan Boarding School Kubang Jaya?" Penelitian ini dimulai dari merancang langkah pembelajaran, pelaksanaan, observasi, kemudian test. Populasi penelitian adalah siswa siswa SMP.IT Al-Ihsan Boarding School Kubang Jaya tahun ajaran / , dengan sampel siswa kelas A dan B SMP.IT Al-Ihsan Boarding School Kubang Jaya. Subjek penelitian adalah siswa kelas SMP.IT Al-Ihsan Boarding School Kubang Jaya dan Objeknya adalah Efektifitas Penggunaan Metode Syam'iyah Syafawiyah dengan Permainan Kabarkan Beritamu untuk Meningkatkan Kemahiran Berbicara. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi dan test. Dari analisis data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa Metode syam'iyah syafawiyah menggunakan Permainan kabarkan beritamu efektif untuk meningkatkan kemahiran berbicara bahasa arab siswa SMP.IT Al-Ihsan Boarding School Kubang Jaya. Karena nilai $T_o =$ lebih besar dari T_t pada taraf signifikansi $=$ dan taraf signifikansi $=$. ini berarti bahwa H_o ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain metode syam'iyah syafawiyah menggunakan Permainan kabarkan beritamu efektif untuk meningkatkan kemahiran berbicara bahasa arab siswa SMP.IT Al-Ihsan Boarding School Kubang Jaya.

Kata Kunci

: Efektifitas, Metode, Permainan, Kemahiran Berbicara