

Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan *Maharah Kitabah* Siswa Kelas VIII SMP Takhassus Al-Qur'an Kalibeber Wonosobo

Aisyah Tresnanda¹, Asep Sunarko², Rifqi Aulia Rahman^{3*}

¹Universitas Sains Al-Qur'an Wonosobo

²Universitas Sains Al-Qur'an Wonosobo

³Universitas Sains Al-Qur'an Wonosobo

Info Artikel :

Diterima, 10 Januari 2022

Direvisi, 06 Maret 2022

Dipublikasikan, 22 April 2022

Kata Kunci:

Model Pembelajaran

Teams Games Tournament (TGT)

Maharah Kitabah

Abstrak

Pembelajaran bahasa Arab khususnya *Maharah Kitabah* di SMP Takhassus Al-Qur'an menggunakan model pembelajaran konvensional. Tetapi, saat proses pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang pasif, bosan, dan masih banyak siswa yang menganggap pembelajaran *Maharah Kitabah* termasuk pelajaran yang sulit. Oleh sebab itu, perlu diterapkan model pembelajaran yang bervariasi dan menarik. Dengan harapan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat menjadi solusinya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *Nonequivalent control group* yang dilaksanakan di SMP Takhassus Al-Qur'an Kalibeber Wonosobo. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 56 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Metode pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Dalam metode menggunakan tes, kelompok eksperimen dan kontrol diberikan tes tertulis berupa pretest di awal dan posttest di akhir. Kemudian hasilnya dianalisis menggunakan uji N-gain dan uji t-test untuk mengetahui perbandingan dan perbedaan kemampuan *Maharah Kitabah* antara dua kelompok tersebut. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) terdapat langkah-langkah yang dilakukan dalam pembelajaran *Maharah Kitabah* dengan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* di SMP Takhassus Al-Qur'an Kalibeber; 2) terdapat peningkatan kemampuan *Maharah Kitabah* antara kelompok eksperimen dan kontrol sebesar 0,61 yang termasuk dalam kategori sedang; 3) adanya perbedaan kelompok eksperimen dan kontrol dengan $t_{hitung} 8,299 > t_{tabel} 2.003$. H_0 ditolak dan H_a diterima.

Abstract

Arabic learning especially *Maharah Kitabah* at Takhassus Al-Qur'an Junior High School uses a conventional learning model. However, when the learning process takes place there are still many students who are passive, bored, and there are still many students who consider our *Maharah Kitabah* learning to be a difficult lesson. Therefore, it is necessary to apply a varied and interesting learning model. With the hope that the use of the *Teams Games Tournament (TGT)* learning model can be the solution. This research is a type of experimental research using the *Nonequivalent control group* design carried out at Takhassus Al-Qur'an Junior High School Caliber Wonosobo. The subject of this study was class VIII students of 56 students who were divided into two groups, namely the experimental and control groups. Data collection methods are carried out by interviewing, observation, documentation, and test

Keywords:

Learning model

Temas Games Tournament (TGT)

Maharah Kitabah

methods. In the method using the test, the experimental and control groups are given written tests in the form of pretest at the beginning and posttest at the end. Then the results are analyzed using the N-gain test and the t-test test to find out the comparison and difference in the ability of Maharah Kitabah between the two groups. The results of this study show that: 1) there are steps taken in the learning of Maharah Kitabah using the Teams Games Tournament (TGT) model at SMP Takhassus Al-Qur'an Caliber; 2) there is an increase in the ability of our Maharah kitabah between experimental and control groups of 0.61 which belongs to the medium category.; 3) there were differences in experimental and control groups with thitung 8,299 > ttabel 2,003. Ho is rejected and Ha is accepted



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author.

Koresponden:

Rifqi Aulia Rahman

Email: rifqiaulia@unsiq.ac.id

Pendahuluan

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.¹ Pembelajaran memiliki tujuan untuk membantu belajar siswa, yang isinya serangkaian kegiatan yang dirancang, disusun guna mempengaruhi dan mendukung proses belajar siswa yang sifatnya internal. Sedangkan model pembelajaran adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk melaksanakan proses pembelajaran.² Tetapi pada kenyataannya masih banyak guru di sekolah yang menggunakan cara sederhana dan monoton dengan menggunakan metode ceramah dan media papan tulis ketika menyampaikan materi di dalam kelas sehingga tidak semua siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Kurangnya inovasi dan kreativitas seorang guru dalam menyampaikan materi yang membuat siswa cenderung bosan dan susah dalam memahami pelajaran.

Suatu pembelajaran disebut efektif apabila pembelajaran tersebut mencapai tujuan pendidikan sesuai kurikulum yang telah ditetapkan. Pembelajaran efektif tidak dapat diperoleh apabila seorang guru yang menyampaikan materi pembelajaran di depan kelas justru membuat peserta didik menjadi bosan. Penyajian materi pembelajaran yang tidak menarik yang mengakibatkan peserta didik kurang atau bahkan tidak termotivasi mengikutinya.³ Oleh karena itu, penggunaan metode yang bervariasi sangat berpengaruh untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran dan membuat

¹ Ahdar Djamaluddin dan Wardana. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. (Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center, 2018) Hal.13

² Ibid. Hal.37

³ Haidar dan Salim. *Strategi Pembelajaran (Suatu Pendekatan Bagaimana Meningkatkan Kegiatan Belajar Siswa Secara Transformatif)*. (Medan: Perdana Publishing, 2012) Hal.98

suasana belajar menjadi menyenangkan. Salah satu metode pembelajaran yang dapat mengkondisikan aktifitas ini adalah metode pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan dengan membentuk kelompok kecil yang anggotanya heterogen untuk bekerja sebagai sebuah tim dalam menyelesaikan masalah, tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama. Belajar kooperatif adalah pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil sehingga pembelajar bekerja bersama untuk memaksimalkan kegiatan belajarnya sendiri dan juga anggota yang lain

Salah satu tipe pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dilakukan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan cenderung tidak membosankan. *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan metode pembelajaran kooperatif yang mempunyai ciri khusus yaitu dalam penyampaian materi menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan system skor kemajuan individu.⁴ Metode pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Karena game dapat membuat siswa menjadi bersemangat dalam belajar serta membuat siswa lebih bebas berinteraksi dan menggunakan pendapatnya dalam menyelesaikan permasalahan dalam proses pembelajaran.

Keterampilan menulis (*Maharah Kitabah*) merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab. Menulis merupakan kemampuan menggunakan pola-pola bahasa secara tertulis untuk mengungkapkan suatu gagasan atau pesan.⁵ Dalam hal ini, segala pikiran dan gagasan disampaikan melalui lambang bahasa yang terpola. Melalui lambang-lambang itulah pembaca dapat memahami apa yang dimaksud penulis. Kegiatan menulis berhubungan erat dengan kegiatan berpikir. Menulis dan berpikir adalah kegiatan yang dilakukan secara bersama dan berulang-ulang.

Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif. Produktif yaitu melahirkan atau menghasilkan karya tulis maka untuk melakukannya seorang siswa harus memiliki kemampuan diantaranya, memiliki kosakata yang cukup, memahami tata bahasa, tanda baca, cara mengorganisasikan pesan atau pikiran, serta memiliki pengetahuan tentang topik yang ingin ditulis.⁶ Hal ini menjadikan keterampilan menulis dianggap keterampilan berbahasa yang paling sulit dibanding dengan lainnya. Oleh karena itu siswa cenderung merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti

⁴ Muhammad Effendi dkk. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. (Semarang: Unissula press. 2013.) Hal. 77

⁵ Abd Wahab Rosyadi dan Mamluatun Ni'mah. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. (Malang: UIN Maliki Press. 2011). Hal. 97

⁶ Saepudin. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab Teori dan Praktek*. (Yogyakarta: Trust Media Publishing. 2012). Hal 125

pembelajaran apalagi jika guru menggunakan satu model pembelajaran dan kurang adanya inovasi dalam menggunakan model pembelajaran *Maharah Kitabah*.

Hal tersebut membuat peneliti ingin mengetahui lebih lanjut tentang penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan *Maharah Kitabah* siswa Kelas VIII SMP Takhassus Al-Qur'an Kalibeber Wonosobo.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yaitu Penelitian eksperimen merupakan suatu penelitian ilmiah dimana peneliti memanipulasi dan mengontrol satu atau lebih untuk menemukan variasi yang muncul bersamaan dengan manipulasi terhadap variabel bebas.⁷ Penelitian ini dilaksanakan melalui percobaan terhadap kelompok-kelompok eksperimen dengan memberikan perlakuan (*treatment*) tertentu dengan keadaan yang bisa di kontrol. Penelitian ini menggunakan rancangan *Quasi Experimental Research* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana kelas ini diberikan perlakuan yang berbeda.⁸ Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan metode ilmiah, yaitu langkah-langkah dalam memproses pengetahuan ilmiah dengan menggabungkan cara berpikir rasional dan empirik dengan jalan membangun jembatan penghubung yang berupa pengajuan hipotesis.⁹

Untuk menghindari kesalahpahaman ataupun kekeliruan dalam memahami maka perlu ditegaskan istilah judul tersebut. Adapun istilah yang perlu penulis pertegas adalah sebagai berikut: 1) variabel bebas (x) yaitu penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). 2) variabel terikat (y) yaitu peningkatan *Maharah Kitabah* kelas VIII SMP Takhassus AL-Qur'an Kalibeber Wonosobo.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Takhassus Al-Qur'an kalibeber Wonosobo dan populasinya seluruh siswa kelas VIII SMP Takhassus AL-Qur'an Kalibeber Wonosobo. Dalam penelitian ini, yang menjadi sampel dari sejumlah kelas VIII SMP Takhassus Al-Qur'an Kalibeber peneliti mengambil sampel dari kelas B berjumlah 30 siswa dan kelas E berjumlah 32.

⁷A.Eko Setyanto. *Memperkenalkan Kembali Metode Eksperimen Dalam Kajian Komunikasi*. Jurnal Ilmu Komunikasi Vo. 3 No.1 Juni 2005. Hal 39

⁸ Chairunisa Zakiyatun. *Pengaruh Peta Konsep Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Dan Daya Ingat Siswa Pada Materi Hidrolisis Garam Kelas XI MIPA SMA Negeri 7 Pontianak*. Ar-Razi Jurnal Ilmiah. Vol. 5 No. 2 Agustus 2017. Hal 161

⁹ Syahrudin Dan Salim. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Bandung: Citapustaka Media.2012). Hal 40

Untuk mengumpulkan data, penelitian ini menggunakan metode sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi ialah melakukan pencatatan secara sistematis kejadian-kejadian, perilaku, objek-objek yang dilihat dan hal-hal lain yang diperlukan dalam mendukung penelitian yang sedang dilakukan.¹⁰ Kegiatan tersebut bisa berkaitan dengan cara guru mengajar, siswa belajar, kepala sekolah yang sedang memberi pengarahan dan lain-lain.

Dalam hal ini, peneliti menggunakan observasi partisipatif dimana peneliti ikut serta dalam penelitian yaitu ikut dalam mempraktikkan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran *Maharah Kitabah* siswa SMP Takhassus Al-Qur'an Kalibeber.

2. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan. Wawancara menjadi salah satu teknik dalam mengumpulkan data untuk mengetahui lebih dalam mengenai persiapan sebelum pembelajaran, ketika proses pembelajaran berlangsung dan metode atau model pembelajaran apa yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan tertulis tentang berbagai kegiatan atau peristiwa pada waktu yang lalu.¹¹ Penggunaan dokumen ini berhubungan dengan apa yang disebut analisis isi. Cara untuk menganalisis isi adalah dengan memeriksa dokumen secara sistematis bentuk komunikasi yang ditulis dalam bentuk dokumen secara objektif.

Dokumentasi dapat diperoleh data-data seperti sejarah berdirinya sekolah, visi dan misi sekolah, daftar guru, daftar siswa dan lain-lain.

4. Tes

Tes adalah merupakan instrumen atau alat untuk mengukur perilaku atau kinerja seseorang.¹² Dengan menggunakan tes peneliti dapat mengamati dan mendeskripsikan seseorang dengan menggunakan data numerik. Teknik tes yang digunakan peneliti berupa *pre-test* dan *post-test* mengenai keterampilan menulis bahasa Arab.

Setelah data terkumpul, data tersebut kemudian diolah dan dianalisis. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan statistik analisis data uji pendahuluan yang terdiri dari, analisis normalitas dan analisis homogenitas. Dan juga menggunakan statistik analisis hipotesis yang terdiri dari uji *n-gain* dan uji *t-test*.

¹⁰ Jonathan Sarwono. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. (Yogyakarta: Graha Ilmu. 2006). Hal 224

¹¹ Syahrudin dan Salim. *Metodologi Penelitian...* Hal 146

¹² Ibid. Hal 141

Hasil dan Pembahasan

A. Proses Pembelajaran

1. Pembelajaran Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen yaitu kelas VIII E adalah kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan variabel pada penelitian yaitu menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Berikut ini langkah-langkah pembelajaran kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

- a. Pendahuluan. Pada tahap ini, pengajar memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, presensi, kerapian dan kesiapan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
- b. Kegiatan inti. Kegiatan penyampaian materi, pertama pengajar memberikan stimulus kepada siswa agar siswa bereksplorasi tentang materi yang akan disampaikan untuk mengetahui kemampuan siswa tentang materi yang akan diberikan. 1) Guru menyampaikan materi tentang المهنة di depan kelas dan menuliskannya di papan tulis. Kemudian guru membaca dan ditirukan oleh seluruh siswa. 2) Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok secara acak. Guru memberikan beberapa gambar terkait materi المهنة pada tiap kelompok. Siswa berdiskusi dengan teman sekelompoknya untuk membuat kalimat berdasarkan gambar terkait materi المهنة dan menjelaskan cara bermainnya. 3) Setelah diskusi, setiap anggota kelompok tanpa terkecuali bergantian maju ke depan untuk berlomba menuliskan kalimat berdasarkan gambar di papan tulis sampai semua gambar telah di deskripsikan sesuai materi المهنة. 4) Guru menghitung skor perolehan setiap kelompok berdasarkan kalimat yang dituliskan siswa di papan tulis. Pemenangnya adalah kelompok yang berhasil mengumpulkan skor terbanyak. 5) Guru memberikan hadiah kepada kelompok yang menjadi pemenang.
- c. Penutup. Pada kegiatan ini, guru memberikan evaluasi terkait permainan tersebut. Guru memberikan masukan pada tiap kelompok dan memotivasi kelompok yang kalah dalam permainan. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam.

2. Pembelajaran Kelas Kontrol

Kelas kontrol yaitu kelas VIII B merupakan kelas kontrol yang dalam pembelajarannya dengan metode konvensional. Di dalam kelas kontrol guru menyampaikan materi tanpa adanya perlakuan khusus. Berikut ini langkah-langkah pembelajaran pada kelas kontrol:

- a) Pendahuluan, terdiri dari salam pembuka, presensi dan menjelaskan tujuan pembelajaran dan manfaatnya dalam kehidupan.

- b) Kegiatan inti: guru menyampaikan materi tentang المهنة di depan kelas, guru membaca beberapa kalimat terkait materi المهنة kemudian diisi oleh seluruh siswa, guru menuliskan materi di papan tulis, dan siswa menyalinnya di buku catatan.
- c) Penutup, terdiri dari evaluasi, berdoa dan salam penutup.

B. Hasil Pretest dan posttest

1. Hasil data kelas eksperimen

Daftar nilai petest dan posttest kelas VIII E

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Alisya Hikmatur Rizki	60	86
2	Aluna Fauzia Ramadanani	70	90
3	Alya Atifa Azzahra	55	69
4	Amaranggana Hayuning Dyani	65	95
5	Anesty Hana Az-Zahra	55	80
6	Aprilia Rizqi Fitriyani	38	85
7	Azalea Ganis Mulyana	65	90
8	Bilbina Madina Alma	60	95
9	Brilliant Zayus Ra'afa Faaza	40	85
10	Bunga Najwa Salsabila	70	88
11	Celsi Nurhanifah	45	95
12	Dea Oktaviani Natasya	45	78
13	Detria Navisa Anggraini	65	80
14	Dina Fahrina	58	85
15	Eka Alvina Maulida	45	80
16	Fiya Dina Syarofa	58	95
17	Frizqa Sabrina Fatheeha	50	78
18	Himmatul Aliyah	56	80
19	Indah Prihatin Nisa'ul Aini	55	88
20	Isma Yuwenna	56	85
21	Jihana Sakhi Rahma Az-Zahra	50	85
22	Laila Salsabila	50	85
23	Nadia Puspa Ikhda Ainusyifa	50	92
24	Naila Muzayana Putri	62	92
25	Naura Agista Nur Aini	62	75
26	Nur Laeli Indah Lestari	64	70
27	Oktafia Rahmadhani	64	75
28	Oktha Nabhila Fitrianie	65	70

2. Hasil data kelas kontrol

Daftar nilai preteset dan posttest kelas VIII B

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Ala Aulia Balqis	70	75
2	Amelia Dwi Anggreni	55	70
3	Anifatuz Zairoh	50	60
4	Arum Dwi Cahyani	35	60

5	Atika Marin Khumairoh	60	70
6	Aulia Nayla Nailal Ilma	65	70
7	Azita Nadia Shafana	65	75
8	Bunga Cinta Indahyani	40	65
9	Carin Avritya	70	75
10	Dya Astri Ramadani	45	75
11	Fatmatus Sa'adah	60	65
12	Henora Puspita Aulia	50	70
13	Jingga Ferliana Maulidya	40	60
14	Khusnul Khotimah Nur Bahtiar	50	75
15	Maria Ulfah	50	70
16	Mayya Kholida Mustofa	55	60
17	Meica Hilwa Elyasa	35	75
18	Mirna Pebriana	50	70
19	Nabila Rahmawati Lutfiana	60	65
20	Nadine Dewi Istikoma	37	70
21	Naila Fadillah Ramadhany	50	55
22	Nailatussyifa'asyfahani	58	75
23	Naura Fazada Najwa	50	60
24	Nesya Meidita Zahra	35	70
25	Nur Alvinatun Nisa	55	60
26	Rara Ayu Junjung Nabina	40	75
27	Risma Pramudya Wardhani	60	70
28	Rosmolaya Qolbi Madina	55	60
29	Siti Dear Ramadhani	50	70
30	Trinita Ayu Pastika	40	65

C. Analisis Data

Temuan yang diperoleh selama penelitian adalah bahwa pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab kelas VIII di SMP Takhassus Al-Qur'an Kalibeber selama ini masih menggunakan teknik pembelajaran konvensional.. Dalam hal ini, kelas VIII E sebagai kelas eksperimen yang mana peneliti menerepakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran *Maharah Kitabah* lebih baik daripada kelas VIII B sebagai kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Pernyataan ini dibuktikan pada pemerolehan rata-rata nilai postest kelas eksperimen sebesar 83,96 dan rata-rata nilai postets kelas kontrol sebesar 67,66.

Berdasarkan hasil uji gain tabel di bawah ini

Tabel 4.18

Uji N-Gain

Sebelum Penelitian		Sesudah Penelitian		N-Gain	
Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata	Rata-rata	Rata-rata	Rata-rata	0,61 (Sedang)	0,32 (Sedang)
56,35	51	83,96	67,66		

terbukti bahwa terdapat peningkatan *Maharah Kitabah* dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini dibuktikan dengan pemerolehan rata-rata masing-masing kelompok. Untuk kelas eksperimen N-gain yang diperoleh sebesar 0,61 dan kelas kontrol sebesar 0,32. Dengan ini terbukti bahwa nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Selain uji N-Gain, juga dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui perbedaan kemamuan *Maharah Kitabah* pada peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada pembelajaran bahasa Arab di kelas VIII SMP Takhassus Al-Qur'an Kalibeber. Hal ini dibuktikan dengan tabel di bawah ini

Tabel 4.19
Hasil Analisis Uji t

Σ sampel	dk	Taraf Signifikansi	T_{hitung}	T_{tabel}	Hasil
58	$(28+30)-2 = 56$	5% = 0,05	8,299	2,003	Ho ditolak

Ho ditolak yang ditunjukkan dengan perolehan t_{hitung} sebesar 8,299 ternyata lebih besar dari t_{tabel} dengan taraf signifikansi sebesar 5% (0,05) dengan dk 56 yaitu 2,003.

selanjutnya, di samping memaparkan data kuantitatif hasil uji statistik, penulis juga menambahkan data kualitatif sebagai penguat data statistik. Berdasarkan hasil wawancara guru bahasa Arab yang mendampingi pada saat eksperimen di kelas bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mudah sekali diterapkan dan dapat dikembangkan. Selain itu, Siswa juga aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga hasil tersebut meningkatkan kualitas penelitian ini.

Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan *Maharah Kitabah* siswa kelas VIII di SMP Takhassus Al-Qur'an Kalibeber. Adapun langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut: pertama guru memaparkan materi di depan, setelah itu guru membentuk kelompok yang terdiri dari 4-6 siswa dan membagikan beberapa gambar terkait materi pembelajaran pada tiap kelompok. Setelah itu, siswa mendiskusikan gambar dengan teman sekelompoknya. Kemudian satu per satu anggota kelompok maju secara bergantian untuk mendiskripsikan gambar tersebut. Kelompok yang paling banyak menjawab soal dan mampu mengumpulkan skor terbanyak maka yang akan menjadi pemenangnya. Setelah itu guru memberikan hadiah kepada pemenang game.

Berdasarkan hasil *postest Maharah Kitabah* peserta didik menggunakan uji N-Gain pada kelas eksperimen meningkat sebesar 0,61 dan pada kelas kontrol sebesar 0,32. Dengan hal ini terbukti adanya peningkatan kemampuan *Maharah Kitabah* dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kategori sedang pada siswa kelas VIII SMP Takhassus Al-Qur'an Kalibeber.

Terdapat perbedaan kemampuan *Maharah Kitabah* antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t-test yaitu H_0 ditolak yang ditunjukkan dengan perolehan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,299 > 2,003$ dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Sehingga H_0 ditolak.

Referensi

- Djamaluddin, Ahdar dan Wardana. 2018. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center
- Effendi, Muhammad. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula press.
- Haidar dan Salim. 2012. *Strategi Pembelajaran (Suatu Pendekatan Bagaimana Meningkatkan Kegiatan Belajar Siswa Secara Transformatif)*. Medan: Perdana Publishing
- Rosyadi, Abd Wahab dan Mamluatun Ni'mah. 2011. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Press
- Saepudin. 2012. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Trust Media Publishing
- Sarwono, Jonathan. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Setyanto, A. Eko. 2005. *Memperkenalkan Kembali Metode Eksperimen Dalam Kajian Komunikasi*. Jurnal Ilmu Komunikasi Vo. 3 No.1 Juni
- Syahrum dan Salim. 2012. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media
- Zakiyatun, Chairunisa. 2017. *Pengaruh Peta Konsep Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Dan Daya Ingat Siswa Pada Materi Hidrolisis Garam Kelas XI MIPA SMA Negeri 7 Pontianak*. Ar-Razi Jurnal Ilmiah. Vol. 5 No. 2 Agustus