ABSTRAK

Titin Wasiati Niatis Sholikhah, ١٧٢٢١٤٣٠٩٨, ٢٠١٨. **Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Untuk Siswa Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri Gandusari Blitar.** Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Bahasa Arab. Pembimbing: Dr. As'aril Muhajir, M.Ag.

Kata Kunci: Media Permainan Ular Tangga, Ketrampilan Berbicara

Dari hasil pengamatan peneliti dan wawancara dengan guru bahasa Arab Madrasah Tsanawiyah Negri Gandusari Blitar, bahwa siswa kelas tujuh masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran bahasa Arab terutama dalam berbicara. Mereka mengalami kesulitan dalam mengungkapkan kalimat, serta kurang lancar dalam berbahasa Arab. Hal ini dikarenakan mereka mempunyai kemampuan yang lemah dalam berbicara, serta kurang dalam memahami pelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media permainan Ular Tangga, untuk meningkatkan ketrampilan berbicara siswa.

Berdasarkan pada permasalahan di atas, rumusan penelitian ini adalah (١) Bagaimana penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan maharoh kalam di kelas VII MTsN Gandusari Blitar Tahun Ajaran ٢٠١٧/٢٠١٨. (٢) Apakah ada pengaruh penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan maharoh kalam di kelas VII MTsN Gandusari Blitar Tahun Ajaran ٢٠١٧/٢٠١٨. Adapun tujuan penelitian ini adalah (١) Untuk menegtahui penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan maharoh kalam di kelas VII MTsN Gandusari Blitar Tahun Ajaran ٢٠١٧/ ٢٠١٨. (٢) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan maharoh kalam di kelas VII MTsN Gandusari Blitar Tahun Ajaran ٢٠١٧/ ٢٠١٨.

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian experiment yang terdiri dari dua kelompok, pertama kelompok kelas non experiment atau kelas kontrol yang berjumlah ٤٣ siswa, kedua kelompok kelas experimentyang berjumlah ٤٤ siswa, sedangkan pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Dalam penyajiannya penulis menguraikan secara jelas tentang objek yang diamati serta menyajikannya dalam bentuk angka. Adapun instrument penelitian berupa wawancara, tes, observasi dan dokumentasi.

Hasil test menunjukkan bahwa t-hitung = ٢,١٥٨ dan t-table ١,٩٨٨. Hal ini membuktikan H١ diterima dan hipotesis penelitain ini diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Untuk Siswa Kelas VII M

TsN Gandusari Blitar. Hasil penelitian juga dapat dilihat dari hasil post test antara kelas non ekperimen dan eksperimen. Dalam pre test, kelas ekserimen mendapatkan nilai ٥٣،٥ dan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata ٥٧،١٦. Kemudian dalam post test kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata ٨٠،١١ dan kelas kontrol ٧٧،٥.

Dan ini membuktikan bahwa penerapan Media Ular Tangga lebih Efektif dari pada yang tidak menerapkan nya dan dapat meningkatkan semangat minat siswa dalam belajar bahasa Arab dan mereka tidak merasa khawatir dan takut untuk mengekspresikan ide-ide menggunakan bahasa Arab dalam percakapan dengan jelas.

ABSTRACT

Titin Wasiati Niatis Sholikhah, ١٧٢٢١٤٣٠٩٨, ٢٠١٨. **The Effect of Using Snake and Ladder as the Media to Improve Speaking Skill of the Seventh Grade Students of Madrasah Tsanawiyah Negeri Gandusari Blitar.** Thesis, The Faculty of Tarbiyah and Teachers' Training, Arabic Education Program. Advisor: Dr. As'aril Muhajir, M. Ag.

Key Words: The Snake and Ladder Media, Speaking Skill

Based on the result of the study and interview with the Arabic's teacher at Madrasah Tsanawiyah Negeri Gandusari Blitar showed the seventh grade students had difficulties in learning Arabic lesson mainly in Arabic speaking. Their problem were to articulate into sentence and lack of fluency in speaking. Those were because their level of speaking was low and less deep in understanding the learning material. In this study, the researcher used the game of Snake and Ladder as the media to improve the students' Arabic speaking skill.

Referred to the problems above, the research problems were: ١) How did the use of Snake and Ladder as the media to improve maharoh kalam in the seventh grade students of MtsN Gandusari Blitar in Academic Year ٢٠١٧/٢٠١٨? ٢) Was the use of the media provide positive effect in improving maharoh kalam in the seventh grade students of MtsN Gandusari Blitar in Academic Year ٢٠١٧/٢٠١٨? Then, the focus of this study were: ١) To know the use of Snake and Ladder as the media to improve maharoh kalam in the seventh grade students of MtsN Gandusari Blitar in Academic Year ٢٠١٧/٢٠١٨. ٢) To know the effect of using Snake and Ladder as the media to improve maharoh kalam in the seventh grade students of MtsN Gandusari Blitar in Academic Year ٢٠١٧/٢٠١٨.

In this study, the researcher used the procedure of experimental research study which consist of ٢ groups. The first group was non-experiment or controll group consist of ٤٣ students, and the second group was experiment group consist of ٤٤ students. The approach of this study was qualitative research approach. In the presentation of the data, the researcher explained clearly in the form of numerical data. Whereas the data were collected through interview, test, documentation, and observation.

The result of the test pointed out the t-count = ٢,١٥٨ and t-table = ١,٩٨٨. Those proved both H١ and alternative hypothesis were accepted. So that it could be concluded that there was the effect of the Use of Snake and Ladder as The Media to improve Arabic speaking skill of the seventh grade students in MTsN Gandusari Blitar. The result of the study was also could be looked at in the post-test result of both experiment and controll group. In pre-test, the experiment class got ٥٣،٣ while the controll class got ٥٧،١٦. Then, in post-test, the experiment class gained ٨٠،١١ average value and the controll class gained ٧٧،٥ average value.

The study indicated the use of Snake and Ledder was more effective from those who did not use. Moreover it could improve students' enthusiasm in learning Arabic and reduce worries and anxiety to express their ideas using Arabic in conversation.

ملخص

البحث العلمي بالموضوع "**تأثير استخدام وسائل لعبة الثعبان و السلم (Snake and Ladder) لترقية مهارة الكلام لطالب الصف السّابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية " جاندوساري"** ." قد كتبته تيتين واصية نية الصّالحه، رقم القيد ١٧٢٢١٤٣٠٩٨، سنة ٢٠١٨، قسم اللغة العربية، كلية التربية و العلوم التعليمية، الجامعية الإسلامية الحكومية تولونج أجونج، المشرف: الدكتور أسعار المهاجر الماجيستير.

الكلمات الإشارية: وسائل اللعبة الثعبان و السلم (Snake and Ladder)، مهارة الكلام.

من ملاحظة الباحثة و مقابلتها مع مدرّس اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية " جاندوساري" باليتار أنّ طلاب الصف السّابع وجدوا الصعوبات في تعليم اللغة العربية و خصوصا في مهارة الكلام و ضعيف في جهة الطلاقة. و الأسباب التي تسببها هي قلة كفائة في الكلام، و قلة الفهم عن الدس. في هذا البحث، تستخدم الباحثة وسائل لعبة الثعبان و السلم (Snake and Ladder) لترقية مهارة الكلام الطلاب.

بناء على المشكلات السابقة، فمسائل هذا البحث هو (١) كيف استخدام وسائل اللعبة الثعابن والسلم (Snake and Ladder) لترقية مهارة الكلام لطالب الصف السّابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية " جاندوساري" باليتار. (٢) هل هناك تأثير استخدام وسائل اللعبة الثعابن والسلم (Snake and Ladder) لترقية مهارة الكلام لطالب الصف السّابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية " جاندوساري" باليتار. ويهدف هذه البحث (١) لمعرفة استخدام وسائل اللعبة الثعابن والسلم (Snake and Ladder) لترقية مهارة الكلام لطالب الصف السّابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية " جاندوساري" باليتار. (٢) لمعرفة تأثير استخدام وسائل اللعبة الثعابن والسلم (Snake and Ladder) لترقية مهارة الكلام لطالب الصف السّابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية " جاندوساري" باليتار.

وأما منهج هذا البحث فهو المنهج التجريبي باتخاذ المجموعة الضابطة بعدد ٤٣ طلابا و المجموعة التجريبية بعدد ٤٤ طلابا. و المدخل المستخدم هو المدخل الكمي. تستخدم الباحثة و صفي البحث تفسيرا عن موضوعة و يعرضه بشكل الرقم. أما أدوات البحث المستخدمة هي: دليل الملاحظة و دليل المقابلة و الاختبار و الوثائق.

و نتائج هذا البحث تدل على أنّ نتيجة t الإحصائى، كانت t حسابي > t جدول، أن Ho فرفض H١ و مقبول. أن نتيجة t حسابي =٢،١٥٨ و في المستوى المعنوى (t-table) = ١،٩٨٨ و ذلك بمعنى أن H١ مقبول أي أن فروض هذا البحث مقبولة. عن عدد نتائج الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة = ٢٤٥٨ بالمعدل = ٥٧،١٦ و أما نتائج الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية = **٢٣٥٤** بالمعدل=٥٣،٥. و بعد إجرء الاختبار البعدي كان نتائج الجموعة الضابطة =٣٣٣٥ بالمعدل= ٧٧،٥٥ وصارت نتائج المجموعة التجريبية = ٣٥٢٥ بالمعدل= ٨٠،١١. و هذه تدل على أنّ هناك تأثير واضحا بعد استخدام وسائل اللعبة الثعبان و السلم (Snake and Ladder) للمجموعة التجريبية، و ذلك لأن نتائج الاختبار البعدي للمجموعة التجريبي أكبر من نتائج الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة. لذلك أن نخلص، وجود تأثير استخدام وسائل لعبة الثعبان و السلم (Snake and Ladder) لترقية مهارة الكلام في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية " جاندوساري" باليتار بقيمة "**جيد**".

Snake (وذلك أثبت أن تطبيق هذه الوسائل أكثر فعالية و تأثير بوسائل لعبة الثعبان و السلم) من غير استخدامها، تعزيز نشط الطلاب في تعليم اللغة العربية و أنهم لا يشعرون and Ladder بالقلق و الخوف في التعبير عن الأفكار باستخدام اللغة العبية في مهارة الكلام بشكل واضح.