## الملخص

البحث العلمي تحت العنوان: ''**فعالية استخدام طريقة التعلّم التعاوني بأسلوب مسابقة الألعاب الجماعية في ترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السادسة باليتار للعام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦ م** ''، الذي كتبته إمرأة الصالحة، رقم القيد ١٨٦٠٢٠٢٢٢٢٠٧٣ قسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية والعلوم التعلمية جامعة السيّد علي رحمة الله الإسلامية الحكومية تولونج أجونج، بإشراف الدكتور مُحَمَّد خبير سراج، الماجستير.

**الكلمات الرئسية:** طريقة التعلّم التعاوني، المسابقة بين المجموعات، مهارة الكتابة.

تُعَدّ مهارةُ الكتابة من المهارات المهمة في تعلّم اللغة العربية، إذ تحتاج إلى التدريب المستمر، والإبداع، والمشاركة الفعالية من الطلاب. غير أنّ تعليم مهارة الكتابة في الفصل لا يزال يعتمد في كثير من الأحيان على الطرق التقليدية التي تجعل الطلاب أقلَّ نشاطًا ودافعيةً في التعلّم. لذلك استخدمت الباحثةُ أسلوب التعلّم التعاوني من نوع مسابقة الألعاب الجماعية ليجعل بيئةٍ تعليميةٍ أكثرَ نشاطًا ومتعةً وتفاعلًا ومنافسةً إيجابية، ممّا يساعد على ترقية مهارة الطلاب على الكتابة باللغة العربية.

أما أهدافُ هذا البحث فهي: (١) لمعرفة فرق في نتائج الاختبار البعدي لمهارة الكتابة بين الفصل التجريبي الذي يستخدم أسلوب مسابقة الألعاب الجماعية والفصل الضابط الذي يستخدم الأسلوب التقليدي؛ (٢) لمعرفة ترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السادسة باليتار بعد تطبيق أسلوب المسابقة بين المجموعات؛ و(٣) لمعرفة مدى فعالية أسلوب مسابقة الألعاب الجماعية في ترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السادسة باليتار.

تستخدم الباحثةُ البحث الكمي بنوع البحث شبه التجريبي *(Quasi Experimental).* أمّا تصميم البحث المستخدم فهي *Pretest-Posttest Control Group Design.* وشملت طرقُ جمع البيانات الاختبارَ، والتوثيقَ، والملاحظةَ. كما استخدمت الباحثةُ في تحليل البيانات اختبارَ

*(Independent Samples T-Test)*، واختبارَ *(Paired Samples T-Test)* ، واختبارَ *(N-Gain)* لاختبار الفرضيات.

وأظهرت نتائجُ البحث ما يلي: (١) وجودُ فرقٍ دالٍّ إحصائيًّا في نتائج الاختبار البعدي لمهارة الكتابة بين الفصل التجريبي والفصل الضابط، حيث بلغت قيمةُ الدلالة الإحصائية ٠,٠٠١ < ٠,٠٥، وكان متوسطُ درجات الفصل التجريبي ٨١,٤٠، بينما بلغ متوسطُ درجات الفصل الضابط ٧٢,١٧؛ (٢) وجودُ ترقيةٍ دالّةٍ إحصائيًّا في مهارة الكتابة لدى الطلاب بعد تطبيق أسلوب المسابقة بين المجموعات، حيث بلغت قيمةُ الدلالة الإحصائية ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥، وارتفع متوسطُ درجات الاختبار القبلي من ٣٧,١٣ إلى ٨١,٤٠ في الاختبار البعدي؛ و(٣) أنّ أسلوب مسابقة الألعاب الجماعية يُعَدّ فعّالًا بدرجةٍ كافية، إذ بلغ متوسطُ قيمة *(N-Gain)* في الفصل التجريبي ٠,٧١٦٦ أو ما يعادل ٧١,٦٦٪، بينما بلغ في الفصل الضابط ٥٨,٤٥٪. وبذلك أثبتت الباحثةُ أنّ أسلوب التعلّم التعاوني من نوع مسابقة الألعاب الجماعية فعّالٌ في ترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السادسة باليتار للعام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦.

## ABSTRACT

Thesis with the title "**The Effectiveness of Using the Cooperative Learning Model of Teams Games Tournament (TGT) Type in Improving Maharah Kitabah of the Eighth Grade Students at MTsN 6 Blitar in the Academic Year 2025/2026**" This Thesisi was written by Imroatus Sholihah, Number of Student 1860202222073, Arabic Language Education Study Program, Faculty of Education and Teacher Training, of Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University Tulungagung, Supervised by Dr. Mochamad Chobir Sirad, M.Pd.I.

**Keywords:** *Cooperative Learning Model, TGT Method, Maharah Kitabah.*

*Maharah kitabah* (writing skill) is one of the important skills in learning Arabic, which requires continuous practice, creativity, and active student participation. However, the teaching of maharah kitabah in the classroom is still often conducted using conventional methods that make students less active and less motivated in learning. Therefore, the researcher applied the cooperative learning model of Teams Games Tournament (TGT) type to create a more active, enjoyable, interactive, and healthy competitive learning atmosphere in order to improve students' Arabic writing skills.

The objectives of this research were: (1) to determine the difference in posttest results of maharah kitabah between the experimental class using the TGT model and the control class using the conventional model; (2) to determine the improvement of maharah kitabah among the eighth grade students of MTsN 6 Blitar after the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) model; and (3) to determine the effectiveness level of the Teams Games Tournament (TGT) model in improving maharah kitabah of the eighth grade students at MTsN 6 Blitar.

The researcher used a quantitative approach with a quasi-experimental research design. The research design applied was Pretest-Posttest Control Group Design. The data collection techniques included tests, documentation, and observation. The data analysis techniques used to test the hypotheses were Independent Samples T-Test, Paired Samples T-Test, and N-Gain Test.

The results of the research showed that: thare was a (1) significant difference in the posttest results of maharah kitabah between the experimental class and the control class with a significance value of $0.001 < 0.05$. The average posttest score of the experimental class was 81.40, while the control class was 72.17; (2) significant improvement in students' maharah kitabah after the implementation of the TGT model with a significance value of $0.000 < 0.05$. The average pretest score increased from 37.13 to 81.40 in the posttest; and (3) TGT model was categorized as sufficiently effective with an average N-Gain score of 0.7166 or 71.66%, while the control class obtained 58.45%. Therefore, the cooperative learning model of Teams Games Tournament (TGT) type was proven to be effective in improving maharah kitabah of the eighth grade students at MTsN 6 Blitar in the academic year 2025/2026.

# ABSTRAK

Skripsi dengan judul "**Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Maharah Kitabah Siswa Kelas VIII MTsN 6 Blitar Tahun Pelajaran 2025/2026**" yang ditulis oleh Imroatus Sholihah, NIM 1860202222073, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, di bawah bimbingan Dr. Mochamad Chobir Sirad, M.Pd.I.

**Kata Kunci:** *Model Kooperatif, Metode Teams Games Tournament, Maharah Kitabah.*

Maharah kitabah merupakan salah satu keterampilan penting dalam pembelajaran Bahasa Arab yang memerlukan latihan, kreativitas, dan keterlibatan aktif siswa. Namun, pembelajaran maharah kitabah di kelas sering kali masih menggunakan metode konvensional yang menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam belajar. Oleh karena itu, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, interaktif, dan kompetitif secara sehat sehingga dapat meningkatkan kemampuan menulis Bahasa Arab siswa.

Tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui (1) Perbedaan hasil posttest maharah kitabah antara kelas eksperimen yang menggunakan model TGT dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional; (2) Peningkatan maharah kitabah siswa kelas VIII MTsN 6 Blitar setelah penerapan model Teams Games Tournament (TGT); dan (3) Besarnya efektivitas model Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan maharah kitabah siswa kelas VIII MTsN 6 Blitar.

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Teknik pengumpulan data meliputi tes, dokumentasi, dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis yaitu Independent Samples T-Test, Paired Samples T-Test, dan uji N-Gain.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil posttest maharah kitabah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai signifikansi 0,001 < 0,05. Rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 81,40 sedangkan kelas kontrol sebesar 72,17; (2) terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan maharah kitabah siswa setelah penerapan model TGT dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Rata-rata nilai pretest sebesar 37,13 meningkat menjadi 81,40 pada posttest; dan (3) model TGT termasuk dalam kategori cukup efektif dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,7166 atau 71,66%, sedangkan kelas kontrol memperoleh 58,45%. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) efektif digunakan dalam meningkatkan maharah kitabah siswa kelas VIII MTsN 6 Blitar Tahun Pelajaran 2025/2026.