



Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran Mahaarah Kitabah Di Kelas IX MBS Yogyakarta

Safitri Mugindari¹, Assyifa Qori Lhegina¹, Busyro Husaini¹

¹Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

email: safitrimugindari@gmail.com

Abstract

This research aims to determine the effect of the teams games tournament (TGT) learning model in improving the writing skills of class IX MBS Yogyakarta students. This research is quantitative research with a variety of experimental research using quasi-experimental methods. Data collection methods are carried out using observation, documentation and tests. The test method used is a written test in the form of a pretest at the beginning and a posttest at the end. Based on the results of the research that has been carried out, it can be concluded that there is an influence of the teams games tournament (TGT) learning model in learning to write in class IX MBS Yogyakarta. This is proven by the results of the Wilcoxon test in the experimental class which shows that Asymp.Sig. (2-tailed) is worth 0.001. Because the value 0.001 is smaller than <0.05, it can be concluded that "Ha is accepted". This means that there is a difference between the learning outcomes for the pre and post tests so it can be concluded that there is an influence of the teams games tournament (TGT) learning model in improving the writing skills of class IX MBS Yogyakarta students.

Keywords: Learning Model; Teams Games Tournament (TGT); Mahaarah Kitabah

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis yaitu aktivitas yang merupakan proses mental misalnya aktivitas berfikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah membandingkan, membedakan mengungkapkan dan menganalisis. Aktivitas yang bersifat fisiologis adalah aktivitas yang merupakan proses penerapan atau praktik misalnya melakukan eksperimen atau percobaan, latihan, kegiatan praktek, membuat karya (produk) dan apresiasi.(Octavia, 2020) Belajar memang memiliki makna yang berbeda dari berbagai pendapat ahli namun dapat difahami bahwa konsep belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif menetap yang dihasilkan dari pengalaman masa lalu atau pun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan.(Siregar & Widyaningrum, n.d.) Belajar dan pembelajaran merupakan dua konsep yang saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan. Adapun pembelajaran adalah kegiatan yang berproses melalui tahapan perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi.(Hanafy, 2014)

Untuk memperbaiki kualitas proses belajar mengajar, ada tiga elemen yang perlu diperhatikan, yaitu guru, peserta didik dan kurikulum atau materi pembelajaran.(Dudung, 2018) Keberadaan guru yang profesional dan berkompeten merupakan suatu keharusan untuk memudahkan pencapaian tujuan

pembelajaran.(Jamin, 2018) Implementasi profesionalisme guru dilihat dari tanggungjawabnya sebagai pengajar belajar, pengelola belajar, dan perencanaan masa depan peserta didik.(Ratnasari, n.d.) Peranan guru dalam proses pembelajaran belum dapat digantikan oleh mesin, radio, tape recorder atau komputer yang paling modern sekalipun.(Hasanah, 2012) Guru mempunyai tugas membantu peserta didik untuk mampu melakukan adaptasi pada berbagai tantangan serta adanya desakan untuk berkembang pada diri.(Hasan, 2018) Guru profesional diharapkan mampu melakukan penyesuaian terhadap model pembelajaran apabila dirasa perlu untuk mencocokkan dengan konteks belajar mengajar yang mungkin berbeda. Modifikasi khususnya terhadap sebagian metode mengajar dilakukan seperlunya dalam rangka pengembangan atau penyesuaian dengan kebutuhan.(Khoerunisa & Masyhuril Aqwal, 2020)

Ditinjau dari segi makna model pembelajaran adalah suatu kegiatan yang sengaja didesain atau dirancang dengan tujuan agar kegiatan belajar mengajar dapat dilalui dan diterima dengan sangat mudah oleh peserta didik sehingga peserta didik tidak merasa terbebani dan terpaksa dalam belajar.(Ahyar et al., 2021) Kondisi pembelajaran adalah faktor yang mempengaruhi efek model dalam meningkatkan hasil pembelajaran.(Wangi et al., 2021) Model pembelajaran memiliki lima unsur dasar yaitu, syntax, social system, principle of reaction, support system, serta instructional dan nurturant effect.(Santyasa, 2007) Sebelum menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan guru dalam memilihnya, yaitu pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai, pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran, pertimbangan dari sudut peserta didik atau siswa, dan pertimbangan lainnya yang bersifat non teknis.(Mirdad, 2020)

Pelaksanaan prosedur model cooperative learning dengan benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif. Model pembelajaran kooperatif tipe Teams games tournament (TGT) salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan.(Yulianto et al., 2014) Teams games tournament menempuh lima langkah tahapan yaitu, penyajian, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan.(Firmansyah et al., 2019) Model pembelajaran teams games tournament tidak hanya melatih menguasai pelajaran saja namun juga membuat siswi antusias dalam mengikuti pembelajaran serta melatih bagaimana cara bekerjasama dalam kelompok.(Rusman, 2012)

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperlukan komunikasi yang baik antara peserta didik dan juga pendidik. Dalam berkomunikasi kita menggunakan keterampilan berbahasa yang telah kita miliki.(Mulyati, n.d.) Keterampilan berbahasa arab umumnya terbagi menjadi empat yaitu, mahaarah al-istima', mahaarah al-kalam, mahaarah al-qira'ah, dan mahaarah al-kitabah. Keterampilan menulis (mahaarah al-kitabah) adalah suatu keterampilan tertinggi dari empat keterampilan berbahasa. Menulis merupakan kegiatan yang memiliki hubungan dengan proses berpikir serta keterampilan ekspresi dalam bentuk tulisan. Dilihat dari aspek kemahiran berbahasa Arab, menulis dapat dikatakan sebagai suatu kegiatan yang sangat kompleks, sebab menuntut suatu kemampuan untuk menata dan mengorganisasikan ide secara runtut dan logis, serta kemampuan dalam hal

menyajikan tulisan dalam ragam bahasa tulis dan kaidah penulisan yang berbeda-beda.(Munawarah & Zulkiflih, 2021) Dua aspek dalam kegiatan menulis adalah kemahiran dalam membentuk huruf dan menguasai ejaan serta kemahiran melahirkan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan berbahasa Arab.(Asyrofi, 2010)

MBS Yogyakarta adalah Lembaga Pendidikan yang memadukan antara ilmu agama dan ilmu umum. Kegiatan belajar mengajar di MBS Yogyakarta sudah menggunakan bahasa arab secara aktif di setiap mata pelajaran syar'i. Kemampuan siswi dalam menghafal dan menjelaskan secara gamblang menggunakan Bahasa Arab sudah cukup baik, akan tetapi saat mengerjakan tugas yang berkaitan dengan kepenulisan masih banyak yang melakukan kesalahan dan merasa kesulitan. Kegiatan belajar mengajar di MBS Yogyakarta menggunakan metode khusus yang telah disusun dalam buku amaliah tadris yang digunakan sebagai acuan dalam kegiatan pembelajaran. Bolehpun menggunakan berbagai macam variasi metode ataupun model yang berbeda sebagai alternatif sesuai dengan kebutuhan materi dan kondisi siswa. Disini penulis memilih model pembelajaran teams games tournament (TGT) sebagai alternatif pembelajaran mahaarah kitabah di kelas IX MBS Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) dalam meningkatkan kemampuan mahaarah kitabah siswi kelas IX MBS Yogyakarta.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah penelitian dengan alat untuk olah data menggunakan statistik, oleh karena itu data yang diperoleh dan hasil yang didapatkan berupa angka.(Sahir, 2021) Penulis menggunakan ragam penelitian eksperimen dengan metode eksperimen semu. Metode eksperimen semu digunakan dalam evaluasi untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan yang dapat diperoleh data sebenarnya.(Abdullah et al., 2022) 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.(Zakiyatun et al., 2017)

Metode pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, dokumentasi dan tes. 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.(Sarwono, 2006) Dokumentasi adalah catatan tertulis tentang berbagai kegiatan atau peristiwa pada waktu yang lalu. Cara untuk menganalisis isi adalah dengan memeriksa dokumen secara sistematis bentuk komunikasi yang ditulis dalam bentuk dokumen secara objektif. Tes adalah merupakan instrumen atau alat untuk mengukur perilaku atau kinerja seseorang.(Syahrum & Salim, 2014) Metode tes yang digunakan yaitu tes tertulis berupa pretest diawal dan posttest diakhir.

Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran

Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dimaksudkan untuk mengajarkan peserta didik. Tahapan dalam pembelajaran secara umum ada tiga yaitu, pertama tahapan pembukaan atau pendahuluan pembelajaran, Kedua tahapan pelaksanaan atau tahap inti pembelajaran, dan terakhir tahapan penutupan.(Sutikno, 2021) Proses belajar terjadi melalui interaksi siswa dengan lingkungannya. Guru perlu mengatur lingkungan untuk mendorong perubahan perilaku yang diinginkan. Pengaturan ini meliputi analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, penentuan tujuan, materi, strategi, dan media pembelajaran. Guru harus memahami strategi pembelajaran yang disusun berdasarkan pendekatan tertentu. Untuk mencapai tujuan pembelajaran guru dituntut dapat memahami strategi pembelajaran yang akan diaplikasikan dengan benar.(Anita W, 2007) Ciri-ciri pembelajaran sebagai berikut: memiliki tujuan yang jelas, adanya capaian tujuan yang telah ditetapkan, materi yang sesuai, adanya kegiatan siswa, tindakan guru proferisional, adanya aturan bagi guru dan siswa, adanya target waktu pencapaian tujuan, dan adanya evaluasi pembelajaran.

Prinsip dalam pengelolaan pembelajaran diantaranya adalah interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, motivasi.(Sutikno, 2021) Faktor-faktor yang mempengaruhi sistem pembelajaran diantaranya adalah pendidik, peserta didik, sarana dan prasarana, lingkungan, dan iklim social psikologi. Adapun standar proses pendidikan yang diartikan sebagai standar nasional pendidikan yang berkaitan erat dengan pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan dalam mencapai standar kompetensi kelulusan. Fungsi secara umum standar pendidikan meliputi, sebagai alat untuk mencapai tujuan, sebagai pedoman bagi guru dalam perencanaan program pembelajaran, sebagai barometer keberhasilan program Pendidikan sekolah, sebagai patokan pengawas dalam penyempurnaan dan perbaikan proses belajar, dan sebagai pedoman untuk Menyusun program dan kelengkapan sarana prasarana. (Nasution, 2017) Beberapa kegiatan dalam tahap pengembangan model pembelajaran yaitu tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap penyebarluasan. (Mulyatiningsih, 2016)

Maharah Kitabah

Salah satu keterampilan penting dalam pembelajaran bahasa Arab adalah maharah kitabah, yaitu kemampuan menulis. Menulis berbeda dengan keterampilan bahasa lainnya karena melibatkan proses berpikir dan ekspresi. Keterampilan ini saling terkait dengan menyimak, berbicara, dan membaca. Pengalaman dari keempatnya saling melengkapi dan berkontribusi satu sama lain. Namun, menulis memiliki karakteristik unik yang membedakannya dari keterampilan bahasa lainnya. Komponen yang perlu diperhatikan dalam kegiatan menulis diantaranya adalah pertama penguasaan bahasa tulis, kedua isi karangan sesuai tema, ketiga penguasaan jenis-jenis tulisan. Dengan tulisan kitab isa mebungkapkan banyak hal dengan lebih leluasa namun harus sesuai dengan kaidah penulisan. (Kuraedah, 2015)

Aspek-aspek pada maharah kitabah adalah al-qawaaid (nahwu dan shorf), imla' dan khot. Unsur-unsur dalam maharah kitabah adalah al-kalimah (satuan kata terkecil atau unsur dasar pembentukan kalimat) al-jumlah (Kumpulan kata membentuk pemahaman makna), al-fakrah (paragraph) dan uslub.(Munawarah &

Zulkiflih, 2021) Pembelajaran maharah kitabah bertujuan agar siswa mampu menulis teks dalam bahasa arab dengan baik yang mengacu pada indicator sebagai berikut, (1) menyalin bunyi kata, frase dan kalimat, (2) Latihan menjawab pertanyaan dan membuat kalimat sehingga menjadi paragraf yang baik, (3) Latihan mengungkapkan gagasan atau membuat kalimat bebas dengan kosakata sesuai dengan tema yang ditentukan.(Rathomi, 2020) Dalam pembelajaran maharah kitabah seharusnya mampu mengetahui tujuan pembelajaran maharah kitabah tersebut sehingga kemudian mampu menetapkan target pembelajaran.

Adapun tujuan pembelajaran maharah kitabah adalah 1. Menulis huruf arab dan memahami hubungan antara bentuk huruf dan suara, 2. Menulis kalimat Arab dengan huruf terpisah dan huruf bersambung dengan perbedaan bentuk huruf baik diawal, tengah ataupun akhir, 3. Penguasaan cara penulisan bahasa Arab dengan jelas dan benar, 4. Penguasaan menulis salinan kaligrafi atau tambalan-tambalan keduanya lebih mudah dipelajari, 5. Penguasaan/mampu menulis dari kanan ke kiri, 6. Mengetahui tanda baca dan petunjuknya dan cara penggunaannya, 7. Mengetahui prinsip imla' dan mengenal apa yang terdapat dalam bahasa Arab, 8. Menterjemahkan ide-ide dalam menulis kalimat dengan menggunakan tata bahasa Arab yang sesuai dengan kata, 9. Menterjemahkan ide-ide dalam menulis kalimat yang benar dengan menggunakan kata yang benar dalam konteks mengubah bentuk kata atau mengubah kontruksi makna (mufrad, mutsanna jama', mudzakar, muannast, idhafat,dsb), 10. Menterjemahkan ide-ide tertulis dengan menggunakan tata bahasa yang sesuai, 11. Menggunakan gaya bahasa yang sesuai untuk judul atau ide yang dinyatakan, 12. Kecepatan menulis mencerminkan dirinya dalam berbahasa yang benar, tepat, jelas dan ekspresif. (Munawarah & Zulkiflih, 2021)

Model Pembelajaran Teams Games Tournament

A. Model Pembelajaran Teams Games Tournament

Teams games tournaments adalah metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan (Solihah, 2016) serta memiliki karakteristik khusus, yaitu dilaksanakan dengan sistem kelompok dan disajikan dalam bentuk permainan akademik. Kelompok tersebut mencakup semua siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran tanpa memperhatikan latar belakang mereka.(Suprijono, 2009) Setiap tim kemudian diberi tugas-tugas akademik dan berkompetisi sebagai wakil dari tim yang kemampuan akademiknya setara.(Sulistio & Haryanti, 2022) Dalam proses pembelajaran, manajemen waktu yang baik perlu dilakukan sesuai dengan fasilitas dan infrastruktur pengajaran untuk memastikan setiap tahap dalam model pembelajaran TGT dapat dijalankan dengan efektif. Ini penting karena model TGT membutuhkan waktu yang cukup lama pada tahap permainan/turnamen.(Hikmah et al., 2018)

Unsur dalam pembelajaran teams games tournament ada 5 yaitu penyajian kelas, belajar kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok.(Rochmanto, 2015) Secara umum Teams games tournament (TGT) dan Student Teams Achievement Divison (STAD) merupakan dua jenis model pembelajaran yang memiliki kesamaan pada Langkah-langkah penerapannya. Perbedaan diantara keduanya adalah STAD menggunakan quis dan soal-soal yang dikerjakan secara individu sedangkan TGT menggunakan permainan-permainan akademik.(Slavin, n.d.)

1. Langkah-langkah Penerapan TGT dalam Pembelajaran Bahasa Arab

a. Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi yang sedang dipelajari, misalnya materi tentang mahaarah Al-Kitabah pada bab At-Ta'aruf (perkenalan). Dalam penyajian kelas, guru menggunakan metode pengajaran langsung seperti ceramah atau diskusi mengenai materi At-Ta'aruf yang dipandu oleh guru. Pada tahap ini, siswa memperhatikan penjelasan guru dengan seksama secara bersama-sama.

b. Belajar Kelompok

Setelah menyajikan materi dalam kelas, langkah selanjutnya adalah guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 siswa dengan beragam karakteristik, baik dari segi jenis kelamin maupun tingkat kemampuan. Tujuan pembentukan kelompok ini adalah agar siswa dapat mendiskusikan materi secara mendalam bersama anggota kelompoknya, serta memberikan motivasi dan bantuan kepada anggota kelompok yang mengalami kesulitan dalam memahami materi. Mereka bekerja sama untuk menjadikan kelompok mereka yang terbaik dalam permainan yang akan dilakukan.

c. Permainan (Games)

Guru merancang permainan atau game dengan menyediakan pertanyaan-pertanyaan untuk menguji tingkat pemahaman siswa terhadap materi. Permainan dilakukan di meja-meja yang telah disiapkan khusus. Terdapat tiga meja pertandingan, di setiap meja sudah ada anggota kelompok yang bersiap untuk bertanding. Sebagai contoh, meja pertandingan A digunakan untuk menyusun jumlah mufidah dari kata-kata acak yang disediakan. Meja pertandingan B digunakan untuk menentukan tarkib dari suatu jumlah mufidah yang diberikan. Dan meja C digunakan untuk Insya (mengarang) jumlah mufidah.

d. Pertandingan (Tournament)

Dalam turnamen, guru mengatur pertandingan secara bertahap dan memilih siswa yang akan bertanding di setiap meja berdasarkan kinerja mereka yang terus dipantau. Sebagai contoh, guru menempatkan siswa dengan kinerja tinggi di meja C, siswa dengan kinerja sedang di meja B, dan siswa dengan kinerja rendah di meja A dalam setiap kelompok. Untuk memberikan dorongan, siswa yang mencapai nilai terbaik di setiap meja akan dipromosikan ke meja dengan tingkat kinerja yang lebih tinggi, sementara siswa dengan kinerja terendah akan diturunkan ke meja dengan tingkat kinerja yang lebih rendah.

e. Penghargaan Kelompok (Teams Recognition)

Penghargaan diberikan kepada kelompok yang mencapai nilai tertinggi dibandingkan dengan kelompok lainnya setelah semua permainan dalam turnamen diselesaikan. Nilai dari setiap anggota kelompok dijumlahkan untuk membentuk nilai kelompok, dan kelompok dengan nilai total tertinggi berhak mendapatkan hadiah dari guru.(Anas & Muassomah, 2021)

2. Kekurangan dan Kelebihan Model Pembelajaran *Teams games tournament* (TGT)

Adapun beberapa kelebihan dan kekurangan dalam model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) yang diharapkan dapat menjadi evaluasi dalam pemilihan model pembelajaran.

a. Kelebihan Model Pembelajaran *Teams games tournament* (TGT)

- 1) Meningkatkan, mengembangkan kemampuan berfikir dan menambah kemampuan keterampilan secara berkelompok.
- 2) Menghilangkan deskriminasi latar belakang pribadi peserta didik
- 3) Menggali potensi kepemimpinan dengan mengorganisasi jalannya diskusi kelompok
- 4) Memperbaiki aspek sosial dan mengembangkan kemampuan menyampaikan pendapat.
- 5) Memberikan ruang untuk peserta didik berinteraksi, berdiskusi, belajar mandiri dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan prinsip jujur serta bertanggungjawab.
- 6) Peserta didik tergerak untuk berusaha mendapatkan nilai baik yang kemudian disumbangkan menjadi satu dalam anggota kelompoknya.(Anas & Muassomah, 2021)
- 7) Menjadikan kegiatan pembelajaran menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta mampu menghidupkan keaktifan serta antusias peserta didik.(Nuur Janah & Fitriani, 2023)

b. Kekurangan Model Pembelajaran *Teams games tournament* (TGT)

- 1) Membutuhkan durasi waktu yang Panjang
- 2) Adanya kesulitan bagi guru dalam memulai pembentukan kelompok dan mengontrol kelas agar tetap kondusif
- 3) Dalam pelaksanaan tidak cukup hanya dalam satu kali pertemuan saja.(Anas & Muassomah, 2021)

B. Hasil Pre-Test dan Post-Test

1. Hasil Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Daftar Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tabel 1. Tabel daftar nilai peserta didik

No	kelas eksperiment (PBL)		kelas kontrol (Konvensional)	
	pre-Test	post-Tes	pre-Test	post-Tes
1	72	82	72	73
2	70	70	70	72
3	86	96	70	72
4	78	80	70	71
5	84	75	88	90
6	70	72	86	88
7	70	72	76	78
8	78	89	70	70
9	86	87	76	84
10	70	72	88	86
11	70	75	70	65
12	80	95	70	70
13	76	81	86	94

14	90	97	80	92
15	84	87	84	90
16	70	76	70	72
17	70	78	76	77
18	70	86	70	70
19	84	89	74	70
20	80	89	70	82
21	74	94	76	73
22	76	82	70	70
23	82	90	76	70
24	80	83	80	91
25	90	96	70	70
26	70	90	72	71
27	70	78	84	85
28	70	75	70	70
29	82	88	78	80
30	86	97	70	82
31	86	95		
32	88	90		

Dalam penelitian ini penulis menggunakan daftar nilai pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui apakah adanya pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) dalam pembelajaran mahaarah kitabah di kelas IX MBS Yogyakarta. Kemudian penulis menentukan kelas control dan juga kelas eksperiment sesuai dengan sampel yang dibutuhkan. Tabel diatas merupakan daftar nilai peserta didik yang didapat dari hasil pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Analisis Data

Penelitian ini dilakukan dikelas IX MBS Yogyakarta pada semester genap. Kelas yang digunakan sebagai kelas Eskperiment adalah kelas IX K dimana kelas tersebut akan menerapkan model pembelajaran Teams games tournament (TGT). Sedangkan kelas yang digunakan sebagai kelas kontrol adalah kelas IX J dimana kelas tersebut akan menerapkan model pembelajaran seperti biasanya yaitu model pembelajaran konvensional. Dalam pengolahan analisis data peneliti menggunakan SPSS.

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.043	1	60	.836
	Based on Median	.001	1	60	.972
	Based on Median and with adjusted df	.001	1	54.178	.972
	Based on trimmed mean	.031	1	60	.861

Tabel 2. Tabel Uji Homogenitas

Dari table diatas menunjukkan hasil bahwa nilai signifikansi (P-Value) = 0,836 yang berarti varian dari dua kelompok data tersebut adalah sama

(homogen). Uji homogenitas merupakan metode statistik yang digunakan untuk menentukan kesamaan variansi dari dua atau lebih kelompok data. Tujuan utama uji ini adalah untuk mengetahui apakah data dalam variabel X dan Y memiliki karakteristik yang sama atau tidak. Pelaksanaan uji homogenitas umumnya dilakukan sebelum melakukan analisis data statistik, khususnya dengan teknik Uji Independent T-Test. Hal ini dikarenakan Uji Independent T-Test memiliki asumsi dasar bahwa variansi data pada kedua kelompok harus sama. Secara sederhana, uji homogenitas dapat diartikan sebagai pengecekan keseragaman data untuk memastikan keabsahan analisis statistik yang akan dilakukan. Adapun dasar pengambilan Keputusan dalam uji homogenitas adalah: jika nilai signifikansi (P-Value) $<0,05$ maka dapat diartikan bahwa varian dari dua kelompok data atau lebih adalah tidak sama atau tidak homogen. Sedangkan jika nilai signifikansi (P-Value) $>0,05$ maka dapat diartikan bahwa variansi dari dua kelompok data atau lebih adalah sama atau homogen.(Setyawan, 2021)

Tabel 3. Tabel Uji Normalitas

Kelas	Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk				
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen (BPL)	.210	32	<,001	.870	32	.001
	Post-Test Eksperimen (BPL)	.113	32	.200*	.937	32	.062
	Pre-Test Kontrol (Konvensional)	.238	30	<,001	.808	30	<,001
	Post-Test Kontrol (Konvensional)	.238	30	<,001	.874	30	.002

Tabel diatas merupakan hasil uji normalitas data pre-test dan post-test. Dari table diatas menunjukkan hasil bahwa Nilai P (Sig) Kolmogorov-Smirnov pada pre-test eksperimen, pre-test control dan post-test control yaitu 0,001 sedangkan post-test eksperimen yaitu 0,200. Nilai P(Sig) Shapiro-Wilk pada pre-test eksperimen dan pre-test control yaitu 0,001, post-test control yaitu 0,002, dan post-test eksperimen yaitu 0,062. Artinya data Nilai P (Sig) Kolmogorov-Smirnov pada pre-test eksperimen, pre-test control dan post-test control tidak berdistribusi normal sedangkan post-test eksperimen berdistribusi normal. Dan arti data Nilai P(Sig) Shapiro-Wilk pada pre-test eksperimen, pre-test control, post-test control tidak berdistribusi normal sedangkan post-test eksperimen berdistribusi normal. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data pre-test dan post-test tidak berdistribusi normal.

Normalitas data dapat dinyatakan dengan distribusi normal datau kurve normal. Sebelum menentukan Teknik uji statistika apa yang akan digunakan maka perlu diketahui terlebih dulu data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Menguji normalitas data sangatlah penting, terutama ketika kita ingin menggunakan uji parametrik pada data dengan skala rasio dan interval. Hal ini dikarenakan uji parametrik memiliki asumsi dasar bahwa data yang dianalisis harus berdistribusi normal. Jika kemudian ternyata data tidak berdistribusi

normal maka harus menggunakan uji statistika non parametrik.(Setyawan, 2021)

Karena hasil uji test normalitas data tidak berdistribusi normal, peneliti tidak menggunakan uji t-tes untuk menguji pengaruh media melainkan menggunakan uji Wilcoxon. Uji Wilcoxon adalah pengujian yang bertujuan untuk mengukur perbedaan dua sampel berpasangan. Uji Wilcoxon merupakan uji non-parametris sebagai alternatif dari uji paired sample t-test data tidak berdistribusi normal.(Santoso, 2004) Dasar pengambilan keputusannya adalah jika nilai Asymp.Sig (2-Tailed) $<0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan jika nilai Asymp.Sig (2-Tailed) $>0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.(Raharjo, n.d.)

Test Statistics^a

	PostEks - PreEks
Z	-4.434 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Tabel 4. Tabel Uji Wilcoxon

Berdasarkan table hasil uji wilcoxon diatas diketahui bahwa Asymp.Sig. (2-tailed) bernilai 0,001. Karena nilai 0,001 lebih kecil dari $<0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa “ H_a diterima”. Artinya ada perbedaan antara hasil belajar untuk pre dan post test sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) dalam meningkatkan kemampuan mahaarah kitabah siswi kelas IX MBS Yogyakarta.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) dalam pembelajaran mahaarah kitabah di kelas IX MBS Yogyakarta. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji Wilcoxon pada kelas eksperimen yang menunjukkan bahwa Asymp.Sig. (2-tailed) bernilai 0,001. Karena nilai 0,001 lebih kecil dari $<0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa “ H_a diterima”. Artinya ada perbedaan antara hasil belajar untuk pre dan post test sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) dalam meningkatkan kemampuan mahaarah kitabah siswi kelas IX MBS Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, masita, & Ardiawan, S. (2022). METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Ahyar, D. B., Prihastari, E. B., Rahmadsyah, Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., Yuniansyah, Zanthy, L. S., Fauzi, M., Mudrikah, S., Widyaningrum, R., Falaq, Y., & Kurniasari, E. (2021). Model-Model Pembelajaran. Pradina Pustaka.

- Anas, M., & Muassomah, M. (2021). Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Alternatif Pembelajaran Maharah Kitabah. *‘A Jamiy : Jurnal Bahasa dan Sastra Arab*, 10(1), 29–46. <https://doi.org/10.31314/ajamiy.10.1.29-46.2021>
- Anita W, S. (2007). Modul 1. In *Strategi Pembelajaran*. Universitas Terbuka.
- Asyrofi, S. (2010). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta). Idea Press. //e-
library.sman1pleret.sch.id%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D1142%26keywords%3D
- Dudung, A. (2018). KOMPETENSI PROFESIONAL GURU. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan)*, 5(1), 9–19. <https://doi.org/10.21009/JKKP.051.02>
- Firmansyah, M. I., Tantowi, Y. A., & Fawziah, G. R. (2019). MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT: Suatu Analisis Hasil Implementasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.17509/t.v6i2.20583>
- Hanafy, M. S. (2014). KONSEP BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *LENTERA PENDIDIKAN*, 17(1), 66–79.
- Hasan, S. (2018). Profesi Dan Profesionalisme Guru (Ponorogo). *uwais inspirasi indonesia*.
- Hasanah, A. (2012). Pengembangan Profesi Guru: Vol. (6; Issue 6). Pustaka Setia. <https://digilib.uinsgd.ac.id/4126/>
- Hikmah, M., Anwar, Y., & riyanto. (2018). 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. *JURNAL PEMBELAJARAN BIOLOGI*, 5(1), 46–56.
- Jamin, H. (2018). UPAYA MENINGKATKAN KOMPETENSI PROFESIONAL GURU. *At-Ta’ib: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 19–36.
- Khoerunisa, P., & Masyhuril Aqwal, S. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia : Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–27.
- Kuraedah, S. (2015). APLIKASI MAHARAH KITABAH DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB. *Jurnal Al-Ta’ib*, 8(2).
- Mirdad, J. (2020). MODEL-MODEL PEMBELAJARAN (EMPAT RUMPUN MODEL PEMBELAJARAN): *Jurnal Sakinah*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.2564/js.v2i1.17>
- Mulyati, Y. (n.d.). Modul 1. In *Hakikat Keterampilan Berbahasa*. Retrieved June 10, 2024, from <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PDGK410103-M1.pdf>
- Mulyatiningsih, E. (2016). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN. https://d1wqtts1xzle7.cloudfront.net/32798229/7cpengembangan-model-pembelajaran-libre.pdf?1391177417=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPENGEMBANGAN_MODEL_PEMBELAJARA_N.pdf&Expires=1718133428&Signature=X2hB4tWsvVWuO1tCGCRuSD5TLUXkuM23UOgQ2OHYAbU2UrgwLZLBkfq9QQSPBbvD7gwyzGUCVC6oleyibCpk5lYWDjDF8gQTTrVSx4APTr3~VHfRoLhQlCPIYFr7HhT10f7FC~He6626QMFOPAQjRHZ7qL4zOHChsX81hp1z-
- IJTpBMB9zdEvt1Mts1iFYkpFdvUgHwo52Pl6qxT5VG~qlt2p8Sh9oLCRsPs2yxSwX1j4YcfeMuzGRf00HK4A0rdKcLJ5S69~1UkaAsRPShqEb~yu9wa4k7Dis-XGca4K3Q9qC1a05CgNsVmLBBBL9C~oDRETgnBEjAF-9jtXtlptg__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- Munawarah, M., & Zulkiflih, Z. (2021). Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah al-Kitabah) dalam Bahasa Arab. *Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.36915/la.v1i2.15>
- Nasution, W. N. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Perdana Publishing.

- Nuur Janah, A., & Fitriani, L. (2023). MODEL KOOPERATIF LEARNING BERBASIS TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DALAM PEMBELAJARAN MUFRADAT DI MTS EL JASMEEN MALANG (2nd ed., Vol. 6). Ihtimam: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab.
- Octavia, S. A. (2020). Model-Model Pembelajaran. Deepublish.
- Raharjo, S. (n.d.). Panduan Lengkap Cara Melakukan Uji Wilcoxon dengan SPSS. SPSS Indonesia. Retrieved June 10, 2024, from <https://www.spssindonesia.com/2017/04/cara-udi-wilcoxon-spss.html>
- Rathomi, A. (2020). MAHARAH KITABAH DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB. Tarbiya Islamica, 8(1), Article 1.
- Ratnasari, Y. T. (n.d.). PROFESIONALISME GURU DALAM PENINGKATAN MUTU PENDIDIKAN. Seminar Nasional - Jurusan Administrasi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang, Revitalisasi Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Era Revolusi Industri 4.0, 235-239.
- Rochmanto, Y. (2015). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII DENGAN MEMANFAATKAN FACEBOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. JESS (Journal of Educational Social Studies), 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.15294/jess.v4i1.6866>
- Rusman. (2012). Model-model Pembelajaran. Rajawali Press. <https://www.rajagrafindo.co.id/produk/model-model-pembelajaran/>
- Sahir, S. H. (2021). Metodologi Penelitian. Penerbit KBM Indonesia.
- Santoso, S. (2004). SPSS versi 10: Mengolah data statistik secara profesional. Elex Meedia Komputindo. <https://opac.polinema.ac.id/%2Fitem%2F2496>
- Santyasa, I. W. (2007). MODEL-MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_SEKOLAH/194704171973032-MULIATI_PURWASASMITA/MODEL_MODEL_PEMBELAJARAN.pdf#
- Sarwono, J. (2006). Metode penelitian kuantitatif & kualitatif / Jonathan Sarwono. Penerbit Graha Ilmu. https://www.academia.edu/21354427/Metode_penelitian_kuantitatif_and_kualitatif_Jonathan_Sarwono
- Setyawan, Ig. D. A. (2021). Petunjuk Praktikum Uji Normalitas & Homogenitas Data Dengan SPSS. Tahta Media Group.
- Siregar, E., & Widyaningrum, R. (n.d.). Modul 1. In Belajar dan Pembelajaran.
- Slavin, R. E. (n.d.). Cooperative learning: Teori, riset dan praktik / Roberr E. Slavin ; penerjemah: Narulita Yusron ; penyunting: Zubaedi. Nusa Media. Retrieved June 11, 2024, from <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=21458>
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 1(1). <https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010>
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF (COOPERATIVE LEARNING MODEL). PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA.
- Suprijono, A. (2009). Cooperative learning: Teori & aplikasi PAIKEM (Cet. 1). Pustaka Pelajar.
- Sutikno, D. M. S. (2021). STRATEGI PEMBELAJARAN. Penerbit Adab.
- Syahrum, & Salim. (2014). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Citapustaka Media.
- Wangi, N. B. S., Machshunah, Y. C., & Hasbullah, M. A. (2021). Model Pembelajaran. <https://academiapublication.com/index.php/product/model-pembelajaran/>
- Yulianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2014). MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK. Journal of Mechanical Engineering Education (Jurnal Pendidikan Teknik Mesin), 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i2.3820>
- Zakiyatun, C., Cawang, C., & Kurniawan, R. A. (2017). PENGARUH MEDIA PETA KONSEP DALAM MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NUMBERED HEADS TOGETHER (NHT) TERHADAP HASIL BELAJAR DAN DAYA INGAT SISWA PADA

Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran Mahaarah Kitabah Di Kelas IX MBS Yogyakarta

MATERI HIDROLISIS GARAM KELAS XI MIPA SMA NEGERI 7 PONTIANAK. Ar-Razi
Jurnal Ilmiah, 5(2), Article 2. <https://openjurnal.unmuhpnk.ac.id/ar-r/article/view/629>