

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Penguasaan *Maharotul Kitabah* di Kelas VII SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang

Ika Jami'atur Rohmah

Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, Indonesia; ikajamiaturrohmah18@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Leraning model;
Teams Games Tournament;
Maharotul Kitabah

Article history:

Received 2024-10-27
Revised 2024-11-29
Accepted 2024-12-31

ABSTRACT

This study examines the influence of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model on students' mastery of the Maharotul Kitabah. The purpose of this study was to determine the extent of the influence and effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model on the mastery of the Maharotul Kitabah in grade VII students at SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang. A non-experimental quantitative method with a descriptive type was used in this study. Because the sample size chosen to represent the population as a whole, consisting of 49 respondents, with a 5% error table, this study used sample probability. However, for data analysis, a simple linear regression formula, instrument validity and reliability tests, classical assumption tests, and hypothesis tests were used. The results of this study are the mastery of maharotul kitabah in SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang is influenced by the cooperative learning model of teams games tournament significantly seen from the results of the test that has been carried out with the value of the t-test H_1 , namely $(10.193 > 2.012)$ which means the working hypothesis is accepted. The cooperative learning model of teams games tournament is also effective in mastering maharotul kitabah in SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang supported by the R^2 figure of 68.9% which means it has a high influence.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](#) license.



Corresponding Author:

Ika Jami'atur Rohmah

Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, Indonesia; ikajamiaturrohmah18@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Salah satu negara di luar wilayah Arab yang mendalami bahasa Arab adalah Indonesia (Hairunisa & Abdurrahman, 2024). Berdasarkan Peraturan Menteri Agama RI Nomor 2 Tahun 2008 tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Kurikulum Madrasah (Rahmah, 2018). Salah satu tujuan dari peraturan tersebut mengenai tujuan mata pelajaran bahasa Arab adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara dan menulis bahasa Arab. Tujuan ini tidak jelas, tetapi terutama mencakup aspek tata bahasa, kosa kata, dan kemampuan menulis.

Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia sama halnya dengan pembelajaran bahasa Arab bagi pelafal asing, karena bahasa Arab bukanlah bahasa pertama bagi masyarakat Indonesia. Bagi orang asing untuk belajar bahasa Arab diperlukan beberapa keterampilan, yaitu kemampuan menyimak (*maharotul istima'*), kemampuan berbicara (*maharotul kalam*), kemampuan membaca (*maharotul qiro'ah*), dan kemampuan menulis (*maharotul kitabah*).

Keterampilan menulis yang dikenal dengan Mahalotul Kitabah mencakup kemampuan menjelaskan atau mengungkapkan gagasan, mulai dari hal sederhana seperti menuliskan kata-kata, hingga aspek yang lebih kompleks seperti menulis kreatif (Ni'ma, 2022). Terdapat berbagai faktor yang menjadi ciri khas dari aksara Arab, sekaligus menjadi tantangan dalam memperoleh keterampilan ini, misalnya arah penulisan dan karakter huruf yang berbeda dengan huruf Indonesia.

Ketidakselarasan antara model dan strategi pengajaran bahasa Arab yang digunakan oleh guru dengan jiwa dan karakter siswa menjadi salah satu faktor yang menyebabkan belum tercapainya pengetahuan bahasa Arab oleh siswa (Suryadi, 2022). Model pembelajaran terus berkembang seiring dengan kemajuan disiplin ilmu bahasa, pendidikan, dan perubahan zaman (Rani, 2017). Selain itu, hasil dari penelitian dalam ranah pengajaran bahasa turut berperan dalam menciptakan pendekatan dan metode pengajaran bahasa yang baru.

Model pembelajaran memiliki peranan penting dan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kesuksesan program pendidikan (Harianti et al., 2020). Pada prinsipnya, model tersebut berfungsi sebagai kerangka utama untuk menentukan spesifikasi dan hubungan antara teori dan praktik. Bagian utama dari model yang digunakan adalah apa yang dipahami oleh siswa. Meskipun terdapat berbagai model pembelajaran bahasa, teori bahasa tetap menganggap bahwa bahasa adalah suatu sistem kebiasaan komunikatif (Siahaan et al., 2023).

Problematika dalam model pembelajaran *maharotul kitabah* mencakup berbagai aspek yang mempengaruhi efektivitas dan kemampuan siswa dalam mengembangkan keterampilan menulisnya diantaranya: 1) Kurikulum yang terbatas dan tidak memberikan penekanan yang cukup pada pengembangan keterampilan menulis bahasa Arab. 2) Model pembelajaran yang terlalu terfokus pada struktur tata bahasa dan kurang memberikan ruang bagi ekspresi kreatif dan pribadi dalam menulis dapat membuat mahasiswa kehilangan kepentingan dan motivasi. 3) Tujuan pembelajaran kurang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat membuat mereka kebingungan atau kurang termotivasi dalam pembelajaran *maharotul kitabah*. 4) Kurangnya umpan balik yang memadai dapat membuat siswa kesulitan untuk memperbaiki dan meningkatkan *maharotul kitabah* mereka (Uddin et al., 2024).

David De Vries dan Keith Edwards dari Johns Hopkins menciptakan *Team Games Tournament* (TGT) sebagai metode pembelajaran kooperatif dan merupakan salah satu model pembelajaran bahasa Arab yang paling populer (Jhonson et al., 2017). Model pembelajaran tersebut memanfaatkan permainan akademik, kuis, dan sistem poin progres individu untuk menjaga ketertarikan siswa dan menghindari kebosanan melalui elemen turnamen. Model pembelajaran ini dapat diterapkan dalam memahami berbagai keterampilan menulis, seperti *maharotul kitabah*, dengan tujuan membuat proses belajar siswa menjadi lebih menarik.

Berdasarkan penelitian oleh Mulya Hasanah dari Universitas Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 2019 di SD Muhammadiyah Sidoarum. Temuan dari penelitian ini mengungkap bahwa Siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sidoarum menunjukkan peningkatan minat dan prestasi belajar bahasa Arab berkat penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Perhitungan data sebelum dan sesudah eksperimen menunjukkan efek model yang digunakan dalam penelitian ini (Khotimah et al., 2019).

Sedangkan penelitian lain yang dilakukan oleh Revika Puspitasari dari Institut Agama Islam Negeri Curup pada tahun 2022 di SDIT Ummatan Wahidah, ditemukan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan pembelajaran aktif berkontribusi pada peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran PAI. Penerapan TGT memungkinkan siswa dan guru untuk lebih mendalami topik pelajaran, menjadikan kegiatan

pembelajaran lebih fleksibel, lebih efektif, dan secara keseluruhan meningkatkan keterampilan siswa baik dalam aspek akademik maupun non-akademik (Ubaidillah & El-Yunusi, 2022).

Penelitian ini adalah temuan baru yang belum pernah dilakukan oleh penelitian sebelumnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) mempengaruhi penguasaan *maharotul kitabah* atau tidak di SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang.

SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang adalah sekolah yang mengajarkan bahasa Arab. Sekolah ini menggunakan model pembelajaran kooperatif turnamen permainan tim, di mana siswa dibagi menjadi grup kecil dan guru memberi mereka materinya masing-masing. Guru membuat permainan bahasa arab dan setiap kelompok bersaing untuk memenangkan permainan tersebut dengan cara bersaing dengan kelompok lain untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya (Chatib, 2009).

Keterampilan menulis bahasa Arab atau *maharotul kitabah* di SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang dengan menggunakan model TGT bervariasi, banyak siswa yang sudah menguasai keterampilan menulis bahasa Arab yang dibuktikan dari nilai hasil belajar bahasa Arab siswa yang tergolong baik dan sudah menguasai aspek *maharotul kitabah*, seperti mampu menulis huruf Arab dengan benar, mampu menyusun kalimat bahasa Arab dengan struktur yang tepat, mampu menulis berbagai jenis teks bahasa Arab serta mampu memahami dan menerapkan kaidah-kaidah tata bahasa Arab dalam tulisan mereka. Namun, masih ada beberapa siswa yang perlu meningkatkan penguasaan *maharotul kitabah* mereka. Hal ini disebabkan oleh bermacam-macam faktor, seperti kurangnya latihan, kurangnya motivasi, dan kesulitan dalam memahami kaidah-kaidah tata bahasa Arab. Sehingga, peneliti tertarik untuk mengetahui sejauh mana pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap penguasaan *maharotul kitabah* pada siswa kelas VII di SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Penguasaan *Maharotul kitabah* di Kelas VII SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang".

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk menilai efek dari model pembelajaran kooperatif *Teams games tournament* terhadap keterampilan menulis bahasa Arab di Kelas VII SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang, baik secara langsung maupun tidak langsung. Pendekatan penelitian yang dipilih, sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, adalah kuantitatif non-eksperimen, metode penelitian yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data numerik yang bersifat yang tidak melibatkan percobaan langsung (Ardiansyah et al., 2023). Fokus penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dampak dari penerapan model pembelajaran kooperatif TGT terhadap keterampilan menulis bahasa Arab di SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang. Lokasi yang menjadi fokus penelitian ini adalah SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang. Penelitian ini menggunakan *probability sampling* karena menentukan ukuran sampel untuk mewakili populasi secara keseluruhan yang berjumlah 49 responden dengan tabel error 5%. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan angket. Sedangkan analisis data menggunakan rumus statistik regresi linear sederhana, uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji asumsi klasik, uji deskriptif dan uji hipotesis (Muhammad et al., 2023).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

Hasil Uji Instrumen Data

1). Hasil Uji Validitas

a) Hasil Uji Validitas Angket *Teams Games Tournament*

Pada penelitian ini, instrumen diujikan pada sampel sebanyak 49 orang. Untuk melakukan uji validitas, peneliti menyebarkan kuesioner kepada 49 responden dengan menggunakan program SPSS Statistics 17.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Angket *Teams Games Tournament*

Pernyataan	R Tabel	R Hitung	Sig.	Keterangan
1	0,288	0,390	0,006	Valid
2	0,288	0,319	0,025	Valid
3	0,288	0,515	0,000	Valid
4	0,288	0,394	0,005	Valid
5	0,288	0,360	0,011	Valid
6	0,288	0,411	0,003	Valid
7	0,288	0,420	0,003	Valid
8	0,288	0,412	0,003	Valid
9	0,288	0,495	0,000	Valid
10	0,288	0,527	0,000	Valid
11	0,288	0,371	0,009	Valid
12	0,288	0,503	0,000	Valid
13	0,288	0,455	0,001	Valid
14	0,288	0,544	0,000	Valid
15	0,288	0,523	0,000	Valid

Peneliti melakukan uji validitas untuk mengevaluasi apakah angket atau kuesioner yang digunakan sebagai instrumen penelitian efektif atau tidak. Prosedur ini melibatkan penggunaan metode *Pearson Moment Product*. Jika tingkat signifikansi yang dihasilkan kurang dari 0,05, maka data tersebut dianggap valid. Uji instrumentasi dilakukan sekali dengan melibatkan 49 responden (n). Dalam tabel dengan tingkat signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan ($dk = n - 2$), atau $dk = 49 - 2 = 47$, nilai r_{tabel} nya adalah 0,288. Alat dianggap valid jika nilai uji rhitung lebih besar dari nilai r_{tabel} . Hasil uji validitas awal terhadap 15 pertanyaan variabel X (TGT) yang dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 17 menunjukkan bahwa semua hasil valid sepenuhnya. Oleh karena itu, instrumen ini dapat dianggap valid.

b) Hasil Uji Validitas Angket Penguasaan *Maharotul kitabah*

Instrumen diujikan pada sampel sebanyak 49 orang. Untuk melakukan uji validitas, peneliti menyebarkan kuesioner kepada 49 responden dengan menggunakan program SPSS Statistics 17.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Angket Penguasaan *Maharotul kitabah*

Pernyataan	R Tabel	R Hitung	Sig.	Keterangan
1	0,288	0,557	0,000	Valid
2	0,288	0,431	0,002	Valid
3	0,288	0,493	0,000	Valid
4	0,288	0,443	0,001	Valid
5	0,288	0,575	0,000	Valid
6	0,288	0,443	0,001	Valid
7	0,288	0,381	0,007	Valid
8	0,288	0,435	0,002	Valid
9	0,288	0,522	0,000	Valid
10	0,288	0,482	0,000	Valid
11	0,288	0,364	0,010	Valid

12	0,288	0,430	0,002	Valid
13	0,288	0,484	0,000	Valid
14	0,288	0,374	0,008	Valid
15	0,288	0,381	0,007	Valid

Peneliti melakukan uji validitas untuk mengevaluasi apakah angket atau kuesioner yang digunakan sebagai instrumen penelitian efektif atau tidak. Prosedur ini melibatkan penggunaan metode *Pearson Moment Product*. Jika tingkat signifikansi yang dihasilkan kurang dari 0,05, maka data tersebut dianggap valid. Uji instrumentasi dilakukan sekali dengan melibatkan 49 responden (n). Dalam tabel dengan tingkat signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan ($dk = n-2$), atau $dk = 49-2 = 47$, nilai r_{tabel} nya adalah 0,288. Jika nilai uji r_{hitung} lebih besar dari nilai r_{tabel} , maka instrumen dianggap valid. Hasil uji validitas awal terhadap 15 pertanyaan variabel Y (*Maharotul Kitabah*), menggunakan perangkat lunak SPSS versi 17, menunjukkan bahwa semua hasil valid 100%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut valid.

2). Hasil Uji Reliabilitas

a) Hasil Uji Reliabilitas Angket Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament*

Uji reliabilitas ini digunakan untuk menunjukkan bahwa perhitungan yang dilakukan dengan alat yang sama dan pada elemen yang sama memiliki hasil yang relatif sama. Menurut rumus alpha cronbach, uji reliabilitas memiliki nilai terendah yaitu 0,7. Elemen dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alphanya* di atas 0,7.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Angket TGT

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.701	15

Berdasarkan hasil uji reliabilitas angket *teams games tournament* diperoleh nilai *cronbach's Alpha* 0,701. Hasil ini berarti lebih besar dari 0,7 maka dikatakan reliabel.

b) Hasil Uji Reliabilitas Angket Penguasaan *Maharotul kitabah*

Uji reliabilitas ini digunakan untuk menunjukkan bahwa perhitungan yang dilakukan dengan alat yang sama dan pada elemen yang sama memiliki hasil yang relatif sama. Menurut rumus alpha cronbach, uji reliabilitas memiliki nilai terendah yaitu 0,7. Elemen dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alphanya* di atas 0,7.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Angket Penguasaan *Maharotul kitabah*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.702	15

Berdasarkan hasil uji reliabilitas angket Penguasaan *Maharotul kitabah* diperoleh nilai *cronbach's Alpha* 0,702. Hasil ini berarti lebih besar dari 0,7 maka dikatakan reliabel.

Hasil Uji Asumsi Klasik

1). Hasil Uji Normalitas

Melakukan uji normalitas digunakan perhitungan regresi dengan SPSS versi 17 untuk mengukur data, data skala ordinal, interval dan rasio. Uji normalitas menggunakan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov* dengan tingkat signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data terdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		49
Normal Parameters ^{a, b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.73848398
Most Extreme Differences	Absolute	.172
	Positive	.113
	Negative	-.172
Kolmogorov-Smirnov Z		1.203
Asymp. Sig. (2-tailed)		.111

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Skala *Likert* merupakan skala pengukuran dan data merupakan data ordinal maka digunakan uji *Kolmogorov Smirnov* untuk uji normalitas. Dapat disimpulkan bahwa data yang diuji berdistribusi normal seperti output SPSS dengan uji *Kolmogorov Smirnov* yang ditunjukkan *Asymp. Sig (2-tailed)* sebesar 0,111 lebih besar dari alpha 0,05.

2). Hasil Uji Homogenitas

Setelah diketahui tingkat kenormalan data, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan dengan meneliti kedua sampel memiliki varians yang sama atau tidak. Dalam penelitian ini dapat diketahui dari hasil perhitungan T-test menggunakan program SPSS versi 17. Berikut merupakan hasil analisis uji homogenitas dalam bentuk tabel:

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

M.KITABAH

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.973	13	33	.057

Berdasarkan tabel yang disajikan, didapatkan hasil nilai signifikansi sebesar 0,057, yang merupakan angka lebih besar dari tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini, data memiliki varians yang homogen. Dalam konteks penelitian ini, kesimpulan ini mengindikasikan bahwa perbedaan antara hasil angket model pembelajaran TGT dan penguasaan *maharotul kitabah* memiliki tingkat keseragaman yang serupa. Dengan kata lain, distribusi data antara angket model pembelajaran TGT dan penguasaan *maharotul kitabah* tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan.

3). Hasil Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan menggunakan perhitungan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 17 untuk mengevaluasi apakah terdapat hubungan linier antara variabel bebas dan variabel terikat. Jika nilai signifikansi deviation from linearity lebih besar dari 0,05, maka hal ini menunjukkan adanya hubungan linier antara variabel bebas dan variabel terikat. Sebaliknya, jika nilai signifikansi deviation from linearity kurang dari 0,05, maka hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan linier antara variabel bebas dan variabel terikat.

Tabel 7. Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
M.KITABA Between Groups (Combined)	891.673	15	59.445	7.431	.000
H * TGT					
Linearity	795.707	1	795.707	99.463	.000
Deviation from Linearity	95.966	14	6.855	.857	.608
Within Groups	264.000	33	8.000		
Total	1155.673	48			

Berdasarkan hasil uji linieritas diperoleh nilai *Sig. deviation from linearity* sebesar 0,608. Hasil ini berarti nilai *signifikansi deviation from linearity* > 0,05 maka terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dengan variabel terikat.

4). Hasil Uji Deskriptif

Uji deskriptif merupakan metode statistik yang digunakan untuk menjelaskan data yang terkumpul tanpa membuat kesimpulan yang dapat digeneralisasikan.

Tabel 8. Hasil Uji Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
TGT	49	58	75	67.65	5.002
M.KITABAH	49	55	75	67.92	4.907
Valid N (listwise)	49				

- Variabel model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* memiliki nilai terendah 58 dan nilai tertinggi 75 pada tabel di atas, dengan nilai rata-rata 67,65 dan standar deviasi (tingkat distribusi data) 5,002.
- Nilai terendah untuk variabel penguasaan *maharotul kitabah* adalah 55, sedangkan nilai tertinggi adalah 75. Nilai rata-rata adalah 67,92, dan tingkat distribusi data adalah 4,907.

Hasil Uji Hipotesis

1). Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Dalam penelitian ini, metode regresi linier sederhana digunakan dengan data yang terdiri dari data interval atau rasio. Regresi linier sederhana diterapkan saat variabel dependen dipengaruhi oleh satu variabel independen. Hasil uji regresi linier sederhana dapat ditafsirkan sebagai berikut:

- Jika nilai Sig. < 0,05, maka variabel X berpengaruh signifikan terhadap variabel Y.
- Jika nilai Sig. > 0,05, maka variabel X tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y.

Tabel 9. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	795.707	1	795.707	103.894	.000 ^a
	Residual	359.966	47	7.659		
	Total	1155.673	48			

a. Predictors: (Constant), TGT

b. Dependent Variable: M.KITABAH

Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana diperoleh nilai Sig. 0,000. Hasil ini berarti nilai Sig. < 0,05 maka terdapat pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat.

2). Hasil Uji Koefisien Determinasi

Uji Koefisien Determinasi (*R-Squared*) bertujuan untuk menjelaskan seberapa besar variasi dari variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh variabel independen. Dalam konteks ini, koefisien determinasi juga dapat menilai keberhasilan model regresi dalam menjelaskan pola data.

Tabel 10. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.830 ^a	.689	.682	2.767

a. Predictors: (Constant), TGT

b. Dependent Variable: M.KITABAH

Hasil uji koefisien determinasi menunjukkan nilai sebesar 0,689, yang mengindikasikan bahwa sekitar 68,9% variasi dari variabel dependen dijelaskan oleh variabel independen. Sisanya, sekitar 31,1%, dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diuji dalam penelitian ini.

3). Hasil Uji T

Uji t bertujuan untuk membandingkan dua kelompok atau sampel yang independen untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata dua kelompok tersebut terkait dengan suatu variabel dependen tertentu.

**Tabel 11. Hasil Uji T
Coefficients^a**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	12.854	5.417		2.373	.022
TGT	.814	.080	.830	10.193	.000

a. Dependent Variable: M.KITABAH

Dari tabel di atas, Uji t pada dasarnya seberapa jauh pengaruh variabel independen secara parsial mempengaruhi variabel dependen dengan menganggap variabel lain bersifat konstan.

a) Penentuan T_{hitung}

Nilai T_{hitung} didapatkan dari hasil output pada yaitu 10,193.

b) Penentuan T_{tabel}

T_{tabel} dapat dicari pada tabel statistik pada taraf signifikansi yaitu $0,05 : 2 = 0,025$. T_{tabel} dengan derajat kebebasan (df) $n-2$ yaitu $49 - 2 = 47$. Sehingga didapat nilai T_{tabel} adalah 2,012 .

c) Pengambilan Keputusan

Jika $T_{hitung} \leq T_{tabel}$ maka H_0 (X tidak berpengaruh terhadap Y)

Jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_a (X berpengaruh terhadap Y)

Jika nilai Sig. $> 0,05$ maka H_0 (X tidak berpengaruh terhadap Y)

Jika nilai Sig. $< 0,05$ maka H_a (X berpengaruh terhadap Y)

d) Kesimpulan

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $10,193 > 2,012$ dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$ maka hasilnya H_a diterima, artinya terdapat pengaruh antara Model Pembelajaran Kooperatif *Teams games tournament* terhadap Penguasaan *Maharatul kitabah*.

b. Pembahasan

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* terhadap Penguasaan *Maharatul kitabah*

Dari hasil Uji-t, nilai t hitung (10,193) lebih besar dari t tabel (2,012) dengan tingkat signifikansi 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap penguasaan *maharatul kitabah* secara statistik signifikan. Sebagai hasilnya, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tersebut di SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang dapat dikategorikan sebagai tinggi, dan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kesuksesan program pendidikan di sekolah tersebut dengan pengaruh sebesar 68,9% yang berarti tinggi.

Hal ini sesuai dengan teori John Hopkins dalam buku Model Pembelajaran Kooperatif karya Sulisto bahwa model pembelajaran TGT memberi peluang kepada siswa untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Hasanah & Himami, 2021).

Model pembelajaran TGT yang diterapkan di SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang, berdasarkan hasil survei guru mengawali proses pembelajaran dengan menjelaskan materi *maharatul kitabah* dan memberikan instruksi terkait turnamen yang akan dilakukan. Hal ini bertujuan untuk memastikan siswa memahami materi dan aturan turnamen. Selanjutnya, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil dengan anggota yang heterogen dalam hal kemampuan dan jenis kelamin. Keheterogenan ini bertujuan untuk mendorong kerjasama dan saling membantu antar siswa. Pada saat

berkelompok, siswa berdiskusi untuk memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan. Guru berperan sebagai fasilitator untuk membimbing dan membantu siswa yang mengalami kesulitan (Maharani et al., 2019). Diskusi ini mendorong siswa untuk saling belajar dan berbagi pengetahuan. Setelah diskusi, siswa melakukan permainan edukatif dalam kelompok tentang *maharotul kitabah*. Guru kemudian menghitung skor dari setiap kelompok berdasarkan hasil permainan. Kelompok dengan skor tertinggi dinobatkan sebagai pemenang dan mendapatkan penghargaan dari guru. Penghargaan ini bertujuan untuk memotivasi siswa dan meningkatkan rasa percaya diri mereka. Permainan edukatif yang dirancang dalam TGT membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Hal tersebut sesuai dengan teori dari Slavin dalam buku Model Pembelajaran karya Helmiati bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan mengembangkan keterampilan berkolaborasi dalam kelompok (Wulandari et al., 2021).

Model Pembelajaran Kooperatif *Teams games tournament* Efektif untuk Penguasaan *Maharotul kitabah* di Kelas VII SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang

Penelitian ini dilakukan di SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang pada siswa kelas VII sebagai responden. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* untuk penguasaan *maharotul kitabah*. Melalui pembagian angket yang diisi sesuai keadaan responden, peneliti dapat mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran TGT terhadap penguasaan *maharotul kitabah* di lembaga tersebut.

Berdasarkan uji regresi linier sederhana diperoleh hasil sebesar 0,689 dengan prosentase pengaruh sebesar 68,9% yang berarti tinggi. Hasil angket menunjukkan respon yang baik dari siswa terhadap model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* sangatlah menggembirakan. Respon positif ini menandakan bahwa siswa merasa terlibat dan bersemangat dalam proses pembelajaran dengan model TGT melalui diskusi dan berbagi ide dengan teman sekelas. Model pembelajaran kooperatif TGT dapat membantu memahami materi yang diajarkan oleh guru mata pelajaran bahasa Arab dan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT terbukti efektif dalam penguasaan *maharotul kitabah* pada penelitian ini. Sehingga model pembelajaran kooperatif TGT yang telah dilaksanakan di kelas VII SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang dapat diterima dengan baik dan dapat terus diterapkan oleh guru saat proses pembelajaran dikelas.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Mulya Hasanah pada penelitiannya yang menyatakan bahwa TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk bahasa Arab, karena TGT dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kerjasama siswa dalam proses belajar mengajar (Ismah & Ernawati, 2018).

4. KESIMPULAN

Model pembelajaran memiliki peranan penting dan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kesuksesan program pendidikan. Model pembelajaran kooperatif TGT dapat membantu memahami materi yang diajarkan oleh guru mata pelajaran bahasa Arab dan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT terbukti efektif dalam penguasaan *maharotul kitabah* pada penelitian ini. Hasil uji menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap penguasaan *maharotul kitabah*, dengan nilai t_{hitung} (10,193) yang melebihi t_{tabel} (2,012) pada tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima. Berdasarkan nilai koefisien determinasi, ditemukan bahwa sekitar 68,9% variasi dari variabel terikat dapat dijelaskan oleh variabel bebas. Sisanya, sekitar 31,1%, dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Menurut kriteria *effect size*, hal ini mengindikasikan tingkat efektivitas yang tinggi, sehingga penggunaan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* terbukti efektif untuk meningkatkan penguasaan *maharotul kitabah* di kelas VII SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang.

REFERENSI

- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Chatib, M. (2009). *Sekolahnya manusia: Sekolah Berbasis Multiple Intelligences di Indonesia*. Kaifa.
- Hairunisa, A., & Abdurrahman, M. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Domino dalam Pembelajaran Mufradāt. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), Article 3. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.611>
- Harianti, A., Malinda, M., Universitas Kristen Maranatha, Nur, N., Universitas Kristen Maranatha, Suwarno, H. L., Universitas Kristen Maranatha, Margaretha, Y., Universitas Kristen Maranatha, Kambuno, D., & Universitas Kristen Maranatha. (2020). Peran Pendidikan Kewirausahaan Dalam Meningkatkan Motivasi, Kompetensi Dan Menumbuhkan Minat Mahasiswa. *Jurnal Bisnis dan Kewirausahaan*, 16(3), 214–220. <https://doi.org/10.31940/jbk.v16i3.2194>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). *Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa*. 1(1).
- Ismah, Z., & Ernawati, T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Ditinjau dari Kerjasama Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 13(1), 82–85. <https://doi.org/10.29303/jpm.v13i1.576>
- Jhonson, D. W., Jhonshon, R. T., & Jhonshon, E. (2017). *Colaborative Learning: Strategi Pembelajaran Untuk Sukses Bersama*. Nusa Media.
- Khotimah, A. H., Kuswandi, D., & Sulthoni, S. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 158–165. <https://doi.org/10.17977/um038v2i22019p158>
- Maharani, S., Kholid, M. N., Pradana, L. N., & Nusantara, T. (2019). Problem Solving in the Context of Computational Thinking. *Infinity Journal of Mathematics Education*, 8(2), 109–116.
- Muhammad, I., Rusyid, H. K., Maharani, S., & Angraini, L. M. (2023). Computational Thinking Research in Mathematics Learning in the Last Decade: A Bibliometric Review. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 12(1), 178–202. <https://doi.org/10.46328/ijemst.3086>
- Ni'ma, A. A. (2022). Penggunaan Seni Kaligrafi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah Kitabah). *Tifani: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1).
- Rahmah, N. (2018). Implementasi Permenag Nomor 2 Tahun 2008 Dan Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Di MAN Prambon Nganjuk. *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, 8(2), 183–194. <https://doi.org/10.33367/ji.v8i2.710>
- Rani, S. A. (2017). Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *AT-TA'DIB: JURNAL ILMIAH PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*, 9(2), 163–177.
- Siahaan, E. Y. S., Muhammad, I., Dasari, D., & Maharani, S. (2023). Research on critical thinking of pre-service mathematics education teachers in Indonesia (2015-2023): A bibliometric review. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 9(1), 34–50. <https://doi.org/10.29407/jmen.v9i1.19734>
- Suryadi, A. (2022). *Menjadi Guru Profesional dan Beretika*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Ubaidillah, I., & El-Yunusi, M. Y. M. (2022). Strategi Pendidik Melalui Aktivitas Kegemaran dalam Meningkatkan Bakat Minat Siswa di SD Mutiara Bunda 1 Sidoarjo. *ENGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.37304/enggang.v3i1.17033>
- Uddin, M. B., Syaifudiyah, B., Purwanti, S., & Suhadi, B. (2024). PEMBELAJARAN MENULIS AL-QUR'AN: PENDEKATAN, METODE DAN TANTANGAN. *Maktabah Borneo*, 3(1), Article 1.
- Wulandari, C. A., Rahmaniati, R., & Kartini, N. H. (2021). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament: Improving Collaboration Skills and Learning Outcomes Using Teams Games Tournament Learning Models. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 16(1), Article 1. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v16i1.2331>

