



**Diwan:** Jurnal Bahasa dan Sastra Arab, 16 (1), 2024: 52-60  
ISSN: 2339-2088, E-ISSN: 2599-2023  
DOI:-<https://doi.org/10.15548/diwan/v16.i1.1444>

## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KAEKTIFAN BELAJAR BAHASA ARAB**

**Sri Wahyu Ningsih**

*Prodi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jambi*  
[sriwhyningsih@gmail.com](mailto:sriwhyningsih@gmail.com)

**Frisilla Wulan Tersta**

*Prodi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jambi*  
[friscillawulant@unja.ac.id](mailto:friscillawulant@unja.ac.id)

**Sahrizal Vahlepi**

*Prodi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jambi*  
[sahrizalvahlepi@unja.ac.id](mailto:sahrizalvahlepi@unja.ac.id)

**Article history:** Received: June 26, 2024, Revised: August 7, 2024; Accepted August 15, 2024; Published: August 17, 2024

### **Abstract**

This classroom action research aims to increase student learning activity through the Teams Games Tournament (TGT) learning model in Arabic language subjects in class III MIS Ihsaniyah, Jambi City. Data collection in this research used observation and documentation techniques. The data analysis technique used is quantitative and qualitative descriptive. The results of this research indicate that the application of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model can increase the learning activity of class III MIS Ihsaniyah students in Arabic subjects. This increase was shown in the average score of pre-action learning activity of 43.29, increasing to 57.44 in

Author correspondence email: [sriwhyningsih@gmail.ac.id](mailto:sriwhyningsih@gmail.ac.id)  
Available online at: <https://rjfahuinib.org/index.php/diwan/>  
Copyright (c) 2024 by Diwan: Jurnal Bahasa dan Sastra Arab



cycle I and 71.33 in cycle II. Meanwhile, the percentage of activity in learning Arabic before the action was 29.03%, increasing to 54.84% in cycle I and 80.65%, in cycle II. Because the completion criteria have been achieved, namely 70 for the minimum average score and 75% for the minimum student completion percentage, this research is said to be successful.

### **Keywords**

Arabic Language; Activeness; Teams Games Tournament  
Method

### **Pendahuluan**

Pembelajaran menjadi aktivitas paling utama dalam pendidikan. Artinya keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran berlangsung secara efektif (Hosnan, 2014). Pembelajaran bahasa Arab di madrasah diorientasikan untuk memberikan empat kemahiran berbahasa bagi peserta didik (al-Maharat al-Lughawiyah). Empat kemahiran dimaksud adalah kemahiran mendengar (maharah al-Istima'), kemahiran berbicara (maharah al-Kalam), kemahiran membaca (maharah al-Qira'ah), dan kemahiran menulis (maharah al-Kitaabah). Keterampilan berbahasa tersebut harus dijalankan berdasarkan kaidah-kaidah bahasa yang baik dan benar. Kemahiran berbahasa tersebut ditampilkan oleh peserta didik dalam bentuk kemampuan berbahasa yang bersifat aktif reseptif dan aktif produktif. Bahasa Arab hendaknya dilihat dari sudut pandang fungsionalitasnya, yaitu sebagai alat komunikasi (KMA No. 183 Tahun 2019).

Teori pembelajaran bahasa Arab di Indonesia, merupakan salah satu negara non-Arab, dengan jumlah umat Islam yang banyak memiliki daya tarik untuk mempelajari bahasa Arab. Di Indonesia ada yang sudah mempelajarinya sejak di bangku sekolah dasar atau madrasah diniyah, berlanjut pada madrasah tsanawiyah, madrasah Aliyah hingga perguruan tinggi (Talqis Nurdianto, 2020). Berdasarkan fenomena yang peneliti dapatkan secara langsung di kelas III Madrasah Ibtidaiyyah Ihsaniyah Kota Jambi bahwa siswa tidak bersemangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab. Keadaan tersebut di latar belakang dengan beberapa kondisi siswa yang belum bisa membaca, menganggap bahwa pembelajaran

*Sri Wahyu Ningsih, et al.*

bahasa Arab itu sangat sulit. Selain itu metode ceramah yang digunakan guru terasa membosankan dan monoton. Hal ini dikarenakan kondisi guru pengajar yang bukan dari jurusan bahasa Arab sehingga guru hanya berpegang kepada buku pelajaran.

Untuk mengatasi dan memperbaiki masalah pembelajaran di atas, peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Metode ini dipilih sebagai upaya meningkatkan keaktifan dan antusias siswa dalam proses pembelajaran bahasa Arab. TGT telah terbukti berhasil meningkatkan keaktifan (Wahyu Astuti (2017), Falah, A. N. (2018), Fussalam, dkk (2023) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat berdampak positif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

## **Metode**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas menurut Arikunto, Suharsono, Supardi (2012) penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan yang dilakukan dikelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif bersama guru mata pelajaran bahasa Arab dengan subjek penelitian adalah siswa kelas III MIS Ihsaniyah dengan jumlah 31 siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah model Suharsimi Arikunto. Setiap komponen terdiri dari empat komponen yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari lembar cek list observasi, wawancara, dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini melalui teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dikatakan berhasil jika skor rata-rata keaktifan siswa mencapai  $\geq 70$  dan ketuntasan siswa mencapai  $\geq 75$  atau sedikitnya ada 23 siswa yang mencapai keberhasilan.

Arikunto (2010: 183) menyatakan bahwa kriteria yang diperoleh dari lembar observasi dengan empat pilihan dapat dikategorikan dalam empat kriteria yaitu sangat aktif, aktif,

pasif, dan sangat pasif. Kategori penentu keaktifan siswa sebagai berikut.

**Tabel 1.** Kategori Penentu Keaktifan Siswa

No	Rentang Skor	Kriteria
1	76-100	Sangat Aktif
2	51-75	Aktif
3	26-50	Pasif
4	0-25	Sangat Pasif

## **Hasil dan Pembahasan**

Penelitian yang dilaksanakan di kelas III MIS Ihsaniyah Kota Jambi ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar bahasa Arab dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang diawali dengan observasi awal, pembuatan rencana, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tindakan dilakukan dalam 2 siklus dimana masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar ceklis observasi untuk mengamati keaktifan siswa. Observasi dilakukan pada setiap pertemuan. Data-data yang dihasilkan kemudian dianalisis untuk mengetahui perkembangan keaktifan siswa pada setiap siklusnya.

### **1. Keaktifan Belajar Siswa**

Berdasarkan data observasi yang telah disajikan dalam hasil penelitian, keaktifan siswa sudah berjalan dengan baik. Secara keseluruhan keaktifan belajar mengalami peningkatan dari pra hingga akhir siklus II. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Alfina (2023) bahwa TGT terbukti dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Hasil dari observasi dan analisis data pada awal kondisi sebelum diberi tindakan menunjukkan keaktifan siswa belum maksimal. Proses pembelajaran belum menggunakan model pembelajaran TGT dan guru masih menggunakan metode ceramag dalam penyampaian materi.

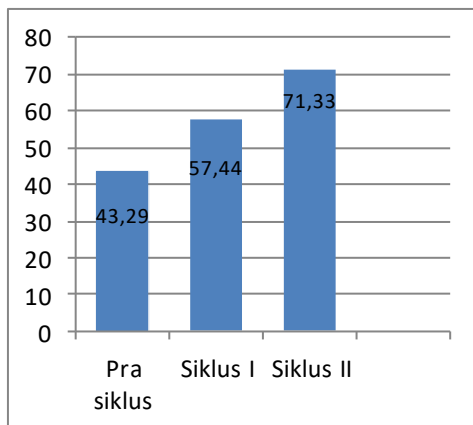
Pada siklus I terlihat adanya perubahan keaktifan belajar siswa. Proses pembelajaran bahasa Arab sudah menggunakan model

*Sri Wahyu Ningsih, et al.*

pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dimana proses pelaksanaannya diawali dengan presentasi kelas. Pelaksanaannya adalah guru menjelaskan materi pembelajaran kemudian membaca mufradat secara bersamaan, memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin memimpin, tanya jawab mengenai materi. Dilanjutkan pembagian kelompok yang dibentuk guru secara heterogen. Selanjutnya siswa menyelesaikan bahan diskusi yang diberikan guru secara berkelompok sebagai permainan akademik. Pada tindakan kedua proses pembelajaran hamper sama dengan tindakan pertama akan tetapi proses penerapan TGT lebih lengkap yaitu dengan penambahan turnamen akademik dan rekognisi tim. Pada turnamen akademik guru memanfaatkan media karton yang berisi 5-6 soal. Setiap siswa diberikan kesempatan untuk menjawab secara bergantian hingga seluruh soal terjawab. Kemudian tahap terakhir adalah rekognisi tim. Penelitian dilanjutkan ke siklus II karena belum mencapai indicator keberhasilan.

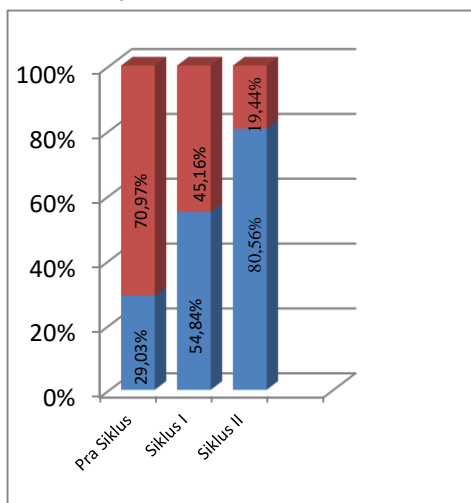
Pada siklus II terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa. Berdasarkan refleksi pada siklus sebelumnya untuk dilakukan perbaikan pada siklus II. Perbaikan tersebut berupa pembuatan peraturan dan sanksi permainan, pembentukan kelompok baru, dan mengatur waktu penerapan model pembelajaran TGT sehingga proses penerapan tgt lebih efektif dan membuat siswa semakin semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Data yang diperoleh sejak sebelum pemberian tindakan, siklus I, dan siklus II menunjukkan peningkatan keaktifan belajar siswa. Perbandingan keaktifan belajar siswa saat sebelum tindakan, tindakan siklus I, dan tindakan II siklus II ditampilkan pada diagram berikut ini.



**Gambar 2.** Diagram Skor Rata-rata Keaktifan Siswa Tiap Siklus

Hasil skor rata-rata keaktifan belajar bahasa Arab sebelum dilakukan tindakan adalah sebesar 43,29. Skor rata-rata keaktifan siswa kelas III MIS Ihsaniyah menggunakan pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I meningkat menjadi 57,44 dan meningkat kembali pada siklus II menjadi 71,33. Peningkatan skor rata-rata keaktifan tersebut berbanding lurus dengan peningkatan persentase keaktifan belajar bahasa Arab.



**Gambar 3.** Diagram Persentase Keaktifan Siswa

Berdasarkan diagram diatas, persentase keaktifan belajar bahasa Arab siswa kelas III MIS Ihsaniyah meningkat pada setiap

*Sri Wahyu Ningsih, et al.*

siklus. Presentase keaktifan belajar bahasa Arab pra tindakan 29,03% meningkat menjadi 54,84% pada siklus I dengan 17 siswa mencapai ketuntasan. Walaupun telah meningkat, presentase keaktifan belajar siswa belum mencapai ketuntasan pada indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%. Presentase ketuntasan keaktifan belajar siswa kembali meningkat menjadi 80,56% pada siklus II atau 25 siswa mencapai ketuntasan setelah dilakukan refleksi sebagai perbaikan untuk penerapan pada siklus II. Peningkatan keaktifan pada siklus II telah berhasil mencapai indikator yang ditetapkan.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di kelas III MIS Ihsaniyah, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terbukti berdampak positif dan dapat meningkatkan keaktifan belajar bahasa Arab pada siswa kelas III MIS Ihsaniyah Kota Jambi. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil persentase tindakan yang dilaksanakan pada setiap siklus. Persentase keaktifan belajar siswa pra tindakan adalah sebesar 29,03%. Kemudian meningkat menjadi 54,84% pada siklus I. Persentase keaktifan belajar bahasa Arab meningkat kembali menjadi 80,65% pada siklus II setelah dilakukan observasi dan refleksi pada siklus sebelumnya. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan keaktifan para siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Permainan akademik, turnamen, dan pemberian penghargaan kepada tim pemenang menciptakan suasana kompetisi yang sehat dan memicu keaktifan bagi setiap siswa untuk memperjuangkan kelompoknya menjadi tim terbaik. Kegiatan tanya jawab dan diskusi sering terjadi pada saat penyampaian materi dan permainan akademik. Secara tidak langsung interaksi yang sering dilakukan guru memicu keberanian siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Selain itu siswa juga termotivasi dengan anggota kelompok yang memiliki tingkat akademik cukup baik dan aktif dalam kelompok maupun proses pembelajaran sehingga siswa lainnya terpacu untuk sama-sama aktif. Peran guru sangat berpengaruh dalam keberhasilan proses pembelajaran kooperatif

tipe TGT, selain mengajar ia bertindak sebagai fasilitator, mediator, dan evaluator.

## **Bibliografi**

- A. M., Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, S. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S., Suhardjono., & Supardi. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Agama Islam. (2019). KMA No. 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab Pada Madrasah. Jakarta: Kemenag RI.
- Falah, A. N. (2018). PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR PKN SISWA KELAS V SD MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT. *BASIC EDUCATION*, 7(28), 2-733.
- Fussalam, Y. E., Silvia, R., Rahmawati, S., Sartika, D., Aprillitzavivayarti, A., & Marlina, L. (2023). Fostering Students' Cognitive Abilities Using Teams Games Tournament (TGT): An Action Research. *Indonesian Research Journal in Education | IRJE |*, 7(2), 407-419.
- Fittratun Nafisah, T., Shalahudin, S., & Siregar, N. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 146/lx Desa Parit Kabupaten Muaro Jambi* (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Helmiati. 2016. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Hijriyah. (2018). *Analisis Pembelajaran Mufradat dan Struktur Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah*. Surabaya: CV. GEMILANG.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Nurdianto, Talqis. (2020). *Kompetensi Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: ZAHAR Publishing.
- A. M., Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, N. D., & Setiawan, J. (2020). Papan gekola sebagai media pembelajaran matematika yang inovatif dengan pendekatan STEAM. *Jurnal Sainika Unpam: Jurnal Sains Dan Matematika*



*Sri Wahyu Ningsih, et al.*

*Unpam*, 3(1), 31-41.

Slavin, R.E. (2015). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*.  
Bandung: Nusa Media