



Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Arab

M Rafli Husaeri^{1*}, Nenden Munawaroh², Masripah³

¹ Pendidikan Agama Islam, Universitas Garut, Garut, Indonesia

² Pendidikan Agama Islam, Universitas Garut, Garut, Indonesia

³ Pendidikan Agama Islam, Universitas Garut, Garut, Indonesia

Raflihusaeri.10@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received 8 September, 2025

Revised 9 September, 2025

Accepted 11 September, 2025

Available online 14 September 2025

Kata Kunci:

Model Pembelajaran, Penguasaan Mufrodat, Team Games Tournament, Bahasa Arab.

Keywords:

Learning Model, Vocabulary Mastery, Teams Games Tournament, Arabic Language.

ABSTRAK

Penelitian ini berangkat dari masalah rendahnya penguasaan mufrodat siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab yang berdampak pada hasil belajar di bawah KKM. Penyebab utamanya adalah penggunaan model pembelajaran konvensional yang kurang menarik. Untuk mengatasi hal tersebut, diterapkan model Teams Games Tournament (TGT) di kelas V MIN 4 Garut. Penelitian ini bertujuan mengetahui penerapan model pembelajaran TGT dan peningkatan penguasaan mufrodat setelahnya. Metode yang digunakan adalah eksperimen kuantitatif dengan desain One Group Pretest-Posttest pada 30 siswa, menggunakan tes pilihan ganda sebagai instrumen. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran berlangsung aktif dan kondusif, dengan aktivitas guru 94,67% dan siswa 92% (kategori sangat baik). Rata-rata nilai pretest 62,70 meningkat menjadi 85,84 pada posttest, dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) serta N-Gain 0,62 (kategori sedang). Hal ini membuktikan model TGT efektif meningkatkan penguasaan mufrodat siswa.

ABSTRACT

This study originates from the issue of students' low mastery of Arabic vocabulary (mufrodat), which results in learning outcomes falling below the Minimum Mastery Criteria (KKM). The main cause is the use of conventional teaching methods that lack engagement. To address this, the Teams Games

Tournament (TGT) model was applied in grade V at MIN 4 Garut. The research aimed to examine the implementation of TGT and the improvement of students' vocabulary mastery afterward. A quantitative experimental method was employed using a One Group Pretest-Posttest Design with 30 students, and multiple-choice tests served as the instruments. The findings revealed that learning became active and conducive, with teacher activity reaching 94.67% and student activity 92% (both in the very good category). The average pretest score of 62.70 increased to 85.84 in the posttest, with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$) and an N-Gain of 0.62 (medium category). This proves that the TGT model is effective in enhancing students' vocabulary mastery.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha manusia dalam proses pembentukan manusia seutuhnya mencakup kemampuan mental, fikir dan kepribadian, sebagai bekal manusia untuk meraih keberhasilan dan kesuksesan dalam hidup. Pendidikan adalah karya bersama yang berlangsung dalam suatu pola kehidupan insani tertentu, sebagai Proses pelatihan dan pengembangan pengetahuan, keterampilan, pikiran dan karakter manusia. Pendidikan adalah lembaga atau usaha pembangunan watak bangsa, yang mencakup ruang lingkup kemampuan mental, fikir dan kepribadian manusia (Riza, 2022). Ki Hadjar Dewantara telah mengungkapkan betapa pentingnya pendidikan. Pendidikan merupakan kunci untuk membangun sebuah bangsa. Maka dari itu Ki Hadjar Dewantara mengungkapkan bahwa belajar harus sesuai dengan cipta, rasa, dan karsa (Efendy, 2023). Pendidikan merupakan kebutuhan pokok bagi manusia, karena manusia saat dilahirkan tidak mengetahui sesuatu apapun, sebagaimana firman Allah di dalam al-Qur'an.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا ۖ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ ۚ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya:

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur” (Q.S. An Nahl : 78)

Guru adalah elemen kunci dalam dunia pendidikan dan memiliki peran penting dalam melaksanakan proses pembelajaran. Tanggung jawabnya mencakup pencapaian tujuan pendidikan, sehingga seorang guru tidak hanya dituntut untuk memiliki keterampilan atau pengetahuan yang luas, tetapi juga harus mampu membimbing siswa, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, serta mengelola proses mengajar dengan cara yang memungkinkan keterlibatan siswa secara maksimal. (Hasriadi, 2022). Salah satu pelajaran yang merupakan bagian dari ilmu pengetahuan dan dapat dikatakan sebagai kunci ilmu pengetahuan adalah mata pelajaran bahasa khususnya mata pelajaran bahasa Arab. Bangsa Indonesia dengan mayoritas penduduk beragama Islam, tentunya bahasa Arab memiliki banyak manfaat bila dipelajari sejak jenjang pendidikan dasar. Bahasa Arab merupakan bahasa umat Islam karena al-Qur'an dan al-Hadits yang merupakan asas utama dan sumber hukum Islam ditulis dalam bahasa Arab sebagaimana firman Allah Swt dalam QS Yusuf ayat 2 yang berbunyi:

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ ﴿٢﴾

Artinya:” Sesungguhnya Kami menurunkannya berupa Al Quran dengan berbahasa Arab, agar kamu memahaminya.”

Melihat betapa pentingnya bahasa Arab bagi umat Islam untuk memahami ajaran agama, maka wajiblah bagi umat Islam untuk mempelajari bahasa,. Sebab dengan mempelajari bahasa arab akan menambah wawasan keagamaan kita, dan dengan mempelajari bahasa arab akan juga lebih mudah di dalam mempelajari Al Qur'an, Al Hadits, dan ilmu agama lainnya (Vina Rohmatul Ummah & Maghviroh, 2022).

Dalam belajar bahasa Arab, terdapat empat keterampilan yang perlu dikuasai oleh siswa, yakni keterampilan mendengarkan (maharah al-istima), berbicara (maharah al-kalam), membaca (maharah al-qiraah), dan menulis (maharah al-kitabah). Salah satu prasyarat untuk menguasai keempat keterampilan ini adalah penguasaan mufrodat. Peningkatan mufrodat dalam bahasa Arab sangatlah penting, karena mufrodat adalah kunci untuk berkomunikasi dan menyusun kalimat. Apabila siswa tidak mengenal mufrodat tertentu, maka mereka akan kesulitan dalam menerjemahkan arti kata atau teks, serta dalam melafalkan dan menuliskannya dengan benar. (Ulhaq & Lubis, 2023).

Dalam proses belajar pendidik juga terlebih dahulu perlu memperhatikan indikator-indikator dalam pembelajaran bahasa Arab. Adapun indikator-indikator menurut Syaiful Mustofa yaitu: Siswa mampu menerjemahkan bentuk-bentuk mufradat dengan baik, Siswa mampu mengucapkan dan menulis kembali dengan baik dan benar, dan siswa mampu menggunakannya dalam jumlah (kalimat) dengan benar, baik dalam bentuk ucapan maupun tulisan . Jika siswa ingin mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Arab, mereka harus menguasai ketiga indikator ini (Deviana et al., 2023). Maka dengan adanya indikator tersebut kemampuan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab sangat bergantung pada penguasaan unsur bahasa, terutama penguasaan mufrodat.

Namun Terdapat fakta yang terjadi di Indonesia bahwa dalam hal kualitas pendidikannya Bahasa arab masih tertinggal dari bahasa lainnya. Seorang peneliti yaitu (Sulastrri et al., 2024) menemukan bahwa motivasi siswa untuk belajar bahasa Arab sangat rendah, serta prestasi akademik mereka. Salah satu alasan mengapa siswa tidak tertarik untuk belajar bahasa Arab adalah karena guru tidak berusaha membuat lingkungan belajar yang menarik. Ini disebabkan oleh kurangnya keragaman metodologi dan bagaimana media digunakan dalam proses pengajaran.

Maka dari permasalahan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa proses pembelajaran memerlukan perlu adanya tindakan yang tepat guna yang dapat menjadi solusi terbaik dalam meningkatkan penguasaan mufradat siswa. Salah satu komponen yang dapat membantu pembelajaran berjalan dengan baik di kelas adalah model pembelajaran. Maka, salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament. (Taubah & Pasuruan, 2024).

Teams Games Turnaments merupakan pembelajaran yang beraliran kepada model pembelajaran kooperatif yang memiliki ciri khusus yaitu dilakukan dengan sistem kelompok dengan penyampaian dalam bentuk permainan-permainan akademik, adapun kelompok adalah terdiri dari semua siswa yang

sedang mengikuti pembelajaran dengan tanpa membedakan latar belakang siswa (Anas & Muassomah, 2021). Menurut Slavin, pembelajaran dengan strategi Team Games Tournament memiliki lima tahap: persiapan kelas (class precentation), kelompok (teams), permainan (games), perlombaan (tournament), dan pemberian hadiah (team recognition). Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, proses pembelajaran yang mempertimbangkan kemampuan berpikir kreatif dapat menghasilkan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk gagasan maupun karya nyata (Taubah & Pasuruan, 2024).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan tanggal 10 November pada siswa kelas IV MIN 4 Garut., peneliti memperoleh data bahwa penguasaan mufradat bahasa arab yang masih kurang sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar yang rendah. Hal ini dapat terjadi karena beberapa hal diantaranya dari Aspek guru , yaitu guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran dan guru belum dapat menggunakan model pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk aktif dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kemudian dari Aspek siswa yaitu siswa masih kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan siswa sebagian besar masih belum menunjukkan keberanian dan terlihat kurang tertarik mengikuti pembelajaran.

Melihat dari permasalahan dan penelitian relevan yang ditemui oleh peneliti, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang penerapan model pembelajaran team games tournament (TGT) untuk meningkatkan penguasaan mufrodad pada mata pelajaran bahasa arab di min 4 garut kecamatan bayongbong kabupaten garut tahun ajaran 2024/2025.

2. METODE

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan empat metode utama, yaitu: observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Observasi dilakukan dengan memperhatikan kondisi sekolah serta pelaksanaan proses pembelajaran bahasa Arab di kelas IV MIN 4 Garut. Wawancara dilaksanakan kepada pendidik mata pelajaran bahasa Arab terkait hasil belajar peserta didik sebelum penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), bagaimana proses pembelajaran dengan penerapan model TGT, serta hasil belajar peserta didik setelah penerapannya. Dokumentasi mencakup perangkat pembelajaran serta foto-foto yang merekam aktivitas proses belajar mengajar. Unsur-unsur yang terdokumentasi meliputi guru, peserta didik, kondisi ruang kelas, fasilitas dan infrastruktur sekolah, serta lingkungan sekitar sekolah. Sedangkan tes menggunakan desain One Group Pretest-Posttest Design, dengan melakukan pengukuran terhadap subjek penelitian sebelum dan sesudah penerapan TGT dalam pembelajaran bahasa Arab. Efektivitas perlakuan dapat diketahui dengan membandingkan hasil posttest dengan pretest (Ph.D. Ummul Aiman et al., 2022).

Sumber data penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari siswa kelas IV MIN 4 Garut melalui pelaksanaan tes pretest-posttest. Data sekunder diperoleh dari berbagai sumber terdahulu, seperti artikel jurnal, buku, serta skripsi yang relevan, yang digunakan untuk memperkuat landasan teori dan memberikan konteks penelitian.

Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Analisis data dilakukan terhadap angka-angka yang diperoleh dari hasil tes pretest dan posttest untuk menguji hipotesis, menjawab rumusan masalah, serta menarik kesimpulan. Dalam penelitian ini, peneliti mengontrol variabel independen berupa model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk melihat pengaruhnya terhadap variabel dependen, yaitu penguasaan mufradat bahasa Arab siswa. Analisis data juga digunakan untuk mengetahui apakah perubahan hasil belajar yang terjadi signifikan atau tidak. Uji analisis yang digunakan meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, uji daya pembeda, uji normalitas, uji t, serta uji N-Gain (Ph.D. Ummul Aiman et al., 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan merupakan suatu sarana yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia, hal ini disebabkan karena pendidikan adalah sektor yang dapat menciptakan kecerdasan manusia dalam melangsungkan kehidupannya, pentingnya pendidikan agar dengan mudah segala kebutuhan hidup dapat diperoleh. Selain itu, pendidikan juga berfungsi sebagai pedoman atau sarana agar manusia dapat mewujudkan potensi dirinya melalui proses belajar. Seperti yang kita ketahui pada Pasal 31 Ayat 1 UUD 1945 yang menyebutkan bahwa: “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Jadi, sudah jelas bahwa pendidikan itu merupakan hak setiap individu untuk mendapatkannya (Supriadi, 2020).

Pendidikan bertujuan untuk menghasilkan generasi penerus bangsa yang berkualitas dan berpengetahuan, generasi yang mampu memaksimalkan kemajuan yang telah dicapai. Dan juga melahirkan generasi yang mempunyai jiwa nasionalisme yang kuat. Tidak ada pembangunan yang akan terwujud tanpa pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan sangatlah penting dan harus diberikan kepada semua warga negara sejak usia muda (Munawaroh et al., 2024).

Adapun pendidikan agama islam merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mempersiapkan peserta didik dalam mengenal, memahami, menghayati, dan mengimani ajaran agama Islam. Selain itu, pendidikan ini juga mencakup bimbingan untuk menghormati penganut agama lain, dengan tujuan menciptakan kerukunan antar umat beragama dan mewujudkan kesatuan serta persatuan bangsa. (Sunjaya, 2021).

Di sisi lain, Zakiyah Daradjat, menyatakan bahwa pendidikan agama Islam adalah usaha untuk membina dan mendidik peserta didik agar dapat memahami ajaran Islam secara komprehensif. Tujuan dari pendidikan ini adalah agar peserta didik dapat menghayati, mengamalkan, dan menjadikan ajaran Islam sebagai pandangan hidup mereka. Dengan demikian, pendidikan agama Islam tidak hanya berfungsi untuk mempersiapkan peserta didik dalam memahami dan menghayati ajaran Islam, tetapi juga untuk menjadikan Islam sebagai pedoman hidup mereka (Ayatullah, 2021).

2. Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dikembangkan oleh Devries Dan Slavin adalah salah satu bentuk pendekatan pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama tim dengan elemen kompetisi dalam bentuk permainan atau turnamen. Model ini dikembangkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi, dengan tujuan utama untuk meningkatkan pemahaman materi dan keterlibatan siswa secara keseluruhan (Rohmani, 2020).

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dirancang untuk membantu siswa dalam penguasaan materi pelajaran. Slavin melaporkan bahwa pembelajaran tipe TGT terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dasar, pencapaian akademik, interaksi positif antar siswa, serta sikap menerima perbedaan di antara mereka. Model TGT melibatkan pembentukan kelompok kecil yang terdiri dari tiga hingga lima siswa dengan latar belakang yang heterogen, mencakup variasi dalam tingkat akademik, ras, suku, budaya, dan jenis kelamin. (Sholicha et al., 2021).

Adapun indikator yang terdapat dalam model pembelajaran TGT ini yaitu:

a. Penyajian kelas (Class Presentations)

Pada awal pembelajaran, guru menyiapkan materi dan menyampaikan materi disajikan di kelas atau disebut dengan persentase kelas. guru menyajikan konsep-konsep kunci, tujuan pembelajaran, dan sinopsis LKS yang telah diserahkan ke kelas.

b. Belajar dalam kelompok (Teams)

Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok oleh guru. Tujuan kelompok ini adalah untuk mendiskusikan materi pelajaran secara lebih rinci dengan anggota kelompoknya dan, lebih khusus lagi, membuat semua orang siap untuk bermain game se efektif dan se-efisien mungkin.

c. Permainan (Games)

yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dan tujuan permainan adalah untuk menilai pengetahuan yang diperoleh siswa melalui proyek kelompok dan presentasi di kelas. Pertanyaan dalam permainan berkaitan dengan materi pelajaran.. Kebanyakan game atau permainan terdiri dari pertanyaan pertanyaan sederhana.

d. Pertandingan atau lomba (tournament)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, di mana permainan dimainkan Biasanya setelah guru memberikan presentasi kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerja siswa, turnamen atau kompetisi diadakan pada akhir minggu atau pada akhir setiap unit. Penghargaan kelompok

e. penghargaan tim (*Team Recognition*),

ketika kompetisi atau turnamen selesai, guru mengumumkan tim pemenang. Jika rata-rata skor memenuhi syarat yang ditetapkan, maka setiap tim atau kelompok akan mendapat reward atau penghargaan.

3. Penguasaan Mufrodad Bahasa Arab

Mufrodad. Menurut Ali Al- Khuli mufrodad adalah satuan bahasa terkecil yang berdiri sendiri, kata yang berupa kata dasar dan terkadang berupa kata berimbuhan. Selain itu, setiap kata memiliki

bentuk dan makna. Kosakata merupakan hal dasar yang tidak bisa terpisahkan dalam pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Arab. Kosa kata ini menjadi poros utama dalam pembelajaran bahasa Arab. Dalam pembelajaran kosakata, hal yang paling perlu diperhatikan adalah kejelasan dan ketepatan dalam penulisan serta pengucapan kosakata. Jika terjadi kesalahan dalam menulis maupun mengucapkan kosa kata, hal tersebut dapat menimbulkan kesalahan yang besar, yang pada akhirnya akan mengubah makna dari kosakata tersebut serta menimbulkan kesalahpahaman dalam berbicara maupun menulis nantinya (Hasanah & Himami, 2021).

Syaiful Mustofa dalam bukunya menjelaskan bahwa pengejaran kosa kata sebenarnya bukan hanya mengajarkan kosa kata kemudian menghafalkannya, akan tetapi lebih dari itu. Siswa telah dianggap menguasai kosa kata jika telah mencapai indikator indikator penguasaan kosa kata. Indikator indikator tersebut antara lain:

a. Siswa mampu menerjemahkan bentuk bentuk kosa kata dengan baik

Membaca merupakan indikator penting dalam berbahasa terutama bagi yang mempelajari bahasa asing, bahasa Arab mempunyai huruf yang berbeda dengan huruf latin serta pengucapan yang tentunya juga berbeda, dalam bahasa Arab terdapat istilah makhraj atau tempat keluarnya huruf, maka hal yang mendasar dalam mempelajari bahasa Arab salah satunya adalah mempelajari tempat keluarnya huruf atau makhraj huruf.

b. Siswa mampu berbicara dan menulis kosa kata dalam jumlah (kalimat) dengan benar.

Kata dalam bahasa Arab disebut dengan kalimah, kemampuan untuk menentukan mufradat sangat dibutuhkan karena sangat membantu dalam penggunaan kamus bahasa Arab. setelah itu memahami arti dari tiap mufradat tersebut.

c. Siswa mampu menggunakannya dalam kalimat dengan, baik dalam bentuk ucapan maupun tulisan

Setelah memahami arti dari tiap mufradat maka merealisasikan dengan menggunakan kosakata dalam aktivitas sehari hari maka akan menjaga hafalan dari setiap mufradat bahasa arab (Romadhon & Churotul Aeni, 2023).

4. Deskripsi Hasil Penelitian

Berikut adalah hasil Test lembar Observasi sebelum dan sesudah diberikan pelayan model pembelajaran team games Tournament.

a. Lembar Observasi Kegiatan Guru

Tabel 1. Lembar Observasi Kegiatan Guru

No	Indikator TGT	Kegiatan	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Penyajian Kelas (Class Presentation)	a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas.	√				
		b. Guru menjelaskan materi pelajaran secara sistematis dan menarik.	√				
		c. Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya atau menanggapi materi.		√			
2	Belajar Kelompok (Team)	a. Guru membentuk kelompok heterogen (beragam kemampuan, gender, dll).	√				
		b. Guru menjelaskan aturan dan peran dalam kelompok dengan jelas.	√				
		c. Guru memfasilitasi kerja sama dan diskusi dalam kelompok.	√				
		d. Guru aktif memantau dan membimbing semua kelompok secara adil.	√				
3	Permainan (Games)	a. Guru menyiapkan soal-soal games yang relevan dan sesuai dengan materi.	√				

		b. Guru menjelaskan aturan permainan dengan jelas sebelum games dimulai.	✓
		c. Guru menggunakan media atau alat bantu untuk membuat suasana games menarik dan interaktif.	✓
4	Turnamen (<i>Tournament</i>)	a. Guru mengatur pelaksanaan turnamen dengan sistem meja kompetisi yang sesuai.	✓
		b. Guru memastikan bahwa peserta dari tiap kelompok berpartisipasi secara adil dalam turnamen.	✓
		c. Guru mencatat skor hasil turnamen secara objektif dan transparan.	✓
5	Penghargaan Tim (<i>Team Recognition</i>)	a. Guru mengumumkan hasil akhir turnamen dan memberi pengakuan pada kelompok berprestasi.	✓
		b. Guru memberi penghargaan atau pujian baik secara verbal maupun simbolis (sertifikat, poin, dll).	✓
Jumlah		65	6
Skor Total		71	
Skor ideal= jumlah item x skor tertinggi		15 x 5 = 75	

Perhitungan skor dilakukan dengan membandingkan jumlah skor total yang diperoleh dengan skor ideal, kemudian dikalikan dengan angka seratus untuk mendapatkan persentase.

$$\frac{71}{75} \times 100 = 94,67\%$$

Apabila rentang skor dan persentase berikut diinterpretasikan, bahwa observasi kegiatan siswa pada saat melaksanakan proses pembelajaran di kelas, adalah sebagai berikut:

0 % - 19 % = Buruk sekali

20 % - 49 % = Buruk

40 % - 59 % = Cukup

60 % - 79 % = Baik

80 % - 100 % = Baik Sekali

maka berdasarkan kategori di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan guru tergolong dalam kategori "baik sekali".

Setelah observasi terhadap guru dilakukan dan hasilnya diperoleh, langkah selanjutnya adalah melakukan observasi terhadap aktivitas siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran di kelas. Berikut ini adalah hasil observasi terhadap kegiatan siswa di kelas eksperimen.

Tabel 2. Lembar Observasi Kegiatan Guru

No	Indikator TGT	Aspek yang Diamati	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Penyajian Kelas (<i>Class Presentation</i>)	a. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik.	✓				
		b. Siswa aktif bertanya atau menanggapi selama penjelasan materi.		✓			
		c. Siswa mencatat poin penting dari penyajian materi.		✓			

2	Belajar Kelompok (Team)	a. Siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok. ✓ b. Siswa bekerja sama dengan teman satu kelompok. ✓ c. Siswa berperan sesuai tugas dalam kelompok. ✓ d. Siswa menunjukkan sikap saling menghargai dalam kelompok. ✓
3	Permainan (Games)	a. Siswa antusias mengikuti kegiatan games. ✓ b. Siswa mampu menjawab soal games dengan baik. ✓ c. Siswa menunjukkan sikap sportif selama permainan. ✓
4	Turnamen (Tournament)	a. Siswa mengikuti turnamen sesuai aturan. ✓ b. Siswa mampu berkompetisi dengan jujur dan adil. ✓ c. Siswa menjaga ketertiban selama turnamen. ✓
5	Penghargaan Tim (Team Recognition)	a. Siswa menerima hasil turnamen dengan sikap positif. ✓ b. Siswa menghargai kemenangan dan kekalahan dalam kelompok. ✓
Jumlah		60 9
Skor Total		69
Skor ideal= jumlah item x skor tertinggi		15 x 5 = 75

Perhitungan skor dilakukan dengan membandingkan jumlah skor total yang diperoleh dengan skor ideal, kemudian dikalikan dengan angka seratus untuk mendapatkan persentase.

$$\frac{69}{75} \times 100 = 92\%$$

Apabila rentang skor dan persentase berikut di interpretasikan, bahwa observasi kegiatan siswa pada saat melaksanakan proses pembelajaran di kelas, adalah sebagai berikut:

0 % - 19 % = Buruk sekali

20 % - 49 % = Buruk

40 % - 59 % = Cukup

60 % - 79 % = Baik

80 % - 100 % = Baik Sekali

Nilai tersebut menunjukkan bahwa hasil observasi terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran mencerminkan keterlaksanaan seluruh aspek yang direncanakan. Hal ini tampak dari

keterlibatan siswa yang sesuai dengan kriteria pembelajaran, menunjukkan bahwa proses berlangsung dengan baik sekali.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar menggunakan model *Team Games Tournament* memperoleh hasil observasi sebesar 94,67% untuk guru dan 92% untuk siswa. Hasil ini mengindikasikan bahwa seluruh komponen penting dalam proses pembelajaran telah terlaksana dengan optimal dan masuk dalam kategori "sangat baik". Pencapaian tersebut tidak lepas dari kemampuan guru dalam mengimplementasikan model *Team Games Tournament* secara efektif, sehingga pembelajaran berjalan dengan lancar dan suasana kelas tetap kondusif. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti pembelajaran yang terasa menyenangkan dan tidak membosankan.

b. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS ditunjukkan melalui table berikut.

Tabel 3. Hasil perhitungan SPSS validitas

No soal	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
1	0.558	0,367	Valid
2	0.498	0,367	Valid
3	0.827	0,367	Valid
4	0.733	0,367	Valid
5	0.559	0,367	Valid
6	0.710	0,367	Valid
7	0.672	0,367	Valid
8	0.748	0,367	Valid
9	0.653	0,367	Valid
10	0.595	0,367	Valid
11	0.614	0,367	Valid
12	0.677	0,367	Valid
13	0.767	0,367	Valid
14	0.574	0,367	Valid
15	0.494	0,367	Valid

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.900	15

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa soal yang diuji telah reliabel.

c. Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Uji **tingkat kesukaran soal** digunakan untuk mengetahui seberapa sulit atau mudah suatu soal bagi peserta tes. Tingkat kesukaran berhubungan dengan banyaknya siswa menjawab soal yang benar. Berikut hasil uji tingkat kesukaran:

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Uji Tingkat Kesukaran

No Soal	NT	Mean	Keterangan
1	1	0,61	Sedang
2	1	0,65	Sedang
3	1	0,57	Sedang
4	1	0,57	Sedang
5	1	0,70	Sedang
6	1	0,61	Sedang
7	1	0,61	Sedang
8	1	0,61	Sedang
9	1	0,65	Sedang
10	1	0,65	Sedang
11	1	0,65	Sedang
12	1	0,57	Sedang
13	1	0,61	Sedang
14	1	0,43	Sedang
15	1	0,35	Sedang

d. Hasil perhitungan daya pembeda butir instrumen.

daya pembeda ditentukan dengan lihat kelompok atas dan kelompok bawah berdasarkan skor total dan daya pembeda soal merupakan sebuah kemampuan soal untuk memilah antara siswa pandai dan siswa yang kurang pandai.

Adapun kriteria rentang nilai daya pembeda (DP) adalah sebagai berikut:

1. 0,00 – 0,20 = Jelek
2. 0,21 – 0,40 = Cukup
3. 0,41 – 0,70 = Baik
4. 0,71 – 1,00 = Baik sekali

Berdasarkan kriteria tersebut, maka dapat diketahui hasil daya pembeda dari tiap butir soal melalui tabel berikut ini:

Tabel 6. Hasil Uji Daya Pembeda

Item-Total Statistics					
	Scale				
	Scale Mean	Variance if	Corrected	Cronbach's	
	if Item	Item	Item-Total	Alpha if Item	
	Deleted	Deleted	Correlation	Deleted	
Soal_1	8,22	20,632	0,480	0,898	baik
Soal_2	8,17	20,968	0,416	0,900	baik
Soal_3	8,26	19,292	0,788	0,886	baik sekali
Soal_4	8,26	19,747	0,678	0,890	baik
Soal_5	8,13	20,755	0,486	0,897	baik
Soal_6	8,22	19,905	0,652	0,891	baik
Soal_7	8,22	20,087	0,609	0,893	baik
Soal_8	8,22	19,723	0,696	0,890	baik
Soal_9	8,17	20,241	0,589	0,894	baik
Soal_10	8,17	20,514	0,523	0,896	baik
Soal_11	8,17	20,423	0,545	0,895	baik
Soal_12	8,26	20,020	0,613	0,893	baik
Soal_13	8,22	19,632	0,719	0,889	baik sekali
Soal_14	8,39	20,522	0,497	0,897	baik
Soal_15	8,48	20,988	0,411	0,900	baik

e. Data Hasil Penelitian Pretest

Analisis data hasil pretes yang dilakukan untuk menguji kemampuan awal kedua kelas terhadap pemahaman materi, setelah semua data diperlukan dalam penelitian lengkap, selanjutnya dilakukan pengolahan data berdasarkan langkah langkah yang telah diuraikan sebelumnya.

Adapun tujuan dilaksanakannya pretes ini untuk mengetahui skill awal siswa sebelum diberikan treatment, terdapat 15 butir soal berbentuk PG. Dari hasil uji soal pretes dianalisis sehingga dapat diperoleh data sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Normalitas adalah sebaran data yang menjadi syarat untuk menentukan jenis statistik apa yang akan digunakan pada penganalisan selanjutnya. Uji Normalitas juga dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest berdistribusi normal atau tidak. Proses pengujian dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS Statistics. Hasil dari uji distribusi normalitas tersebut disajikan sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Pretest

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.165	30	.037	.936	30	.070

a. Lilliefors Significance Correction

Apabila nilai signifikansi (p-value) dari uji S-W kurang dari 0,05 ($p < 0,05$), maka data tidak berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p\text{-value} \geq 0,05$), maka data dapat dianggap berdistribusi normal.

f. Data Hasil Penelitian Post Test

Analisis data posttest pada kelas eksperimen bertujuan untuk mengevaluasi hasil belajar kognitif setelah menerapkan model *Team Games Tournament* pada proses pembelajaran Bahasa Arab. Setelah semua data terkumpul perlu dilakukan yakni pengolahan data.

1. Uji Normalitas

Analisis data hasil posttest uji normalitas menggunakan sistem operasi SPSS diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 8. Uji Normalitas Posttest

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Posttest	.174	30	.021	.907	30	.013

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan pengujian dan perhitungan, Dari Kolmogorov-Smirnova, nilai signifikansi (p-value) nya adalah 0.13. Karena p-value ($0.13 \geq 0.05$), maka data hasil posttest penelitian ini berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Table 9. Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	62.67	30	7.958	1.453
	Posttest	85.83	30	8.209	1.499

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada tabel *Paired Samples Statistics*, diketahui bahwa terdapat peningkatan signifikan secara deskriptif dalam nilai rata-rata hasil belajar kognitif dari pretest ke posttest sebesar 37,17%. Namun, untuk memastikan apakah peningkatan ini signifikan secara statistik, diperlukan analisis uji t (Paired Sample T-Test).

3. Uji T

Tabel 10. Hasil Uji analisis uji t (Paired Sample T-Test).

Paired Samples Test

		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Mean	Lower	Upper	t	df
								Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest Posttest	-23.167	10.945	1.998	-27.254	-19.080	-11.593	29

Berdasarkan hasil uji Paired Samples T-Test, diperoleh nilai signifikansi (p) sebesar 0.000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif antara sebelum dan sesudah menerapkan model *Team Games Tournament* dalam pembelajaran. Perlakuan yang diberikan terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan mufrodat dan hasil belajar peserta didik.

4. Uji N-Gain

Setelah melakukan Uji t selanjutnya dilakukan Uji Ngain, Adapun hasil rekapitulasi Uji NGain menggunakan sistem SPSS adalah sebagai berikut:

Tabel 11. Rata-rata Pretest dan Posttest

No	Hasil Tes	Rata-rata
1	Pretest	62,70
2	Posttest	85,84

$$\begin{aligned}
 \text{N-Gain} &= (\text{Posttest} - \text{Pretest}) / (100 - \text{Pretest}) \\
 &= (85,84 - 62,70) / (100 - 62,70) \\
 &= 23,14 / 37,3 \\
 &= 0,62
 \end{aligned}$$

Nilai rata-rata N-Gain yang diperoleh dari data tersebut adalah sebesar 0.62, dengan tingkat peningkatan penguasaan mufrodat peserta didik berada dalam kategori sedang.

3. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di kelas V pada mata pelajaran Bahasa Arab, dapat disimpulkan bahwa Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam aktivitas pembelajaran di kelas eksperimen menunjukkan hasil yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi selama proses pembelajaran yang menunjukkan bahwa aktivitas guru mencapai skor 94,67% dan aktivitas siswa 92%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kondusif, dan efektif.

hasil analisis data pretest sebelum penerapan model *Team Games Tournament* (TGT), diperoleh rata-rata nilai sebesar 62,70 yang menunjukkan bahwa tingkat pemahaman awal siswa kelas V masih tergolong rendah. Adapun hasil posttest setelah penerapan model tersebut menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata skor mencapai 85,84. Dengan demikian, penerapan model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan penguasaan mufrodat peserta didik secara signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 62,70 pada pretest menjadi 85,84 pada posttest. Selain itu, efektivitas model *Team Games Tournament* (TGT) juga terlihat dari hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,62 yang berada dalam kategori "sedang". Ini menunjukkan bahwa penerapan model tersebut cukup berhasil dalam membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam.

Adapun saran Selama pelaksanaan penelitian ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih terdapat berbagai kekurangan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan sedikit saran agar guru mampu menggunakan model TGT sebagai strategi inovatif, siswa perlu lebih aktif dalam menguasai mufrodat, dan sekolah diharapkan mendukung dengan fasilitas, media interaktif, serta pelatihan guru untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

4. REFERENSI

- Anas, M., & Muassomah, M. (2021). Model Pembelajaran Teams Games Turnament (TGT) Sebagai Alternatif Pembelajaran Maharah Kitabah. *'A Jamiy : Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 10(1), 29. <https://doi.org/10.31314/ajamiy.10.1.29-46.2021>
- Ayatullah. (2021). Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Sosial*, 2, 206–229.
- Deviana, A. D., Azizah, S., Nuruddaroini, M. A. S., Rusydi, A., & Khalidi, A. (2023). Penguasaan Mufradat Terhadap Kemampuan Menerjemahkan Teks Bahasa Arab. *SERUMPUN : Journal of Education, Politic, and Social Humaniora*, 1(2), 78. <https://doi.org/10.61590/srp.v1i2.88>
- Efendy, T. (2023). Konsep Sistem Among Dalam Pendidikan Menurut Ki Hadjar Dewantara. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1231–1242. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.274>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Hasriadi, H. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136–151. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>
- Munawaroh, N., Usman, A. T., Prahmana, P., & Saifullah, I. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Implementation of Team Games Tournament (TGT) Learning Model to Increase Student Learning Activity in the Subj. *Intelek Insan Cendikia*, 1. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Ph.D. Ummul Aiman, S. P. D. K. A. S. H. M. A. Ciq. M. J. M. P., Suryadin Hasda, M. P. Z. F., M.Kes. Masita, M. P. I. N. T. S. K., & M.Pd. Meilida Eka Sari, M. P. M. K. N. A. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In N. Saputra (Ed.), *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini Anggota IKAPI (026/DIA/2012).
- Riza, S. (2022). Konsep Pendidikan Islam Sepanjang Hayat. *Tarbiyatul Aulad*, 8(01), 13–32.
- Romadhon, A., & Churotul Aeni, C. (2023). Hubungan Kecerdasan Linguistik dengan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Mts Al Amar Legok Tangerang. *Ta'limi | Journal of Arabic Education and Arabic Studies*, 2(1), 39–60. <https://doi.org/10.53038/tlmi.v2i1.64>
- Sholicha, M., Indrawati, V., Pangesthi, L., & Bahar, A. (2021). *Jurnal Tata Boga Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk*. 10(2), 234–245. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>
- Sulastri, T., Rahmayani Purba, G., Syahir Falah, A., Husnul Rizqi, I., Wardiyah, R., Syafitri Siregar, S., & Nur Rizki, S. (2024). Motivasi Belajar Siswa MI Terhadap Pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(12), 2024. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10457106>
- Sunjaya. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Dasar-Dasar Ilmu Politik*, 2(2020), 18. https://etheses.iainkediri.ac.id/10121/3/932133919_bab2.pdf
- Supriadi, H. (2020). Peranan Pendidikan Dalam Pengembangan Diri Terhadap Tantangan Era Globalisasi. *Jurnal Ilmiah Prodi Manajemen Universitas Pamulang*, 3(2), 1–28. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1068521&val=16020&title=PERA>
- NAN PENDIDIKAN DALAM PENGEMBANGAN DIRI TERHADAP TANTANGAN ERA GLOBALISASI
- Taubah, M., & Pasuruan, Y. (2024). *Al Mi ' yar : Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dengan Media Number Card Terhadap Penguasaan Mufradat*. 7(2), 657–663.
- Ulhaq, N., & Lubis, L. (2023). Penyusunan Materi Ajar dalam Rangka Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab pada Siswa. *Journal of Education Research*, 4(3), 1202–1211. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.361>
- Vina Rohmatul Ummah, & Maghviroh, N. (2022). Efektifitas Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keberhasilan Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Ma'arif Kambingan Saronggi Sumenep. *Lisan An Nathiq : Jurnal Bahasa Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 102–115. <https://doi.org/10.53515/lan.v3i2.4633>