

EFEKTIFITAS METODE PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP KEBERHASILAN BELAJAR BAHASA ARAB SISWA MADRASAH TSANAWIYAH MA'ARIF KAMBINGAN SARONGGI SUMENEP

Oleh:

Vina Rohmatul Ummah¹, Nazilatil Maghviroh²
IAI Ibrahimy Genteng, STAI Nurul Huda Kapongan Situbondo
Vinaaffandy95@gmail.com, Viranazilamaghviroh@gmail.com

ABSTRAK

Dalam proses belajar mengajar, lebih-lebih pengajaran bahasa arab, model pembelajaran merupakan faktor dominan yang harus mendapatkan perhatian serius dari guru, disamping komponen-komponen penting lainnya.

Searah dengan perkembangan dan pertumbuhan Madarasah Tsanawiyah Ma'arif Kambingan Saronggi Sumenep yang terus melaju. Maka model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams games tournament (TGT) kadang kadang diterapkan di sana, Akan tetapi penulis menerapkan kembali untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar bahasa arab.

Tulisan ini mengungkap rumusan masalah tentang Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar bahasa Arab? Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan rumus T-test, selanjutnya data yang diperoleh akan diolah dan dianalisa dengan cara, penyajian data, penentuan jumlah respondent, data hasil test, analisis data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan, nilai yang di peroleh T-test tersebut = 2. 867 lebih besar dari pada nilai signifikan 5 % = 2.042, maka Ha diterima dan Ho ditolak dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil T Test tersebut sangat signifikan, sehingga hipotesis kerja yang berbunyi "Kelas yang menggunakan metode Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) (eksperimen) sangat efektif dalam keberhasilan belajar Bahasa Arab di kelas VIII MTs Ma'arif Kambingan Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep".

Kata kunci : *Model Pembelajaran Cooperativie Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT), Hasil Belajar Bahasa Arab.*

ABSTRACT

In the teaching and learning process, especially Arabic teaching, the learning model is the dominant factor that must get serious attention from the teacher, in addition to other important components.

In line with the development and growth of Madarasa Tsanawiyah Ma'arif Kambingan Saronggi Sumenep which continues to advance. So the cooperative learning model of the Teams games tournament (TGT) type is sometimes applied there, however, the authors apply it again to determine its effect on Arabic learning outcomes.

This paper reveals the formulation of the problem regarding the Effectiveness of the Use of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Learning Model on Arabic Learning Outcomes? The type of research used is quantitative research that uses the T-test formula, then the data obtained will be processed and analyzed by means, data presentation, determination of the number of respondents, test result data, data analysis and drawing conclusions.

The results show that the value obtained by the T-test = 2.867 is smaller than the significant value 5% = 2.042, then H_a is accepted and H_o is rejected. Thus, it can be said that the results of the T-test are very significant, so the working hypothesis reads "Classes that use the Cooperative Learning method of the Teams Games Tournament (TGT) (experimental) type are very effective in the success of learning Arabic in class VIII of MTs Ma'arif Kambingan, Saronggi District, Sumenep Regency".

Keywords : cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT), arabic learning outcomes.

A. Pendahuluan

Bahasa dalam kehidupan kita mempunyai fungsi dan peranan yang sangat penting, termasuk juga di dalamnya bahasa Arab. Pentingnya peranan bahasa Arab bisa dirasakan dalam upaya mempelajari dan memahami serta mengaplikasikan dalam kehidupan ajaran Islam. Karena pada dasarnya, ilmu-ilmu agama Islam ditulis dalam bahasa Arab. Apalagi al Qur'an dan al Hadits bagi bangsa Indonesia khususnya merupakan bahasa asing. Hal ini sebagaimana ditegaskan oleh Allah SWT dalam salah satu firmanNya pada surah Yusuf ayat 2.

إنا أنزلنه قرأنا عربيا لعلكم تعقلون

Artinya : "Sesungguhnya kami menurunkan Al-qur'an dengan berbahasa Arab, agar kamu memahaminya". (mushaf; 235: 2010).

Melihat betapa pentingnya bahasa Arab bagi umat Islam untuk memahami ajaran-ajaran agamanya, maka wajiblah bagi umat Islam untuk mempelajari bahasa, terutama bagi para siswa Madrasah Tsanawiyah Ma'arif desa Kambingan Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep. 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.

Dalam proses belajar mengajar, lebih-lebih pengajaran bahasa Arab, model pembelajaran merupakan faktor dominan yang harus mendapatkan perhatian serius dari guru, di samping komponen-komponen penting lainnya. Dengan demikian, diharapkan

tujuan pendidikan yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik. Maka diperlukan suatu model yang menyenangkan agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Model adalah kerangka konseptual yang di gunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan.(Sagala; 174: 2010)

Akan tetapi, pada kenyataannya, hasil belajar siswa Madrasah Tsanawiyah Ma'arif desa Kambingan Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep pada mata pelajaran bahasa arab masih sangat rendah. Hal ini dapat kita lihat dari perilaku siswa yang beranggapan bahwa bahasa arab adalah bahasa yang sangat sulit dipelajari, tidak berguna, dan tidak termasuk kategori pelajaran yang di ujian nasionalkan.

Maka seorang guru harus bisa memilih dan menggunakan model yang tepat guna dengan materi pembelajaran dapat di disampaikan dengan baik, sehingga materi dapat diterima oleh pelajar dengan mudah, cepat, dan tepat. Sebab tidak sedikit orang mahir dalam bahasa arab atau ilmu pengetahuan yang lain menjamin kemahirannya mengajarkan bahasa arab tersebut kepada orang lain.

Melihat penting dan strategisnya sebuah model pembelajaran dalam membentuk kemahiran dalam berbahasa arab. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe “*Teams Games Tournamen (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Bahasa arab Siswa” dengan mengambil lokasi di Madrasah Tsanawiyah Ma'arif desa Kambingan Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep.

Pemilihan Madrasah Tsanawiyah Ma'arif desa Kambingan Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep sebagai lokasi penelitian dilatarbelakangi oleh berbagai macam pertimbangan, antara lain: Madrasah Tsanawiyah Ma'arif desa Kambingan Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep yang berada dalam naungan Pondok Pesantren Miftahul Ulum Kambingan Saronggi mempunyai basis keagamaan yang kuat, karena pondok pesantren merupakan yayasan pendidikan Islam yang di dalamnya tidak lepas dari mengkaji kitab-kitab keagamaan. Selain itu, Madrasah Tsanawiyah Ma'arif desa Kambingan Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep mempunyai orientasi masa depan, yakni dapat mengarahkan pelajar menjadi generasi Islam yang siap menjalani hidup di masanya. Selain itu juga, dikarenakan semakin menurun keminatan siswi Madrasah Tsanawiyah Ma'arif desa Kambingan Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep dalam mempelajari bahasa arab, di karenakan model pembelajaran yang kurang menyenangkan bagi siswi Madrasah Tsanawiyah Ma'arif desa Kambingan Kecamatan Saronggi

Kabupaten Sumenep, sehingga hal tersebut membuat peneliti ingin melaksanakan penelitian disana.

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti akan memfokuskan penelitiannya kepada: Adakah efektifitas penggunaan model pembelajaran cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap keberhasilan belajar bahasa arab siswa Madrasah Tsanawiyah Ma'arif desa Kambingan Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep?

B. Landasan Teori

1. Definisi Model Pembelajaran

Selain kegiatan belajar, ada lagi kegiatan pembelajaran *al-ta'lim/al-tadris*, yaitu proses yang identik dengan kegiatan belajar mengajar. Dalam KBBI edisi IV di katakan bahwa pembelajaran berasal dari kata dasar “ajar” yang ditambah dengan awalan ”pe” dan akhiran”an” menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar. Sedangkan Bahauddin menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Kegiatan pembelajaran nampaknya lebih dari sekedar mengajar, tapi juga upaya membangkitkan niat, motifasi, dan pemolesan aktifitas belajar, agar kegiatan mereka menjadi dinamis. (Hermawan; 32: 2011).

Konkritnya, pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu: belajar tertuju kepada apa yang harus di lawan oleh siswa, mengajar berorientasi kepada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa di saat pembelajaran sedang berlangsung. Dengan kata lain, pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik serta antara peserta didik dalam rangka perubahan sikap. Karena itu, baik konseptual maupun oprasional konsep-konsep komunikasi dan perubahan sikap akan selalu melekat pada pembelajaran.(Hermawan; 11: 2011)

Jadi, model pembelajaran substansinya adalah kegiatan mengajar yang dilakukan secaramaksimal oleh seorang guru agar anak didik yang ia ajari materi tertentu melakukan kegiatan belajar dengan baik. Dengan kata lain, medel pembelajaran adalah upaya dilakukan oleh guru dalam menciptakan kegiatan belajar.

2. Definisi model *cooperative learning*

Teori yang melandasi pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme. Pada dasarnya pendekatan teori konstruktifisme dalam belajar adalah suatu pendekatan dimana siswa harus secara individual merumuskan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu. (Rusman; 201: 2013) Menurut Kelough dan Kelough mendefinisikan *cooperative learnig* sebagai suatu macam strategi pembelajaran secara kelompok, siswa belajar bersama dan saling support diantara anggota. Siswa yang belajar dalam kelompok akan belajar lebih banyak dibandingkan dengan siswa belajar dalam sistem klasikal. (Efendy; 195: 2009)

Menurut Teori Motivasi, tujuan belajar kooperatif adalah untuk menciptakan suatu situasi dimana keberhasilan dapat tercapai bila siswa lain juga mencapai tujuan tersebut. Maka pembelajaran bersifat kooperatif, bukan kompetitif, dan keberhasilan belajar adalah keberhasilan kelompok bukan keberhasilan individu. (Efendy; 195: 2009). Ada beberapa prinsip yang mendasari pembelajaran kooperatif:

- 1) *Positive interdependence*: saling tergantung secara positif, artinya anggota kelompok menyadari bahwa mereka perlu bekerjasama untuk mencapai tujuan.
- 2) *Face to face interaction*: semua anggota saling berinteraksi dengan saling berhadapan.
- 3) *Individual accountability*: setiap anggota harus belajar dan menyumbang demi pekerjaan dan keberhasilan kelompok.
- 4) *Use of collaborative/social skills*: keterampilan bekerjasama dan bernegosiasi diperlukan, untuk ini diperlukan bimbingan guru agar siswa dapat berkolaborasi.

3. Model Teams Games Tournament (TGT)

Menurut Saco dalam *Teams Games Tournament (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 pembelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

Permainan dalam *Teams Games Tournament (TGT)* dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka tersebut dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnament harus memungkinkan siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk

menyumbangkan point bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar, dan soal yang lebih mudah untuk yang kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai review materi pembelajaran.

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran yang menempatkan siswa pada kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama dengan anggota kelompoknya. Apabila dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. (Rusman; 225: 2013)

Menurut Robert Slavin *Teams Games Tournament (TGT)* adalah aktivitas yang mendorong siswa untuk cermin sambilberfikir, bekerja dalam satu tim dan kompetitif dan kompetitif terhadap tim yang lain¹ dan juga Robert Slavin mengemukakan bahwa *Teams Games Tournament (TGT)* sama saja dengan STAD kecuali satu hal, *Teams Games Tournament (TGT)* menggunakan Turnament Akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lainnya yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. (Hariyanto; 197: 2014)

Menurut Salvin pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu:

- a) Tahap penyajian kelas (class precentation)
- b) Belajar dalam kelompok (teams)
- c) Permainan (games)
- d) Pertandingan (tournament)

Diungkapkan oleh Slavin tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil
- b) Games tournament

- c) Penghargaan kelompok (Rusman; 226: 2013)

Adapun cara kerjanya ialah sebagai berikut:

- a) Sama dengan struktur STAD hanya sebagai pengganti kuis, guru melaksanakan permainan.

Permainan biasanya dilakukan dengan menggunakan meja-meja, setiap meja terdiri dari 3 orang siswa yang mewakili tim yang berbeda. Permainan terdiri dari sejumlah pertanyaan yang dirancang guru untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa tentang konten kurikulum tertentu. Permainan berupa kartu-kartu soal yang diberi nomer, setiap perwakilan dari masing-masing tim mengambil kartu soal tersebut dan berusaha menjawabnya, setiap tim diberi kesempatan untuk berlatih.

- b) Turnament merupakan struktur terkait pelaksanaan permainan tersebut. Biasanya dilaksanakan pada minggu terakhir setiap bulan. Untuk turnament pertama, guru menetapkan siapa yang bertanding pada meja permainan. Guru juga menetapkan tiga siswa peringkat atas dari setiap tim untuk duduk di meja 1, 3 siswa berikutnya juga mewakili timnya duduk dimeja 2 dan seterusnya. Dengan demikian, setiap meja akan diisi oleh siswa yang kompetensinya seimbang.

- c) Pada minggu kedua siswa boleh berpindah meja bergantung kepada kinerjanya pada turnament minggu pertama. Pada prinsipnya pemenang dari setiap meja naik ke meja yang lebih tinggi berikutnya.

- d) Skor tim dihitung berdasarkan seluruh skor anggota tim. (Warsono; 198: 2014)

4. Sejarah Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)*

Selama lebih dari empat dekade, dimulai pada tahun 1970-an dan berkembang pesat pada tahun 1980-an sampai saat ini pembelajaran kooperatif terus berkembang menjadi strategi pembelajaran yang populer. Sejumlah pakar yang ditengarai mengembangkan pembelajaran kooperatif ini antara lain adalah Johnson dan Johnson, Elliot Aronson, Robert Slavin, Elizabeth Cohen, dan Spancer Kagan. Dari para ahli tersebut yang secara konsisten mengembangkan pembelajaran kooperatif sehingga membentuk komunitas pembelajaran kooperatif adalah Elliot Aronson (masyarakat jigsaw), Johnson dan Johnson, serta Spancer Kagan (komunitas pembelajaran kooperatif spancer kagan).

Secara historis, pembelajaran kooperatif sebenarnya sudah berkembang disekitar perang dunis II. Bahkan sudah banyak para ahli yang menyumbangkan

gagasannya delama kuru waktu 1930 sampai 1940-an, antara lain adalah sejumlah filosof dan ahli psikologis seperti John Dewey, Kurt Lewin, dan Morton Deutsh. Dewey misalnya meyakini bahwa suatu hal penting bagi siswa untuk mengembangkan pengetahuan dan kecakapan sosialnya yang dapat diterapkan diluar sekolah, di dalam masyarakat yang demokratis. Teorinya menganggap siswa sebagai penerima aktif dari pengetahuan dengan cara mendiskusikan informasi dan jawaban berbagai masalah dalam suatu kelompok, terlibat dalam proses pembelajaran bersama, dan bukan sekedar duduk diam menerima informasi secara pasif.

Lewin memberikan sumbangan bagi pengembangan pembelajaran kooperatif berlandaskan gagasan tentang perlunya membangun hubungan antara anggota kelompok agar berhasil melaksanakan pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan Deutsh memberikan kontribusinya terhadap pembelajaran kooperatif dengan mengungkap perlunya sosial (*social interdependence*). Maksudnya adalah terkait dengan perlunya para siswa berkontribusi bagi tercapainya pengetahuan bersama dari kelompok pembelajran. Kemudian pada tahun 1973, pasangan periset May dan Doob menemukan bahwa orang-orang yang bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama. Ternyata lebih berhasil dalam mencapai tujuan dibandingkan mereka yang tetap bekerja secara sendiri-sendiri untuk mencapai tujuan yang sama.

Sejak itu, David dan Roger Johnson secara aktif berkontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran kooperatif. Sebagai hasil temuannya pada tahun 1975 mereka berdua mendapati bahwa pembelajaran kooperatif telah meningkatkan rasa saling memiliki dan saling menerima dan pemberian dukungan, seperti yang ditunjukkan berupa meningkatnya berbagai pemikiran strategis diantara individu-individu dalam kelompok. (Hariyanto; 160: 2014)

Di dalam buku yang berjudul Cooperative Learnig yang dikarang oleh Miftahul Huda, mengatakan bahwa perkembangan pembelajaran kooperatif dimulai dari isu dimana kelompok yang digagas oleh Dawey, Mareni, dan Lewin. Perkembangan ini lalu berlajut dengan dielaborasikannya pembelajaran kooperatif ini dengan pembelajaran kompetitif dan individualisme. Dari elabirasu ini, muncullah metode-metode yang lebih spesifik untuk menopang aplikasi pembelajaran kooperatif, seperti metode Group Investigation-nya Sharan, metode Student Team Learning-nya Slavin, dan metode-metode lain yang sejenis. (Huda; 28: 2015)

Sedangkan *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa *Teams games Tournament* (TGT) berhasil meningkatkan skill skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda. (Huda; 197: 2014)

5. Hasil Belajar Bahasa Arab

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Menurut Benjamin S. Bloom tiga ranah (domain) hasil belajar, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut A.J. Romizowski hasil belajar merupakan keluaran (outputs) dari suatu sistem pemrosesan masukan (input). Masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja (performance). Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Selanjutnya Benjamin S. Bloom berpendapat bahwa hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam dua macam yaitu pengetahuan dan keterampilan.

- a. Pengetahuan terdiri dari empat kategori, yaitu:
 1. Pengetahuan tentang fakta
 2. Pengetahuan tentang prosedural
 3. Pengetahuan tentang konsep
 4. Pengetahuan tentang prinsip
- b. Keterampilan juga terdiri dari empat kategori, yaitu:
 1. Keterampilan untuk berfikir atau keterampilan kognitif
 2. Keterampilan untuk bertindak atau keterampilan motorik
 3. Keterampilan beraksi atau sikap
 4. Keterampilan berinteraksi

Untuk memperoleh hasil belajar, dilakukan evaluasi atau penilaian yang merupakan tindak lanjut atau cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Setelah melalui proses belajar maka siswa diharapkan dapat mencapai tujuan belajar yang disebut juga sebagai hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses belajar. Sudjana berpendapat, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

6. Bahasa Arab

Bahasa arab merupakan rumpunan bahasa smit yaitu bahasa yang dipakai bangsa-bangsa yang tinggal disekitar sungai tigris dan furat, daratan Syria dan Jazirah Arabia, Suryani, dan Babilonia. Dari saking banyaknya bahasa tersebut yang bertahan sampai sekarang adalah ibrani. Sebenarnya bahasa arab timbul sejak beberapa abad sebelum Islam, karena bukti peninggalan sastra arab baru dapat dicatat hanya mulai sejak dua abad sebelum Islam, sehingga pencatatan bahasa arab baru bisa dimulai saat ini.

Ada beberapa hal yang menjadi ciri khas bahasa arab yang merupakan kelebihan yang tidak ada pada bahasa lainnya. Diantaranya adalah:

1. Jumlah abjad yang sebanyak 28 huruf dengan *makharijul* huruf (tempat keluarnya huruf) yang tidak ada pada bahasa lainnya
2. *I'rab*, yakni sesuatu yang mewajibkan keberadaan akhir kata pada keadaan tertentu, baik itu *rafa'*, *nashab*, *jazm*, dan *jar* yang terdapat pada *isim* (kata benda) dan juga *fi'il* (kata kerja)
3. Ilmu '*Arudl* (ilmu notasi syi'ir) yang mana dengan ilmu ini syi'ir menjadi berkembang dengan perkembangan yang sempurna
4. Bahasa '*Ammiyah* dan *Fush-ha*, '*ammiyah* digunakan dalam interaksi jual beli atau komunikasi dalam situasi tidak formal, sedang *fush-ha* adalah bahasa sastra dan pembelajaran
5. Adanya huruf *dhad* yang tidak ada pada bahasa arab yang lainnya

6. Kata kerja yang gramatikal yang digunakan selalu berubah sesuai dengan subjek yang berhubungan dengan kata kerja tersebut
7. Tidak adanya kata yang bersyagal dengan syagal yang sulit dibaca. Seperti “fi-ula”
8. Tidak adanya kata yang mempertemukan dua huru mati secara langsung
9. Sedikit sekali kata-kata yang terdiri dari dua huruf (*al-alfadz al tsuna'iyah*) kebanyakan 3 huruf, kemudian bertambah 1, 2, 3 dan 4 huruf
10. Tidak adanya 4 huruf yang berharakat secara terus menerus, disamping aspek-aspek yang lain yang termasuk dalam ranah deep structure (*al-bina' al-dahily*) baik segi metafora, fonologi kamus. (Mahmudah, Rasyidi; 7: 2008)

C. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, adapun rancangannya yang dipilih adalah, rancangan pra-tes dan pasca-tes, dengan kelompok eksperimen dan control yang diacak sebagaimana table berikut ini :

Tabel

Rancangan penelitian

Subjek	Pretes	Perlakuan	Pascates
R	01	X	02
R	01	-	02

Dalam rancangan ini terdapat kelompok control kelas VIIB Madrasah Tsanawiyah Ma'arif desa Kambingan Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep yang tidak mendapat *treatment* (perlakuan) model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT), dan kelompok eksperimen kelas VIIa Madrasah Tsanawiyah Ma'arif desa Kambingan Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep Untuk mendapatkan *treatment* (perlakuan) model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, materi yang diajarkan sama, yakni tentang “*Al-Hayatud Dunya*”, namun berbeda dalam penggunaan metode. Untuk kelas eksperimen, menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas control, melanjutkan

metode yang biasa digunakan oleh guru bahasa Arab, yaitu ceramah. Pada tanggal 18 April 2015 diadakan pre tes tentang materi tersebut, lalu dilanjutkan proses pembelajaran pada tanggal 21, 23 dan 25 April 2015, dan diakhiri pos tes dengan pertanyaan yang sama pada tanggal 3 Mei 2015. Jadi, untuk proses pembelajaran berjalan sebanyak tiga kali tatap muka.

Nilai tertinggi per item adalah 5, sehingga jika 20 soal terjawab dengan benar maka skor nilainya adalah 100. Penulis menggunakan angka 1 jika jawaban benar, jika salah menggunakan angka 0. Setelah proses pre tes dilakukan maka peneliti melakukan pembelajaran kembali, dan pada tanggal 3 Mei 2015 diadakan pos tes dengan pertanyaan yang sama.

D. Hasil dan Pembahasan

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis *T-Test*. *T-Test* adalah salah satu teknik analisis komparasional yang digunakan untuk menguji kebenaran, apakah ada perbedaan antara dua variabel atau lebih yang sedang diteliti/diselidiki. Ini digunakan untuk menguji hipotesis nihil (H_0) yang diajukan dalam penelitian ini yaitu tidak ada pengaruh positif yang signifikan antara efektifitas penggunaan Metode *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Desa Kambingan Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep Tahun Pelajaran 2014/2015.

Analisis data akhir dilakukan pada data hasil test yang telah diujikan pada peserta didik kelas VIII A sebagai kelas control dan kelas VIII B sebagai kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament*. Maka diperoleh data sebagai berikut:

Berdasarkan hasil analisis data tersebut maka nilai yang diperoleh *T Test* tersebut = 0.286 lebih kecil dari pada nilai signifikan 5 % = 2.042, maka H_a ditolak dan H_0 diterima dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil *T Test* tersebut tidak signifikan, sehingga hipotesis kerja yang berbunyi “Kelas yang menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) (eksperimen) tidak efektif dalam keberhasilan belajar Bahasa Arab di kelas VIII MTs Ma’arif Kambingan Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep Tahun Pelajaran 2014/2015”.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data pengujian hipotesis dan pembahasan diatas, maka didapat kesimpulan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil analisis data tersebut maka nilai yang diperoleh *T Test* tersebut = 2.867 lebih besar dari pada nilai signifikan 5 % = 2.042.

Sehingga sangat signifikan dalam penggunaan metode *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keberhasilan belajar bahasa arab siswa Mts Ma'arif desa Kambingan Kecamatan Saronggi kabupaten Sumenep.

1. Daftar Pustaka

Aisyah, Mushaf . 2010. *Al-qur'an dan Terjemah untuk Wanita*. Jabal Raudatul Jannah.

Ainin, Moh. 2007. *Metode Penelitian Bahasa Arab*. Malang: Hilal Pusataka.

Dimiyati, 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Efendy, Ahmad, Fuad. 2009. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.

Haris, Abdul, dan Asep, Jihad. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.

Hermawa, Acep. 2011. . *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Babdung: Rosda.

Huda, Miftahul. 2015. *Cooperative Learning* . Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Iskandar, 2008. *Metodologi Penelitian dan Sosial: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Gaung Persada.

Jaya, Wina. 2009. *Penelitian Kelas*. Jakarta: Kencana Pranada Media Grup.

Joyce, Bruce. 2009. *Models Of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Moleong, Lexy. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rosada.

Rasyidi, Abdul, Wahab, dan Ummi, Mahmudah. 2008. *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press.

- Rusman, 2013. *Model –Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Al- Fabeta.
- Sidjabat, 2011. *Mengajar Secara Profesional*. Bandung: Pustaka Pelajar.
- Silberma, Melvin L. 2013. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusa Media.
- Sunandar, Dadan dan Iskandar, Wasid. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT. Remaja Posdakarya.
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Al- Fabeta.
- Usman, Husaini. 2011. *Pengantar Statistik*. Jakarta: Grafindo Pustaka.
- Warsono, 2014. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: Rosda.