

ABSTRAK

Azizah, Khimayatul, 2023. “*EFEKTIVITAS PERMAINAN TEBAK KATA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS XI KEAGAMAAN MA MATHOLI’UL ANWAR SIMO SUNGELEBAK*”, Unisda Lamongan. Pembimbing (1) Khoirotun Ni’mah, M.Pd. (2) Hurin Innihayatus Sa’adah, S.Hum.,M.Pd.

Kata Kunci: Permainan Tebak Kata, Keterampilan Berbicara

Penelitian ini di latar belakang dengan rendahnya keterampilan berbicara siswa kelas XI Keagamaan, hal ini terlihat ketika pembiasaan praktek keterampilan berbicara yang kurang aktif, siswa yang kurang berani dalam mengungkapkan gagasan secara langsung dan penguasaan kosa kata yang belum mampu teruraikan karena kurangnya latihan berbicara yang intensif. Dalam hal ini guru berperan untuk memberikan teori maupun latihan-latihan guna mengasah keterampilan berbahasa Arab. Keterampilan berbicara merupakan kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran berupa ide, pendapat, keinginan, atau perasaan kepada mitra bicara. Secara umum keterampilan berbicara bertujuan agar para pelajar mampu berkomunikasi lisan secara baik dan wajar dengan bahasa mereka yang pelajari. Dalam hal ini, peneliti menggunakan metode pembelajaran kooperatif dengan bermain permainan bahasa yakni tebak kata untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab.

Penelitian ini dilakukan di MA Matholi’ul Anwar Simo Sungelebak Karanggeneng Lamongan. Adapun tujuannya yakni (1) dapat mengetahui bentuk penerapan permainan tebak kata untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas XI Keagamaan MA Matholi’ul Anwar Simo Sungelebak, dan (2) dapat mengetahui keefektivan permainan tebak kata untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas XI Keagamaan MA Matholi’ul Anwar Simo Sungelebak.

Adapun pendekatan penelitian ini merupakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yakni pra-eksperimen tipe *One Group pretest-posttest Design*. Populasi dan sampel yang diambil oleh peneliti yakni jumlah keseluruhan dari populasi yang dijadikan sebagai sampel yakni 43 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes, angket, observasi dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yakni analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh adapun hasil analisis statistik deskriptif adalah hasil belajar pada *pretest* diperoleh dengan nilai rata-rata 57,79 yakni tergolong rendah. Sedangkan hasil belajar pada *posttest* diperoleh dengan nilai rata-rata 76,25 yakni tergolong tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam keterampilan berbicara setelah diterapkan permainan tebak kata mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum penerapan permainan ini. Berdasarkan hasil analisis inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t Test sebesar 2,567. Dengan frekuensi (dk) sebesar $43-1=42$, pada taraf signifikan 5% diperoleh t Tabel 1,68. Oleh karena itu, $t \text{ Test} \geq t \text{ Tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05 atau $2,567 \geq 1,68$. Maka hasil dari uji hipotesis dapat dikatakan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima yang berarti ada pengaruh dalam menerapkan permainan tebak kata terhadap keterampilan berbicara bahasa Arab. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan tebak kata efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab pada siswa kelas XI Keagamaan MA Matholi'ul Anwar Simo Sungelebak.