

## ABSTRAK

Pengaruh Penggunaan Teknik Permainan Papan Tulis Berkata Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Studi Eksperimen Kuasi Terhadap Siswa Kelas VII A Mts Al-Hasan Cikampek Karawang Tahun Ajaran 2012/2013). Penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa asing sangat penting, semakin kaya penguasaan kosakata seseorang maka semakin mudah pula komunikasi yang dilakukan baik secara lisan ataupun tulisan. Dalam proses belajar bahasa, terutama bahasa Arab sering ditemui hambatan baik dari huruf, tata bahasa ataupun kosakata yang ada dalam bahasa Arab. Siswa terkadang malu untuk berbahasa asing karena keterbatasan kosakata yang dimiliki. Oleh karena itu, untuk meningkatkan proses belajar mengajar dan menarik perhatian serta menimbulkan suasana menyenangkan, maka dibutuhkan metode pembelajaran yang tepat salah satu teknik yang digunakan adalah teknik permainan. Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah *Deskriptif Kuantitatif* dengan pendekatan *Quasi Eksperimen* dan disain *Pretest-Posttest One Grup Design*, dengan satu kelas eksperimen tanpa kelas pembandingan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh teknik permainan papan tulis berkata dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arab siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan *pretest* dan *posttest* dengan jumlah siswa 31 orang yaitu siswa kelas VII A Mts Al-Hasan Cikampek Karawang, adapun instrument yang digunakan adalah tes. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknik permainan papan tulis berkata dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab, maka dilakukan analisis sesudah dan sebelum *treatment*. Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan di Mts Al-Hasan cikampek, diperoleh rata-rata nilai *pretest* 64,35 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 83,71 maka selisih rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* adalah 19,36. Dalam penelitian ini diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 11,18 dengan  $db = (N-1) = 31-1 = 30$  diperoleh  $t_{tabel}$  signifikansi 5% = 0,04 dan pada taraf signifikansi 1% = 2,75 diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu:  $2,75 < 11,18 > 0,04$  berdasarkan uji hipotesis tersebut maka diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Karena  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka  $H_a$  **diterima**, dengan begitu Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan papan tulis berkata dan sesudah melakukan pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan papan tulis berkata. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi instansi atau lembaga yang mengajarkan bahasa Arab pada umumnya, untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa yang sedang belajar bahasa Arab.

Ayu Prahadini, 2013

Pengaruh Penggunaan Teknik Permainan Papan Tulis Berkata Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Studi Eksperimen Kuasi Terhadap Siswa Kelas VII A Mts Al-Hasan Cikampek Karawang Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## ABSTRACT

Learning vocabulary in a foreign language is very important, someone is getting rich vocabulary, the more easily the communication is done either verbally or in writing. In the process of learning languages, especially Arabic language barriers often encountered either of the letters, grammar or vocabulary that exist in Arabic. Students often embarrassed to speak a foreign language because of limited vocabulary possessed. Therefore, to improve the teaching and learning process and attract attention and create an atmosphere of fun, it takes the appropriate learning method one of the techniques used is the technique of the game. The method used in this thesis is a descriptive quantitative approach and design Quasi Experiment One group pretest-posttest design, with a single class without class comparison experiment. This study aimed to determine the effect of said board game techniques in improving students' mastery of Arabic vocabulary. Data collection techniques are performed with pretest and posttest with the number of students 31 students of class VII A Mts Al-Hasan cikampek Falkirk, while the instrument used is tes. Untuk determine the effect of the use of said board game techniques in improving the mastery of Arabic vocabulary, then analysis before and after treatment. Based on research conducted by the author in Mts Al-Hasan Cikampek, obtained an average value of 64.35 pretest and posttest mean value is 83.71 then the difference between the average value of the pretest and posttest was 19.36. In this study obtained  $t$  of 11.18 with  $db = (N-1) = 31-1 = 30$  obtained  $t_{table}$  5% significance = 0.04 and at the 1% significance level = 2.75 note that  $t \text{ count} > t \text{- tables}$  are:  $2.75 < 11.18 > 0.04$  based on hypothesis testing, it is known that  $t \text{ count} > t \text{- table}$ . Because  $t \text{-count}$  is greater than  $t \text{-table}$  then  $H_a$  is accepted, with so There is a significant difference to students' mastery of Arabic vocabulary before learning by using said game board and after learning to use the technique of playing the board said. The result is expected to be useful for researchers in particular and for instansi or institutions that teach Arabic language in general, to increase vocabulary at students who are studying Arabic.

**Ayu Prahadini, 2013**

Pengaruh Penggunaan Teknik Permainan Papan Tulis Berkata Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Studi Eksperimen Kuasi Terhadap Siswa Kelas VII A Mts Al-Hasan Cikampek Karawang Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu