

ملخص

ليلة البدريـة. ٢٠١٣٣٠٢٥ فعالية استخدام القصص كوسيلة اللعبـة اللغـوية في تعليم مهـارـة الكلام لـدى الطـلـاب المـدرـسة الثـانـويـة الإـسـلامـيـة الحـكـومـيـة الثـانـيـة تـولـونـجـ أـجوـنـجـ لـلـعـام الـدـرـسـي ٢٠١٧ / ٢٠١٦ـ الـبـحـثـ الـعـلـمـيـ،ـ كـلـيـةـ التـرـيـةـ وـ الـعـلـوـمـ التـرـبـوـيـةـ قـسـمـ تعـلـيمـ الـلـغـةـ الـعـرـبـيـةـ الـجـامـعـةـ الإـسـلامـيـةـ الـحـكـومـيـةـ تـولـونـجـ أـجوـنـجــ المـشـرـفـ:ـ أـحـمـدـ نـورـ خـالـصـ،ـ المـاجـسـتـيرـ.

الكلمات الإشارية: وسيلة لعبـة اللغـوية ، تعـلـيمـ مهـارـةـ الـكـلامـ.

إنـ الـكـلامـ مـكـوـنـ مـنـ الـمـكـوـنـاتـ الـأـسـاسـيـةـ فيـ تعـلـيمـ الـلـغـةـ لـلـكـبـارـ وـ الصـغـارـ.ـ وـ هوـ مـعيـارـ نـجـاحـ التـلـاـمـيـذـ فيـ تعـلـيمـ الـلـغـةـ الـعـرـبـيـةـ وـ لـذـلـكـ هوـ منـ أـهـمـ العـنـاصـيرـ الـمـوـجـودـةـ فيـ الـمـهـارـاتـ الـلـغـوـيـةـ.ـ وـ يـعـدـ تعـلـيمـ الـلـغـةـ الـعـرـبـيـةـ نـاجـحـاـ إـذـاـ كـانـ التـلـاـمـيـذـ يـقـدـرـوـنـ عـلـىـ نـطـقـ الـعـرـبـيـةـ بـطـلـاقـةـ صـحـيـحةـ.ـ اـنـطـلـاقـاـ مـنـ ذـلـكـ فـلـاـ بـدـ المـدـرـسـ الـلـغـةـ الـعـرـبـيـةـ أـنـ يـبـدـرـ بـتـدـرـيـسـ مـهـارـةـ الـكـلامـ لـتـلـعـمـيـ الـلـغـةـ الـعـرـبـيـةـ جـيدـاـ.

وـ بـعـدـ مـلـاحـظـةـ الـبـاحـثـةـ وـ مـقـابـلـتـهاـ مـعـ مـدـرـسـةـ الـلـغـةـ الـعـرـبـيـةـ فيـ مـدـرـسـةـ الثـانـويـةـ الـإـسـلامـيـةـ الـحـكـومـيـةـ الثـانـيـةـ تـولـونـجــ أـجوـنـجــ أـنـ تـلـاـمـيـذـ الصـفـ الثـانـيـ وـ جـوـدـ الصـعـوبـاتـ فيـ تـعـلـيمـ الـلـغـةـ الـعـرـبـيـةـ وـ خـصـوصـاـ فيـ الـكـلامـ وـ الـحـوارـ،ـ وـ ضـعـيفـ فيـ جـهـةـ الـطـلاقـةـ.ـ وـ الـأـسـبـابـ الـتـيـ تـسـبـبـهـاـ هـيـ قـلـةـ كـفـائـةـ فيـ تـعـلـيمـ الـكـلامـ،ـ وـ قـلـةـ الـفـهـمـ عنـ الـدـرـسـ.ـ حـاوـلتـ الـبـاحـثـةـ بـهـذـاـ الـبـحـثـ فـعـالـيـةـ اـسـتـخـدـمـ الـقـصـصـ كـوـسـيـلـةـ الـلـعـبـةـ الـلـغـوـيـةـ فيـ تـعـلـيمـ مـهـارـةـ الـكـلامـ عـلـىـ تـلـاـمـيـذـ الصـفـ الثـانـيـ المـدـرـسـةـ الثـانـويـةـ الـإـسـلامـيـةـ الـحـكـومـيـةـ الثـانـيـةـ تـولـونـجــ أـجوـنـجــ،ـ بـهـدـفـ أـنـ تـصـبـحـ عـمـلـيـةـ تـعـلـيمـ الـلـغـةـ الـعـرـبـيـةـ سـهـلـةـ وـ مـرـيـحـةـ،ـ فـلـاـ صـعـوبـةـ لـلـمـدـرـسـ فيـ إـجـرـاءـ فيـ التـعـلـيمـ وـ إـلـقـاءـ الـمـوـادـ الـتـعـلـيمـيـةـ وـ الـتـلـاـمـيـذـ نـاقـصـ عـدـاـ فيـ الـكـلامـ الـلـغـةـ الـعـرـبـيـةـ.ـ أـمـاـ أـغـرـاضـ الـبـحـثـ فـهـيـ ١ـ)ـ لـعـرـفـةـ كـيـفـ تـصـمـيمـ الـقـصـصـ باـعـتـبارـهـاـ لـعـبـةـ لـغـوـيـةـ تـيـسـرـ عـمـلـيـةـ تـعـلـيمـ مـهـارـةـ الـكـلامـ لـلـمـعـلـمـ وـ لـلـطـلـبـةـ الـصـفـ الـعـلـمـ الـطـبـيـعـةـ الـحـادـيـةـ عـشـرـ ١ـ وـ

الصف العلم الإجتماعي الحاديه عشر ٥ في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية تولونج اجونج للعام الدراسي ٦ / ٢٠١٧ م. ٢) معرفة استخدام القصص باعتبارها لعبه لغوية في تعليم مهارة الكلام النطق السليم، التنغير، التعبير الصحيح الطلبة الصف العلم الطبيعة الحاديه عشر ١ و الصف العلم الإجتماعي الحاديه عشر ٥ في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية تولونج اجونج للعام الدراسي ٦ / ٢٠١٧ م.

و أما منهج هذا البحث فهو المنهج التجريبي باتخاذ المجموعة الضابطة و المجموعة التجريبية مع إجراء الاختبار القبلي و الاختبار البعدى. و المدخل المستخدم هو المدخل الكمى. أما أدوات البحث المستخدمة هي: دليل الملاحظة و دليل المقابلة والاستبانة و الاختبار.

و نتائج هذا البحث تدل على أنّ نتيجة t الإحصائي، كانت t حسابي $< t$ جدول، أن H_0 فرض و H_1 مقبول. أن نتيجة t حسابي = ٤٢،٠ و في $t-table$ = ٢٣٥،٠ و ذلك يعني أن H_1 مقبول أي أن فروض هذا البحث مقبولة. لذلك أن "نخلص " وجود تأثير استخدام وسيلة لعبه اللغوية في تعليم مهارة الكلام بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية تولونج أجونج.

وهذا يبرهن على أن تطبيق وسائل الإعلام لعبه طريقة اللغة أكثر فعالية من ذلك لاينطبق وسائل الإعلام لعبه الأسلوب ويمكن تحسين روح الطلاب في تعلم اللغة العربية وأنها لا تشعر بالقلق والخوف من التعبير عن الأفكار باستخدام اللغة العربية في محادثة بوضوح .

ABSTRACTION

Lailatul Badriyah, 2812133025 The effectiveness of using stories as a means of language game in the teaching of the skill of speech among the students of the second Islamic senior high school Tulungagung for the academic year 2016/2017. Thesis, Faculty Of Education, Arabic education Program. Supervisor: Dr. Ahmad Nurcholis, M.Pd.

Indicative words: language language, speaking skills.

Speaking is one of the principal components in language learning for both adults and children. Speaking skills is a barometer of success for the learner of Arabic. Speaking is considered as the most important element of the existing four language skills. The success of a language teaching can be seen from the students' ability in speaking, if student speak fluently and correctly and in accordance with their wishes, the teaching was considered successful.

After the researcher and her interview with the Arabic language school at the secondary school of Islamic secondary school Tulung Agung that the second grade students have difficulties in learning Arabic language, especially in speech and dialogue, and weak in the area of fluency. The causes are lack of competence in teaching speech, and lack of understanding of the lesson. The researcher tried this research to use the stories as a means of the language game in teaching the skills of speech to the second-grade pupils of the second Islamic secondary school of Tulung Agung, in order to make the process of teaching Arabic language easy and convenient, it is not difficult for the teacher to conduct education and the delivery of educational materials and pupils Speak Arabic. In this study, researchers used the language game media is a story in learning speaking skills so that students interested to learn.

The objectives of the research are: 1) to learn how to design stories as a language game that facilitates the process of learning the skill of speech for the teacher and students. Grade 11 Nature Science 1 and Grade 11 Social Science 5 in the Second Islamic State High School Tolong Agung for the academic year 2016/2017. 2) To learn the use of stories as a language game in the teaching of speech skills Pronunciation, toning, correct expression for grade students 11 Nature Science 1 and Grade 11 Social Science 5 in the Second Islamic State High School Tolong Agung for the academic year 2016/2017.

In this study used experimental research consisting of two groups, first group of non experiment class, both experiment class groups, while the approach in this research is quantitative approach, as for auxiliary instrument in the form of observation, interview, questionnaire and test.

The test results show that t-hit = 0.442 and t-table = 0.235. This proves that H1 is accepted and the hypothesis of this research is accepted. So it can be concluded that there is influence of usage of language game media to learning speaking skill in class XI MIA1 islamic senior high school two Tulungagung.

And this proves that the application of Media game method of language is more effective than that does not apply Media game language method and can improve the spirit of students in learning Arabic and they do not feel worried and afraid to express ideas using Arabic in conversation clearly.

ABSTRAK

Lailatul Badriyah NIM: 2812133025, *Efektifitas Penerapan Cerita Sebagai Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Ketrampilan Berbicara siswa kelas XI MAN dua Tulungagung Tahun ajaran 2016/2017.* Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Bahasa Arab. Pembimbing: Dr. Ahmad Nurcholis, M.Pd

Kata Kunci: Media Permainan Bahasa, Pembelajaran Ketrampilan Berbicara

Berbicara merupakan salah satu komponen pokok dalam belajar bahasa baik bagi orang dewasa maupun anak-anak. Keterampilan berbicara merupakan barometer keberhasilan bagi pembelajar bahasa Arab, sehingga berbicara dianggap sebagai unsure terpenting pada empat keterampilan berbahasa yang ada. Keberhasilan sebuah pengajaran bahasa dapat dilihat dari kemampuan siswanya dalam berbicara, apabila siswanya berbicara dengan lancar dan benar serta sesuai dengan keinginannya maka pengajaran itu dianggap berhasil.

Oleh karena itu, pengajaran keterampilan berbicara sudah sepantasnya harus diberikan oleh guru kepada peserta didik dengan baik sejak awal. Dari hasil pengamatan peneliti dan wawancara dengan guru bahasa Arab Madrasah Aliyah Negeri 2 Tulungagung, bahwa siswa kelas 11 mengalami kesulitan dalam pembelajaran bahasa Arab terutama dalam berbicara. Mereka mengalami kesulitan dalam mengungkapkan kalimat, berdialog, serta kurang lancar dalam berbicara. Hal ini dikarenakan mereka mempunyai kemampuan yang lemah dalam berbicara, serta kurang pembiasaan berbicara dalam bahasa arab.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media permainan bahasa yaitu cerita dalam pembelajaran keterampilan berbicara agar siswa tertarik untuk belajar.

Tujuan penelitian ini adalah1) Untuk mengetahui desain penerapan cerita pembelajaran maharah kalam di MAN 2 Tulungagung, dan 2) untuk mengetahui penggunaan cerita dalam meningkatkan maharah kalam pada kelas XI MIA

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian experiment yang terdiri dari dua kelompok, pertama kelompok kelas non experiment, kedua kelompok kelas experiment, sedangkan pendekatan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif, adapun instrument pembantu berupa observasi, wawancara, dan tes.

Hasil test menunjukkan bahwa $t\text{-hitung} = 0,442$ dan $t\text{-table}= 0,235$. Hal ini membuktikan H_1 diterima dan hipotesis penelitian ini diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media permainan bahasa terhadap pembelajaran ketrampilan berbicara di kelas XI MIA1

Dan ini membuktikan bahwa penerapan metode Media permainan bahasa lebih efektif daripada yang tidak menerapkan metode Media permainan

bahasa dan dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar bahasa Arab dan mereka tidak merasa khawatir dan takut untuk mengekspresikan ide-ide menggunakan bahasa Arab dalam percakapan dengan jelas.