

ABSTRAK

“Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Pembelajaran Berbicara Bahasa arab”
(Studi Eksperimen Kuasi terhadap Siswa Kelas XI SMA YAPI Al-husaeni Tahun
Ajaran 2012/2013)
Muhammad Sabiq Rizaluddin (0809332)

Penelitian ini dilatar belakangi oleh temuan peneliti terhadap kurangnya kreatifitas dan semangat siswa yang tidak terlihat antusias dalam proses pembelajaran berbicara Bahasa Arab.

Masalah yang diteliti dalam skripsi ini adalah bagaimana pengaruh metode *role playing* terhadap pembelajaran berbicara bahasa arab siswa kelas XI SMA YAPI Al-husaeni. Hal ini dikarenakan kemampuan berbicara siswa tersebut masih rendah. Padahal kemampuan berbicara merupakan aspek penting yang harus dikuasai dengan baik oleh siswa yang belajar bahasa arab. Dari permasalahan tersebut peneliti berfikir harus ada metode pembelajaran berbicara bahasa arab yang berpengaruh untuk memudahkan siswa dalam meningkatkan kemampuan berbicaranya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental nonequivalent control group design* yakni menggunakan dua kelas sebagai sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol. Langkah awal pemberian *pretest* untuk mengetahui keadaan awal di kedua kelas tersebut, kemudian pemberian *treatment* pada kelas eksperimen, lalu pelaksanaan *posttest* untuk mengetahui keadaan akhir kedua kelas tersebut setelah memperoleh materi sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan.

Hasil penelitian menyebutkan nilai rata-rata tes awal kelas kontrol dan kelas eksperimen berturut-turut sebesar 56 dan 58 dengan selisih rata-rata nilai sebesar 2. Sementara nilai rata-rata tes akhir kelas eksperimen adalah 92 lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol yang sebesar 77 dengan selisih rata-rata nilai sebesar 15. Adapun Rata-rata peningkatan (*gain*) yang diperoleh tiap kelas, yaitu kelas kontrol sebesar 21 dan rata-rata peningkatan kelas eksperimen sebesar 33,27 dengan selisih sebesar 12,27. Setelah uji t *gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol ditemukan bahwa nilai $t_{hitung} = 9,68$. Apabila nilai t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf nyata 99% (0,99) dan derajat kebebasan/dk = 28, maka didapat $t_{hitung} > t_{tabel (0,99)(28)}$ 2,47 dan apabila nilai t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf nyata 95% (0,95) dan derajat kebebasan/dk = 28, maka didapat $t_{hitung} > t_{tabel (0,95)(28)}$ 1,70. Keputusan yang diambil yaitu H_a diterima artinya terdapat perubahan yang signifikan dari penggunaan metode *role playing* terhadap pembelajaran berbicara bahasa arab. Dan dengan menggunakan metode *role playing* ternyata terbukti dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta menumbuhkan motivasi para siswa untuk belajar berbicara bahasa Arab. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi input bagi para pengajar bahasa arab, untuk selalu memberikan motivasi dalam pembelajaran berbicara bahasa arab.

ABSTRACT

"The effect of Method *Role Playing* towards Learning speaking Arabic"

(Quasi- Experimental Study towards Students of Class XI in Senior High School of YAPI Al - Husaeni Academic Year (2012/2013))

Muhammad Sabiq Rizaluddin (0809332)

This research was motivated by the findings of researcher to the lack of creativity and spirit of students who are not enthusiastic in the process of learning speaking Arabic.

The problem in this research is how the influence of role playing on learning methods Arabic speaking high school students of class XI YAPI Al - Husaeni . This is because of the ability to speak Arabic is less. Besides, speech is an important aspect that must be mastered well by students studying Arabic . From these problems researcher thinks there should be a learning method to speak Arabic influential to facilitate students in improving speaking ability.

The method used in this study was a quasi -experimental nonequivalent control group design that uses two classes as samples of experimental class and control class . The first step giving a pretest to reveal the state of the two classes , then giving a treatment in the experimental class , then giving the posttest to know the final state of the two classes after obtaining the material in accordance with the measures specified.

The finding showed that the average score of the first test on two classes are respectively for 56 and 58 with an average difference score is 2 . Whereas, the average score of the experimental class in final test are 92 greater than the control class, which are 77 with an average difference score is 15. The average improvement (gain) obtained for each class , which control class are 21 and an average of increasing experimental class is 33,27 with a difference is 12.27 . After the t-test gain experimental class and control class is found that the value of $t = 9.68$. Comparing to t-count to t-table at 99 % significance level (0.99) and degrees of freedom / dk = 28 , so then obtained t-count > t table (0.99) (28) 2.47 and if being compared t-count to the t-table in real level 95 % (0.95) and degrees of freedom / dk = 28 , then being obtained t-count > t table (0.95) (28) 1.70 . The decisions taken, that is acceptable H_a means there is a significant change from the use of role playing method to the learning of speaking Arabic. And by using role playing method obviously proved to be able to create a joyful learning and motivates students to learn speaking Arabic. The results of this study are expected to be the input for Arabic language teachers, to always give motivation in learning speaking Arabic.