



MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAM GAMES TOURNAMENT DALAM PEMBELAJARAN MAHĀRAH KITĀBAH DI PERGURUAN TINGGI

Siti Durotun Naseha

Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang; Indonesia

Email; sitinaseha@unhasy.ac.id

ARTICLE INFO

Received

24 June 2022

Review

29 August 2022

Revisions

07 September 2022

Copyedit

01 December 2022

Published

21 December 2022

ABSTRACT

The study aims to describe TGT (Team Games Tournament) cooperative learning model as an alternative learning strategy to increase student motivation and creativity in various aspects of language skills, including Arabic. This research method uses qualitative and quantitative research. The subjects in this study were students majoring in Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education at STAI Al-HIKAM Malang. Data collection techniques in this study were obtained through observation, interviews and documentation. The research instrument used the implementation observation sheet. The results of this study are: a) Based on the presence and recap of the student learning outcomes score sheet. b) Based on the structured interview sheet the implementation of the students after using the TGT (Team Games Tournament) cooperative learning model for Arabic language learning. The study results indicate that learning using the TGT (Team Games Tournament) learning model can improve Arabic learning abilities by making students skills active and enthusiastic in the learning process.

Keywords;

TGT models, Learning of Writing Skill, Cooperative Learning

DOI: <https://doi.org/10.37680/aphorisme.v3i2.1968>

PENDAHULUAN

Substansi proses pembelajaran adalah kegiatan mengajar yang dilakukan secara maksimal oleh seorang guru agar anak didik yang ia ajari materi tertentu melakukan kegiatan belajar dengan baik. Dengan kata lain pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh guru dalam menciptakan kegiatan belajar yang kondusif untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, pembelajaran bahasa asing adalah kegiatan mengajar yang dilakukan secara maksimal oleh seorang guru agar anak didik yang ia ajari bahasa asing tertentu melakukan kegiatan belajar dengan baik, sehingga kondusif untuk mencapai tujuan belajar bahasa asing (Acep Hermawan, 2013).



Pembelajaran bahasa Arab dapat didefinisikan sebagai upaya mendorong siswa untuk belajar bahasa Arab dengan guru sebagai fasilitator yang mengorganisasikan berbagai unsur untuk memperoleh tujuan yang ingin dicapai. Adapun tingkatan-tingkatan dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu tingkat pemula diterjemahkan dengan *al-Marhalat al-Ûla*, dalam bahasa Inggris disebut dengan Elementary Level. Sementara tingkat menengah dalam bahasa Arab diterjemahkan dengan *al-Marhalat al-Mutawassithah*, dalam bahasa Inggris disebut dengan Intermediate Level. Menurut Dr. Ali Al-Hadîdi, istilah tingkat pemula atau menengah dalam dunia pembelajaran Bahasa termasuk bahasa Arab, dapat diukur dari dua aspek: pertama, aspek jumlah penguasaan mufradât siswa. Untuk tingkat pemula, mufradât yang harus dikuasainya adalah 0 s/d. 1.000 kata.

Keterampilan menulis atau *Mahārah Kitābah* menjadi suatu tantangan terberat bagi pendidik untuk mengajari bagaimana menulis secara benar dan tepat. Pernyataan ini dibuktikan dengan wawancara peneliti kepada Dosen Bahasa Arab disana, ketika dosen menyampaikan suatu kosakata atau mufradat dengan imla' dimana mahasiswa/i harus menulis apa yang didengar dan diucapkan, masih banyak dari mahasiswa/i yang masih banyak salahnya. Padahal ada beberapa lulusan yang mahir dalam kalam tetapi saat ditulispun terkadang tidak tau cara tata letak penulisannya. Tidak hanya itu peneliti saat melihat buku catatan salah satu mahasiswa mereka belum mampu menulis atau lemahnya untuk menyambung kalimat/penulisan huruf arab sambung, tata letak huruf awal/tengah/akhir; khususnya kata + ال dengan huruf syamsiah / qomariyah ketika guru mendikte (Imla).

Dari permasalahan yang ada pada mahasiswa PGMI STAI Al Hikam Malang yakni dikarenakan kurangnya semangat dalam belajar. Ketika peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada mahasiswa, mereka menganggap bahasa Arab adalah bahasa yang sulit dan tidak memiliki urgensi penting di dalamnya. Lalu ketika mengikuti perkuliahan mereka hanya sekedar formalitas untuk pemenuhan tugas beban mata kuliah saja. Tidak hanya itu penerapan strategi oleh dosen adalah model *teacher center* (Triswanti, 2017). Penggunaan model tersebut menurut peneliti kurang relevan dikarenakan mereka adalah calon guru MI maka dari itu penting untuk memberikan wawasan bahasa Arab dengan berbagai metode agar memotivasi bisa belajar bahasa Arab, yang mana nantinya mereka akan mengajar di satuan madrasah.



Model Pembelajaran Kooperatif

Dalam pembelajaran bahasa ada tiga istilah yang perlu dipahami pengertian dan konsepnya secara tepat, yakni pendekatan, metode dan teknik. Edward M Anthony dalam artikelnya “Approach, Method and Technique” ketiga istilah tersebut sebagai berikut (Mamlu’atul Ni’mah, 2011): Pertama, Pendekatan, yang dalam bahasa Arab disebut madkhal adalah seperangkat asumsi berkenaan dengan hakikat bahasa dan hakikat belajar mengajar bahasa. Pendekatan bersifat aksiomatis atau filosofis yang berorientasi pada pendirian, filsafat, dan keyakinan yaitu sesuatu yang diyakini tetapi tidak mesti dapat dibuktikan. Kedua, Metode yang dalam bahasa Arab disebut thariqah adalah rencana menyeluruh yang berkenaan dengan penyajian materi bahasa secara teratur atau sistematis berdasarkan pendekatan yang ditentukan. Jika pendekatan bersifat aksiomatis, maka metode bersifat prosedural. Sehingga dalam satu pendekatan bisa saja terdapat beberapa metode. Ketiga, Teknik yang dalam bahasa Arab disebut uslub atau yang populer dalam bahasa kita dengan strategi, yaitu kegiatan spesifik yang diimplementasikan di dalam kelas, selaras dengan pendekatan dan metode yang telah dipilih. Teknik bersifat operasional, karena itu sangatlah tergantung pada imajinasi dan kreativitas seorang pengajar dalam meramu materi dan mengatasi dan memecahkan berbagai persoalan di kelas.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis (Slavin, 1982). Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran.

Menurut (Latifah & Aviya, 2018) pembelajaran kooperatif: “Merupakan proses belajar mengajar yang melibatkan penggunaan kelompok-kelompok kecil yang memungkinkan siswa untuk bekerja bersama-sama didalamnya guna memaksimalkan pembelajaran mereka sendiri dan pembelajaran satu sama lain. Pembelajaran cooperative menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Melalui belajar secara kelompok, peserta didik memperoleh kesempatan untuk saling berinteraksi dengan teman-temannya.” Menurut Ningrum (Ningrum & Prihandono, t.t.) pembelajaran cooperative adalah rangkaian kegiatan belajar



yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Para siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil dan diarahkan untuk mempelajari materi yang telah ditentukan. Selain itu pembelajaran kooperatif untuk mempersiapkan siswa agar memiliki orientasi untuk bekerja dalam tim. Siswa tidak hanya mempelajari materi, tetapi harus mempelajari keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif (Ben-Zvi & Makar, 2016). Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang ditingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap anggota kelompok harus saling bekerjasama dan saling membantu untuk memahami materi yang dipelajari, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok menguasai bahan pelajaran tersebut.

Menurut Hamid Hasan dalam Soliatin (2007) kooperatif mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan kooperatif, siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya. Jadi, belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut. Sehubungan dengan pengertian tersebut, pernyataan Slavin dalam bukunya mengatakan bahwa cooperative learning adalah suatu model pembelajaran yang berarti siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen, model pembelajaran kooperatif biasa disebut dengan model pembelajaran gotong royong, yang mendasari model pembelajaran gotong royong dalam pendidikan adalah fasafah.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa berupa pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut melalui belajar secara kelompok, peserta didik memperoleh kesempatan untuk saling berinteraksi dengan teman-temannya. Dari uraian tersebut model pembelajaran berkelompok sangat sesuai untuk pembelajaran praktik. Ada tiga pilihan model pembelajaran, yaitu kompetisi, individual, dan



cooperative learning (Anita Lie, 2008). Menurut Slavin dua alasan mengapa pembelajaran kooperatif dianjurkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran yaitu :

1. Beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran *cooperative* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial. Menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri.
2. Pembelajaran *cooperative* dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berfikir, mencegah masalah, dan menginteraksikan pengetahuan dan keterampilan, maka pembelajaran *cooperative* dapat memperbaiki sistem pembelajaran yang selama ini memiliki kelemahan (Jannah, t.t.)

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Untuk mencapai hasil belajar itu model pembelajaran kooperatif menuntut kerja sama dan interdependensi peserta didik dalam struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur reward-nya. Struktur tugas berhubungan dengan bagaimana tugas yang diberikan dapat diorganisir dengan baik oleh peserta didik. Struktur tujuan dan reward mengacu pada kerja sama dalam kelompok atau kompetisi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan yang diinginkan maupun reward.

Menurut (Susanna, 2018) dalam pembelajaran kooperatif terdapat beberapa variasi model yang dapat diterapkan, yaitu diantaranya : 1) Team Game Tournament (TGT); 2) Jigsaw; 3) Group Investigation (GI); 4) Rotating Trio Exchange; 5) Group Resume.

Model Pembelajaran TGT (Team Games Turnament)

Menurut Slavin Robert, pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain. Teams games tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh Davied Devries dan Keith Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai dengan 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecilnya. Pembelajaran dalam Teams games tournament (TGT) hampir sama seperti STAD dalam setiap hal kecuali satu, sebagai



ganti kuis dan sistem skor perbaikan individu, TGT menggunakan turnamen permainan akademik. Dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu. Yulianto (2016) menjelaskan bahwa Teams games tournament TGT telah digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dan paling cocok digunakan untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar, seperti perhitungan dan penerapan berciri matematika, dan fakta-fakta serta konsep IPA. Didapati lima komponen utama dalam TGT (Yulianto dkk., 2016), yaitu:

Pertama: Penyajian kelas, pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

Kedua: Kelompok (team), kelompok biasanya terdiri atas empat sampai dengan lima orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

Ketiga: game, terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor.

Keempat: Turnament, untuk memulai turnamen masing-masing peserta mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor terbesar sebagai reader 1, terbesar kedua sebagai challenger 1, terbesar ketiga sebagai challenger 2, terbesar keempat sebagai challenger 3. Dan kalau jumlah peserta dalam kelompok itu lima orang maka yang mendapatkan nomor terendah sebagai reader 2. Reader 1 tugasnya membaca soal dan menjawab soal pada kesempatan yang pertama. Challenger 1 tugasnya menjawab soal yang dibacakan oleh reader 1 apabila menurut challenger 1 jawaban reader 1 salah. Challenger 2 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh reader 1 tadi apabila jawaban



reader 1 dan challenger 1 menurut challenger 2 salah. Challenger 3 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh reader 1 apabila jawaban reader1, challenger 1, challenger 2 menurut challenger 3 salah. Reader 2 tugasnya adalah membacakan kunci jawaban . Permainan dilanjutkan pada soal nomor dua. Posisi peserta berubah searah jarum jam. Yang tadi menjadi challenger 1 sekarang menjadi reader1, challenger 2 menjadi challenger 1, challenger3 menjadi challenger 2, reader 2 menjadi challenger 3 dan reader 1 menjadi reader2. Hal itu terus dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan guru.

Kelima: Penghargaan kelompok (team recognise), guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Dalam implementasinya hal yang harus diperhatikan diantaranya: Awal pembelajaran terpusat pada siswa yakni Proses pembelajaran dengan suasana berkompeterisi antara kelompok satu dengan lainnya dan di sini guru akan membagi cukup dengan 2 kelompok. Karena Pembelajaran TGT ini bersifat aktif (maka siswa berlomba untuk dapat menyelesaikan persoalan), pembelajaran diterapkan dengan mengelompokkan siswa menjadi tim-tim dimana jika salah satu tim sudah menjawab soal ke depan maka tidak boleh maju lagi (tidak boleh double job). Dalam kompetisi diterapkan sistem point karena disini menilai tulisan yang benar, kemudian dalam kompetisi disesuaikan dengan kemampuan siswa atau dikenal kesetaraan dalam kinerja akademiknya yakni materi-materi yang sudah diajarkan. Dalam pemberian guru mengacu pada tempat duduk yakni menghitung 1 dan 2. Kemudian yang terakhir untuk kelompok yang mendapatkan point lebih besar dari lawannya berhak menghukum lawannya sesuai dengan keinginan kelompok yang menang dan adanya sistem penghargaan bagi kelompok siswa yang memperoleh point banyak.

Mahārah Kitābah

Keterampilan menulis *Mahārah Kitābah* (writing skill) adalah kemampuan dalam mendeskripsikan atau mengungkapkan isi pikiran, mulai dari aspek yang sederhana seperti menulis kata-kata sampai kepada aspek yang kompleks yaitu mengarang. Aspek-aspek dalam *Mahārah Kitābah* menurut 'Ulyan adalah *al-qawāid* (*nahwu* dan *sharf*), *imla'* dan *khath*. Adapun unsur-unsur dalam kitabah adalah al-kalimah (satuan kata yang terkecil



dari satuan kalimat atau unsur dasar pembentukan kalimat), *al-jumlah* (kumpulan kata yang dapat membentuk pemahaman makna atau satu kata yang disandarkan dengan kata yang lain), *al-fakrah* (paragraf) dan *uslub* (Muhsin Riyadi, 2013). Munjiah mengemukakan bahwa kemahiran menulis mempunyai tiga aspek yakni: 1) Kemahiran membentuk huruf dan penguasaan ejaan; 2) Kemahiran memperbaiki *khath*; 3) Kemahiran melahirkan pikiran dan perasaan dengan tulisan (Munjiah, 2011).

Kemahiran menulis merupakan usaha penerapan kemampuan dan keterampilan berbahasa yang cukup sulit karena dengan menulis seseorang akan menerapkan dua kemampuan berbahasa secara bersama-sama yaitu kemampuan yang bersifat aktif dan produktif, tahapan pembelajarannya pun membutuhkan proses. *Mahārah Kitābah* dalam bahasa Arab dimulai dari pembelajaran maharah al-kitabah dasar yaitu pengetahuan tentang tata cara menulis, menyambung huruf, menulis kata, menulis kalimat, menulis tanpa lihat teks sampai kepada menuangkan gagasan dan ide dalam sebuah tulisan.

Adapun tujuan dari pembelajaran menulis menurut (Halimah Sa'diyah, t.t.) adalah sebagai berikut: agar siswa terbiasa menulis bahasa Arab dengan benar, agar siswa mampu mendeskripsikan sesuatu yang dia lihat atau dia alami dengan cermat dan benar, agar siswa mampu mendeskripsikan sesuatu dengan cepat, Melatih siswa untuk mengekspresikan ide dan pikirannya dengan bebas, melatih siswa terbiasa memilih kosa kata dan kalimat yang sesuai dengan konteks kehidupan, agar siswa terbiasa berfikir dan mengekspresikannya dalam tulisan dengan tepat, melatih siswa mengekspresikan ide, pikiran, gagasan dan perasaannya dalam ungkapan bahasa Arab yang benar, jelas, berkesan dan imajinatif, agar siswa cermat dalam menulis teks Arab dalam berbagai kondisi, agar pikiran siswa semakin luas dan mendalam serta terbiasa berpikir logis dan sistematis.

Sedangkan tujuan pembelajaran keterampilan menulis berdasarkan tingkatannya adalah tingkat pemula : menyalin satuan-satuan bahasa yang sederhana, menulis satuan bahasa yang sederhana, menulis pernyataan dan pertanyaan yang sederhana, menulis paragraf pendek. Tingkat menengah: menulis pernyataan dan pertanyaan, menulis paragraf, menulis surat, menulis karangan pendek, dan menulis laporan. Tingkat lanjut : menulis paragraf, menulis surat, dan menulis berbagai jenis karangan.



APHORISME

Journal of Arabic Language, Literature, and Education

Vol. 3, No. 2 (2022) E-ISSN 2722-6794; P-ISSN 2722-6786

Aphorisme@insuriponorogo.ac.id

Homepage: <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/Aphorisme>

Adanya penelitian ini sangat penting ditinjau dari 2 aspek yaitu aspek teoritis dan aspek pragmatis. Dari aspek teoritis: untuk mengembangkan metodologi pembelajaran bahasa Arab tentunya serta membuat inovasi penggunaan model TGT dalam peningkatan keterampilan menulis bahasa Arab anak. Serta mampu sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan bahasa Arab pada tingkat dasar serta menjadi bahan kajian lanjutan. Sementara urgensi untuk aspek pragmatis yakni bagi penulis dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan kemampuan bahasa Arab melalui model pembelajaran kooperatif yakni TGT dalam keterampilan menulis bahasa Arab. Bagi pendidik dan calon pendidik adalah dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara mengembangkan kemampuan dalam keterampilan menulis bahasa Arab. Bagi anak didik sebagai subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui model pembelajaran kooperatif TGT. Anak dapat tertarik mempelajari bahasa Arab sehingga perkembangan kemampuan anak meningkat.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Dimana merupakan penelitian lapangan (field reserch) dengan mengambil latar belakang Jurusan Pendidikan Guru Madrasah STAI AL- HIKAM MALANG Semester 1 2019/2020 Malang. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan dua metode, yaitu metode observasi dan metode dokumentasi dengan sumber data dosen pengampu mata kuliah *Mahārah Kitābah*.

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semeseter I Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di STAI AL- HIKAM MALANG 2019/2020 Malang dengan jumlah 35 mahasiswa. Metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi langsung, yang dimana peneliti ikut terlibat langsung di lapangan (Mardianto Syamsu Nahar, 2017). Dalam hal ini observasi dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran bahasa Arab di dalam kelas, serta untuk mengetahui keadaan peserta didik/mahasiswa STAI Al-Hikam. Ketika wawancara dengan beberapa mahasiswa disana didapatkan data



bahwa mereka belum pernah belajar bahasa Arab sehingga penanganan/tindakan yang diambil adalah teknik dasar atau kita bisa kategorikan tingkat muftadi'. Lalu untuk keadaan dosennya merupakan lulusan S2 dengan kualifikasi yang relevan yakni Pendidikan Bahasa Arab yakni Ustdz Nadhif. Beliau tidak hanya mengampu di STAI Al-Hikam melainkan juga mengampu di PKPBA UIN Malang sebagai dosen luar biasa sehingga kemampuan beliau dalam mengawal bahasa Arab tidak perlu untuk di pertanyakan (Hasanah & Wijayanti, 2020). Adapun metode dokumentasi digunakan untuk menghimpun data yang bersifat dokumenter seperti profil Universitas, silabus, absensi mahasiswa, dan lembar jawaban mahasiswa.

Langkah selanjutnya adalah penganalisisan data dengan mengkaji nilai dari hasil tes. Kemudian peneliti mengolahnya dan memetakan dalam bagan serta dideskripsikan secara singkat dan sederhana. Korelasi antara data satu dengan data yang lainnya memerlukan adanya pengkajian ulang sehingga pembacaan hasil dari data yang didapat bisa disimpulkan secara valid ataupun kredibel.

PEMBAHASAN

Kondisi Pembelajaran Bahasa Arab di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) STAI Al-Hikam Malang.

Setelah melaksanakan observasi di kelas dan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Bahasa Arab yakni Ustadz Nadhif, M. Pd, dapat disimpulkan bahwa kondisi pembelajaran Bahasa Arab di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah ini mereka kurang percaya diri dan takut untuk belajar bahasa arab. Pada mata kuliah ini aspek maharah kitabahnya menekankan metode *imla'*, namun dengan melihat latar belakang mahasiswa yang berbeda dan mata kuliah bahasa Arab ini adalah mata kuliah yang baru mereka pelajari, maka peneliti sebelumnya juga ingin mengetahui terlebih dahulu tentang sejauh mana kemampuan dan pemahaman mereka terkait pembelajaran bahasa Arab, terutama untuk maharah kitabah.

Keterampilan menulis atau *Mahārah Kitābah* menjadi suatu tantangan terberat bagi pendidik untuk mengajari bagaimana menulis secara benar dan tepat. Pernyataan ini dibuktikan dengan wawancara peneliti kepada dosen bahasa Arab disana, ketika dosen menyampaikan suatu kosakata atau mufrodāt dengan *imla'* dimana mahasiswa/i harus



menulis apa yang didengar dan diucapkan, masih banyak dari mahasiswa/i yang masih banyak salahnya. Padahal ada beberapa lulusan yang mahir dalam kalam tetapi saat dituliskanpun terkadang tidak tau cara tata letak penulisannya. Tidak hanya itu peneliti saat melihat buku catatan salah satu mahasiswa mereka belum mampu menulis atau lemahnya untuk menyambung kalimat/penulisan huruf Arab sambung, tata letak huruf awal/tengah/akhir; khususnya kata + ﺍﻝ dengan huruf syamsiah/ qomariyah ketika guru mendikte (Imla).

Untuk Pembelajaran bahasa Arab di di STAI AL-HIKAM Malang diajarkan empat maharah yaitu maharah kalam, maharah istima', maharah qiraah, serta maharah kitabah. Namun, Peneliti disini menfokuskan penelitian pada maharah kitabah saja. Dengan melihat latar belakang mahasiswa yang berbeda-beda dan mata kuliah Bahasa Arab merupakan hal yang baru dipelajari maka peneliti ingin mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam menulis dan menyampaikan kalimat-kalimat bahasa Arab. Sehingga peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran TGT (Team Games Turnament) dalam pembelajaran Bahasa Arab khususnya keterampilan menulis.

Model Pembelajaran Bahasa Arab (Maharah Kitabah) dengan menggunakan TGT (Team Games Turnament)

Penggunaan metode pembelajaran yang dianggap berhasil semua sangat tergantung pada guru yang menggunakan model TGT tersebut, karena suatu proses pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan model pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga tujuan pendidikan akan tercapai sesuai dengan harapan. Dalam proses pembelajaran diperlukan suatu strategi atau metode pembelajaran yang benar-benar orientasinya adalah siswa, dimana belajar praktik dapat direalisasikan yang semuanya itu tergantung dari kognitif atau kemampuan berpikir siswa dalam menterjemahkan secara sistimatis atau hirarkis dari materi yang diberikan oleh guru (Triswanti, 2017).

Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Semester I di STAI AL- HIKAM Malang yang berjumlah 35 orang dan dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 22 Oktober 2019 pada pukul 12.30 sampai pukul 14.00 WIB.



Awalnya mahasiswa dibagi dalam kelompok besar (satu kelas 2 kelompok) dan diarahkan untuk mempelajari Mufrodat materi yang telah diajarkan. Di sisi lain di sini juga mengajarkan pembelajaran kooperatif yaitu mahasiswa harus berorientasi bekerja sama dalam tim, sehingga mereka tidak hanya mempelajari materi melainkan juga mendapatkan keterampilan khusus berupa keterampilan kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana satu persatu siswa ada kesempatan maju untuk menjawab cara penulisan kata yang benar yang telah diucapkan oleh guru, dan kemudian kedua kelompok saat maju diberi waktu 10 detik untuk menjawab di papan tulis. Sejumlah siswa sebagai anggota kelompok besar yang ditingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap anggota kelompok harus saling bekerjasama dan saling membantu untuk memahami materi yang dipelajari, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok menguasai bahan pelajaran tersebut dan tentunya tidak boleh dooble job (jika sudah selesai kesempatannya untuk menjawab dan mau kedepan menulis, tidak diperbolehkan maju lagi).

Tabel 1: Penerapan Model TGT (Team Games Tournament)

Tahap	Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
I	Dosen memberikan materi tentang البيت di papan tulis tentang kosakata dan materi Nahwu yakni صفة ـ موصوف ـ.	Mahasiswa memperhatikan secara seksama tentang apa yang sudah dijelaskan oleh dosen terkait bab البيت dan tata cara membuat kalimat dengan susunan صفة ـ موصوف ـ.
II	Dosen menyuruh mahasiswa belajar sekitar 5-7 menit untuk mengingat-mengingat tentang materi yang sudah diajarkan di minggu-minggu sebelumnya dan yang baru dipelajari.	Mahasiswa belajar dan banyak yang bertanya kepada temannya.
III	Dosen menyuruh mahasiswa berhitung 1-2 sesuai tempat duduk sampai habis dan menyuruh berkumpul sesuai kelompoknya	Mahasiswa mulai berhitung 1-2 hingga selesai dan kemudian berkumpul dengan kelompoknya.
IV	Dosen membacakan tata cara atau aturan bermain yakni untuk melatih pemahaman dari pertemuan awal hingga tanggal 22 oktober, dimana aturan permainannya yang pertama tidak boleh dooble job (jika sudah maju tidak boleh maju lagi) yang kedua Boleh melihat buku, melainkan tidak boleh membawa buku atau kitab ketika maju untuk	Setelah semuanya faham, Mahasiswa pun memulai permainan TGT sampai semua mahasiswa kebagian maju untuk menjawab pertanyaan

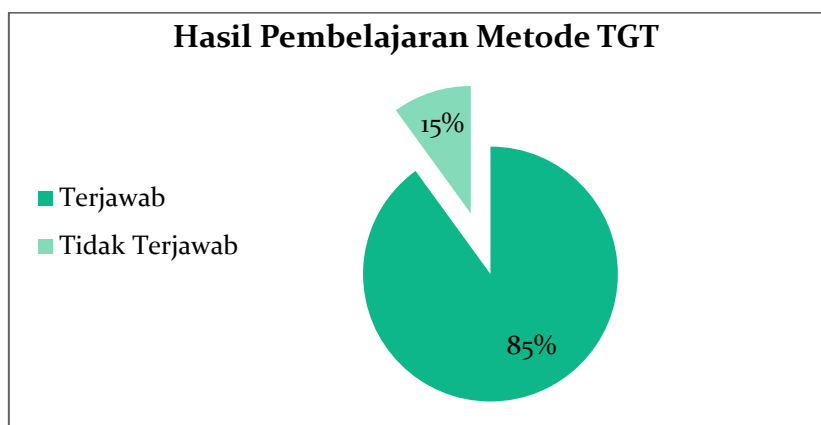


	menjawab, ketiga harus dengan harokat, keempat boleh membantu kelompoknya dan yang terakhir boleh julid ke lawan kelompok, dan ketika maju dosen memberi waktu 10 detik untuk menjawab di papan tulis.	yang sudah diberikan oleh dosen
V	Dosen menghitung dan mengoreksi bersama tentang penulisan dan menghitung point.	Mahasiswa mendengarkan dan ikut berkolaborasi menghitung point -point yang mereka dapatkan.
IV	Dosen menyuruh kepada kelompok yang pointnya lebih tinggi untuk memberi hukuman kepada kelompok yang pointnya lebih kecil dari lawannya.	2 Mahasiswa mewakili kelompoknya untuk bernyanyi di depan.

Jadi penelitian di sini ingin mengetahui seberapa efektif pembelajaran maharah kitabah dengan menggunakan model TGT. Penelitian ini dilaksanakan di STAI AL-HIKAM Malang, yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di STAI AL - HIKAM Malang semester 1 yang berjumlah 35 orang yang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 28 orang perempuan. Yang dilaksanakan pada hari selasa tanggal 22 dan 29 Oktober 2019 dimana diadakan 2 kali pertemuan.

Tabel.2

Hasil Pembelajaran Menggunakan Model Kooperatif TGT (Time Games Turnament)



Dapat dilihat dari tabel 2, bahwa pembelajaran bahasa Arab (Maharah Kitabah) menggunakan model kooperatif TGT (Time Games Turnament) sangat efektif. Dimana mahasiswa lebih banyak yang bisa menemukan jawaban dari masalah atau pertanyaan mereka sendiri 85 % mahasiswa bisa menjawab pertanyaan mereka sendiri yang berjumlah 24 orang dan yang tidak bisa menjawab dari pertanyaan mereka sendiri adalah 15 % atau yang berjumlah 11 orang. Mahasiswa tidak bisa menjawab (mufrodat) yang diberikan



diawal-awal pertemuan waktu pembelajaran bersama dengan dosen aslinya. Di dalam pembelajaran ini, peneliti juga membuat kelompok kecil yang terdiri dari 2 kelompok yang di dalamnya ada 16 sampai 17 orang. Tujuan peneliti membuat kelompok itu agar mahasiswa dapat berdiskusi dan mencari jawaban mereka mencari jawaban dari android atau buku yang menunjang agar jawaban mereka itu terjawab. Di dalam kelompok itu juga mereka membahas materi yang akan di bahas pada pertemuan tersebut.

Pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Pembelajaran Bahasa Arab (Maharah Kitabah) dengan menggunakan TGT

Setelah dilaksanakannya kegiatan pembelajaran keterampilan menulis dengan menggunakan Model TGT (Team Games Turnament) dosen merasa bahwa model ini sangat efektif untuk diterapkan pada keterampilan menulis, selain itu dosen juga merasa bahwa respon yang diberikan mahasiswa dalam melakukan kegiatan belajar keterampilan menulis selama sangatlah baik. Karena selama ini mahasiswa hanya menggunakan metode imla', yang mana menekankan adanya interaksi antara mutakallim (orang pertama) dan mukhaatab (orang kedua). Dalam prosesnya, sebenarnya metode imla' sudah cukup baik, karena metode ini adalah salah satu bentuk menulis menggunakan dan mengimplementasikan bahasa Arab dalam berbagai situasi. Namun, kenyataannya penggunaan metode ini kurang dipraktekkan dan mahasiswa ditekankan untuk menulis bahasa Arab serta jarang mengetahui letak kesalahannya, sehingga mahasiswa masih malu dan canggung untuk menulis bahasa Arab. Adanya model TGT (Team Games Turnament) yaitu melengkapi metode imla' yang dirasa masih kurang terutama dalam membangun percaya diri mahasiswa untuk menulis bahasa asing. Sehingga ketika mahasiswa dituntut untuk aktif atau bergerak semua maka mereka akan berusaha menjawab dan tidak malu untuk bertanya kepada temannya.

Dalam pembelajaran maharah kitabah sudah diterapkan berbagai macam metode pembelajaran yang sesuai untuk mahasiswa akan tetapi peneliti baru menemukan model yang paling efektif yaitu Model TGT (Team Games Turnament ini, karena melalui model ini mahasiswa tidak hanya dituntut untuk terampil menulis bahasa Arab, tetapi juga melatih keberanian siswa untuk maju ke depan dan menjawab tanpa ada rasa malu dan takut salah. Yang terpenting di sini adalah melatih peserta didik menulis tanpa ada



paksaan dan dengan sendirinya akan membiasakan mereka untuk menulis dalam bahasa Arab yang benar dan teliti. Kata strategi secara konseptual merujuk pada aspek perencanaan yang cermat, terukur dan dipersiapkan melalui mekanisme yang benar dan dilakukan dengan cermat dan terukur (Hikmah & Anwar, t.t.). Sehingga perlu adanya penjelasan lebih lanjut tentang prosedur atau langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan Model TGT (Team Games Tournament).

Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Suarjana (2000) dalam Istiqomah (2006), yang merupakan kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain: 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas; 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu; 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam; 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa; 5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain; 6) Motivasi belajar lebih tinggi; 7) Hasil belajar lebih baik; 8) Meningkatkan kebaikan budi; 9) Kepekaan dan toleransi. Namun, saat pengaplikasian di kelas Waktunya memang bisa meningkatkan pemahaman melainkan dengan waktu di dalam kelas 90 menit masih kurang, karena disini kami tidak langsung praktek permainan melainkan menjelaskan materi terlebih dahulu, dan dengan kehebohan mahasiswa yang diberi waktu 10 detik mereka pergunkan untuk membuka bukupun tak sempat untuk berlomba maju menjawab, ada juga yang gak tau jawabannya penting maju dan membawa spidol dan kelompoknya yang teriak-teriak. Jadi, waktu tanggal 22 oktober kita menghabiskan waktu sekitar 1 jam 45 menit.

Dalam penelitian yang lain, menyebutkan bahwa banyak penerapan penggunaan TGT untuk pembelajaran non bahasa Arab (Hikmah & Anwar, t.t.). Maka dari itu penulis/peneliti ingin mengkombinasikan penerapan model kooperatif TGT dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya pada keterampilan menulis. Adapun pembelajaran menulis bahasa Arab disini untuk tingkat dasar yakni masih metode *dikte/imla'* (Munjiah, 2011). Adapun untuk pembelajaran *imla'* tersebut konsepnya adalah agar pelajar bisa menguasai penulisan dengan baik dan tepat.

Pada penelitian yang lain juga yakni (Halimah Sa'diyah, t.t.) memaparkan dalam penelitian pada keterampilan menulis bahasa Arab via whatsapp membuat peneliti tertarik ingin menginovasikan jika dengan pembelajaran kooperatif yakni model TGT bisa



di terapkan pada keterampilan menulis bahasa Arab tentunya. Hal unik yang ada pada penelitian Halimah yakni benar-benar memanfaatkan keadaan dan situasi yang ada pada saat itu adalah covid 19. Dengan segala keterbatasan yang ada semaksimal mungkin agar mahasiswa tetap bisa belajar keterampilan menulis bisa dengan melalui media whatsapp.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan bahwa dalam pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan model kooperatif TGT (Team Games Turnament) menekankan pada aktifitas siswa dalam proses belajar dengan mengoptimalkan keterlibatan siswa. Secara umum menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Model kooperatif TGT (Team Games Turnament) dapat membuat mahasiswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan dapat pula meningkatkan keaktifan mereka dalam berfikir. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Model kooperatif TGT (Team Games Turnament) dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa.

Penggunaan Model kooperatif TGT (Team Games Turnament) metode pembelajaran yang dianggap berhasil semua sangat tergantung pada guru yang menggunakan model tersebut. Guru diharapkan dapat menggali keterampilan berpikir kritis dan skill lainnya pada siswa melalui metode pembelajaran yang sesuai. Sehingga dapat menghasilkan kualitas siswa yang unggul. Dengan adanya model kooperatif TGT (Team Games Turnament) ini, guru sebagai fasilitator agar dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam berperan aktif saat pembelajaran dan dapat menguasai materi yang di ajarkan.

BIBLIOGRAFI

Acep Hermawan. (2013). *Merodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (1 ed.). Remaja Rosdakarya.

Ben-Zvi, D., & Makar, K. (Ed.). (2016). *The Teaching and Learning of Statistics*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-23470-0>

Halimah Sa'diyah. (t.t.). Peluang Pembelajaran Maharah Al-Kitabah Berbantu Media Whatsapp bagi Mahasiswa di Masa Daring. *Maharaat : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 04, 1-16. <https://doi.org/10.18196/mht.v4i1.12255>

Hasanah, U., & Wijayanti, R. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3, 8.



APHORISME

Journal of Arabic Language, Literature, and Education

Vol. 3, No. 2 (2022) E-ISSN 2722-6794; P-ISSN 2722-6786

Aphorisme@insuriponorogo.ac.id

Homepage: <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/Aphorisme>

Hikmah, M., & Anwar, Y. (t.t.). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI DUNIA HEWAN KELAS X DI SMA UNGGUL NEGERI 8 PALEMBANG*. 11.

Jannah, I. M. (t.t.). *PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DENGAN MENGGUNAKAN MODEL COOPERATIVE LEARNING*. 15.

Latifah, L., & Aviya, N. (2018). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Think Pair Share (TPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Bahasa Arab di MI. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(1), 83. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v5i1.2641>

Mamlu'atul Ni'mah, A. W. R. (2011). *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. UIN Malang PRESS.

Mardianto Syamsu Nahar, A. A. S. (2017). Desain Pembelajaran Imla Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Tulisan Arab Bagi Santri Di Pondok Pesantren Ar-Raudlatul Hasanah Medan. *Edu Riligia*, 4.

Muhsin Riyadi. (2013). 'Sinergi antara Khat Imla' dan Bi'ah Lughawiyah dalam Meningkatkan Maharah Kitabah dan Istima' pada Pembelajaran Bahasa Arab',. *El-Ibtikar*, 1.

Munjiah, M. (2011). *Kaidah-Kaidah Imla Teori dan Praktik*. UIN Malang PRESS.

Ningrum, D. K., & Prihandono, T. (t.t.). *MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENTS) DENGAN TEKNIK FIRING LINE DISERTAI MEDIA KARTU DALAM PEMBELAJARAN IPA (FISIKA) DI SMP*. 7.

Slavin, R. E. (1982). *Cooperative learning: Student teams*. NEA Professional Library.

Susanna, S. (2018). PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI MEDIA KARTU DOMINO PADA MATERI MINYAK BUMI SISWA KELAS XI MAN 4 ACEH BESAR. *Lantanida Journal*, 5(2), 93. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2832>

Triswanti, E. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran Cooperative learning Terhadap Hasil Belajar Praktik Kewirausahaan Ditinjau Dari Tingkat Kognitif Siswa. *Jurnal Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, 2.

Yulianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2016). MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 323. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i2.3820>