ملخص

أرنا نزول الرحمة، رقم القيد: ١٢٢٠٢١٩٣٠٣٧. ٢٠٢٣. ***فعالية اسلوب التعليم التعاوني بفريق لعبة (TGT) لترقية تنمية ونتائج تعليم المفردات لدى تلاميذ الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة معارف نهضة العلماء باليتار***. البحث العلمي، قسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية والعلوم التعليمية. المشرف: محمد مصطفى لطفي، الماجستير.

الكلمات المفتاحية: فعالية، اسلوب التعليم التعاوني بفريق لعبة (TGT)، تنمية ونتائج التعليم.

الأطروحة التي تناقش تأثير فعالية اسلوب التعليم التعاوني بفريق لعبة (TGT) لترقية تنمية ونتائج تعليم المفردات لدى تلاميذ الفصل الثامن في خلفية آراء غالبية تلاميذ حول المواد العربية، هي واحدة من المواد التي تعتبر صعبة على معظم تلاميذ ، خاصة على مستوى المدرسة الابتداءية والالمدرسة المتوسطة. هناك عدة عوامل يمكن أن تؤدي إلى الصعوبة. أحدها هو عدم إتقان المفردات العربية والاهتمام بالمواد العربية. لذلك بالنسبة المدرس، هناك حاجة إلى الابتكار ليكونوا قادرين على تعزيز الاهتمام والإتقان للمفردات العربية من أجل تقديم أفضل النتائج من حيث إتقان المفردات والتقييم النهائي لنتائج تعليم تلاميذ.

حاول الباحثة تطوير . اسلوب التعليم التعاوني بفريق لعبة (TGT) على المواد العربية بهدف تحسين تحصيل الطلاب ونتائج التعليم في مراحل التعليم وجعل عملية التعليم غير مملة ، ولكن التعليم سيكون تعليما ممتعا وشيقا للتلاميذ.

الغرض من هذه البحث هو (١) لوصف تنمية ونتائج التعليم المفردات فصل الثامن من مدرسة المتوسطة الإسلامية معارف نهضة العلمتء باليتار. (٢) تحليل فعالية التعاوني بفريق لعبة لترقية تنمية ونتائج التعليم المفردات فصل الثامن من مدرسة المتوسطة الإسلامية معارف نهضة العلمتء باليتار.

في هذا البجث، استخدم تصميم البحث نهجا كميا واستخدم نوعا تجريبيا زائفا من البحث. المجتمع في هذه الدراسة هو جميع التلاميذ الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة معارف نهضة العلماء باليتار يستخدم أخذ العينات في هذه الدراسة تقنيات أخذ العينات الهادفة، لذلك في هذه الدراسة العينات المستخدمة هي طلاب الصف الثامن – أ وطلاب الصف الثامن – ب في هذه الدراسة جمع البيانات باستخدام الاستبيانات والاختبارات البعدية التي تعمل على تحديد قيمة الفائدة ونتائج التعلم لدى الطالب المفرودات في تعلم اللغة العربية. تحليل البيانات لاختبارات أدوات البحث باستخدام اختبارات الصلاحية والموثوقية، والاختبارات المسبقة باستخدام اختبارات الحالة الطبيعية والتجانس، لاختبارات الفرضيات باستخدام اختبارات t.

تمثلت نتائج هذه الدراسة في (١) وجود تأثير اسلوب التعليم التعاوني بفريق لعبة (TGT) على الفائدة، حيث تم الحصول على النتائج من قيمة دلالة تزيد عن ٠,٠٥، وقيمة دلالة ٠,٣٥٢ (٢) يوجد تأثير اسلوب التعليم التعاوني بفريق لعبة (TGT) على نتائج التغليم، وتم الحصول على النتائج من > t على مستوى حقيقي ٥٪ بحيث ٦,٥٦٤ > ٢,٦٧٣. مع متوسط الفرق في الفئة التجريبية وفئة التحكم. كان متوسط الفئة التجريبية ٨٨,٥١ وكان متوسط الفئة الضابطة ٧٧,٧٤.

ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Efektifitas Model Pembelajaran Team Games Tournament Dalam Meningkatkan Minat Serta Hasil Belajar Mufrodat Siswa Kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Blitar" oleh Arina Nuzulur Rohmah, NIM: 12202193037 dibimbing oleh Ustadz Muhammad Mustofa Ludfi, S.Pd, M.Pd.I

Kata Kunci: Model Pembelajaran Team Games Tournament, Minat dan Hasil Belajar

Skripsi yang membahas tentang pengaruh model pembelajaraan kooperatif Teams Games Tournament terhadap minat dan hasil belajar murodat siswa, di latar belakangi oleh pandangan mayoritas siswa terhadap mata pelajaran bahasa arab merupakan salah satu mata pelajaran yang di rasa sulit bagi sebagian besar siswa terlebih pada jenjang madrasah ibtidaiyah maupun tsanawiyah. Beberapa faktor bisa menjadi pemicu rasa sulit tersebut. Salah satunya adalah minimnya penguasaan kosakata bahasa arab serta minat terhadap mata pelajaran bahasa arab. Sehingga bagi para guru dibutuhkan sebuah inovasi untuk dapat mendongkrak minat dan penguasaan kosa kata bahasa arab agar dapat memberikan hasil yang terbaik dari segi penguasaan kosakata dan penilaian akhir hasil belajar siswa.

Peneliti mencoba mengembangkan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament pada mata pelajaran bahasa arab tujuannya untuk meningkatkan prestasi dan hasil belajar siswa dalam prsoes pembelajaran dan menjadikan proses pembelajaran tidak membosankan, akan tetapi pembelajaran tersebut akan menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa.

Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mendeskripsikan minat serta hasil belajar mufrodat di kelas VIII MTs Ma'arif NU Blitar. (2) untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran Team Group Tournament (TGT) dalam meningkatkan minat serta hasil belajar mufrodat di kelas VIII MTs Ma'arif NU Blitar.

Dalam penelitian ini rancangan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan jenis penelitian eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Ma'arif NU Kota Blitar Sampling dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, sehingga dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah siswa kelas VIII-A dan kelas VIII-B dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan angket dan post tes yang berfungsi untuk mengetahui nilai minat dan hasil belajar mufrodat siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab. Analisis data untuk uji instrument penelitian menggunakan uji validitas dan reliabilitas, uji prasyarat menggunakan uji normalitas dan homogenitas, untuk uji hipotesis menggunakan uji t-test.

Hasil penelitian ini adalah, (1) ada pengaruh model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament terhadap minat, hasilnya diperoleh dari nilai signifikansi lebih dari 0,05, nilai signifikansi sebesar 0,352 (2) ada pengaruh model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament terhadap hasil belajar, hasilnya diperoleh t-hitung > t-tabel dengan taraf nyata 5% sehingga 6,564 > 2,673. Dengan perbedaan rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas control. Rata ata kelas eksperimen 88,51 dan rata-rata kelas control sebesar 77,74 . Maka model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) efektif untuk meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.

ABSTRACT

Thesis entitled "The Effectiveness of the Team Games Tournament Learning Model in Increasing the Interest and Learning Outcomes of Class VIII MTs Ma'arif NU Blitar Students" by Arina Nuzulur Rohmah, NIM: 12202193037 guided by Ustadz Muhammad Mustofa Ludfi, S.Pd, M.Pd.I

Keywords: Team Games Tournament Learning Model, Interests and Learning Outcomes

The thesis that discusses the influence of the Teams Games Tournament cooperative learning model on students' interests and learning outcomes, in the background of the majority of students' views on Arabic subjects, is one of the subjects that is considered difficult for most students, especially at the madrasah ibtidaiyah and tsanawiyah levels. Several factors can trigger the difficulty. One of them is the lack of mastery of Arabic vocabulary and interest in Arabic subjects. So for teachers, an innovation is needed to be able to boost interest and mastery of Arabic vocabulary in order to provide the best results in terms of vocabulary mastery and final assessment of student learning outcomes.

Researchers tried to develop a Teams Games Tournament cooperative learning model on Arabic subjects with the aim to improve student achievement and learning outcomes in learning prsoes and make the learning process not boring, but the learning will be fun and interesting learning for students.

The purpose of this study is (1) to describe the interests and learning outcomes of mufrodat in class VIII MTs Ma'arif NU Blitar. (2) to analyze the effectiveness of the Team Group Tournament (TGT) learning model in increasing interest and learning outcomes of mufrodat in class VIII MTs Ma'arif NU Blitar.

In this study, the research design used a quantitative approach and used a pseudo-experimental type of research. The population in this study is all students of grade VIII MTs Ma'arif NU Blitar City Sampling in this study uses purposive sampling techniques, so in this study the samples used are grade VIII-A and class VIII-B students in this study data collection using questionnaires and post tests that function to determine the value of interest and learning outcomes of student mufrodat in learning Arabic. Data analysis for research instrument tests using validity and reliability tests, prerequisite tests using normality and homogeneity tests, for hypothesis tests using t-tests.

The results of this study are, (1) there is an influence of the Teams Games Tournament cooperative learning model on interest, the results are obtained from a significance value of more than 0.05, a significance value of 0.352 (2) there is an influence of the Teams Games Tournament cooperative learning model on learning outcomes, the results are obtained t-count > t-table with a real level of 5% so that 6.564 > 2.673. With the average difference in the experimental class and the control class. The experimental class average was 88.51 and the control class average was 77.74.