

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi siswa yang merasa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab, terutama dalam penguasaan kosakata. Peneliti memfokuskan masalah ini dengan maksud mendeskripsikan bagaimana guru mengajarkan bahasa Arab terutama dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata kepada siswanya, Untuk itu, penulis menganggap penting untuk meneliti permasalahan yang ditemukan di lapangan tersebut, dan sebagai solusinya penulis mencoba dengan menggunakan metode *Teams-Games-Tournaments* (TGT) yang diberikan kepada kelas eksperimen dan metode pengajaran biasa kepada kelas kontrol. Metode *Teams-Games-Tournaments* (TGT yaitu sebuah metode yang dirancang untuk mendidik kerjasama dalam kelompok dengan adanya teknik permainan dalam proses pembelajarannya, yang diakhiri dengan adanya pertandingan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experimental nonequivalent control group design* artinya penelitian yang dilakukan berdasarkan analisa pada data-data numeric atau angka. Hasil tes dari responden baik di kelas kontrol maupun di kelas eksperimen dengan mempergunakan *software SPSS versi 20*. Hasil analisis data uji postes antara perbedaan kelas eksperimen dengan kelas kontrol diperoleh nilai *sig* (2-tailed) Asymp. Sig adalah 0.015 menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima, karena nilai Asymp. Sig (2-tailed)  $0.015 < 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat ditafsirkan adanya perbedaan hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga hasil analisis data dari kedua instrumen tersebut diperoleh nilai yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan metode *Teams-Games-Tournaments* (TGT) dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab.

## ABSTRACT

This research is motivated by the condition of the students who find it difficult to follow the Arabic learning, particularly in the mastery of vocabulary memorization. Researchers focus on this issue for the purpose of describing how teachers teach Arabic language, especially in efforts to improve students' vocabulary mastery. To that end, the authors consider it important to examine the problems found in the field, and as the authors try solution using Teams-Games-Tournaments (TGT), which is a method that is designed to educate co-operation in the group with the technique of the game in the learning process, which ended with the game. The method used in this study is the method of quasi experimental nonequivalent control group design, means that research is emphasized in the analysis of numeric data (numbers). The results of test from the respondents both in the control group and in the experimental class. By using SPSS software version 20, the results of the analysis of test data posttest differences between the experimental test with the class obtained control sig (2-tailed) Asymp. Sig 0.015 indicating that  $H_a$  is accepted, because the value Asymp. Sig (2-tailed)  $0.015 < 0.05$  then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  accepted, thus can be interpreted any differences in posttest results of the experimental class and control class so that the results of the analysis of data from the two instruments are obtained value shows the influence of the use of methods. Teams-Games-Tournaments (TGT) in an effort to improve the vocabulary mastery of the Arabic language.

Ida Nuraida, 2014

*pengaruh metode teams-games-tournaments (tgt) dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arab*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu