

ملخص البحث

نداء الحسنة، ٢٠١٠-٢٠١١، فعالية تقمص لعبة الأدوار لترقية مهارة الكلام لدى طلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الإرشاد، غاجاه- ديماك للسنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤، كلية التربية الجامعة الإسلامية الحكومية بقدس، ٢٠٢٤.

المشكلات الرئيسية في هذا البحث هي كيف تنفي ذ أسلوب لعب الأدوار في مادة اللغة العربية في الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الإرشاد، غاجاه- ديماك العام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤، وما مدى فعالية أسلوب لعب الأدوار على مهارة الكلام لطلاب هذا الصف.

الطريقة المستخدمة في هذا بحث هي الطريقة الكمية. ولحل المشكلات الرئيسية لهذا البحث تم تصميم البحث باستخدام تصميم الاختبار القبلي والاختبار البعدي لمجموعة واحدة (*one group pretest-posttest design*)، ولهذا يعد هذا البحث بحثاً تجريبياً تم إجراؤه على مجموعة واحدة فحسب. وعينات البحث هي جميع طلاب الصف الحادي عشر قسم اللغة بالمدرسة الثانوية الإسلامية الإرشاد، غاجاه- ديماك العام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤ الذي يبلغ عددهم ٣٧ طالباً. تم جمع البيانات عن طريق الملاحظة والتوثيق والاختبار. وتم تحليل البيانات من خلال التحرير والتسجيل والجدولة والاستنتاجات. ومن النتائج التي توصل إليها هذا البحث هي : **أولاً**، أن الطلاب الذين حققوا نجاحاً في الاختبار القبلي يبلغ عددهم ٢٣ طالباً أو ما يعادل ٦٢.١٦%، وبعد تنفي ذ أسلوب لعب الأدوار المبني على نتائج الاختبار يبلغ عددهم ٣٣ طالباً أو ما يعادل ٨٩.١٩%. **ثانياً**، أن استخدام أسلوب لعب الأدوار فعال في تطوير مهارة الكلام لدى لطلاب، ويمكن ملاحظة هذا التطوير من خلال زيادة مهارتهم في الكلام قبل تنفيذ أسلوب لعب الأدوار وبعد تنفيذه.

الكلمات المفتاحية: فعالية، أسلوب، لعب الأدوار، مهارة الكلام.

ABSTRAK

Nidaul Hasanah, 2010210100, Efektivitas Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Al-Irsyad Gajah-Demak Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Tahun Ajaran 2023/2024, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kudus, 2024.

Permasalahan pokok dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran bahasa arab kelas XI Madrasah Aliyah Al-Irsyad Gajah-Demak tahun ajaran 2023/2024, dan sejauh mana efektivitas metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas XI Madrasah Aliyah Al-Irsyad Gajah-Demak tersebut.

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif. Untuk menjawab permasalahan pokok penelitian ini, maka penelitian ini dirancang dengan menggunakan desain pretest dan posttest untuk satu kelompok (*one group pretest-posttest design*). Oleh karena itu, penelitian ini termasuk penelitian eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja. Sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas XI-IBB Madrasah Aliyah Al-Irsyad Gajah-Demak tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 37 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan tes. Data dianalisis melalui tahap-tahap analisis data, yaitu penyuntingan, pencatatan, tabulasi, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini adalah: *Pertama*, siswa yang mencapai keberhasilan pada pretest sebanyak 23 siswa atau setara dengan 62,16%, dan setelah dilaksanakan metode *role playing* berdasarkan hasil posttest sebanyak 33 siswa mencapai keberhasilan atau setara dengan 89,19%. *Kedua*, penggunaan metode *role playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, dan peningkatan tersebut dapat diamati dengan meningkatkan keterampilan berbicara siswa sebelum dan sesudah penerapan metode *role playing*.

Kata Kunci: *Efektivitas, Metode Role Playing, Keterampilan Berbicara*