

ABSTRAK
**EFEKTIVITAS METODE *TEAMS-GAMES-TOURNAMENTS* (TGT) DALAM
PENINGKATAN PEMBELAJARAN *ISTIMA'* (MENYIMAK)**

(Studi Eksperimen Kuasi Pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas Yayasan
Pesantren Cintawana Singaparna Tasikmalaya)

Oleh: Agus Zamzam Nur

NIM: 0803064

Istima' (menyimak) merupakan salah satu syarat penting dari empat komponen keterampilan bahasa untuk bisa menguasai kebahasaan, salah satunya adalah bahasa Arab. Keterampilan dalam *istima'* akan menjadi stimulus yang baik dalam komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa untuk meningkatkan pembelajaran sebagai mutu pendidikan yang diharapkan oleh semua elemen bangsa. Realita yang nampak dalam pembelajaran *istima'* ternyata begitu menghawatirkan karena siswa yang belajar ilmu kebahasaan khususnya bahasa Arab terlihat jenuh dan bosan disebabkan karena metode pembelajaran dari guru masih konvensional. Mengingat pentingnya *istima'* dalam mempelajari suatu bahasa, khususnya bahasa Arab, kiranya perlu pembaharuan dalam metode pembelajaran *istima'*. Oleh karena itu penulis berinisiatif untuk memberikan metode yang masih jarang dipakai oleh guru-guru bahasa, khususnya guru bahasa Arab, yaitu metode *Teams Games Tournament (TGT)*, yang *treatment*-nya berupa pembentukan kelompok siswa untuk melakukan suatu permainan bahasa yang diakhiri dengan suatu pertandingan antar kelompok, kemudian guru memberikan respon, penghargaan dan nilai kepada setiap kelompok yang berbakat.

Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Subjek pada penelitian ini adalah total 30 orang siswa kelas eksperimen dan kelas control dari siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Yayasan Pesantren Cintawana Singaparna Tasikmalaya.

Uji kesamaan dua rata-rata skor posttes kelas eksperimen dan kelas control berdasarkan hasil perhitungannya adalah kelas eksperimen sebesar 77,67 dan kelas control 64,67. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttes kelas eksperimen lebih tinggi dibanding nilai rata-rata posttes kelas kontrol yaitu $77,67 > 64,67$. Dan berdasarkan uji kesamaan dua rata-rata nilai index gain kelas eksperimen dan kontrol diperoleh hasil $25,33 > 6,33$. Hal ini menunjukan bahwa nilai rata-rata index gain kelas eksperimen lebih tinggi dari nilai rata-rata kelas kontrol. Dan uji hipotesis dari nilai peluangnya adalah $< 0,05$. Dengan demikian hipotesis penulis yang diajukan ini bias secara signifikan diterima. Sehingga kesimpulannya adalah metode *teams-games-tournament (TGT)* efektif dalam meningkatkan pembelajaran *istima'*.

Agus Zamzam Nur, 2013

EFEKTIVITAS METODE *TEAMS-GAMES-TOURNAMENTS* (TGT) DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN *ISTIMA'* (MENYIMAK)

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