PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *COMMUNICATIVE WHISPERING GAMES* TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK DAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

Zakiyah Azizah

Abstrak

Penelitian ini dilandasi pada problematika santri dalam pembelajaran Bahasa Arab yang sebagian besar santri belum begitu memperhatikan beberapa keterampilan Bahasa Arab. Sehingga mempunyai hasil yang stagnan yang artinya tidak ada kemajuan dalam pembelajaran kedua keterampilan tersebut karena dianggap sulit dan membosankan, untuk itu membutuhkan sebuah solusi dengan merapkan media pembelajaran yang berbeda salah satunya dengan penggunaan media Communicative Whispering Games.

Tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh sebelum dan sesudah penggunaan media CWG pada keterampilan menyimak, untuk mengetahui pengaruh sebelum dan sesudah penggunaan media CWG pada keterampilan berbicara, dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media CWG terhadap keterampilan menyimak dan berbicara santri.

Pendekatan yang digunakan yaitu kuantitatif dengan metode true eksperimen (pretest-postest control group design), dan sample yang digunakan yaitu non probabilitas (purposive sampling) dengan jumlah sample 21 santri untuk kelas eksperimen dan 18 santri untuk kelas kontrol, sedangkan pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan test sebelum dan sesudah.

Hasil penelitian ini adalah, keterampilan menyimak santri sebelum menggunakan media CWG dalam pembelajaran Bahasa Arab menunjukkan tingkat yang baik, hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata sebesar 76. Adapun keterampilan keterampilan menyimak santri setelah menggunakan media CWG dalam pembelajaran Bahasa Arab menunjukkan tingkat yang sangat baik, hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata sebesar 93. Sedangkan keterampilan berbicara santri sebelum menggunakan CWG dalam pembelajaran Bahasa Arab menunjukkan tingkat yang baik, hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata sebesar 78. Adapun keterampilan keterampilan berbicara santri setelah menggunakan media CWG dalam pembelajaran Bahasa Arab menunjukkan tingkat yang sangat baik, hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata sebesar 89. Penggunaan media CWG berpengaruh pada keterampilan menyimak santri kelas eksperimen sebesar 0,7 terdapat adanya kenaikan sekitar 73 %, adapun Penggunaan media CWG berpengaruh pada keterampilan berbicara santri kelas eksperimen sebesar 0,5 terdapat adanya kenaikan sekitar 49 %. Dan sebagai perbandingan kelas kontrol pada keterampilan menyimak santri sebesar 0,5 terdapat adanya kenaikan sekitar 52%, dan kelas kontrol pada keterampilan berbicara santri sebesar 0,2 terdapat kenaikan sekitar 22%. Dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan media CWG pada kelas eksperimen mempunyai pengaruh dengan lebih efektif pada keterampilan santri dalam menyimak dan berbicara dibandingkan dengan santri yang tidak menggunakan media CWG atau pada kelas kontrol.

***Kata Kunci**: Media Communicative Whispering Games, Keterampilan Menyimak, Keterampilan Berbicara*

THE INFLUENCE OF THE USE OF COMMUNICATIVE WHISPERING GAMES MEDIA ON LISTENING SKILLS AND SPEAKING SKILLS ON ARABIC LANGUAGE LEARNING

Zakiyah Azizah

Abstract

This research is based on the problems of students in learning Arabic, most students have not paid much attention to some Arabic skills. So that it has stagnant results which means that there is no progress in learning these two skills because it is considered difficult and boring, for that it requires a solution by absorbing different learning media, one of which is the use of Communicative Whispering Games media.

The purpose of the study was to determine the influence before and after the use of CWG media on listening skills, to find out the influence before and after the use of CWG media on speaking skills, and to determine the influence of the use of CWG media on students' listening and speaking skills.

The approach used is quantitative with the true experimental method (pretest-postest control group design), and the sample used is non-probability (purposive sampling) with a total sample of 21 students for the experimental class and 18 students for the control class, while the data collection used is observation and test before and after.

The results of this study are, the listening skills of students before using CWG media in Arabic language learning showed a good level, this was shown by an average score of 76. As for the listening skills of students after using CWG media in Arabic language learning showed a very good level, this was indicated by an average score of 93. While the students' speaking skills before using CWG in Arabic language learning showed a good level, this was shown by an average score of 78. As for the students' speaking skills after using CWG media in Arabic language learning showed an excellent level, this was indicated by an average score of 89. The use of CWG media has an effect on the listening skills of experimental class students by 0.7 there is an increase of about 73%, while the use of CWG media affects the speaking skills of experimental class students by 0.5 there is an increase of about 49%. And in comparison, the control class on students' listening skills was 0.5, there was an increase of about 52%, and the control class on students' speaking skills was 0.2 there was an increase of about 22%. It can be concluded that the use of CWG media in the experimental class has a more effective influence on the skills of students in listening and speaking compared to students who do not use CWG media or in control classes.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Keywords*: Communicative Whispering Games Media, Listening Skills, Speaking Skills*

زكية عزيزة: آثار استخدام وسيلة لعبة الهمس المتسلسل(*Communicative Whispering Games*) على الطلاب في مهارة الاستماع والكلام في تعليم اللغة العربية

يقوم البحث على مشكلة يواجهها الطلاب في تعليم اللغة العربية فمعظمهم لم يهتموا جيدا ببعض المهارات اللغوية خاصة في مهارة الاستماع والكلام. ولهذا يحصل الطلاب على راكد التحصيل لا يرتقي في هاتين مهارة الاستماع والكلام هم يشعرون بالصعوبة والملل في تعلمهما. ولذلك تتطلب هذه المشكلة حلا من خلال تطبيق وسيلة مختلفة ومن تلك الوسائل وسيلة لعبة الهمس المتسلسل.

يهدف هذا البحث إلى معرفة آثار وسيلة لعبة الهمس المتسلسل على الطلاب في مهارة الاستماع قبل استخدامها في التعليم وبعده؛ ومعرفة آثار وسيلة لعبة الهمس المتسلسل على الطلاب في مهارة الكلام قبل استخدامها في التعليم وبعده. وفعرفة آثار وسيلة لعبة الهمس المتسلسل على الطلاب في مهارة الاستماع والكلام قبل استخدامها في التعليم وبعده.

يستخدم هذا البحث مدخل البحث الكمي وطريقة البحث التجريبية (تصميم التحكم في المجموعة بالاختبار القبلي والاختبار البعدي). وعينة البحث المستخدمة هي عينة غير احتمالية تتكون من ٢١ طالبا في فصل تجريبي و١٨ طالبا في فصل ضابط وأما أساليب البحث المستخدمة فهي الملاحظة والاختبار القبلي والبعدي.

ينتج من هذا البحث ما يلي : إن مهارة الاستماع للطلاب قبل استخدام وسيلة لعبة الهمس المتسلسل تدل على قيمة المتوسط ٧٦؛ إن مهارة الاستماع للطلاب بعد استخدام الوسيلة تدل على قيمة المتوسط ٩٣؛ إن مهارة الكلام للطلاب قبل استخدام الوسيلة تدل على قيمة المتوسط ٧٨؛ إن مهارة الكلام للطلاب بعد استخدام الوسيلة تدل على قيمة المتوسة ٨٩؛ إن استخدام الوسيلة يؤثر على الطلاب في مهارة الاستماع في تعليم اللغة العربية نحو فصل تجريبي على قدر ٠،٧ وفيه أثر على قدر ٧٣٪؛ إن استخدام الوسيلة يؤثر على الطلاب في مهارة الكلام نحو فصل تجريبي على قدر ٠،٥ وفيه أثر يدل على قدر ٤٩٪ ؛ وبالنسبة إلى فصل ضابط في مهارة الاستماع للطلاب تدل على قدر ٠،٥ وفيه أثر على قدر ٥٢٪ وفصل ضابط في مهارة الكلام للطلاب تدل على قدر ٠،٢ وفيه أثر يدل على قدر ٢٢٪. فيمكن الاستنتاج أن أثر استخدام وسيلة كونونيكاتف وسفارينج غيمس على الطلاب في مهارة الاستماع والكلام في تعليم اللغة العربية أكثر من أولئك الطلاب لا يستخدمونها (فصل ضابط)

الكلمات المفتاحية : وسيلة كومونيكاتف وسفارينج، مهارة الاستماع، مهارة الكلام