

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) PADA ASPEK *MAHARAH QIRA'AH* DI KELAS 6 SD ISLAM FAZA PALEMBANG TAHUN PELAJARAN 2023/2024

SKRIPSI

Skripsi yang Ditulis untuk Memenuhi sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1



QOIDAH AMINAH

NIM : 7200047

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB (PBA)
INSTITUT AGAMA ISLAM PEMALANG**

2024

ABSTRAK

Qoidah Aminah, 2024, Penerapan Model Pembelajaran Berbasis *Team Game Tournament* (TGT) Pada Aspek *Maharah Qira'ah* di Kelas 6 SD Islam Faza Palembang Tahun Pelajaran 2023/2024, Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA) Institut Agama Islam Pematang (INSIP).

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang menciptakan lingkungan kelas yang efektif, dimana semua siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan secara konsisten menerima dukungan untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Penerapan Model Pembelajaran Berbasis *Team Game Tournament* (TGT) Pada Aspek *Maharah Qira'ah* dan hambatan dalam Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* pada Aspek *Maharah Qira'ah* di Kelas 6 SD Islam Faza Palembang.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang mengambil latar di SD Islam Faza Palembang, metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Sedangkan metode analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif.

Berdasarkan hasil pengumpulan dan analisis data yang diperoleh, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Berbasis *Team Game Tournament* (TGT) Pada Aspek *Maharah Qira'ah* di Kelas 6 SD Islam Faza Palembang Tahun Pelajaran 2023/2024 terbagi menjadi 3 tahapan yaitu : 1) tahap perencanaan meliputi RPP dan Menyusun materi. 2) tahap pelaksanaan meliputi langkah-langkah penerapan pembelajaran *team game tournament* 3) tahap akhir meliputi evaluasi dengan menggunakan tes lisan dan tes tertulis. Adapun menurut siswa pembelajaran dengan tipe *team game tournament* sangat menyenangkan dan mudah dipahami dengan adanya tahap-tahap pembelajaran yang jelas. mereka sangat antusias dan merasa senang karena biasanya pembelajaran bahasa Arab monoton dengan metode ceramah dan secara tidak langsung siswa sudah memahami dan menguasai *maharah qira'ah*.

**Kata Kunci : Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ,
Maharah *Qira'ah*, SD Islam Faza Palembang**

LEMBAR PENGESAHAN KELULUSAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul : **“Penerapan Model Pembelajaran Berbasis *Team Game Tournament* (TGT) Pada Aspek *Maharah Qira’ah* di Kelas 6 SD Islam Faza Palembang Tahun Pelajaran 2023/2024”**

Yang disusun oleh :

Nama : Qoidah Aminah

NIM : 7200047

Telah dipertahankan dalam ujian Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA) Institut Agama Islam Pematang (INSIP), Pada Tanggal 31 Juli 2024 dan diterima sebagai syarat untuk menyelesaikan penelitian Skripsi mahasiswa.

Panitia Ujian

Ketua Sidang



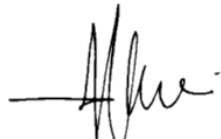
Hj. Srifariyati, M.S.I
NIDN. 2105067502

Sekretaris Sidang



Aziz Muzayyin, M.Pd.
NIDN. 2117069101

Penguji I



Ibni Trisal Adam, M.Hum
NIDN. 2112028604

Penguji II



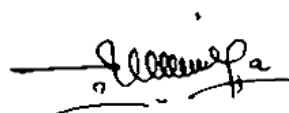
Mochamad Afroni, M.Pd.
NIDN. 2104019102

Pembimbing I



Wahyudin, S.Pd.I, M.Pd.
NIDN. 2118067701

Pembimbing II



Nisrokha, S.Pd.I, M.Pd.
NIDN. 2101108102



INSTITUT AGAMA ISLAM (INSIP) PEMALANG
Jl. D.I. Panjaitan Km. 3 Paduraksa Pemalang 52319

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Strata I merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dan sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil kerja saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu. Saya bersedia menerima sanksi dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Palembang, 24 Juli 2024



Qoidah Aminah

MOTTO

الْعِلْمُ صَيْدٌ وَالْكِتَابَةُ قَيْدُهُ قَيْدٌ سِيُودَكَ بِالْحَبَالِ الْوَاتِقَةِ

*“Ilmu itu seperti hewan buruan sedangkan tulisan tali ikatannya,
maka ikatlah hewan gembalamu dengan tali yang kuat!”*

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur pada Allah *subhaanahu wa ta’alaa* seiring mengakhiri masa studi penelitian ini, maka peneliti persembahkan skripsi ini untuk:

- ❖ Allah Subhanahu wa ta’ala yang selalu memberi rahmat dan hidayah-Nya.
- ❖ Kedua Orang Tuaku Tersayang Bapak Sartiman dan Ibu Endang yang sangat aku sayangi dan aku cintai karena Allah, yang telah membesarkan, mendidik, membiayai, dan tidak henti-hentinya selalu mendo’akanku, dan yang selalu menjadi sumber inspirasiku sekaligus menjadi motivasi terbesarku.
- ❖ Para Kakakku Tersayang Sofan Hanif Abdilah, Nisa Musafaqul Karomah, Ibnu Marsus Al Haq dan Maratus Sholehah terima kasih sudah menjadi bagian dari semangatku, terima kasih sudah banyak membantuku dan selalu memotivasiku serta mendo’akanku.
- ❖ Para Adikku Tersayang Asyi Syifa Azahro, Umi Imaroh, Musyari Rasyid, Azimah, Muhammad Al-Fatih dan Rakhel As Salafiyah terima kasih sudah menjadi bagian dari semangatku dan selalu mendo’akanku.
- ❖ Terima kasih kepada Dosen Pembimbing I dan II, Staf Prodi PBA, dan seluruh teman-teman seperjuanganku di Prodi PBA.
- ❖ Almamaterku yang selalu aku jaga dan banggakan.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, Puji Syukur kehadiran Allah Subhanahu wa ta'ala atas rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Berbasis *Team Game Tournament (TGT)* Pada Aspek *Maharah Qira'ah* di Kelas 6 SD Islam Faza Palembang Tahun Pelajaran 2023/2024”.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Shallallahu ‘alaihi wa sallam, beserta para keluarga, sahabat dan para pengikut beliau yang istiqomah di jalan-Nya, Aamiin.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam (INSIP) Pematang Jaya.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari masih sangat banyak mengalami kesulitan, kekurangan dan hambatan. Namun berkat pertolongan Allah Subhanahu wa ta'ala, serta bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat :

1. Dr. Hj. Amiroh, M.Ag selaku rektor Institut Agama Islam (INSIP) Pematang Jaya
2. Hj. Srifariyati, S.Ag., M.S.I selaku wakil rektor I Institut Agama Islam (INSIP) Pematang Jaya sekaligus dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.

3. Arina Athiyallah, B.HSc., M.Psi selaku wakil rektor II Institut Agama Islam (INSIP) Pemalang
4. Dr. Mu'amar, M.Ag selaku wakil rektor III Institut Agama Islam Pemalang (INSIP)
5. Dr. Khaerudin, S.Pd.I selaku dekan fakultas tarbiyah Institut Agama Islam Pemalang (INSIP)
6. Bapak Aziz Muzayin, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Arab yang telah memberikan waktu dan tenaganya dalam mengawal mahasiswanya.
7. Wahyudin, S.Pd.I., M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Nisrokha, S.Pd.I., M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu dosen program Studi Pendidikan Agama Islam (PBA) Institut Agama Islam (INSIP) Pemalang.
10. Ustadzah Restu Dinda Dahlia, S.Pd. selaku kepala SD Islam Faza Palembang
11. Ustadzah Monalisa, S.Pd. selaku waka kurikulum dan Wali Kelas 6 SD Islam Faza Palembang
12. Ustadzah Mega Saptariani, S.Pd. selaku Guru Bahasa Arab kelas 6 SD Islam Faza Palembang
13. Orang tua serta kakak-kakak dan adik-adik yang telah memberikan motivasi, dukungan, serta doa selama penyusunan skripsi ini.
14. Keluarga besar Institut Agama Islam Pemalang yang telah membantu kelancaraan dalam penulisan skripsi ini.
15. Teman-teman seperjuangan angkatan 2020 yang telah membantu proses dan memberikan dukungan moril kepada penulis sehingga selesainya skripsi ini.
16. Segenap pihak yang turut membantu terselesaikannya skripsi ini.

Semoga semua pihak yang telah dengan tulus memberikan bantuan kepada penulis mendapat balasan terbaik dari Allah *subhanahu wata'ala*. Penulis sangat menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan baik dalam penulisan maupun pembahasan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis memohon maaf dan bersedia menerima kritikan dan saran dari pembaca yang sifatnya mendukung dan membangun untuk perbaikan selanjutnya. Terakhir, Skripsi ini diharapkan dapat menjadi salah satu sarana penambah wawasan dan pengetahuan, serta dapat memberikan manfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Palembang, 24 Juli 2024

Penyusun,



Qoidah Aminah

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN KELULUSAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	3
C. Rumusan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Peneliti	4
BAB II	6
LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA	6
A. Deskripsi Konseptual Fokus Penelitian	6
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	22
BAB III	25
METODOLOGI PENELITIAN	25
A. JENIS PENELITIAN	25
B. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN	25
C. DATA DAN SUMBER DATA	26
D. TEKNIK DAN PROSEDUR PENGUMPULAN DATA.....	26
E. PROSEDUR ANALISIS DATA	29
F. PEMERIKSAAN KEABSAHAN DATA	29
BAB IV	34
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
A. Gambaran Umum Tentang Lokasi Penelitian	34
B. Temuan Penelitian.....	36
C. Pembahasan Temuan Penelitian	49
BAB V	57

PENUTUP	57
A. Kesimpulan	57
B. Rekomendasi	57
C. Saran.....	58

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	25
Tabel 3.2 Rincian Jumlah Populasi.....	26
Tabel 4.1 Data Siswa SD Islam Faza.....	35
Tabel 4.2 Kegiatan Harian Siswa Senin-Kamis.....	35
Tabel 4.3 Kegiatan Harian Siswa Hari Jum'at.....	36
Tabel 4.4 Indikator Penilaian Evaluasi Maharah Qira'ah.....	47
Tabel 4.5 Nilai Evaluasi Maharah Qira'ah.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Observasi

Lampiran 2 Pedoman Wawancara

Lampiran 3 Catatan Lapangan Observasi

Lampiran 4 Catatan Lapangan Hasil Wawancara

Lampiran 5 Dokumen Pendukung

BAB 1 PEDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Arab memiliki peran penting dalam proses pendidikan di Indonesia, terutama bagi siswa yang mayoritas beragama islam. Bahasa Arab juga dianggap sebagai bahasa kedua yang paling penting setelah bahasa inggris karena bahasa ini digunakan di banyak negara maju di dunia untuk berkomunikasi, menghubungkan ekonomi dan politik negara, dan berbagi fungsi lainnya. Untuk belajar bahasa arab, siswa harus menguasai beberapa keterampilan, yaitu keterampilan mendengar (*Maharatul Istima'*), ketrampilan berbicara (*Maharatul Kalam*), ketrampilan membaca (*Maharatul Qira'ah*) dan ketrampilan menulis (*Maharatul Kitabah*)¹

Membaca merupakan suatu kegiatan dalam pendidikan yang tidak dapat diabaikan Membaca merupakan isyarat wahyu pertama yang Allah turunkan dalam Al-Qur'an Surat Al-Alaq ayat 1-5 yang berbunyi :

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ۱ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ۲ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ۳ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ۴
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ ۵

“1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, 2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. 3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha mulia, 4) Yang mengajar (manusia) dengan pena. 5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.” (Q.S. Al-Alaq: 1-5).

Dari penggalan surat di atas, bisa diketahui bahwasannya Allah menurunkan wahyu pertama pada Nabi Muhammad dengan kata "(اقرأ) bacalah)". Sehingga membaca menjadi langkah awal untuk belajar hal-hal lainnya.

Dalam kenyataannya, pembelajaran bahasa arab masih bersifat pemindahan isi. Tugas pengajar hanya berfungsi sebagai penyampai pokok bahasan, sehingga kemampuan mereka untuk mengembangkan metodologi dan strategi pembelajaran menjadi tumpul. Pengajaran bahasa arab pada gilirannya tidak berfokus pada kemampuan siswa akan tetapi bersifat monoton dari pengajar ke siswa dan pada

¹ Wahyuni, S. *Implementasi Model Cooperative Learning Teams Games Tournaments (tgt)-Giant Ladder Snake dalam Pembelajaran Perbicara Bahasa Arab*. Jurnal Agama Sosiasl Dan Budaya, Vol. 6, No. 1, hlm 26.

akhirnya kualitas pengajaran menjadi tidak jelas karena hanya daya serap sesaat yang diukur melalui proses penilaian hasil belajar yang artifisial. Oleh karena itu perlu ada upaya untuk mendukung profesionalisme guru bahasa arab untuk mendukung dan mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan bentuk modifikasi model dan strategi pembelajaran bahasa arab yang inovatif dapat digunakan sebagai alat. Ini akan mempermudah mencapai kemajuan dalam pembelajaran bahasa arab.²

Dalam hasil pengamatan dan wawancara di SD Islam Faza Palembang tanggal 25 Maret 2024 yang dilaksanakan oleh peneliti menunjukkan bahwa guru bahasa Arab di SD Islam Faza hanya menggunakan metode konvensional atau ceramah. Setelah presentasi teori selesai, guru meminta siswa untuk membaca dan menyelesaikan tugas. Siswa hanya mendengarkan guru menjelaskan bacaan sebelum mengerjakan soal. Karena guru lebih aktif dalam mengajar keterampilan membaca dari pada siswa, keadaan seperti itu membuat siswa lebih cenderung pasif saat belajar. Siswa menjadi jenuh, bosan, dan tidak tertarik untuk belajar bahasa Arab, terutama keterampilan membaca, karena pembelajaran yang monoton. Siswa juga tidak akan lagi memiliki keinginan untuk membaca bacaan berbahasa arab, sehingga peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa arab dan peserta didik masih menganggap bahwa pembelajaran bahasa arab adalah mata pembelajaran yang susah serta kepercayaan dan keberanian dalam praktik membaca bahasa arab rendah, oleh karena itu peneliti bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran cooperative learning dengan tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada aspek maharah qira'ah.³

Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* merupakan sebuah model pembelajaran yang menggunakan sistem kelompok yaitu berkompetisi secara kelompok untuk menjawab soal yang sudah tersedia. Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe model kooperatif yang dikembangkan oleh Salvin (1995) bertujuan untuk membantu peserta didik dalam

² Syamsuddin Asyrofi dan Toni Pransisca, *Strategi Pembelajaran Kemahiran Berbahasa Arab*, Pustaka Ilmu, 2021, hlm. 2-3.

³ Observasi di kelas 6 SD Islam Faza Palembang pada 25 Maret 2024.

meninjau dan menguasai materi pembelajaran. Model pembelajaran ini dianggap mampu dalam mengatasi permasalahan mengenai kemampuan keterampilan membaca (*maharah al-qira'ah*) pembelajaran bahasa Arab.⁴

Dengan menerapkan model pembelajaran *TGT* dalam pengajaran *maharah qira'ah*, diharapkan siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi untuk belajar, dan mengembangkan keterampilan membaca yang lebih baik. Selain itu, model pembelajaran ini juga dapat membangun kolaborasi dan kerja tim di antara siswa, mengembangkan sikap kompetitif yang positif, serta meningkatkan pemahaman dan penghayatan terhadap isi Al-Qur'an di kelas 6 SD Islam Faza Palembang.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul: “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis *Team Game Tournament (TGT)* Pada Aspek *Maharah Qira'ah* di Kelas 6 SD Islam Faza Palembang Tahun Pelajaran 2023/2024”.

B. Fokus Penelitian

Untuk memperjelas permasalahan dalam penelitian ini, maka peneliti fokus pada batasan-batasan berikut :

1. Materi yang dikembangkan dibatasi pada materi pokok محمد طالب مجتهد.
2. Penelitian dilaksanakan pada kelas 6 SD Islam Faza Palembang Tahun Pelajaran 2023/2024.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang diatas maka peneliti merumuskan masalah penelitian yang akan dilakukan yaitu:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada aspek *maharah qira'ah* di kelas 6 SD Islam Faza Palembang?

⁴ Zaini Rahmawati, dkk., *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (tgt) Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca (Maharah Al-Qira'ah) Bahasa Arab Kelas v MI Darul Jannah Caringin, Bogor. Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, Vol. 5, No. 1, hlm 26.*

2. Apa hambatan dalam penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada aspek *maharah qira'ah* di kelas 6 SD Islam Faza Palembang?

D. Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada aspek *maharah qira'ah* di kelas 6 SD Islam Faza Palembang.
2. Untuk mengetahui hambatan dalam penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada aspek *maharah qira'ah* di kelas 6 SD Islam Faza Palembang.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dengan adanya penelitian tentang penerapan model pembelajaran berbasis *team game tournament (TGT)* pada aspek *maharah qira'ah* di kelas 6 SD Islam Faza Palembang Tahun Pelajaran 2023/2024 adalah sebagai berikut:

1. Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memperoleh wawasan dan keilmuan dan pengetahuan khususnya dalam konteks mengenai penerapan model pembelajaran bahasa arab beberbasis *team game tournament (TGT)* pada aspek *maharah qira'ah*.

2. Praktis

- a. Manfaat bagi guru

Sebagai motivasi untuk meningkatkan penerapan model pembelajaran bahasa arab beberbasis *team game tournament (TGT)* pada aspek *maharah qira'ah*.

- b. Manfaat bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar mandiri dan mendorong siswa agar lebih termotivasi dalam belajar Bahasa Arab.

c. Manfaat bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan yang berkaitan dengan penerapan pembelajaran bahasa arab.

d. Manfaat bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan, serta ketrampilan dalam diri peneliti khususnya dalam konsep penerapan pembelajaran bahasa arab bagi siswa sekolah dasar.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual Fokus Penelitian

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Secara etimologi *model* berarti pola dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan.⁵ Sedangkan pembelajaran adalah dilakukan melalui proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam menciptakan lingkungan untuk membentuk pengalaman yang bermakna di lingkungan belajar. Pembelajaran dilakukan secara dua arah, melalui proses interaksi antara pendidik atau guru dan peserta didik atau siswa, tanpa adanya interaksi dua arah maka proses transfer ilmu tidak dapat dikatakan sebagai pembelajaran. Pembelajaran merupakan landasan terselenggaranya Kegiatan Belajar dan Mengajar (KBM) di sekolah.

Apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut dengan model pembelajaran. Jadi, model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.⁶ Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologi, sosiologis, analisis sistem, atau teori-teori lain yang mendukung (Joyce & Weil: 1980). Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya guru dapat memilih model yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajarannya.⁷

⁵ Dasep Bayu Ahyar, dkk, *Model Model Pembelajaran*, Pradina, 2021, hlm. 4.

⁶ Helmati, *Model Pembelajaran*, Sleman Yogyakarta, Aswaja Pressindo, 2012, hlm. 23.

⁷ Nurdyansyah dan Eni Fariyayul Wahyudi, *Inovasi Model Pembelajaran*, Sidoarjo, Nizimia Learning Center, 2016, hlm. 20.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model Pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut :⁸

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelcn dan berdasarkan teori John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
- 2) Mempunyai misi atâüt tûjuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dillancang untük mengembangkan proses berpikir induktif.
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model *Synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
- 4) Memeiliki bagian-bagian model yang dinamakan:
 - a) Urutan langkah-langkah pembelajaran (syntax)
 - b) Adanya prinsip-prinsip reaksi
 - c) Sistem sosial
 - d) Sistem pendukung.

Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bagi guru dalam melaksanakan suatu model pembelajaran.

- 1) Memiliki dampak sebagai akibat terepan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi:
 - a) Dampak pembelajaran, yaiitu hasil belajar yang dapat diukur
 - b) Dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
- 2) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

⁸ Dina Indriana, *Strategi pembelajaran bahasa arab*, Media madani, Serang Banten, 2020, hlm. 77-78.

c. **Macam-macam Model Pembelajaran**

1) Model Pembelajaran Langsung

Pembelajaran langsung dapat didefinisikan sebagai model pembelajaran di mana guru mentransformasikan informasi atau keterampilan secara langsung kepada peserta didik, pembelajaran berorientasi pada tujuan dan distrukturkan oleh guru. Menurut Killen dalam depdiknas (2010: 23 dalam Muhammad Afandi dkk., 2013) mendefinisikan pembelajaran langsung sebagai berbagai metode pembelajaran ekspositori (pemindahan pengetahuan dari guru kepada murid secara langsung, seperti melalui ceramah, demonstrasi, dan sebagainya) dan model pembelajaran berorientasi pada tujuan yang disusun oleh guru. Pendekatan pembelajaran ini berpusat pada guru dan mengarahkan kegiatan siswa dan menempatkan fokus pada pencapaian akademik.⁹

2) Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Istilah Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) diadopsi dari istilah Inggris *Problem Based Instruction* (PBI). Model pengajaran berdasarkan masalah ini telah dikenal sejak zaman John Dewey. Dewasa ini, model pembelajaran ini mulai diangkat sebab ditinjau secara umum pembelajaran berdasarkan masalah terdiri dari menyajikan kepada siswa situasi masalah yang autentik dan bermakna yang dapat memberikan kemudahan kepada mereka untuk melakukan penyelidikan dan inquiri (Trianto, 2010:91 dalam Muhammad Afandi dkk., 2013).¹⁰

3) Model Pembelajaran Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI)

Pendidikan Matematika Realistik Indonesia adalah suatu pendekatan pembelajaran matematika yang mengungkapkan

⁹ Muhammad Afandi, dkk. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, Semarang, Unissula Press, 2013, hlm. 16.

¹⁰ *Ibid.*, hlm. 25.

pengalaman dan kejadian yang dekat dengan siswa sebagai sarana untuk memahami persoalan matematika. (Depdiknas, 2010: 7 dalam Muhammad Afandi dkk., 2013). Anwar (2010 dalam Muhammad Afandi dkk., 2013) menyatakan bahwa PMRI adalah satu pendekatan pembelajaran matematika yang coba menggunakan pengalaman dan lingkungan siswa sebagai alat bantu mengajar primer. Supinah (2008: 15-16 dalam Muhammad Afandi dkk., 2013) menyatakan bahwa PMRI adalah “suatu teori pembelajaran yang telah dikembangkan khusus untuk matematika. Konsep matematika realistik ini sejalan dengan kebutuhan untuk memperbaiki pendidikan matematika di Indonesia yang didominasi oleh persoalan bagaimana meningkatkan pemahaman siswa tentang matematika dan mengembangkan daya nalar” Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Pendekatan PMRI adalah suatu pendekatan pembelajaran matematika yang dekat dengan kehidupan nyata siswa sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman dan daya nalar.¹¹

4) Model Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) atau CTL merupakan konsep pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan dunia kehidupan siswa secara nyata, sehingga siswa mampu menghubungkan dan menerapkan kompetensi dalam kehidupan sehari-hari.¹²

5) Model Pembelajaran *Index Card Match* (Mencari Pasangan)

Menurut Zaini (2008: 67 dalam Muhammad Afandi dkk., 2013) model pembelajaran *Index Card Match* (mencari pasangan) adalah model pembelajaran yang cukup menyenangkan, digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Materi

¹¹ *Ibid.*, hlm. 29.

¹² *Ibid.*, hlm. 40.

baru pun tetap bisa diajarkan dengan catatan peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu sehingga peserta didik ketika masuk ruangan kelas sudah memiliki bekal pengetahuan. Dengan model pembelajaran *Index Card Match*, peserta didik dapat belajar aktif dan berjiwa mandiri. Walaupun dilakukan dengan cara bermain, model pembelajaran *Index Card Match* dapat merangsang peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar secara bertanggung jawab dan disiplin sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan prestasi belajar dapat meningkat.¹³

6) Model Pembelajaran Kooperatif

Istilah pembelajaran kooperatif dalam pengertian bahasa asing adalah *Cooperative Learning*. Menurut Saputra dan Rudyanto (2005:49 dalam Muhammad Afandi dkk., 2013) Pada hakekatnya, metode pembelajaran kooperatif merupakan metode atau strategi pembelajaran gotong-royong yang konsepnya hampir tidak jauh berbeda dengan metode pembelajaran kelompok. Pembelajaran kooperatif berbeda dengan metode pembelajaran kelompok. Ada unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif.¹⁴

2. Model Pembelajaran *Coperative Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Coperative Learning*

Pembelajaran *coopreative learning* sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain, mempunyai tanggung jawab bersama, pembagian tugas, dan rasa senasib. Dengan memanfaatkan kenyataan itu, belajar

¹³ *Ibid.*, hlm. 48.

¹⁴ *Ibid.*, hlm. 51.

berkelompok secara kooperatif akan melatih siswa untuk melatih siswa untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas, dan tanggung jawab. Mereka juga akan belajar untuk menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing.

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan model pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat hingga lima orang siswa dengan struktur kelompok bersifat heterogen. Konsep heterogen di sini adalah struktur kelompok yang memiliki perbedaan latar belakang kemampuan akademik, perbedaan jenis kelamin, perbedaan ras dan bahkan mungkin etnisitas. Hal ini diterapkan untuk melatih siswa menerima perbedaan dan bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya.¹⁵

Jadi, model pembelajaran *cooperative learning* adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerjasama saling membantu mengonstruksi konsep dan menyelesaikan persoalan. Menurut teori dan pengalaman agar kelompok kohesif (kompak partisipatif), tiap anggota kelompok terdiri 4-5 orang, heterogen (kemampuan, gender, karakter), ada kontrol dan fasilitasi, dan meminta tanggung jawab hasil kelompok berupa laporan atau presentasi.¹⁶

Teori di balik pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme. Pada dasarnya pendekatan pembelajaran konstruktivis adalah pendekatan yang menuntut siswa untuk menemukan dan mengubah informasi yang kompleks secara individual, menelaah informasi menurut kaidah yang ada dan merevisinya bila perlu. Pembelajaran kooperatif mendorong siswa untuk berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Hal ini memungkinkan pertukaran

¹⁵ Nurdyansyah, dan Eni Fariyayul Wahyudi, *op.cit.*, hlm. 53.

¹⁶ Dina Indriana, *Strategi pembelajaran bahasa arab*, Media madani, Serang Banten, 2020, hlm. 75.

ide dan diskusi ide sendiri dalam suasana yang tidak mengancam dalam pengertian filosofi konstruktivisme.

Dalam konstruktivisme, pembelajaran lebih difokuskan pada siswa yang dihadapkan dengan masalah kompleks dan diberi kesempatan untuk menemukan solusinya sendiri, kemudian memecahkan masalah tersebut menjadi bagian-bagian yang lebih sederhana atau keterampilan yang diperlukan. Model pembelajaran ini berasal dari teori belajar konstruktivisme yang didasarkan pada pemikiran Piaget dan Vigotsky. Menurut penelitian Piaget, pengetahuan dibangun dalam pikiran anak.¹⁷

b. Ciri-Ciri *Cooperative Learning*

Ciri-ciri pada pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif, adalah sebagai berikut:¹⁸

- 1) Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
- 2) Kelompok dibentuk dari siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
- 3) Anggota kelompok biasanya berasal dari ras, budaya, suku, jenis dan kelamin berbeda-beda.
- 4) Penghargaan lebih mengarah kepada kelompok ketimbang individu.

c. Prinsip-Prinsip Pembelajaran *Cooperative Learning*

Prinsip-prinsip dasar dalam pembelajaran kooperatif, sebagai berikut:¹⁹

¹⁷ Salamun dkk, *Model-model pembelajaran inovati*, yayasan kita menulis, lampung, 2023, hlm. 26.

¹⁸ Nurdyansyah, Eni Fariyayul Wahyudi, *Inovasi Model Pembelajaran*, Sidoarjo, Nizimia Learning Center, 2016, hlm. 20.

¹⁹ Salamun dkk, *Model-model pembelajaran inovati*, yayasan kita menulis, lampung, 2023, hlm. 30.

- 1) Penting untuk merencanakan dengan cermat tujuan pembelajaran siswa.
- 2) Siswa diharapkan untuk memahami tujuan pembelajaran.
- 3) Hendaknya terjalin hubungan baik antar siswa
- 4) Interaksi antar siswa hendaknya terbuka.
- 5) Setiap siswa hendaknya bertanggung jawab atas pembelajarannya.
- 6) Kelompok belajar hendaknya terdiri dari siswa-siswi yang mempunyai keterampilan dan kemampuan yang berbeda-beda
- 7) Tata krama dan perilaku sosial positif harus ditanamkan dalam interaksi antar siswa

d. Langkah-Langkah *Cooperative Learning*

langkah-langkah dalam pembelajaran *cooperative learning* dapat dilakukan sebagai berikut:²⁰

- 1) Pada awal pembelajaran, guru mendorong siswa untuk mengeksplorasi dan menunjukkan minat terhadap subjek yang akan dipelajari.
- 2) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa.
- 3) Guru membolehkan siswa memilih topik untuk kelompoknya.
- 4) Setiap kelompok membagi topiknya untuk membagi tugas antar anggota kelompok. Anggota kelompok didorong untuk berbagi dan meninjau materi. Setiap subtopik memberikan kontribusi yang spesifik pada kerja kelompok.
- 5) Setelah siswa membagi topik kelompok mereka menjadi kelompok-kelompok kecil, mereka akan bekerja secara Individual. mereka akan bertanggung jawab terhadap topik kecil masing-masing karena keberhasilan kelompok bergantung pada mereka.

²⁰ Dina Indriana, *Strategi pembelajaran bahasa arab*, Media madani, Serang Banten, 2020, hlm. 77-78.

persiapan topik kecil dapat dilakukan dengan mengumpulkan referensi-referensi yang terkait.

- 6) Setelah siswa menyelesaikan pekerjaannya, mereka mempresentasikan topik kecil tersebut kepada temannya.
- 7) Siswa didorong untuk mencocokkan semua subtopik secara berkelompok.
- 8) Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya mengenai topik kelompok. semua anggota kelompok bertanggung jawab terhadap presentasi kelompok.
- 9) Evaluasi, evaluasi dilakukan pada tiga tingkatan yaitu pada saat presentasi kelompok dievaluasi oleh kelas kontribusi individual terhadap kelompok dievaluasi oleh teman satu kelompok, presentasi kelompok dievaluasi oleh semua peserta didik.

e. **Manfaat Penerapan Pembelajaran Kooperatif**

Manfaat dari penerapan pembelajaran kooperatif sebagai berikut:²¹

- 1) Siswa menunjukkan keberhasilan akademik.
- 2) Metode pembelajaran umumnya berhasil pada semua tingkat kemampuan.
- 3) Pembelajaran kooperatif bermanfaat untuk semua kelompok etnis.
- 4) Ketika siswa diberi kesempatan untuk bekerja sama, pemahaman mereka satu sama lain meningkat.
- 5) Pembelajaran kooperatif meningkatkan harga diri dan kesadaran diri.
- 6) Hambatan etnis dan cacat fisik/mental diruntuhkan sehingga memungkinkan terjadinya interaksi dan persahabatan yang positif.

²¹ Diah Ambarumi Munawaroh, dkk, *Model dan Strategi Pembelajaran*, Yayasan Hamjah Diha, Lombok, 2022, hlm. 23.

f. Jenis-jenis Model Pembelajaran Kooperatif

Ada beberapa variasi jenis model dalam pembelajaran kooperatif, walaupun prinsip dasar dari pembelajaran kooperatif ini tidak berubah, jenis-jenis model tersebut, adalah sebagai berikut:²²

1) Model *Student Team Achievement Division* (STAD)

Model ini dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin. Menurut Slavin (2007 dalam Yulianah Prihatin 2019) model STAD (*Student Team Achievement Division*) merupakan variasi pembelajaran kooperatif yang paling banyak diteliti. Model ini juga sangat mudah diadaptasi, telah digunakan dalam Matematika, IPA, IPS, Bahasa Inggris, Teknik dan banyak subjek lainnya, dan pada tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

2) Model *Jigsaw*

Model ini dikembangkan dan diujicoba oleh Elliot Aronson dan teman-temannya di Universitas Texas. Arti *Jigsaw* dalam bahasa Inggris adalah gergaji ukir dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah *puzzle* yaitu sebuah teka-teki menyusun potongan gambar. Pembelajaran kooperatif model *Jigsaw* ini mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (*zigzag*), yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama.²³

3) Investigasi Kelompok (*Group Investigasi*)

Strategi belajar kooperatif GI dikembangkan oleh Shlomo Sharan dan Yael Sharan. Secara umum perencanaan pengorganisasian kelas dengan menggunakan teknik kooperatif GI adalah kelompok dibentuk oleh siswa itu sendiri dengan beranggotakan 2-6 orang, tiap kelompok bebas memilih subtopik

²² Yulianah Prihatin, *Model Pembelajaran Inofatif*, Manggu Makmur Tanjung Lestari, Bandung, 2019, hlm. 65.

²³ Ibid., hlm.70.

dari keseluruhan unit materi(pokok bahasan) yang akan diajarkan, kemudian membuat atau menghasilkan laporan kelompok.²⁴

4) Model *Make a Match* (Membuat Pasangan)

Metode *Make a Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keuntungan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.²⁵

5) Model TGT (*Teams Games Tournaments*)

Menurut Saco (2006 dalam Yulianah Prihatin 2019), dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

3. Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Pembelajaran kooperatif model Team Game Turnament (TGT) adalah 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 reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. TGT adalah pembelajaran yang menempatkan

²⁴ Ibid., hlm.73.

²⁵ Ibid., hlm.77.

siswa dan kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku yang berbeda.²⁶

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. Slavin (2005:163 dalam Yuni Gayatri 2020) mengemukakan TGT adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.²⁷

Team Games Tournament (TGT) dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuiskuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka²⁸ Dengan TGT siswa akan menikmati bagaimana suasana turnamen, dan karena mereka berkompetisi dengan kelompok yang memiliki kemampuan setara, membuat TGT terasa lebih fair dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran tradisional pada umumnya. Metode TGT memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Dapat disimpulkan bahwa model TGT merupakan model pembelajaran dengan belajar tim yang menerapkan unsur permainan turnamen untuk memperoleh poin bagi skor tim mereka. Berbeda dengan kelompok

²⁶ Yuni Gayatri, *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournaments (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi*, Jurnal Online Universitas Muhammadiyah Surabaya, Vol 8, No 3, hlm. 60.

²⁷ Yulianah Prihatin, *Model Pembelajaran Inofatif*, Manggu Makmur Tanjung Lestari, Bandung, 2019, hlm. 78.

²⁸ Andi Sulistio dan Nik Haryanti, *Model Pembelajaran Kooperatif*, Eureka Media Aksara, Jawa Tengah, 2022, hlm. 38.

kooperatif lainnya, pembagian tim dalam TGT berdasarkan tingkat kemampuan siswa.²⁹

b. Ciri-ciri Pembelajaran Kelompok Kooperatif Tipe TGT

Memiliki ciri-ciri sebagai berikut:³⁰

1) Siswa Bekerja dalam Kelompok-Kelompok Kecil

Siswa ditempatkan dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharuskan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

2) *Games Tournament*

Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 4-5 orang, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen dari segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh pada saat pre-test. Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan

3) Penghargaan Kelompok

²⁹ Yulianah Prihatin, *Model Pembelajaran Inofatif*, Manggu Makmur Tanjung Lestari, Bandung, 2019, hlm. 79.

³⁰ Yuni Gayatri, *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournaments (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi*, Jurnal Online Universitas Muhammadiyah Surabaya, Vol 8, No 3, hlm. 61.

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor kelompok. Untuk memilih rerata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Pemberian penghargaan didasarkan atas rerata poin yang di dapat oleh kelompok tersebut.

c. Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Model *Teams Games Tournaments (TGT)* dalam Pembelajaran :³¹

- 1) Penyajian kelas, digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran melalui pengajaran langsung atau diskusi yang dipimpin oleh guru. Presentasi kelas juga dimanfaatkan guru untuk menyampaikan teknik pembelajaran yang akan digunakan, sehingga siswa dapat melaksanakan setiap kegiatan dalam langkah-langkah TGT dengan baik.
- 2) Kelompok (*team*), tim atau kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari kemampuan akademik siswa, jenis kelamin, dan etnis. Fungsi utama dari tim ini yaitu memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar.
- 3) *Games* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.
- 4) Turnamen dilakukan setiap satu satuan materi pelajaran telah selesai dilaksanakan. Siswa melakukan permainan akademik

³¹ Almira Rachma Thalita dkk, *Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kela IV*, Bandung, Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, Vol 4, No 11, Thn 2019, hlm. 149.

yaitu dengan cara berkompetisi dengan anggota tim yang memiliki.

- 5) Rekognisi Tim, tim yang menunjukkan kinerja paling baik akan mendapat penghargaan. Seperti layaknya lomba, tim yang paling banyak mengumpulkan poin/ skor akan mendapat predikat juara umum, kemudian juara berikutnya berurutan sesuai dengan jumlah poin / skor yang berhasil diraihinya.

d. Tujuan Penggunaan Model TGT

Adapun tujuan penggunaan model TGT adalah sebagai berikut:³²

- 1) Untuk motivasi siswa.
- 2) Menangkap minat dan perhatian siswa.
- 3) Memberi siswa kesempatan untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi, perselisihan dan masalah dalam lingkungan sosial anak,
- 4) Meminta siswa untuk mengajukan pertanyaan,
- 5) Mengembangkan keterampilan komunikasi siswa,
- 6) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata.

4. *Maharah Qira'ah* (Keterampilan Membaca)

a. Pengertian *Maharah Qira'ah*

Istilah bahasa Arab *maharah*, yang berarti teliti atau terampil, adalah asal mula ungkapan *maharah qira'ah*. Dalam istilah "*maharah*" adalah keterampilan yang harus diperoleh atau dikembangkan ketika belajar bahasa. Al-qira'ah bahasa arabnya adalah membaca. Membaca adalah tindakan memahami apa yang tertulis secara lisan atau inti tulisan. Hermawan mendefinisikan

³² Anggun Tri Wahyuni dkk, *Penerapan Model Pembelajaran TGT Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SD Negeri Wonosobo*, Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan, Semarang, Vol 11, No 2, Thn 2023, hlm. 45.

kemampuan membaca (*maharah al-qira'ah*/keterampilan membaca) sebagai kemampuan untuk membedakan dan memahami makna dari apa yang tertulis. Hal ini juga didukung oleh Effendy yang menyatakan bahwa keterampilan membaca memiliki dua sisi atau makna. Pertama perubahan lambang tulis yang ada di media menjadi sebuah suara. Kedua setiap keadaan yang diwakili oleh simbol tertulis dan suara juga ditangkap.³³

Maharah qira'ah merupakan aspek keterampilan yang ingin dicapai dalam pembelajaran Bahasa Arab selain *maharah istima'* (keterampilan menyimak), *maharah kalam* (kemahiran berbicara) dan *maharah kitabah* (keterampilan menulis). Pembelajaran *maharah qira'ah* diajarkan setelah pembelajaran *maharah istima'* dan *maharah kalam*. Secara umum, siswa dianggap memiliki kemampuan *maharah qira'ah* apabila ia mampu membaca teks bahasa Arab sesuai makhras dan struktur kalimat serta mampu memahami makna kata atau kalimat yang dibaca.³⁴

Membaca mengandalkan kemampuan berbahasa yang pada dasarnya bersifat reseptif. Dengan membaca, seseorang pertama-tama berusaha untuk memahami informasi yang disampaikan orang lain dalam bentuk wacana tulis. Meskipun pemahaman terhadap isi wacana tulis itu bukan semata-mata dan sepenuhnya terjadi tanpa kegiatan pada diri pembaca, namun kemampuan membaca pada dasarnya adalah kemampuan berbahasa yang bersifat reseptif. Dalam hal ini informasi dan pesan yang disampaikan, dan bagaimana informasi serta pesan-pesan itu telah tersampaikan seorang pembaca pada dasarnya hanyalah bertindak sebagai penerima³⁵

³³ Melvi Novi Hasibuan dan Halimatus Sa'diyah, *Metode Contextual Teaching And Learning dalam Pembelajaran Maharah Qira'ah*, Kediri, Jurnal Revorma, Vol.3, No. 1, Thn 2023, Hlm. 28.

³⁴ Ahmad Rathomi, *Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah Melalui Pendekatan Saintifik*, Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 8, No. 1, Thn 2019, Hlm. 559.

³⁵ Hidayatul Khoiriyah, *Metode Qirā'ah Dalam Pembelajaran Keterampilan Reseptif Berbahasa Arab Untuk Pendidikan Tingkat Menengah*, Yogyakarta, Lisanuna, Vol 10, N0 1, Thn 2020, Hlm. 36.

b. Indikator-indikator maharah qira'ah

Kemahiran siswa dalam membaca teks Arab dapat dilihat dari beberapa indikator, sebagaimana yang diungkapkan Amin Santoso (2011: 55 dalam Ahmad Rathomi 2019) yaitu:

- 1) Membunyikan huruf, kata yang terdapat dalam teks.
- 2) Mengenali struktur dalam kalimat, dengan memberi *syakal* pada huruf, kata dan kalimat yang terdapat pada teks *qira'ah*.
- 3) Menemukan makna teks yang dibaca.

Artinya seorang siswa dapat dikatakan memiliki kemahiran membaca yang baik apabila setelah dilakukan evaluasi ia dapat melakukan ketiga indikator tersebut dengan baik. Sebaliknya, jika siswa tidak dapat melakukan ketiga indikator di atas, maka dapat dikatakan ia belum memiliki kemahiran membaca sebagaimana tujuan pembelajaran membaca.³⁶

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Adapun kajian Penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah:

1. Siti Wahyuni tahun 2022 dalam jurnalnya yang berjudul “*Implementasi Model Cooperative Learning Teams Games Tournaments (TGT)- Giant Ladder Snake Dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab*” dalam penelitiannya memaparkan bagaimana meningkatkan kemampuan berbicara bahasa arab siswa melalui pembelajaran *cooperative learning Teams Games Tournament (TGT)- Giant Ladder Snake*, Siti Wahyuni melakukan penelitiannya di Kelas XI di SMAIT As-Syifa Boarding School Wanareja Subang tahun ajaran 2022/2023 dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), kesimpulan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran dengan model pembelajaran *Cooperative*

³⁶ Ahmad Rathomi, *Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah Melalui Pendekatan Saintifik*, Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 8, No. 1, Thn 2019, Hlm. 563.

Learning Teams Games Tournament (TGT) – Giant Ladder Snake sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan bahasa arab. Pembekalan siswa dengan metode pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih inovatif dan kreatif.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran bahasa arab. Adapun letak perbedaanya pada objek penelitian yang dilakukan oleh Siti Wahyuni berobjekkan pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) sedangkan penelitian ini meneliti objek siswa Sekolah Dasar (SD). Penelitian Siti Wahyuni menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau bisa disebut dengan penelitian kuantitatif sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif.

2. Nurijah tahun 2016 dalam skripsinya berjudul “*Peningkatan Keterampilann Membaca Pemahaman Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas III MIS Nurul Ihsan Rumpin Bogor Tahun Pelajaran 2015/2016*” dalam penelitiannya memaparkan bagaimana meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas III MIS Nurul Ihsan Rumpin, Kabupaten Bogor tahun Pelajaran 2015/2016 melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas. Kesimpulan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam peningkatan membaca pemahaman siswa kelas III MIS Nurul Ihsan Rumpin, Bogor membantu siswa lebih meningkatkan pembelajarannya dengan penuh semangat serta suasana lebih hidup dan semua siswa antusias dalam pembelajaran.

Persamaan dari penelitian Nurijah dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Adapun perbedaan dari penelitian ini adalah penelitian Nurijah menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau bisa disebut dengan penelitian kuantitatif sedangkan penelitian ini menggunakan

metode kualitatif. Mata pembelajaran yang diambil pada penelitian Nurijah adalah Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian ini mata Pelajaran yang diambil adalah Bahasa Arab. Lokasi Penelitian Nurijah dilakukan di MIS Nurul Ihsan Rumpin, Kabupaten Bogor, sedangkan lokasi penelitian ini dilakukan di SD Islam Faza Palembang.

3. Adang Romanda tahun 2016 dalam skripsinya berjudul “*Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas v di MI Al-Fajar Pringsewu Tahun Pelajaran 2016/2017*” dalam penelitiannya memaparkan “Apakah Penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas v di MI Al-Fajar Pringsewu?” Penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan Kelas (PTK) deskriptif analitis . Kesimpulan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada mata Pelajaran Fiqh dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V MI Al-Fajar Pringsewu.

Persamaan dari penelitian Adang Romanda dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Adapun perbedaan dari penelitian ini adalah penelitian Adang Romanda menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) deskriptif analitis sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Mata pembelajaran yang diambil pada penelitian Adang Romanda adalah Fiqh, sedangkan penelitian ini mata Pelajaran yang diambil adalah Bahasa Arab. Lokasi Penelitian Adang Romanda dilakukan di MI Al-Fajar Pringsewu, sedangkan lokasi penelitian ini dilakukan di SD Islam Faza Palembang

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif dapat dipahami sebagai metode penelitian yang menggunakan data deskriptif berupa bahasa tertulis atau lisan dari orang dan perilaku yang diamati. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme. Ini digunakan untuk melakukan penelitian pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya eksperimen), di mana peneliti berfungsi sebagai instrumen utama. Sampel sumber data diambil secara *purposive* dan *snowball*, digunakan teknik pengumpulan *triangulasi* (gabungan), dan analisis data dilakukan secara induktif atau kualitatif. Hasil penelitian kualitatif lebih menekankan aspek-aspek tertentu.³⁷ Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan meneliti tentang “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis *Team Games Tournament* pada *Aspek Maharah Qira'ah* di Kelas 6 SD Islam Faza Palembang Tahun Pelajaran 2023/2024”

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Islam Faza Palembang. Peneliti melakukan penelitian dari bulan Maret sampai dengan Mei 2024 dengan rincian pada table berikut :

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

No	Jadwal Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1	Pembuatan Surat Izin Penelitian	26 Februari 2024
2	Observasi Lapangan	25 Maret 2024
3	Penelitian	29 April 2024 & 03 Mei 2024

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung : Alfabeta, 2009.

4	Wawancara Guru Bahasa Arba	03 Mei 2024
5	Wawancara Beberapa Siswa Kelas 6 SD Islam Faza	03 Mei 2024
6	Analisi Data	26 Mei – 20 Juli 2024

C. Data dan sumber Data

A. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah benda, orang yang di maksud atau tempat untuk mendapatkan data terhadap variabel yang dipermasalahkan.³⁸ Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah Guru Bahasa Arab di SD Islam Faza Palembang dan para Siswa kelas 6 SD Islam Faza Palembang, dengan rincian 1 guru dan 20 Peserta didik. sedangkan populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Dalam penelitian ini, yang menjadi populasi adalah:

- 1) Salah satu guru Bahasa Arab di SD Islam Faza Palembang, yaitu Ustadzah Mega Saptariani, S.Pd.
- 2) Para Siswa kelas 6 SD Islam Faza Palembang, yang berjumlah 20 anak.

B. Penentuan Objek

Sedang objek dalam penelitian ini adalah “Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* pada Aspek Maharah Qira’ah Tahun Pelajaran 2023/2024”

Tabel 3.2 Rincian Jumlah Populasi

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Total
1	6	10	10	20

D. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

Teknik atau cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode diantaranya adalah:

³⁸ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta : Rineka Cipta, 1998, hlm. 133.

1. Observasi

Observasi adalah cara pengumpulan data dengan terjun dan melihat langsung kelapangan terhadap objek yang diteliti (populasi atau sampel). Dari segi instrumen yang digunakan, observasi dapat dibedakan menjadi observasi terstruktur dan tidak terstruktur.

a. Observasi terstruktur

Observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan di mana tempatnya. Jadi observasi terstruktur dilakukan apabila peneliti telah tahu dengan pasti tentang variabel yang akan diamati. Dalam melakukan pengamatan peneliti menggunakan instrumen penelitian yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

b. Observasi tidak terstruktur

Observasi tidak terstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi. Hal ini dilakukan karena peneliti tidak tahu secara pasti tentang apa yang akan diamati. Dalam melakukan pengamatan peneliti tidak menggunakan instrumen yang baku, tetapi hanya berupa rambu-rambu pengamatan.³⁹

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi terstruktur, karena peneliti telah merancang secara sistematis tentang apa yang akan diamati, kapan dan di mana tempatnya, dan telah diketahui variabel apa yang akan diamati.

2. Wawancara

Wawancara adalah instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya.⁴⁰ Wawancara digunakan sebagai teknik

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung : Alfabeta, 2009, hlm. 205.

⁴⁰ Subana, *Statistik Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia, 2010, hlm.29.

pengumpulan data apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.⁴¹ Dari segi instrumen yang digunakan, wawancara dapat dibedakan menjadi wawancara terstruktur dan tidak terstruktur, dalam penelitian ini metode wawancara tidak terstruktur digunakan untuk memperoleh data tentang gambaran umum keadaan SD Islam Faza Palembang, sedangkan wawancara terstruktur digunakan untuk mendapatkan data berdasarkan pedoman wawancara yang telah disusun oleh peneliti, dalam melaksanakan wawancara, peneliti membawa pedoman tentang hal-hal yang akan ditanyakan. Adapun data yang diperoleh dengan menggunakan metode wawancara, antara lain:

- a. Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* pada Aspek Maharah Qira'ah di Kelas 6 SD Islam Faza Tahun Pelajaran 2023/2024.
- b. Hambatan dalam Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* pada Aspek Maharah Qira'ah di Kelas 6 SD Islam Faza Tahun Pelajaran 2023/2024.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Menurut Suharmin Arikunto metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip buku, surat kabar, majalah prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya.⁴²

Dalam pendokumentasian ini, penulis mengambil data tentang dokumen-dokumen apa saja yang ada hubungannya dengan yang dikaji oleh peneliti, mulai dari data tentang profil,

⁴¹ Sugiyono, op.cit., hlm. 194.

⁴² Suharmin Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 1997, hlm. 236.

visi misi SD Islam Faza Palembang, daftar jumlah guru dan siswa, prestasi siswa, dan lain sebagainya yang mendukung terhadap terselesaikannya penelitian penulis.

E. Prosedur Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.⁴³

Peneliti dalam melakukan penelitian ini menggunakan metode analisis deskripsi kualitatif, yaitu untuk menyimpulkan data yang diperoleh dari lapangan dan literatur dijabarkan dalam bentuk kalimat. Sedangkan, dalam analisis data peneliti menggunakan analisis deduktif. Maksudnya adalah peneliti mengumpulkan teori-teori yang sudah ada yang berhubungan dengan penelitian. Setelah itu peneliti mencocokkan teori tersebut dengan keadaan di lapangan dan menarik kesimpulan bagaimana penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament pada aspek maharah qira'ah* di Kelas 6 SD Islam Faza Tahun Pelajaran 2023/2024.

F. PEMERIKSAAN KEABSAHAN DATA

Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi *credibility*, *transferability*, *dependability* dan *confirmability*.

1. Kreadibilitas (Credibility)

Kredibilitas adalah data atau kepercayaan terhadap data yang disajikan oleh peneliti hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan

⁴³ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung :Alfabeta.2008), hlm. 244.

dengan perpanjangan pengamatan, peningkatkan ketekunan dalam penelitian, triangulasi dan *membercheck*.⁴⁴

a. Perpanjang Pengamatan

Perpanjangan pengamatan dapat meningkatkan kredibilitas/kepercayaan data. Dengan perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data yang ditemui maupun sumber data yang lebih baru.

Perpanjangan pengamatan untuk menguji kredibilitas data penelitian difokuskan pada pengujian terhadap data yang telah diperoleh. Data yang diperoleh setelah dicek kembali ke lapangan benar atau tidak, ada perubahan atau masih tetap. Setelah dicek kembali ke lapangan data yang telah diperoleh sudah dapat dipertanggungjawabkan/benar berarti kredibel, maka perpanjangan pengamatan perlu diakhiri.

Pada tahap ini peneliti mendapatkan data dalam pengamatan awal kemudian peneliti melakukan pengamatan kembali untuk mengecek bahwa data tersebut benar dan masih tetap sama yang telah diperoleh sudah dapat dipertanggungjawabkan.

b. Peningkatan Ketekunan dalam Penelitian

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Meningkatkan ketekunan merupakan salah satu cara mengontrol/mengecek pekerjaan apakah data yang telah dikumpulkan, dibuat, dan disajikan sudah benar atau belum. Dalam tahap ini peneliti melakukan pengamatan secara terus-menerus, membaca berbagai referensi buku maupun hasil penelitian atau dokumentasi yang terkait, sehingga peneliti akan semakin luas dan tajam dalam penelitian.

c. Triangulasi

⁴⁴ Ibid., hlm.277.

Wiliam Wiersma (1986) mengatakan triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu.⁴⁵

Dalam hal ini peneliti menguji keabsahan terhadap data yang diperoleh dilakukan wawancara kepada tiga siswa kelas 6 SD Islam Faza Palembang. Data dari ketiga tersebut tidak dapat dirata-ratakan seperti pada penelitian kuantitatif tetapi dapat dideskripsikan, dikategorisasikan mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan mana spesifik dari tiga sumber data tersebut. Data yang telah dianalisis kemudian menghasilkan suatu kesimpulan.

d. Membercheck

Membercheck adalah proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data. Tujuan membercheck adalah untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data. Jadi tujuan membercheck adalah agar informasi yang diperoleh dan akan digunakan dalam penulisan laporan sesuai dengan apa yang dimaksud sumber data atau informan.⁴⁶

Dalam hal ini peneliti menemui sumber data atau menemui informan yaitu guru bahasa arab ustadzah mega dan wali kelas 6 ustadzah mona, pada proses ini data kembali dicek apakah data tersebut sudah sesuai dan tidak ada data yang ditambah atau dikurangi sehingga sumber data sudah disepakati bersama seperti pada dokumen-dokumen.

2. Transferabilitas (Transferability)

Transferability merupakan validitas eksternal dalam penelitian kualitatif. Validitas eksternal menunjukkan derajat ketepatan atau dapat diterapkannya hasil penelitian ke populasi di mana sampel tersebut diambil.⁴⁷ Bagi peneliti nilai transfer sangat bergantung pada si pemakai,

⁴⁵ Ibid., hlm.273.

⁴⁶ Ibid., hlm.276.

⁴⁷ Ibid., hlm.277.

sehingga ketika penelitian dapat digunakan dalam konteks yang berbeda di situasi sosial yang berbeda validitas nilai transfer masih dapat dipertanggungjawabkan.

Dalam hal ini peneliti menerapkan hasil penelitian ke salah satu guru bahasa arab ustadzah mega dan para siswa kelas 6 yang berjumlah 20 di SD Islam Faza Palembang yang memaparkan pada hasil penelitian “Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran Berbasis *Team Game Tournament* (TGT) Pada Aspek *Maharah Qira’ah* dan Hambatan dalam Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* pada Aspek *Maharah Qira’ah* di Kelas 6 SD Islam Faza Tahun Pelajaran 2023/2024.”

3. Dependabilitas (Dependability)

Pengujian dependability dilakukan dengan cara melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian. Misalnya bisa dimulai ketika bagaimana peneliti mulai menentukan masalah, terjun ke lapangan, memilih sumber data, melaksanakan analisis data, melakukan uji keabsahan data, sampai pada pembuatan laporan hasil pengamatan.

Dalam hal ini peneliti telah melakukan penelitian pendahuluan bagaimana kegiatan penerapan model pembelajaran di kelas 6 SD Islam Faza kemudian peneliti menemukan masalah yang ada di lapangan bahwa bahwa guru bahasa Arab di SD Islam Faza hanya menggunakan metode konvensional atau ceramah. Setelah presentasi teori selesai, guru meminta siswa untuk membaca dan menyelesaikan tugas. Siswa hanya mendengarkan guru menjelaskan bacaan sebelum mengerjakan soal. Karena guru lebih aktif dalam mengajar keterampilan membaca dari pada siswa, keadaan seperti itu membuat siswa lebih cenderung pasif saat belajar. Setelah melakukan penelitian pendahuluan barulah peneliti terjun ke lapangan untuk memilih sumber data, melaksanakan analisis data dengan wawancara kepada guru bahasa arab dan beberapa siswa kelas 6 SD Islam Faza melakukan uji keabsahan data, sampai pada pembuatan laporan hasil pengamatan yang sudah ditemukan oleh peneliti.

4. Konfirmabilitas (Confirmability)

Penelitian kualitatif uji confirmability berarti menguji hasil penelitian yang dikaitkan dengan proses yang telah dilakukan. Apabila hasil penelitian merupakan fungsi dari proses penelitian yang dilakukan, maka penelitian tersebut telah memenuhi standar confirmability.

Dalam hal ini peneliti melakukan konfirmasi dengan cara merefleksikan hasil temuan peneliti berupa “Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran Berbasis *Team Game Tournament* (TGT) Pada Aspek *Maharah Qira'ah* dan Hambatan dalam Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* pada Aspek *Maharah Qira'ah* di Kelas 6 SD Islam Faza Tahun Pelajaran 2023/2024.” Pada jurnal, konsultasi kepada para ahli, *peer review* dan mendesiminasikan hasil temuan peneliti suatu konferensi untuk mendapatkan masukan dalam memperbaiki hasil temuannya.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum tentang Fokus Penelitian

1. Letak Geografis SD Islam Faza Palembang

Letak geografis SD Islam Faza Palembang terletak di jalan Sapta Marga Kelurahan Bukit Sangkal Kecamatan Kalidoni Kota Palembang Propinsi Sumatera Selatan.. Mengenai batas-batas wilayah SD Islam Faza Palembang sebagai berikut:

- Sebelah selatan : Toko Frozen Food
- Sebelah barat : Pemukiman warga
- Sebelah utara : Indomaret
- Sebelah timur : Perumahan Citra Garden

Letak SD Islam Faza Palembang yang strategis karena terletak di wilayah kota Palembang menjadikan SD Islam Faza Palembang menjadi salah satu sekolah swasta tingkat dasar yang dipilih oleh warga. Hal ini juga sangat menguntungkan bagi peneliti, terutama dalam pengumpulan data

2. Identitas Sekolah

Nama : SD Islam Faza

NPSN : 70000626

Alamat : JL. Sapta Marga Ko. Andalas Elok No.075 RT.075 RW.007

Kode Pos : 30960

Status Sekolah : Swasta

Waktu Penyelenggaraan : 5 / Sehari Penuh Hari

Naungan : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

No. SK Pendirian : 440/IOPSDS/0005/DPMTSP-PPK/2019

Tanggal SK Operasional : 2019-11-11

File SK Operasional : 361215-940488-361877-126464036-1561418135.pdf

3. Visi dan Misi SD Islam Faza Palembang

a. Visi

Mengembangkan Generasi Qur'an Berkarakter.

b. Misi

- 1) Mendidik siswa menjadi insan yang beraqidah dan berakhlaqul karimah berdasarkan Al-Qur'an dan As-Sunnah menurut pemahaman yang shahih
- 2) Mendidik siswa menjadi insan penghafal Al-Qur'an dan Hadits.
- 3) Mendidik siswa menjadi insan yang memahami bahasa ilmu pengetahuan.
- 4) Mendidik siswa menjadi insan yang lebih berintelekt dalam ilmu umum sebagai bekal hidup di dunia mereka guna menunjang kehidupan akhirat.

4. Data Siswa SD Islam Faza Palembang

Berdasarkan data hasil penelitian dan dokumen SD Islam Faza Palembang , data peserta didik dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Data Siswa SD Islam Faza Palembang

No	Kelas	L	P	Jumlah
1	1 Abu Bakr	26	-	26
2	1 Khodijah	-	24	24
3	2 Umar	11	14	25
4	2 Utsman	26	-	26
5	3 Ali	17	-	17
6	3 Aisyah	-	26	26
7	4 Zubair	17	-	17
8	4 Thalhah	15	-	15
9	4 Hafshah	-	27	27
10	5 Sa'ad	20	-	20
11	5 Zainab	-	11	11
12	6 Sa'id	10	10	20
13	Jumlah	132	112	244

5. Kegiatan Harian Siswa

a. Kegiatan Harian Siswa Senin-Kamis

Tabel 4.2 Kegiatan Harian Siswa Senin-Kamis

Jadwal	Kegiatan	Keterangan
07.00-07.30	Line Up	Dzikir pagi dan Menghafal kosa kata, Hadits dan Mufrodat
07.30-09.30	KBM	
09.30-09.50	Istirahat	Membawa snack sendiri/membeli di kantin

09.50-11.50	KBM	
11.50-12.50	Ishoma	Istirahat, Sholat dzuhur dan Makan siang
12.50-14.20	KBM	
14.20	Pulang	Orang tua menjemput 15 menit sebelum KBM Usai

b. Kegiatan Harian Siswa Hari Jum'at

Tabel 4.3 Kegiatan Siswa Hari Jum'at

Jadwal	Kegiatan	Keterangan
07.00-07.25	Line Up	Dzikir pagi dan Menghafal kosa kata, Hadits dan Mufrodat
07.25-09.05	KBM	
09.05-09.25	Istirahat	Membawa snack sendiri/membeli di kanti
09.25-11.05	KBM	
11.05	Pulang	Orang tua menjemput 15 menit sebelum KBM Usai

B. Temuan Penelitian

1. Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Pada Aspek *Maharah Qira'ah* di Kelas 6 SD Islam Faza Palembang

Pada bagian ini akan dibahas data penelitian berupa penerapan pembelajaran tipe *teams games tournament* Pada Aspek *Maharah Qira'ah* di Kelas 6 SD Islam Faza Palembang yang meliputi materi bahasa Arab dan model pembelajaran bahasa Arab. Berdasarkan hasil Wawancara dan observasi tersebut dapat diketahui gambaran dan proses pelaksanaan dari pembelajaran tipe *teams games tournament* Pada Aspek *Maharah Qira'ah* di Kelas 6 SD Islam Faza Palembang

a. Materi Bahasa Arab

Materi pembelajaran bahasa Arab di SD Islam Faza Palembang berpedoman pada buku bahasa Arab Darsyafii tahun 2012 yang digunakan sebagai buku mata belajar bahasa Arab di SD Islam Faza Palembang. Sebagaimana Wawancara dengan ustadzah mega yang mengajar mata pelajaran bahasa arab di kelas 6 SD Islam Faza Palembang yakni :

“Untuk materi bahasa Arab di kelas 6 SD Islam Faza Palembang menggunakan buku terbitan dari Darsyafii

tahun 2012, dan seperti biasa sebelum memasuki kelas, saya menyiapkan materi dan bahan terlebih dahulu sebelum diajarkan dikelas⁴⁸

Materi Bahasa Arab kelas 6 SD Islam Faza yang berpedoman dari Darsyafii terdapat 10 bab dalam setahun dan dibagi setiap semester 5 bab. Salah satu materi yang diajarkan adalah tentang محمد طالب مجتهد yang artinya Muhammad adalah murid yang rajin terdapat pada bab kelima yang termasuk *maharah qira'ah*.

b. Model Pembelajaran Bahasa Arab

Guru dapat memilih model pembelajaran yang bervariasi dan tidak monoton untuk setiap proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dipilih didasarkan pada pemahaman guru tentang kemampuan siswa. Di Kelas 6 SD Islam Faza Palembang pelajaran bahasa Arab dilaksanakan dua kali dalam seminggu dan waktunya 2 jam pelajaran (2 x 30 menit).

Sebagaimana ungkapan ustadzah Mega Sapta Riani, S.Pd sebagai berikut :

“Pembelajaran bahasa Arab di SD Islam Faza Palembang biasanya dilakukan dua kali dalam setiap pekan yaitu pada hari senin dan selasa”⁴⁹

Adapun model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran pada aspek *maharah qira'ah* di kelas 6 SD Islam Faza Palembang adalah dengan menggunakan model pembelajaran tipe *teams games tournament*. Seperti yang disampaikan oleh guru mata pelajaran bahasa Arab, yaitu:

“Untuk materi pada aspek *maharah qira'ah* tentang محمد طالب مجتهد saya menggunakan model pembelajaran tipe *teams games tournament*. Alasan saya menggunakan model pembelajaran ini agar pembelajaran lebih bervariasi dan juga sebagai hiburan agar siswa tidak bosan ketika mengikuti pembelajaran

⁴⁸ Mega Sapta Riani, Guru Bahasa Arab SD Islam Faza Palembang, Wawancara Pribadi, Palembang, 03 Mei 2024, Pukul 15.00

⁴⁹ Mega Sapta Riani, Guru Bahasa Arab SD Islam Faza Palembang, Wawancara Pribadi, Palembang, 03 Mei 2024, Pukul 15.00

bahasa Arab”.⁵⁰

Dalam menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* pada aspek *maharah qira'ah*, guru memberikan gambaran mengenai bagaimana model pembelajaran tipe *teams games tournament* pada umumnya, seperti yang disampaikan oleh guru mata pelajaran bahasa Arab, yaitu:

“langkah-langkah model pembelajaran *teams games tournament* pada aspek *maharah qira'ah* ini sama seperti turnamen pada biasanya, sebelum turnamen dimulai pada pertemuan dihari senin, yaitu dengan membagi kelompok terlebih dahulu kemudian setiap kelompok mendiskusikan dengan mengartikan setelah dipaparkan materi atau arti pada *mufrodat* yang belum mereka ketahui dari teks *qira'ah* tersebut setelah perkelompok sudah selesai mengerjakan tugas perkelompoknya, saya memerintahkan maju kedepan untuk mempersentasikan dari hasil diskusi mereka. Dan barulah pada pertemuan hari kamis barulah dimulai turnamen yaitu dengan menjawab pertanyaan yang sudah saya sediakan dengan ketentuan setiap individu maju untuk mengerjakan 1 soal jika tidak bisa mereka harus mundur untuk mendiskusikan dengan kelompoknya masing-masing”.⁵¹

Adapun langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran tipe *teams games tournament* pada pelajaran bahasa Arab di Kelas 6 SD Islam Faza Palembang yaitu sebagai berikut:

1) Perencanaan

Perencanaan merupakan langkah penting yang harus ditempuh Sebelum melakukan sesuatu, termasuk dalam pembelajaran. Sebuah perencanaan yang matang akan memberikan hasil yang maksimal, Perencanaan pembelajaran merupakan langkah awal sebelum pembelajaran dimulai, maka dari itu sebelum melakukan pembelajaran guru akan menyusun RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran)

⁵⁰ Mega Sapta Riani, Guru Bahasa Arab SD Islam Faza Palembang, Wawancara Pribadi, Palembang, 03 Mei 2024, Pukul 15.00

⁵¹ Mega Sapta Riani, Guru Bahasa Arab SD Islam Faza Palembang, Wawancara Pribadi, Palembang, 03 Mei 2024, Pukul 15.00

terlebih dulu guna untuk dijadikan bahan untuk melaksanakan pembelajaran agar terlaksana dengan lancar, efektif serta mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal sesuai dengan harapan. Kemudian guru juga harus menyiapkan materi, alat atau media belajar serta soal-soal yang nantinya akan diberikan kepada siswa sebagai bahan model pembelajaran tipe *teams games tournament*. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ustadzah Mega sebagai berikut :

“Sebelum memulai pembelajaran saya terlebih dulu merancang RPP, untuk pembuatan RPP di pertemuan hari senin dan jum’at tersebut kita melihat dari materi yang cocok menggunakan model yang akan diterapkannya, maka model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan ular tangga ini bagus untuk kita lakukan di dalam kelas. Dalam pembelajaran kita coba masukkan RPP tersebut dalam proses pembelajaran dikelas 6 pada aspek *maharah qira’ah* kemudian setelah itu saya juga harus menyiapkan media atau alat serta beberapa soal untuk bahan model pembelajaran tipe *teams games tournament*”.⁵²

2) Pelaksanaan

Berdasarkan hasil observasi di kelas 6 SD Islam Faza dalam pelaksanaan model pembelajaran pada aspek *maharah qira’ah* dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu kegiatan awal, inti dan penutup.

1. Pembelajaran di hari Senin

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal adalah kegiatan yang dilakukan sebelum masuk pada materi pembelajaran. Dalam kegiatan ini dimulai oleh :

- 1) Guru membuka pelajaran dengan salam.
- 2) Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pelajaran.
- 3) Guru mengabsen peserta didik.
- 4) Guru memberika motivasi kepada peserta didik.

⁵² Mega Sapta Riani, Guru Bahasa Arab SD Islam Faza Palembang, Wawancara Pribadi, Palembang, 03 Mei 2024, Pukul 15.00

- 5) Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.
- 6) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti adalah kegiatan yang dilakukan selama penyampaian materi pembelajaran. Dalam hal ini pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dilakukan dengan 4 Step yaitu :

Step 1: Pengajaran pada tahap ini guru menyampaikan materi pembelajaran.

- a) Guru membacakan materi ini dengan membacakan teks sesuai dengan materi dalam buku ajar, yaitu tema محمد طالب مجتهد.
- b) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk meniru dan mengulangi beberapa mufrodat yang ada dalam buku ajar tersebut secara bersama-sama.

Step 2: Belajar Tim

- a) Guru membagi kelompok.
- b) Guru meminta peserta didik untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya.
- c) Guru memberikan tugas yaitu dengan mengartikan teks pembelajaran tersebut dengan berdiskusi bersama kelompoknya.

Step 3: Turnamen

- a) Guru menjelaskan aturan pertandingan *teams games tournament*.
- b) Guru memberikan kesempatan kepada siswa maju kedepan sesuai dengan kelompoknya untuk membacakan teks materi serta dengan mengartikannya.

Step 4: Rekognisi Tim

- a) Skor tim dihitung berdasarkan keaktifan siswa yang terukur melalui ketepatan kalimat yang dibaca dan artinya, gestur dan lantang/kerasnya suara.

- b) tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria tersebut.
- c) Rekognisi dengan memberikan hadiah pena.

c) Kegiatan akhir/penutup

Kegiatan akhir adalah kegiatan yang dilakukan setelah melakukan penyampaian materi pembelajaran.

Dalam hal ini dilakukan dengan:

- 1) Guru mengajak siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan dengan bersama-sama.
- 2) Guru memberi tugas untuk memuroja'ah kembali yang telah diberikan di rumah masing-masing.
- 3) Guru menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya.
- 4) Guru menutup pembelajaran dengan doa kafaratul majelis dan salam.

2. Pembelajaran di hari Jum'at

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal adalah kegiatan yang dilakukan sebelum masuk pada materi pembelajaran. Dalam kegiatan ini dimulai oleh :

- 1) Guru membuka pelajaran dengan salam.
- 2) Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum memulai Pelajaran.
- 3) Guru mengabsen peserta didik.
- 4) Guru memberika motivasi kepada peserta didik.
- 5) Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.
- 6) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti adalah kegiatan yang dilakukan selama

penyampaian materi pembelajaran. Dalam hal ini pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dilakukan dengan 3 Step yaitu :

Step 1: Pengajaran pada tahap ini guru menyampaikan materi pembelajaran.

- a) Guru mengulang untuk membacakan materi ini dengan membacakan teks sesuai dengan materi dalam buku ajar, yaitu tema محمد طالب مجتهد.
- b) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk meniru dan mengulangi beberapa mufrodat yang ada dalam buku ajar tersebut secara bersama-sama.

Step 2: Turnamen

- a) Guru menjelaskan aturan pertandingan TGT.
- b) Guru memberikan kesempatan kepada siswa maju kedepan sesuai dengan kelompoknya secara individu untuk mengerjakan soal turnamen yang sudah disediakan.

Step 3: Rekognisi Tim

- a) Skor tim dihitung dari kecepatan dan ketepatan siswa dalam mengerjakan soal kelompok
- b) Tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampui kriteria tersebut
- c) Rekognisi dengan memberikan hadiah pen

- c) Kegiatan akhir/penutup

Kegiatan akhir adalah kegiatan yang dilakukan setelah melakukan penyampaian materi pembelajaran. Dalam hal ini dilakukan dengan:

- 1) Guru mengajak siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan dengan bersama-sama.
- 2) Guru memberi tugas untuk memuroja'ah kembali yang telah diberikan di rumah masing-masing
- 3) Guru menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya
- 4) Guru menutup pembelajaran dengan doa kafaratul majelis dan salam

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran siswa sangat antusias untuk menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru, walaupun tidak semua siswa bisa menjawab pertanyaan dengan benar. Menurut penuturan guru model pembelajaran TGT ini mudah tersampaikan dan siswa pun mudah untuk mengikuti. Pada proses pembelajaran bahasa Arab khususnya dalam penerapan model pembelajaran *teams games tournament* pada aspek *maharah qira'ah* ini suasana cukup kondusif walaupun ada beberapa yang ribut dan gaduh karena berebut ingin menjawab pertanyaan dari guru. Dalam pembelajaran tipe *teams games tournament* ini ada beberapa siswa yang tidak ikut aktif dalam pembelajarannya, terkadang ada siswa yang tidur dan mengobrol padahal sedang dalam proses belajar mengajar. Namun sebagian besar siswa yang lainnya sangatlah semangat dan antusias dalam pembelajaran bahasa Arab. Tujuan guru menerapkan model pembelajaran tipe *teams games tournament* pada aspek *maharah qira'ah* di kelas 6 SD Islam Faza Palembang adalah sebagai model pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa dan sebagai alat ukur pemahaman siswa selama dalam proses pembelajaran.

3) Evaluasi

Pada tahap akhir pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab, khususnya pembelajaran pada aspek *maharah qira'ah* dengan menggunakan model pembelajaran tipe *teams games tournament*

dilakukan kegiatan evaluasi. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan rubrik penilaian kepada siswa terhadap pemahaman mereka selama pembelajaran.

Untuk mengetahui keberhasilan dan sejauh mana pemahaman siswa dalam pembelajaran, perlu adanya evaluasi. Adapun evaluasi yang guru gunakan adalah tes tertulis dan tes lisan yang disesuaikan dengan model pembelajarannya. tes tertulis dan tes lisan biasanya dilakukan pada hari itu juga setelah pembelajaran selesai. Tes tertulis dilakukan dengan cara guru membuat lembar kerja peserta didik (LKPD) mengenai materi yang tadi telah dipelajarinya, begitu juga dengan tes lisan, siswa diperintahkan untuk membaca sebuah teks dalam bahasa serta mengartikannya. Adapun kriteria ketentuan dalam tes tertulis dan tes lisan mengenai pada aspek *maharah qira'ah* adalah pemahaman siswa terhadap isi teks dari sebuah *maharah qira'ah*. Adapun Model pembelajaran tipe *teams games tournament* pada aspek *maharah qira'ah* ini dengan menggunakan tes lisan, seperti dalam jawaban ustadzah Mega ketika di wawancara, yaitu:

"Evaluasi biasanya menggunakan tes lisan ataupun tes tulis pada hari itu juga, untuk tes tulis dengan cara memberikan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang berisikan soal-soal mengenai dari teks *qira'ah* yang tadi telah dipelajarinya, sedangkan tes lisan biasanya saya menunjuk salah satu siswa secara bergantian maju kedepan untuk membaca teks *qira'ah* serta mengartikannya yang tadi telah dipelajari. Adapun untuk evaluasi dari model pembelajaran tipe *teams games tournament* pada aspek *maharah qira'ah* ini ini saya menggunakan tes tertulis dan tes lisan guna dijadikan sebagai tolok ukur pemahaman serta penguasaan siswa pada materi yang telah dipelajarinya".⁵³

4) Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran aspek

maharah qira'ah di Kelas 6 SD Islam Faza Palembang

⁵³ Mega Sapta Riani, Guru Bahasa Arab SD Islam Faza Palembang, Wawancara Pribadi, Palembang, 03 Mei 2024, Pukul 15.00

Kemampuan penguasaan pemahaman pada *aspek maharah qira'ah* merupakan hal yang sangat penting, karena sangat berpengaruh terhadap kelangsungan para siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Dengan memahami pada suatu teks *qira'ah* akan memudahkan dan membantu siswa untuk memahami bahasa Arab baik secara lisan maupun tulisan. Seperti yang diketahui bahwa setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda, ada yang cepat dalam memahami pelajaran, dan ada juga yang kurang cepat dalam memahami pelajaran. Begitupun dalam pembelajaran bahasa Arab dalam hal memahami teks *qira'ah* bahasa arab. Kemampuan penguasaan pemahaman pada *aspek maharah qira'ah* kelas 6 SD Islam Faza Palembang memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Sebagaimana yang diungkapkan oleh ustadzah mega selaku guru bahasa arab di kelas 6 SD Islam Faza, yaitu:

“Kemampuan siswa dalam memahami teks *qira'ah* bahasa Arab itu berbeda-beda. Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tipe *teams games tournament*. Ketika saya memberikan evaluasi setelah permainan selesai, banyak siswa yang sudah mampu memahami dari teks *qira'ah* dengan baik, meskipun beberapa siswa masih kesulitan dalam memahami kosakata bahasa Arab”.⁵⁴

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada beberapa siswa kelas 6, ditemukan beberapa pendapat dan tanggapan yang bermacam-macam. Khanza Farah Afifah, siswa kelas 6 mengungkapkan bahwa:

“Pelajaran bahasa Arab itu menyenangkan karena pembelajarannya dengan menggunakan model tipe *teams games tournament* ini tidak membosankan dan belajarnya pun secara bersama sama bisa jadi lebih dekat dengan teman dan kerjasama sesama kelompok terasa jadi lebih menyenangkan dan cepat dalam memahami”.⁵⁵

Adapun menurut Madiha Omera Sakhi, siswa kelas 6

⁵⁴ Khanza Farah Afifah, Siswa SD Islam Faza Palembang, Wawancara Pribadi, Palembang, 03 Mei 2024, Pukul 14.30

⁵⁵ Madiha Omera Sakhi, Siswa SD Islam Faza Palembang, Wawancara Pribadi, Palembang, 03 Mei 2024, Pukul 14.30

berpendapat:

“Saya suka hal-hal yang berkaitan dengan perlombaan karena menantang dan seru dalam kerja kelompok apalagi pembelajaran ini menggunakan model pembelajaran tipe *teams games tournament*, saya jadi lebih mudah memahami teks *qira'ah* tersebut”.

Kemudian M. Hadi Ar Rasyid, siswa kelas 6 menanggapi bahwa:

“Cara belajarnya seru dan menyenangkan tapi teman kelompok ada yang kurang mendengarkan pendapat jadi saya merasa sedikit sulit dalam belajar ini”.⁵⁶

Selanjutnya M. Khairul Alfath, siswa kelas 6 berpendapat :

“Tekadang pembelajran bahasa arab sedikit susah tetapi pada pembelajaran ini dengan menggunakan model tipe *teams games tournament* ini tidak membosankan dan belajarnya pun secara bersama sama bisa jadi lebih dekat dengan teman dan kerjasama sesama kelompok terasa jadi lebih menyenangkan dan cepat dalam memahami”.⁵⁷

Dari beberapa kutipan hasil Wawancara diatas, dapat diketahui bahwa beberapa siswa memiliki sudut pandang yang berbeda-beda terhadap pembelajaran bahasa Arab, beberapa siswa merasa tidak terlalu sulit memahami bahasa Arab, namun sebagian yang lain berpendapat bahwa mereka cenderung kesulitan dalam memahami bahasa Arab. Dengan diterapkannya model pembelajaran tipe *teams games tournament* pada pembelajaran aspek *maharah qira'ah*, sebagian siswa berpendapat bahwa mereka merasa terbantu dalam memahami teks *qira'ah*, dengan mudah melalui cara belajar yang menyenangkan.

Berikut rubrik penilaian dan data nilai siswa kelas 6 SD Islam Faza Palembang dalam pembelajaran aspek *maharah qira'ah* bahasa Arab berdasarkan hasil tes tertulis mengenai *teks qira'ah* tentang محمد

⁵⁶ M. Hadi Ar Rasyid, Siswa SD Islam Faza Palembang, Wawancara Pribadi, Palembang, 03 Mei 2024, Pukul 14.30

⁵⁷ M. Khairul Alfath, Siswa SD Islam Faza Palembang, Wawancara Pribadi, Palembang, 03 Mei 2024, Pukul 14.30

طالب مجتهد:

Tabel 4.4 Indikator Penilaian Evaluasi *Maharah Qira'ah*

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Dapat menyebutkan teks <i>qira'ah</i> melalui ketepatan kalimat yang dibaca gestur dan lantang/kerasnya suara dengan lancar dan jelas	93 – 97
2	Dapat menyebutkan teks <i>qira'ah</i> melalui ketepatan kalimat yang dibaca, gestur dan lantang/kerasnya suara dengan kurang lancar dan dibantu sedikit oleh ustadzah	84 – 92
3	Dapat menyebutkan teks <i>qira'ah</i> melalui ketepatan kalimat yang dibaca, gestur dan lantang/kerasnya dengan kurang lancar dan banyak dibantu oleh ustadzah	75 – 83

Tabel 4.5 Nilai Evaluasi *Maharah Qira'ah*

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Aufa	69	Tidak Lulus
2	Ayska Fakhira Goldie	85	Lulus
3	Devanna	70	Tidak Lulus
4	Farah Najwa Azalia	95	Lulus
5	Khalidan Ishrar Ghazi	88	Lulus
6	Khanza Farah Afifah	98	Lulus
7	M. Alib Ramadhan Khairullah	85	Lulus
8	M. Hadi Ar Rasyid	90	Lulus
9	M. Khairul Al Fath	98	Lulus

10	Muhammad Azizan Fairuz	90	Lulus
11	Muhammad Fahish Al Ghaisan	88	Lulus
12	Muhammad Khazi Arasy	98	Lulus
13	Muhammad Syathir Fauzan	85	Lulus
14	Nadha Zhafira Firzanah Rum	90	Lulus
15	Riihan Fatimah	70	Tidak Lulus
16	Rumaysha Zahra Amelia	87	Lulus
17	Siti Aqila Lathisa Martino	95	Lulus
18	Ukasyah	89	Lulus
19	Aisyah Jasmine	90	Lulus
20	Madiha Omera Shaki	98	Lulus

2. Hambatan dalam penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada aspek *maharah qira'ah* di kelas 6 SD Islam Faza Palembang

Dalam setiap proses pembelajaran pasti terdapat hambatan, untuk untuk hambatan dalam penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada aspek *maharah qira'ah* di kelas 6 SD Islam Faza Palembang, peneliti melakukan Wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Arab, berdasarkan dari hasil Wawancara dan observasi

Hambatan dari penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada aspek *maharah qira'ah* di kelas 6 SD Islam Faza Palembang adalah tidak seimbangya waktu pembelajaran dengan durasi waktu turnamen. Seperti yang disampaikan oleh ustadzah Mega, yaitu :

“Hambatannya tidak seimbangya waktu pembelajaran dengan turnamen dan anak-anak kurang mendengarkan intruksi dari saya ketika turnamen berlangsung serta adanya siswa yang tidak mendengarkan pendapat dari kawannya.sehingga kelas sedikit berisik dan mengganggu teman kelompoknya, Dan terdapat hambatan

lainnya yaitu, tidak semua siswa mampu menyebutkan teks *qira'ah* melalui ketepatan kalimat yang dibaca, gestur dan lantang/kerasnya suara dengan lancar dan jelas”.⁵⁸

Dalam observasi, peneliti juga menemukan beberapa siswa yang cenderung lebih banyak bermain dengan hal-hal diluar mata pelajaran, kemudian peneliti menganggap hal tersebut juga sebagai kekurangan dari penggunaan model pembelajaran tipe *teams games tournament* dalam pembelajaran maharah *qira'ah* bahasa Arab. Peneliti juga menemukan beberapa pendukung dalam penerapan pembelajaran *teams games tournament* pada aspek maharah *qira'ah* di kelas 6 SD Islam Faza Palembang tahun pelajaran 2023/2024 yaitu:

- a. Peserta didik berkerja secara kompak dalam menyelesaikan tugas dengan baik.
- b. Peserta didik lebih percaya diri dalam berdiskusi untuk berpartisipasi menyelesaikan tugas kelompoknya.
- c. Peserta didik bekerja sama saling membantu satu sama lain yang masih belum memahami materi
- d. Peserta didik lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran *team game tournament*.

C. Pembahasan Temuan Penelitian

Berdasarkan Observasi, Wawancara dan dokumentasi yang telah dilakukan oleh peneliti selama berada di lapangan bahwa dalam penyajian data ini dilakukan supaya mempermudah peneliti pada tahap selanjutnya yaitu menganalisis data tersebut. Penulis akan melakukan analisis berdasarkan terkait dengan “Penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada aspek maharah *qira'ah* di kelas 6 SD Islam Faza Palembang” adapun hasil analisis dari temuan penelitian adalah sebagai berikut :

⁵⁸ Mega Sapta Riani, Guru Bahasa Arab SD Islam Faza Palembang, Wawancara Pribadi, Palembang, 03 Mei 2024, Pukul 15.00

1. Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Pada Aspek *Maharah Qira'ah* di Kelas 6 SD Islam Faza Palembang

Setelah dilakukan pengumpulan dan penyajian data terkait penerapan model pembelajaran tipe *teams games tournament* pada aspek *maharah qira'ah* di kelas 6 SD Islam Faza Palembang, maka peneliti akan memaparkan hasil analisis penelitian yang telah dilakukan meliputi beberapa komponen sebagai berikut:

a. Tahap perencanaan

Perencanaan menjadi tahap awal yang dilakukan dalam pembelajaran. Tahap perencanaan ini seorang guru harus menentukan dan membuat tujuan pembelajaran, kemudian memilih strategi, mengatur kegiatan dalam proses pembelajaran, dan menyiapkan materi. Dari data hasil observasi yang telah dilaksanakan, ditemui adanya beberapa persiapan yang guru lakukan sebelum melakukan pembelajaran yaitu guru membuat RPP, dimana dibuat untuk dijadikan bahan untuk melaksanakan pembelajaran agar terlaksana dengan efektif dan mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal sesuai dengan harapan. Kemudian persiapan lain yang dilakukan yaitu guru menyiapkan materi, alat atau media belajar, dan tugas serta soal-soal untuk diberikan kepada siswa setelah pembelajaran selesai.

Hal ini sesuai dengan hasil Wawancara dengan Ustadzah Mega Sapta Riani, S.Pd selaku guru Bahasa Arab SD Islam Faza Palembang mengatakan bahwa dalam pelaksanaan model pembelajaran tipe *teams games tournament* pada aspek *maharah qira'ah* menggunakan buku modul bahasa Arab kelas 6 Darsyafii tahun 2012 dan membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran⁵⁹

b. Tahap Pelaksanaan

Sebagaimana yang telah dipaparkan pada bab pembahasan, analisis model pelaksanaan model pembelajaran tipe *teams games tournament*

⁵⁹ Mega Sapta Riani, Guru Bahasa Arab SD Islam Faza Palembang, Wawancara Pribadi, Palembang, 03 Mei 2024, Pukul 15.00

pada aspek *maharah qira'ah* di kelas 6 SD Islam Faza terdiri dari 3 tahap, yaitu tahap awal, tahap pelaksanaan dan tahap akhir.

1) Tahap Awal

Sebelum pembelajaran berlangsung guru memulai dengan mengulang materi sebelumnya dan mengaitkan materi yang akan dipelajari serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Hal ini bertujuan agar siswa lebih memahami dan menguasai materi yang akan dipelajari hari ini dengan menggunakan model pembelajaran tipe *teams games tournament* pada aspek *maharah qira'ah*.

2) Tahap Inti

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran *teams games tournament* pada aspek *maharah qira'ah* dilakukan dengan 3 step yang pertama diawali dengan guru menjelaskan materi dan meminta siswa untuk mengulang *mufrodat* yang telah dijelaskan oleh guru kemudian pada step kedua guru membagi kelompok dan membagi tugas setiap kelompok untuk belajar bersama serta mengerjakan tugas, pada step ketiga barulah dimulai turnamen yaitu guru memberikan kesempatan kepada siswa maju kedepan sesuai dengan kelompoknya secara individu untuk mengerjakan soal turnamen yang sudah disediakan, bila siswa ketika mengerjakan soal di depan merasa kesulitan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk kembali ke kelompoknya untuk berdiskusi dan melanjutkan mengisi soal tersebut sampai selesai.

Dikatakan turnamen selesai jika ada salah satu kelompok yang sudah selesai mengerjakan soal-soal, setelah permainan selesai, guru mengumumkan skor yang didapatkan dari game dan tournament, pemenang dihitung berdasarkan dari jumlah soal terbanyak yang dikerjakan. Setelah tournament selesai, guru melakukan evaluasi dengan memberikan tugas membaca teks

dan mengartikannya. Hal ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan dan sejauh mana pemahaman siswa dalam pembelajaran *maharah qira'ah* tentang محمد طالب مجتهد (Muhammad adalah murid yang rajin)

3) Tahap Akhir

Setelah siswa melaksanakan pembelajaran *maharah qira'ah* dengan menggunakan model pembelajaran tipe *teams games tournament*, guru menguatkan kembali materi yang telah diberikan. Guru juga memberikan motivasi agar siswa lebih tekun dan semangat dalam mempelajari bahasa Arab. Berdasarkan dari hasil analisis diatas, peneliti menyimpulkan bahwa pelaksanaan model pembelajaran tipe *teams games tournament* pada aspek *maharah qira'ah* di kelas 6 SD Islam Faza Palembang sudah sesuai dengan teori langkah-langkah pembelajaran *maharah qira'ah* yaitu dengan guru menjelaskan terlebih dahulu dari teks *qira'ah* yang akan dipelajari sebelum dimulainya turnamen.

Hal ini sesuai dengan hasil observasi di kelas 6 SD Islam Faza Palembang bahwa sebelum dilaksanakannya pembelajaran tipe *teams gamestournament* guru terlebih dahulu menyampaikan materi pembelajaran kemudian menerapkan pembelajaran yang telah dirancangnya dan ditutup dengan penguatan terhadap materi.

c. Evaluasi

Berdasarkan hasil penelitian, evaluasi pembelajaran aspek *maharah qira'ah* dengan model pembelajaran tipe *teams games tournament* di kelas 6 SD Islam Faza Palembang menggunakan satu teknik penilaian, yaitu tes lisan dan tes tertulis. Evaluasi atau tes ini digunakan oleh guru untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa. Tes tertulis dilakukan dengan cara guru memberikan lembar

kerja peserta didik (LKPD) yang berisi tentang soal-soal yang telah dipelajari adapun tes lisan guru menunjuk salah satu siswa secara bergantian maju kedepan untuk membaca teks qira'ah serta dan dilakukan pada hari itu juga setelah pembelajaran selesai.

Hal ini sesuai wawancara dengan Ustadzah Mega Sapta Riani, S.Pd selaku guru mata pelajaran bahasa Arab di SD Islam Faza Palembang mengatakan bahwa pada evaluasi yang diberikan berupa tes tulis guna dijadikan sebagai tolok ukur pemahaman serta penguasaan siswa pada materi yang telah dipelajarinya.⁶⁰

d. Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran aspek *maharah qira'ah* di Kelas 6 SD Islam Faza Palembang

Kemampuan penguasaan pemahaman pada *aspek maharah qira'ah* merupakan hal yang sangat penting, karena sangat berpengaruh terhadap kelangsungan para siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Dengan memahami pada suatu teks *qira'ah* akan memudahkan dan membantu siswa untuk memahami bahasa Arab baik secara lisan maupun tulisan.

Hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan observasi dan data nilai melalui tes tulis berupa lembar kerja siswa, menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami *teks qira'ah* bahasa Arab termasuk baik. Bahwasanya hasil nilai yang diperoleh siswa rata-rata telah mencapai nilai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Peneliti juga menemukan banyak siswa membunyikan huruf, kata yang terdapat dalam teks, mengenali struktur dalam kalimat, dengan memberi *syakal* pada huruf, kata dan kalimat yang terdapat pada teks *qira'ah* dan menemukan makna teks yang dibaca.

Hal ini sesuai wawancara dengan ustadzah Mega Saptariani, S.Pd selaku guru mata pelajaran bahasa Arab di kelas 6 SD Islam Faza Palembang mengatakan bahwa pemahaman dari teks *qira'ah* siswa

⁶⁰ Mega Sapta Riani, Guru Bahasa Arab SD Islam Faza Palembang, Wawancara Pribadi, Palembang, 03 Mei 2024, Pukul 15.00

kelas 6 SD Islam Faza Palembang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, ada yang cepat dalam memahami materi pelajaran yang diberikan, ada juga yang kurang cepat dalam memahami materi pelajaran yang diberikan. Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran tipe *teams games tournament* pada saat memberikan evaluasi setelah permainan selesai, dan hasilnya banyak siswa yang sudah mampu memahami dan menguasai pemahaman teks *qira'ah* dengan baik.⁶¹

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dalam penjelasan di atas dapat dianalisis dan diketahui bahwa kemampuan siswa dalam memahami teks *qira'ah* bahasa Arab di kelas 6 SD Islam Faza Palembang dapat dikatakan cukup baik. Hal ini sesuai dengan pemilihan guru memanfaatkan model pembelajaran tipe *teams games tournament* sebagai bentuk variasi dalam pembelajaran *maharah qira'ah* pada materi محمد طالب مجتهد, sehingga hal ini dapat memicu semangat siswa untuk belajar bahasa Arab serta banyak siswa yang mampu memahami dan menguasai teks *qira'ah* dengan baik melalui model pembelajaran tipe *teams games tournament* ini.

2. Hambatan dalam penerapan model pembelajaran *teams games tournament* pada aspek *maharah qira'ah* di kelas 6 SD Islam Faza Palembang

Dalam sebuah pembelajaran pasti terdapat hambatan, berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti menemukan beberapa hambatan dalam penerapan pembelajaran *teams games tournament* pada aspek *maharah qira'ah* di kelas 6 SD Islam Faza Palembang yaitu :

- a. Tidak seimbang waktu pembelajaran dengan durasi waktu tournament.

⁶¹ Mega Sapta Riani, Guru Bahasa Arab SD Islam Faza Palembang, Wawancara Pribadi, Palembang, 03 Mei 2024, Pukul 15.00

- b. Siswa tidak mendengarkan intruksi dari guru, tidak mendengarkan pendapat temannyandan lebih banyak bermain dengan hal-hal di luar materi pelajaran. Ketika permainan berlangsung, peneliti menemukan ada beberapa siswa yang sibuk bermain ataupun mengobrol dengan temannya. Hal itu menjadi penghambat, karena siswa tersebut tidak memperhatikan permainan dan dikhawatirkan tidak dapat memahami isi pembelajaran yang sedang berlangsung.
- c. Terdapat hambatan lainnya yaitu, tidak semua siswa mampu menyebutkan teks *qira'ah* melalui ketepatan kalimat yang dibaca, gestur dan lantang/kerasnya suara dengan lancar dan jelas.

Hal ini sesuai dengan Wawancara ustadzah Mega Saptariani, S.Pd selaku guru mata pelajaran bahasa arab di kelas 6 SD Islam Faza Palembang bahwa untu hambatan dalam proses pembelajaran ini tidak seimbangny waktu pembelajaran dengan durasi waktu tournament dan siswa kurang mendengarkan intruksi dari guru serta anak-anak berisik dan tidak mendengarkan pendapat dari sesama kelompoknya.⁶²

Peneliti juga menemukan beberapa pendukung dalam penerapan pembelajaran *teams games tournament* pada aspek *maharah qira'ah* di kelas 6 SD Islam Faza Palembang tahun pelajaran 2023/2024 yaitu:

- a. Peserta didik berkerja secara kompak dalam menyelesaikan tugas dengan baik.
- b. Peserta didik lebih percaya diri dalam berdiskusi untuk berpartisipasi menyelesaikan tugas kelompoknya.
- c. Peserta didik bekerja sama saling membantu satu sama lain

⁶² Mega Sapt Riani, Guru Bahasa Arab SD Islam Faza Palembang, Wawancara Pribadi, Palembang, 03 Mei 2024, Pukul 15.00

yang masih belum memahami materi

- d. Peserta didik lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran *team game tournament*.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan dalam penelitian mengenai “Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Pada Aspek *Maharah Qira’ah* di Kelas 6 SD Islam Faza Palembang Pada Tahun Pelajaran 2023/204” diambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Penerapan pembelajaran *team game tournament* pada aspek *maharah qira’ah* di kelas 6 SD Islam Faza Palembang terbagi menjadi 3 tahapan yaitu : 1) tahap perencanaan meliputi RPP dan Menyusun materi. 2) tahap pelaksanaan meliputi langkah-langkah penerapan pembelajaran *team game tournament* 3) tahap akhir meliputi evaluasi dengan menggunakan tes lisan dan tes tertulis. Adapun menurut siswa pembelajaran dengan tipe *team game tournament* sangat menyenangkan dan mudah dipahami dengan adanya tahap-tahap pembelajaran yang jelas. Pembelajaran tidak membuat siswa merasa bosan pada saat pembelajaran siswa menjadi lebih aktif, saling membantu, serta siswa lebih percaya diri.
2. Hambatan dari penerapan model *team game tournament* pada aspek *maharah qira’ah* di kelas 6 SD Islam Faza Palembang adalah ketika turnamen berlangsung beberapa siswa ada yang tidak mendengarkan intruksi dari guru, tidak mendengarkan pendapat temannya dan lebih banyak bermain dengan hal-hal di luar materi pelajaran serta terdapat siswa ketika membaca teks *qira’ah* kurang mampu dalam ketepatan kalimat yang dibaca, gestur dan lantang/kerasnya suara dengan lancar dan jelas.

B. Rekomendasi

Dari hasil kesimpulan di atas perlu kiranya penulis memberikan saran rekomendasi baik bagi guru maupun sekolah dalam upaya meningkatkan pembelajaran bahasa arab yang maksimal

1. Guru hendaknya tegas kepada peserta didik ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.

2. Peserta didik hendaknya lebih aktif lagi dalam melaksanakan pembelajaran dengan model *team game tournament* sehingga hasil belajar diharapkan menjadi lebih baik lagi.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka penulis memberikan masukan untuk dijadikan rujukan untuk meningkatkan kualitas guru bahasa arab di SD Islam Faza Palembang

1. Guru bahasa arab hendaknya terus berinovasi menggunakan berbagai model pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar dan keaktifan siswa di dalam kelas.
2. Kepala sekolah hendaknya memberikan saran dan masukan kepada guru dalam mengembangkan kreatifitas serta senantiasa memantau proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukan dapat meningkat.
3. Kepada peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan penelitian dan melakukan perbaikan-perbaikan agar diperoleh hasil yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhammad, dkk., 2015, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, Semarang: Unissula Press.
- Ahmad Rathomi, 2019, "Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah Melalui Pendekatan Sainifik" dalam *Jurnal Pendidikan Islam*, Edisi 1 Volume 8.
- Almira Thalita dkk, 2019, "Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV" dalam *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Edisi 1 Volume 4, Bandung.
- Ambarumi Diah, 2022, *Model dan Strategi Pembelajaran*, Lombok : Yayasan Hamjah Diha.
- Anggun Tri Wahyuni dkk, 2023, "Penerapan Model Pembelajaran TGT Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SD Negeri Wonosobo" dalam *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan*, Edisi 1 Volume 2, Semarang.
- Arikunto, Suharmin, 1998, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyrofi, Syamsuddin dan Toni Pransisca, 2021, *Strategi Pembelajaran Kemahiran Berbahasa Arab*, Pustaka Ilmu.
- Bayu, Dasep Ahyar, dkk, 2021, *Model Model Pembelajaran*, Pradina.
- Helmati, 2012, *Model Pembelajaran*, Sleman Yogyakarta : Aswaja Pressindo.
- Indriana Dina, 2020, *Strategi pembelajaran bahasa arab*, Serang Banten : Media madani.
- Khoiriyah, Hidayatul, 2020, *Metode Qirā'ah Dalam Pembelajaran Keterampilan Reseptif Berbahasa Arab Untuk Pendidikan Tingkat Menengah*, Yogyakarta : Lisanuna
- Melvi Novi Hasibuan dan Halimatus Sa'diyah, 2023, "Metode Contextual Teaching And Learning dalam Pembelajaran Maharah Qira'ah" dalam *Jurnal Revorma*, Edisi 1 Volume 3, Kediri.
- Nurdyansyah dan Eni Fariyayul Wahyudi, 2016, *Inovasi Model Pembelajaran*, Sidoarjo: Nizimia Learning Center.
- Salamun dkk, 2023, *Model-model pembelajaran inovati*, lampung: yayasan kita menulis.
- Subana, 2010, *Statistik Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono, 2009, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung : Alfabeta.
- Sulistio, Andi dan Nik Haryanti, 2022, *Model Pembelajaran Kooperatif*, Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.

Wahyuni Siti, 2023, "Implementasi Model Cooperative Learning Teams Games Tournaments (tgt)-Giant Ladder Snake dalam Pembelajaran Perbicara Bahasa Arab" dalam *Jurnal Agama Sosisal dan Budaya*, Volume 6, Subang.

Yuni Gayatri, 2020, "Cooperative Learning Tipe Team Game Tournaments (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi" dalam *Jurnal Online Universitas Muhammadiyah Surabaya*, Edisi 3 Volume 8, Surabaya.

Yulianah, 2019, *Model Pembelajaran Inofatif*, Manggu Makmur Tanjung Lestari, Bandung.

Zaini Rahmawati, dkk, 2020, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (tgt) Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca (Maharah Al-Qira'ah) Bahasa Arab Kelas v MI Darul Jannah Caringin" dalam *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Edisi 1 Volume 5, Bogor.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Pedoman Observasi

Identitas Observasi

Hari / Tanggal : Senin, 25 Maret 2024

Waktu : 12.50

Tempat : SD Islam Faza Palembang

No.	Pedoman Observasi
1	Melihat secara langsung lingkungan SD Islam Faza
2	Menemui Kepala Sekolah
3	Menemui Waka Kurikulum SD Islam Faza
3	Mengikuti pembelajaran bahasa arab di dalam kelas

Lampiran 2

Pedoman Wawancara

Identitas Wawancara

Hari/Tanggal : Jum'at, 3 Mei 2024

Narasumber 1 : Mega Sapta Riani, S.P.d

Jabatan : Guru Bahasa Arab

Narasumber 2 : Khanza Farah Afifah

Narasumber 3 : Madiha Omera Sakhi

Narasumber 4 : M. Hadi Ar Rasyid

Narasumber 5 : M. Khairul Alfath

Jabatan : Siswa-siswa SD Islam Faza

Tempat : SD Islam Faza Palembang

Waktu : 15.00 WIB.

No.	Pedoman Wawancara Guru Bahasa Arab
1	Buku apa yang digunakan untuk belajar bahasa arab di SD Islam Faza
2	Bagaimana model pembelajaran bahasa Arab yang diterapkan selama ini?
3	Menurut ustadzah bagaimana karakteristik siswa kelas kelas 6 SD Islam Faza dalam pembelajaran bahasa arab?
4	Apa kendala yang muncul dalam pembelajaran bahasa Arab?
5	Bagaimana cara mengatasi kendala yang ada?
6	Bagaimana tanggapan ustadzah mengenai pembelajaran tipe <i>teams games tournament</i> pada aspek maharah qira'ah ini ?
7	Menurut ustadzah tujuan menggunakan pembelajaran tipe <i>teams games tournament</i> pada aspek maharah qira'ah itu apa?
8	Apa saja yang ustadzah persiapkan saat menggunakan model pembelajaran tipe <i>teams games tournament</i> ini?
9	Evaluasi apa yang ustadzah gunakan setelah pembelajaran tipe <i>teams games tournament</i> pada aspek maharah qira'ah itu apa?

10	Bagaimana kemampuan siswa setelah pembelajaran tipe <i>teams games tournament</i> pada aspek <i>maharah qira'ah</i> ?
11	Hambatan apa yang terjadi ketika proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tipe <i>teams games tournament</i> ?

No.	Pedoman Wawancara Siswa Kelas 6 SD Islam Faza
1	Bagaimana pendapatmu tentang pelajaran bahasa Arab?
2	Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran tipe <i>teams games tournament</i> pada aspek <i>maharah qira'ah</i> ?

Lampiran 3

Catatan Lapangan Hasil Observasi

Observasi 1

Hari : Senin
Tanggal : 25 Maret 2024
<p>Pada hari Senin pukul 08.00 menemui kepala SD Islam Faza dan menyampaikan maksud dan tujuan saya datang pada hari itu dan melakukan observasi pada pembelajaran bahasa arab, namun pada saat itu beliau sedang ada kesibukan sehingga memerintahkan saya untuk menemui waka kurikulum SD Islam Faza dijadikan objek yang akan dijadikan sebagai narasumber dan mewancarai langsung dengan menanyakan Visi Misi, Kegiatan Harian Siswa, Data Siswa dll. Dan pada pukul 12.50 saya menemui guru bahasa arab untuk melakukan observasi pembelajaran bahasa arab di kelas 6 SD Islam Faza untu melihat dan mengikuti pembelajaran bahasa Arab di dalam kelas. Saya menyampaikan maksud dan tujuan saya juga kepada peserta didik, dan Alhamdulillah siswa kelas 6 SD Islam Faza Palembang senang dengan kedatangan saya yang ingin menjadikan mereka sebagai objek penelitian skripsi saya.</p>

Catatan Lapangan Hasil Observasi

Observasi 2

Hari : Jum'at dan Senin

Tanggal : 29 April & 3 Mei 2024

Pada hari Jum'at pada pukul 09.00 WIB saya menemui guru bahasa arab untuk mengikuti dan melihat pembelajaran bahasa arab dengan menggunakan model team game tournamnet, dikarenakan pembelajaran bahasa arab menggunakan model pembelajaran tersebut maka saya mengikuti pembelajaran bahasa raba di hari senin tanggal 3 mei 2024 jam 12.50 WIB, setelah selesai mengikuti jam pelajaran saya mewancarai guru bahasa arab pada pulul 14.30 WIB dan mewancarai beberapa siswa pada pukul 15.00 WIB.

Lampiran 4

Catatan Lapangan Hasil Wawancara

Informan 1

Hari/Tanggal : Senin, 03 Mei 2024

Narasumber : Mega Sapta Riani, S.Pd

Jabatan : Guru Bahasa Arab SD Islam Faza

Tempat : SD Islam Faza

Peneliti	Buku apa yang digunakan untuk belajar bahasa arab di SD Islam Faza?
Informan	Untuk materi bahasa Arab di kelas 6 SD Islam Faza Palembang menggunakan buku terbitan dari Darsyafii tahun 2012, dan seperti biasa sebelum memasuki kelas, saya menyiapkan materi dan bahan terlebih dahulu sebelum diajarkan dikelas.
Peneliti	Bagaimana model pembelajaran bahasa Arab yang diterapkan selama ini?
Informan	Selama ini saya menggunakan model pembelajaran secara monoton tetapi dengan model pembelajaran tipe <i>team game tournament</i> saya akan lebih berusaha untuk memilih pembelajaran yang inovatif.
Peneliti	Menurut ustazah bagaimana karakteristik siswa kelas kelas 6 SD Islam Faza dalam pembelajaran bahasa arab?
Informan	Karakteristik siswa kelas kelas 6 SD Islam Faza dalam pembelajaran bahasa arab ada yang sudah bisa memahami bahasa arab dikarenakan mereka les diluar ada juga yang belum mahir.
Peneliti	Apa kendala yang muncul dalam pembelajaran bahasa Arab?
Informan	Kendalanya adalah bahwa siswa itu sebagian ada yang menganggap bahasa Arab itu susah terkadang saat pembelajaran itu mereka melamun, terus juga kemampuan anak kan berbeda-

	beda ya, seperti yang saya sampaikan tadi bahwasanya dilihat dari latar belakangnya jadi ada yang cepat menangkap materi dan ada yang kesulitan dalam memahami.
Peneliti	Bagaimana cara mengatasi kendala yang ada?
Informan	Yang dilakukan untuk mengatasinya biasanya saya mengulang-ulang dalam jam belajarnya terus juga selalu diberi latihan untuk mengerjakan soal serta menggunakan model pembelajaran yang bervariasi seperti halnya pembelajaran pada aspek <i>maharah qira'ah</i> ini yang diharapkan dapat memicu semangat dan keaktifan siswa dalam belajar bahasa Arab sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh.
Peneliti	Bagaimana tanggapan ustadzah mengenai pembelajaran tipe <i>teams games tournament</i> pada aspek <i>maharah qira'ah</i> ini ?
Informan	Pembelajaran tipe <i>teams games tournament</i> pada aspek <i>maharah qira'ah</i> ini cukup bagus, pertama siswa lebih aktif dan berani menjawab walaupun terkadang jawabanya salah akan tetapi antusias ingin menjawabnya sangat tinggi. Kedua pembelajarannya bervariasi sehingga siswa itu merasa senang untuk belajar bahasa Arab.
Peneliti	Menurut ustadzah tujuan menggunakan pembelajaran tipe <i>teams games tournament</i> pada aspek <i>maharah qira'ah</i> itu apa?
Informan	Dengan tujuan untuk embuat suasana pebelajaran lebih menyenangkan, agar terjadi interaksi timbal balik antara guru dan siswa juga, agar pembelajaran tidak hanya monoton terpaku kepada guru saja.
Peneliti	Apa saja yang ustadzah persiapkan saat menggunakan model pembelajaran tipe <i>teams games tournament</i> ini?
Informan	Sebelum memulai pembelajaran saya terlebih dulu merancang RPP, untuk pembuatan RPP di pertemuan hari senin dan jum'at tersebut kita melihat dari materi yang cocok menggunakan model

	<p>yang akan diterapkannya, maka model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> berbantuan ular tangga ini bagus untuk kita lakukan di dalam kelas. Dalam pembelajaran kita coba masukkan RPP tersebut dalam proses pembelajaran dikelas 6 pada aspek <i>maharah qira'ah</i> kemudian setelah itu saya juga harus menyiapkan media atau alat serta beberapa soal untuk bahan model pembelajaran tipe <i>teams games tournament</i>.</p>
Peneliti	<p>Evaluasi apa yang ustadzah gunakan setelah pembelajaran tipe <i>teams games tournament</i> pada aspek <i>maharah qira'ah</i> itu apa?</p>
Informan	<p>Evaluasi biasanya menggunakan tes lisan ataupun tes tulis pada hari itu juga, untuk tes tulis dengan cara memberikan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang berisikan soal-soal mengenai dari teks <i>qira'ah</i> yang tadi telah dipelajarinya, sedangkan tes lisan biasanya saya menunjuk salah satu siswa secara bergantian maju kedepan untuk membaca teks <i>qira'ah</i> serta mengartikannya yang tadi telah dipelajari. Adapun untuk evaluasi dari model pembelajaran tipe <i>teams games tournament</i> pada aspek <i>maharah qira'ah</i> ini ini saya menggunakan tes tertulis dan tes lisan guna dijadikan sebagai tolok ukur pemahaman serta penguasaan siswa pada materi yang telah dipelajarinya.</p>
Peneliti	<p>Bagaimana kemampuan siswa setelah pembelajaran tipe <i>teams games tournament</i> pada aspek <i>maharah qira'ah</i> ?</p>
Informan	<p>Kemampuan siswa dalam memahami teks <i>qira'ah</i> bahasa Arab itu berbeda-beda. Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tipe <i>teams games tournament</i>. Ketika saya memberikan evaluasi setelah permainan selesai, banyak siswa yang sudah mampu memahami dari teks <i>qira'ah</i> dengan baik, meskipun beberapa siswa masih kesulitan dalam memahami kosakata bahasa Arab.</p>

Peneliti	Hambatan apa yang terjadi ketika proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran <i>ipe teams games tournament</i> ?
Informan	Hambatannya tidak seimbang waktu pembelajaran dengan turnamen dan anak-anak kurang mendengarkan intruksi dari saya ketika turnamen berlangsung serta adanya siswa yang tidak mendengarkan pendapat dari kawannya. sehingga kelas sedikit berisik dan mengganggu teman kelompoknya, Dan terdapat hambatan lainnya yaitu, tidak semua siswa mampu menyebutkan teks <i>qira'ah</i> melalui ketepatan kalimat yang dibaca dan artinya, gestur dan lantang/kerasnya suara dengan lancar dan jelas.

Catatan Lapangan Hasil Wawancara

Informan 2-5

Hari/Tanggal : Senin, 03 Mei 2024

Narasumber : Khanza Farah Afifah

Madiha Omera Sakhi

M. Hadi Ar Rasyid

M. Khairul Alfath

Jabatan : Siswa Kelas 6 SD Islam Faza

Tempat : SD Islam Faza

No.	Pertanyaan	Khanza Farah	Madiha	M. Hadi	M. Khairul A
1	Bagaimana pendapatmu tentang pelajaran bahasa Arab?	Menurut saya pembelajaran bahasa Arab itu gampang-gampang sulit, gampang, tapi sejauh ini saya suka mata pelajaran bahasa arab.	Saya suka pelajaran bahasa arab menurut saya pelajaran bahasa arab susah dibagian kaidah-kaidah dalam membaca harakat.	Pelajaran bahasa Arab itu lumayan susah di bagian kosakata dan mengartikan teks bacaan.	Menurut saya pembelajaran bahasa Arab itu ya lumayan susah, karena tidak ada basic bahasa Arab, jadi ya perlu belajar terus.
2	Bagaimana pendapat anda tentang pembelajaran tipe <i>teams games tournament</i> pada aspek	Menantang dan sangat seru karena belajarnya bersama-sama teman jadi bisa lebih akrab dan bisa sama-	Karena bersama teman jadi cara belajarnya menyenangkan, sambil bermain tapi ada belajarnya	Seru tapi teman-teman saya kurang mendengarkan pendapat teman jadi sedikit sulit	Pembelajaran ya sangat seru dan tidak membosankan dan bisa melatih kekompakka

	<i>maharah qira'ah</i> ini ?	sama mengumpamakan pendapat dan tidak bosan selama pembelajarannya.	juga, jadi lebih gampang menguasai materinya.	ketika pembelajaran.	n kerja sama dalam tim.
--	------------------------------	---	---	----------------------	-------------------------

Lampiran 5

Dokumen Pendukung

Kegiatan Pembelajaran Bahasa Arab



Buku Peserta Didik



Soal TGT

Soal TGT

1. أجب عن الأسئلة الآتية!
 1. أين يراجع محمد دروسه؟
 2. على برنامج محمد دروسه؟
 3. من يستفيد من محمد من المدرس؟
 4. من يستفيد من محمد من المدرس؟
 5. من هو الطالب المجتهد؟
2. ترجم عبارات الآتية إلى اللغة الإندونيسية.
 1. المدرسة قريبة من البيت.
 2. محمد يقرأ على كتابه كثيراً.
 3. محمد يقرأ كثيراً في المسحور.
 4. محمد يقرأ كثيراً في المسحور والبيت.
 5. محمد يقرأ كثيراً في المسحور.
3. رتب الكلمات الآتية في اللغة الإندونيسية.
 1. المدرسة - مجتهد - مساحور - بيت.
 2. بيت - مجتهد - مساحور - مدرسة.
 3. بيت - مجتهد - مساحور - مدرسة.
 4. مدرسة - مجتهد - مساحور - بيت.
 5. مدرسة - مساحور - مجتهد - بيت.

Wawancara Guru Bahasa Arab



Wawancara Siswa



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Qoidah Aminah, lahir pada tanggal 14 Juni 2002 di Desa Nusawunngu, Kecamatan Banyumas, Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung. Anak dari pasangan Sartiman dan Endang. Menempuh pendidikan SD sampai SMA di Pondok Pesantren Al Hidayah Pringsewu Lampung, lulus pada tahun 2020, penulis melanjutkan ke Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Pematang yang sekarang beralih menjadi status Institut Agama Islam Pematang (INSIP) prodi Pendidikan Bahasa Arab (PBA). Penulis tidak mengikuti sebuah organisasi namun mengikuti pembelajaran tambahan seperti kelas aqidah dan kelas bahasa arab ABY. Penulis sekarang masih menempuh jenjang penyelesaian dengan mengangkat judul skripsi “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis *Team Game Tournament (TGT)* Pada Aspek *Maharah Qira’ah* di Kelas 6 SD Islam Faza Palembang Tahun Pelajaran 2023/2024”.