

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* TERHADAP PENGUASAAN *MAHAROTUL KITABAH* DI KELAS VII SMP MA'ARIF 01 NURUL MUTTAQIN
TLOGOWARU MALANG**

SKRIPSI



Oleh:

Ika Jami'atur Rohmah

NIM. 20201930102010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG
MALANG
2024**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *KOOPERATIF TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT)* TERHADAP PENGUASAAN *MAHAROTUL
KITABAH* DI KELAS VII SMP MA'ARIF 01 NURUL MUTTAQIN
TLOGOWARU MALANG**

SKRIPSI

Diajukan

Untuk Memenuhi Persyaratan

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

Oleh:

Ika Jami'atur Rohmah

NIM. 20201930102010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO
MALANG
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP PENGUASAAN MAHAROTUL KITABAH DI KELAS VII SMP MA'ARIF 01 NURUL MUTTAQIN TLOGOWARU MALANG

SKRIPSI

Disusun Oleh:

Ika Jami'atur Rohmah

20201930102010

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diujikan dalam ujian skripsi

Pembimbing I



Ahmad Nuruddin, S. Hum., M. Pd.

NIDN. 2129059404

Pembimbing II



Moh. Mofid, M. Pd.

NIDN. 2103109102

Malang, 20 Mei 2024

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab



Moh. Mofid, M. Pd.

NIDN. 2103109102

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Berjudul

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

Disusun Oleh:

Ika Jami'atur Rohmah

20201930102010

Telah diuji serta dapat dipertahankan di hadapan dewan penguji dan dinyatakan **lulus** dalam ujian sarjana pada Hari Senin Tanggal 20 Mei 2024

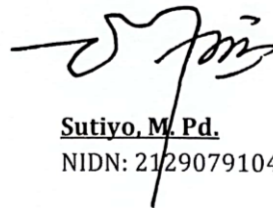
DEWAN PENGUJI

Penguji 1



Moh. Mofid, M. Pd.
NIDN. 2103109102

Penguji 2



Sutiyo, M. Pd.
NIDN: 2129079104

Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab



Moh. Mofid, M. Pd.
NIDN. 2103109102

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



H. Hufron, S. Pd., M. Pd. I.
NIDN: 2117076402

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ika Jami'atur Rohmah

Prodi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

NIM : 20201930102010

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP PENGUASAAN MAHAROTUL KITABAH DI KELAS VII SMP MA'ARIF 01 NURUL MUTTAQIN TLOGOWARU MALANG"** adalah benar merupakan karya sendiri. Hal-hal yang bukan termasuk karya saya dalam skripsi tersebut telah diberi tanda sitasi dan dituliskan pada daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar dan ditemukan pelanggaran (plagiasi di atas nilai yang ditetapkan) atas karya skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh dari skripsi tersebut.

Malang, 20 Mei 2024

Yang membuat pernyataan



Ika Jami'atur Rohmah

NIM. 20201930102010

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٥) إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ ﴿سورة الإنشراح﴾

"Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan."

(Q.S Al Insyirah: 5-6)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah Swt. atas ridhanya dan kegigihan peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. karena hanya dengan keridhoan-Mu, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat beserta salam semoga terlimpahkan atas manusia terbaik, nabi Muhammad SAW. Nabi sang pencinta umat sampai hari kiamat.

Skripsi 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”** merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapat gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti menyadari begitu banyak bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan do’a, uluran tangan dan kemurahan hati kepada peneliti. Selain itu pada kesempatan ini peneliti juga ingin menyampaikan dengan penuh hormat ucapan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Allah SWT dengan segala rahmat yang dikarunia-Nya yang memberikan kekuatan bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. KH. Ali Muzaki Nur Salim selaku pengasuh pondok pesantren Sunan Kalijogo Jabung.
3. Orang tua peneliti yaitu bapak Sukardi selaku ayah yang sangat mencintai anak-anaknya dan selalu mensupport agar kami menjadi orang sukses kelak, dan ibu Nasi’ah selaku ibunda tercinta yang selalu berjuang dan mendoakan peneliti agar menjadi orang yang bermanfaat.

4. Mohammad Yusuf Wijaya, Lc., M.M., Ph. D selaku Rektor Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang yang telah memberi kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
5. H. Hufron, S. Pd., M. Pd. I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
6. Moh Mofid, S. Pd. I, M. Pd selaku ketua Program Studi Bahasa Arab Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
7. Ahmad Nuruddin, S. Hum, M. Pd selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, arahan, dorongan dan semangat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Segenap dosen dan seluruh staf akademik IAI Sunan Kalijogo Malang yang selalu membantu dalam memberikan fasilitas, ilmu, serta pendidikan pada penelitian hingga dapat menunjang dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Pihak SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin, Tlogowaru, Kedungkandang, Malang yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk dapat melangsungkan penelitian dan memperoleh data, terutama kepada kepala dan staf guru SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin yang sudah membantu dalam memberikan dukungan secara moral kepada peneliti serta mengarahkan peneliti dalam proses pengambilan data.
10. Seseorang yang selalu menemani pada hari-hari yang tidak mudah selama proses pengerjaan skripsi ini.
11. Teman-teman lain yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu peneliti baik langsung maupun tidak langsung.

Peneliti menyadari masih terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu kritik dan saran masih peneliti harapkan demi kesempurnaan skripsi.

Peneliti juga berharap semoga skripsi ini bisa bermanfaat untuk para pembaca maupun peneliti-peneliti berikutnya.

Malang, 20 Mei 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ika Lami'atur Rohmah', with a stylized flourish at the end.

Ika Lami'atur Rohmah
NIM. 20201930102010

ABSTRAK

Rohmah, Ika Jam'atur. 2024. **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Penguasaan *Maharotul Kitabah* Di Kelas VII SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang.** Skripsi.

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Sunan Kalijogo Malang.

Pembimbing 1: Ahmad Nuruddin, S. Hum., M. Pd. Pembimbing 2: Moh. Mofid, M. Pd.

Penelitian ini meneliti tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap penguasaan *maharotul kitabah* pada siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh serta efektifitas model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap penguasaan *maharotul kitabah* pada siswa kelas VII di SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang.

Metode kuantitatif non eksperimen dengan jenis deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Karena ukuran sampel yang dipilih untuk mewakili populasi secara keseluruhan, yang terdiri dari 49 responden, dengan tabel error 5%, penelitian ini menggunakan probabilitas sampel. Namun, untuk analisis data, rumus regresi linear sederhana, uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji asumsi klasik, dan uji hipotesis digunakan.

Hasil penelitian ini adalah penguasaan *maharotul kitabah* di SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang dipengaruhi oleh model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* dengan signifikan dilihat dari hasil uji yang telah dilakukan dengan nilai uji t_{H_1} yaitu $(10,193 > 2,012)$ yang berarti hiptotesis kerja diterima. Model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* juga efektif dalam penguasaan *maharotul kitabah* di SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang dengan didukung oleh angka R^2 yaitu 68,9% yang berarti memiliki pengaruh yang tinggi.

Kata kunci : model pembelajaran, *team games tournament*, *maharotul kitabah*.

ABSTRACT

*Rohmah, Ika Jam'atur. 2024. **The Influence of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model on Maharotul Kitabah Mastery in Class VII of SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang.** Thesis.*

Arabic Language Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Institute of Religion Sunan Kalijogo Malang.

Supervisor 1: Ahmad Nuruddin, S. Hum., M. Pd. Supervisor 2: Moh. Mofid, M. Pd.

This research examines the influence of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model on students' mastery of the Maharotul Kitabah. The aim of this research is to determine the extent of the influence and effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model on the mastery of Maharotul Kitabah in class VII students at SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang.

Non-experimental quantitative methods with a descriptive type were used in this research. Because the sample size was chosen to represent the population as a whole, consisting of 49 respondents, with an error table of 5%, this study used a probability sample. However, for data analysis, simple linear regression formulas, instrument validity and reliability tests, classical assumption tests, and hypothesis tests are used.

The results of this research are that the mastery of Maharotul Kitabah at SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang is significantly influenced by the teams games tournament cooperative learning model seen from the results of tests that have been carried out with the H_1 t-test value, namely $(10.193 > 2.012)$ which means the working hypothesis is accepted. . The team games tournament cooperative learning model is also effective in mastering the maharotul kitabah at SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang, supported by the R^2 figure, namely 68.9%, which means it has a high influence.

Keywords: *learning model, team games tournament, maharotul kitabah*

خلاصة

الرحمة. إيكا جامعة. ٢٠٢٤. تأثير نموذج التعلم التعاوني في بطولة ألعاب الفرق في إتقان مهارات الكتابة في الصف السابع الإعدادي بالمدرسة الثانوية المعارف ٠١ نورول متقين تلوجوارو مالانج. اطروحه.

برنامج دراسة تعليم اللغة العربية ، كلية التربية وتدريب المعلمين معهد سونان كاليجوجو الإسلامي مالانج.

تبحث هذه الدراسة في تأثير نموذج التعلم التعاوني "فرق الألعاب والبطولات" على إتقان مهارة الكتابة لدى الطلاب. تهدف هذه الدراسة إلى معرفة مدى تأثير وفعالية نموذج التعلم التعاوني "فرق الألعاب والبطولات" على إتقان مهارة الكتابة لدى طلاب الصف السابع في المدرسة الثانوية معارف ٠١ نور المتقين تلوجوارو مالانج.

تم استخدام الأساليب الكمية غير التجريبية ذات النوع الوصفي في هذا البحث. ولأن حجم العينة تم اختياره لتمثيل المجتمع ككل، والذي يتكون من تسعة وأربعين مستجيباً، مع وجود خطأ في الجدول بنسبة خمسة بالمائة، فقد استخدمت هذه الدراسة عينة احتمالية. ومع ذلك، لتحليل البيانات، يتم استخدام صيغ الانحدار الخطي البسيطة، واختبارات صلاحية وموثوقية الأداة، واختبارات الافتراضات الكلاسيكية، واختبارات الفرضيات.

نتائج هذه الدراسة هي أن إتقان مهارة الكتابة في المدرسة الثانوية معارف ٠١ نور المتقين تلوجوارو مالانج يتأثر بشكل كبير بنموذج التعلم التعاوني "فرق الألعاب والبطولات" كما يتضح من نتائج الاختبار الذي تم إجراؤه بقيمة اختبار t_{H_1} (١٠.١٩٣ < ٢.٠١٢) مما يعني قبول فرضية العمل. كما أن نموذج التعلم التعاوني "فرق الألعاب والبطولات" فعال في إتقان مهارة الكتابة في المدرسة الثانوية معارف ٠١ نور المتقين تلوجوارو مالانج، بدعم من قيمة r^2 التي بلغت ٦٨.٩٪ مما يعني أن له تأثيراً كبيراً.

الكلمات المفتاحية: نموذج التعلم، بطولة الألعاب الجماعية، مهارات الكتابة

DAFTAR ISI

COVER 1	i
COVER 2	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
خلاصة	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Hipotesis Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Definisi Operasional Variabel	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Model Pembelajaran Bahasa Arab	8
2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran Bahasa Arab.....	8
2.1.2 Jenis-jenis Model Pembelajaran.....	13
2.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	19
2.2 <i>Maharotul Kitabah</i>	29
2.2.1 Pengertian <i>Maharotul kitabah</i>	29
2.2.2 Manfaat dan Tujuan <i>Maharotul kitabah</i>	37
2.2.3 Metode dan Media <i>Maharotul Kitabah</i>	41
2.3 Penelitian Terdahulu	46
2.4 Indikator dan Variabel.....	54
2.5 Kerangka Konseptual	55

BAB III METODE PENELITIAN	56
3.1 Metode Penelitian dan Jenis Penelitian	56
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	56
3.2.1 Populasi Penelitian.....	56
3.2.2 Sampel Penelitian	57
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	58
3.4 Teknik Pengumpulan Data	58
3.4.1 Metode Angket (Kuesioner)	58
3.4.2 Dokumentasi.....	59
3.5 Instrumen Penelitian	59
3.5.1 Kuesioner atau Angket.....	59
3.5.2 Kisi-kisi Instrumen.....	60
3.6 Teknik Analisis Data	61
3.6.1 Uji Instrumen Data	61
3.6.2 Uji Asumsi Klasik	62
3.6.3 Uji Deskriptif.....	63
3.6.4 Uji Hipotesis	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	65
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	65
4.1.1 Sejarah dan Profil SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin	65
4.1.2 Visi dan Misi SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang	66
4.1.3 Keadaan Sarana Prasarana	67
4.1.4 Kondisi guru.....	67
4.1.5 Keadaan siswa.....	69
4.2 Hasil penelitian	69
4.2.1 Karakteristik Responden.....	69
4.2.2 Deskripsi Data Penelitian	70
4.2.3 Hasil Uji Instrumen Data.....	72
4.2.4 Hasil Uji Asumsi Klasik.....	75
4.2.5 Hasil Uji Deskriptif	77
4.2.6 Hasil Uji Hipotesis	78
4.3 Pembahasan	82
4.3.1 Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> terhadap Penguasaan <i>Maharotul Kitabah</i>	82

4.3.2 Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> Efektif untuk Penguasaan <i>Maharotul Kitabah</i> di Kelas VII SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang.....	83
BAB V PENUTUP.....	85
5.1 Kesimpulan.....	85
5.2 Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pembagian Kelompok.....	24
Gambar 2. 2 Mekanisme Games.....	25
Gambar 2. 3 Kerangka Konseptual.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	46
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian	58
Tabel 3. 2 Alternatif Jawaban Angket.....	59
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket.....	60
Tabel 3. 4 <i>Effect Size</i> Nilai Koefisien Determinasi	64
Tabel 4. 1 Profil Lembaga	66
Tabel 4. 2 Sarana dan Prasarana	67
Tabel 4. 3 Kondisi Guru	68
Tabel 4. 4 Keadaan Siswa	69
Tabel 4. 5 Jumlah Responden.....	69
Tabel 4. 6 Keadaan Responden	70
Tabel 4. 7 Hasil Angket.....	70
Tabel 4. 8 Hasil Uji Validitas Angket <i>Teams Games Tournament</i>	72
Tabel 4. 9 Hasil Uji Validitas Angket Penguasaan <i>Maharotul Kitabah</i>	73
Tabel 4. 10 Hasil Uji Reliabilitas Angket TGT.....	74
Tabel 4. 11 Hasil Uji Reliabilitas Angket Penguasaan <i>Maharotul Kitabah</i>	75
Tabel 4. 12 Hasil Uji Normalitas	75
Tabel 4. 13 Hasil Uji Homogenitas.....	76
Tabel 4. 14 Hasil Uji Linieritas	77
Tabel 4. 15 Hasil Uji Deskriptif	78
Tabel 4. 16 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	79
Tabel 4. 17 Hasil Uji Koefisien Determinasi	79
Tabel 4. 18 Hasil Uji T	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	91
Lampiran 2 Surat Penerimaan Penelitian	92
Lampiran 3 Angket (kuisisioner) Penelitian	93
Lampiran 4 Jawaban Responden	96
Lampiran 5 Tabulasi Hasil Penelitian	97
Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian	101
Lampiran 7 Daftar Riwayat Hidup	102
Lampiran 8 Lembar Plagiasi	103

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu negara di luar wilayah Arab yang mendalami bahasa Arab adalah Indonesia.¹ Berdasarkan Peraturan Menteri Agama RI Nomor 2 Tahun 2008 tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Kurikulum Madrasah.² 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 giro'ah*), dan kemampuan menulis (*maharotul kitabah*).

Keterampilan menulis yang dikenal dengan *Maharotul Kitabah* mencakup kemampuan menjelaskan atau mengungkapkan gagasan, mulai dari hal sederhana seperti menuliskan kata-kata, hingga aspek yang lebih kompleks seperti menulis kreatif.³ 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.

¹ Syifa Fauziah, Intan Rembulan, and Muti Nisriinaa Ambarwati, "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Pada Mahasiswa Non Studi Arab Di Universitas Al Azhar Indonesia Dan Solusinya" (2020): 579–592.

² Menteri Agama RI, *Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Di Madrasah*, 2008.

³ Munawarah and Zulkifli, "Pembelajaran Keterampilan Menulis (*Maharah Al-Kitabah*) Dalam Bahasa Arab," *Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (2021): 22.

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.⁴ Model pembelajaran terus berkembang seiring dengan kemajuan disiplin ilmu bahasa, pendidikan, dan perubahan zaman.⁵ 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.⁶ 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.

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

⁴ Revika Puspitasari, "Implementasi Pembelajaran Aktif Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti Di SDIT Ummatan Wahidah" (IAIN Curup, 2022).

⁵ Dumaris E. Silalahi et al., *Literasi Digital Berbasis Pendidikan*, n.d.

⁶ Unang Wahidin, Muhammad Sarbini, and Imam Tabroni, "Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Praktik Pengalaman Lapangan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam," *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 03 (2022): 831.

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.⁷

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.⁸ 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 Team Game Tournament (TGT). Perhitungan data sebelum dan sesudah eksperimen menunjukkan efek model yang digunakan dalam penelitian ini.⁹

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 *Team Game Tournament (TGT)* dengan pendekatan pembelajaran aktif berkontribusi pada peningkatan partisipasi

⁷ Akhmad Nursalim, "Implementasi Pembelajaran Seni Kaligrafi Islam (Khat) Dalam Maharah AL-Kitabah (Keterampilan Menulis) Di MTs N 1 Bandar Lampung" (UIN Raden Intan Lampung, 2019).

⁸ Rizki Fatikhati Sabila, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Dasar Kompetensi Jurnal Penyesuaian." (2021).

⁹ Mulya Hasanah, "Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Dan Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IV Di SD Muhammadiyah Sidoarum Tahun Ajaran 2018/2019" (UIN Sunan Kalijaga, 2019).

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.¹⁰

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.¹¹

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

¹⁰ Puspitasari, "Implementasi Pembelajaran Aktif Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti Di SDIT Ummatan Wahidah."

¹¹ Rofika Uswatun Kasanah, "Efektifitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di MA Al-Islam Joesan Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021" (IAIN Ponorogo, 2021).

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".

1.2 Rumusan Masalah

Dengan melihat pada pembatasan masalah di atas, peneliti merumuskan sebagai berikut:

1. Apakah pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* terhadap penguasaan *maharotul kitabah* di kelas VII SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang?
2. Apakah model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* efektif terhadap penguasaan *maharotul kitabah* di kelas VII SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* terhadap penguasaan *maharotul kitabah* di kelas VII SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang.
2. Untuk mengetahui efektifitas model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* terhadap penguasaan *maharotul kitabah* di kelas VII SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang.

1.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang di ajukan pada penelitian ini antara lain:

H₁: terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* terhadap penguasaan *maharotul kitabah* di kelas VII SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang.

H₁: model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* efektif dalam penguasaan *maharotul kitabah* di kelas VII SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, baik manfaat secara praktis maupun manfaat secara teoritis.

1. Manfaat Praktis
 - a. Menyumbang pemikiran dan wawasan kepada SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang untuk meningkatkan proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar *maharotul kitabah*,

b. Memperluas pengetahuan guru tentang model pembelajaran bahasa Arab yang memudahkan mereka untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi siswa mereka dan sebagai umpan balik untuk membuat pembelajaran maharotul kitabah lebih aktif dan menyenangkan.

2. Manfaat Teoretis

Penelitian ini memiliki manfaat teoritis selain manfaat praktis yang telah dijelaskan sebelumnya. Penelitian ini memberikan dasar bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian serupa untuk meningkatkan efektivitas maharotul kitabah.

1.6 Definisi Operasional Variabel

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang tergambar dari awal hingga akhir pembelajaran yang disajikan khas oleh guru.

2. Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* adalah sebuah pembelajaran kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan turnamen akademik.

3. *Maharotul kitabah*

Maharotul kitabah adalah keterampilan menulis kemampuan ini dalam menulis kata-kata sederhana hingga tulisan yang lebih kompleks dalam bahasa Arab.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Model Pembelajaran Bahasa Arab

2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran Bahasa Arab

Model pembelajaran adalah representasi dari proses pembelajaran yang dipandu oleh pengajar dari awal hingga akhir. Model ini dapat dianggap sebagai kerangka konseptual yang terstruktur untuk merancang dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Salah satu contoh model ini adalah pola atau metode yang digunakan sebagai pedoman untuk proses belajar di kelas.¹²

Menurut Arends dalam Sri Devi Br. Siahaan, model pembelajaran merujuk pada suatu pendekatan pendidikan tertentu yang mencakup tujuan, sintaksis (urutan atau pola aliran), lingkungan, dan sistem manajemen secara menyeluruh. Semua petunjuk tersebut berperan sebagai aturan yang harus diimplementasikan, seperti halnya peraturan dalam konteks kemahasiswaan. Arends menjelaskan bahwa terdapat beberapa komponen yang harus dipenuhi agar rangkaian instruksi tersebut dapat menjadi model pembelajaran terpadu yang efektif bagi siswa.¹³

Menurut Adi yang dikutip oleh Juli Setyowati, model pembelajaran adalah sebuah kerangka konseptual yang menjelaskan bagaimana pengalaman belajar diorganisasikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam situasi seperti ini, penjelasan tentang model pembelajaran selalu terkait dengan tujuan pembelajaran. Keselarasan antara model pembelajaran dan tujuan pembelajaran mempermudah pengembangan model pembelajaran yang menyeluruh.

¹² Helmiati, *Model Pembelajaran*, 2007.

¹³ Sri Devi Br Siahaan, Pontas J Sitorus, and Tigor Sitohang, "Penggunaan Model Talking Stick Terhadap Kemampuan Menyimpulkan Isi Berita," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 10136-10146.

Apabila keduanya sejalan dan instruksinya jelas, maka pengembangan strategi dan strategi dan pemahaman terhadap cara-cara pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih mudah.¹⁴

Sedangkan menurut Trianto dalam Deni Riani, model pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu rencana atau pola yang berfungsi sebagai pedoman untuk proses pembelajaran di kelas atau tutorial. Oleh karena itu, menurut Trianto, konsep model pembelajaran tidak hanya mencakup metode pembelajaran, melainkan juga mencakup perencanaan komprehensif yang melibatkan tujuan, langkah-langkah pembelajaran, lingkungan, dan manajemen kelas. Pendekatan ini menekankan pentingnya perancangan pembelajaran secara menyeluruh untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif.¹⁵

Model pembelajaran merujuk pada metode pembelajaran yang akan diterapkan, mencakup tujuan pengajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, lingkungan belajar, dan manajemen kelas. Pemanfaatan model pembelajaran sebagai strategi pelaksanaan pembelajaran dapat berkontribusi pada perkembangan siswa dalam hal pengetahuan, ide, nilai-nilai, dan cara berpikir, sehingga meningkatkan kemampuan berpikir yang jernih dan bijaksana, serta membangun keterampilan dan keterlibatan sosial. Model pembelajaran memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya satu sama lain. Beberapa karakteristik umum dari model pembelajaran termasuk:

1. Tujuan Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki tujuan untuk dicapai. Tujuan ini dapat berkaitan dengan penguasaan materi, pengembangan keterampilan, atau perubahan perilaku.

¹⁴ J Setyowati and S Watini, "Peningkatan Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Melalui Model Bermain 'Asyik'(Reward & Yel-Yel 'Asyik') Di Tk Mutiara Cemerlang" (IAIN Curup, 2022).

¹⁵ Deni Riani, "Peningkatan Kemampuan Membaca Intensif Melalui Model Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sd Negeri 2 Tanjung Agung (Muratara)" (IAIN Curup, 2023).

2. Pendekatan Pembelajaran

Model pembelajaran dapat menggunakan pendekatan-pendekatan yang berbeda dalam menyampaikan materi, seperti pendekatan ekspositori, kolaboratif, eksperimen, atau demonstrasi.

3. Peran Guru dan Siswa

Karakteristik ini menggambarkan bagaimana peran guru dan siswa diatur dalam proses pembelajaran. Beberapa model memberi peran yang lebih aktif kepada siswa, sementara yang lain lebih menekankan peran guru sebagai pembimbing atau fasilitator.¹⁶

4. Penggunaan Sumber Daya

Setiap model pembelajaran dapat mengandalkan berbagai sumber daya, termasuk buku teks, materi daring, alat bantu mengajar, atau sumber daya manusia seperti tutor atau narasumber tamu.

5. Strategi Evaluasi

Evaluasi merupakan bagian penting dari pembelajaran. Karakteristik ini mencakup metode-metode evaluasi yang digunakan untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran, seperti ujian tertulis, proyek, atau penugasan.

6. Fleksibilitas

Beberapa model pembelajaran lebih fleksibel daripada yang lain dalam hal penyesuaian dengan gaya belajar siswa, kebutuhan individu, atau konteks pembelajaran tertentu.

¹⁶ Ibid.

7. Interaksi

Interaksi antara guru dan siswa, serta antara siswa satu sama lain, dapat bervariasi dalam setiap model pembelajaran. Beberapa model lebih menekankan interaksi langsung, sementara yang lain lebih memungkinkan interaksi melalui teknologi atau diskusi kelompok.

8. Keterlibatan Siswa

Karakteristik ini menggambarkan sejauh mana siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, baik melalui diskusi, kerja kelompok, atau kegiatan praktis.

9. Penerapan Teori Pembelajaran

Model pembelajaran sering kali didasarkan pada teori-teori pembelajaran tertentu, seperti konstruktivisme, behaviorisme, atau kognitivisme. Karakteristik ini mencakup bagaimana teori-teori ini diterapkan dalam praktik pembelajaran. Dengan memahami karakteristik-karakteristik ini, para pendidik dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran mereka, gaya mengajar, dan kebutuhan siswa mereka.

Pengertian model pembelajaran bahasa Arab menurut para ahli dapat bervariasi tergantung pada sudut pandang dan pendekatan masing-masing ahli. Menurut Ahmad Abdelrahman Yousif, model pembelajaran bahasa Arab adalah pendekatan atau metode yang digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran untuk membantu siswa memahami, menggunakan, dan menguasai bahasa Arab secara efektif. Model-model ini dapat mencakup strategi, teknik, dan aktivitas yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Arab siswa.¹⁷

Menurut Mohammed Saqr, model pembelajaran bahasa Arab mencakup berbagai pendekatan dan strategi pembelajaran yang diterapkan dalam konteks pembelajaran

¹⁷ Tara Ulfia and Irwandani Irwandani, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep," *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 2, no. 1 (2019): 140-149.

bahasa Arab. Model-model ini dapat mencakup pembelajaran berbasis tugas, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, dan lain-lain, yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap bahasa Arab.¹⁸

Menurut Jamal Abedi, model pembelajaran bahasa Arab adalah kerangka atau pendekatan yang digunakan oleh guru dalam merancang dan menyampaikan pembelajaran bahasa Arab kepada siswa. Model-model ini mencakup berbagai strategi, teknik, dan aktivitas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dan pemahaman siswa terhadap bahasa Arab.¹⁹

Sedangkan menurut Mohamad Abu-Melhim, model pembelajaran bahasa Arab adalah strategi mengajar yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa. Model-model ini dapat mencakup berbagai metode pengajaran, seperti pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis teknologi, dan lain-lain.²⁰

Berdasarkan pemahaman para ahli, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran bahasa Arab adalah strategi atau pendekatan pengajaran yang membantu siswa memahami, menggunakan, dan menguasai bahasa Arab. Model-model ini meliputi berbagai pendekatan, strategi, teknik, dan aktivitas yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Arab siswa. Pendekatan tersebut dapat mencakup pembelajaran berbasis tugas, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis teknologi, dan lain-lain. Tujuan utama dari model-model pembelajaran bahasa Arab adalah untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dan pemahaman siswa terhadap bahasa Arab, sambil memenuhi kebutuhan dan karakteristik individu siswa. Jadi, pengertian tentang model

¹⁸ Ibid.

¹⁹ Ibid.

²⁰ Ibid.

pembelajaran bahasa Arab bersifat luas dan dapat bervariasi tergantung pada sudut pandang dan pendekatan yang digunakan oleh masing-masing ahli.

2.1.2 Jenis-jenis Model Pembelajaran

1. Jenis-Jenis Model Pembelajaran Secara Umum

Menurut Helmiati, berbagai jenis model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar-mengajar secara umum mencakup:²¹

1) Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-based Learning*).

Model pembelajaran berbasis masalah adalah pendekatan di mana siswa terlibat dalam penyelesaian masalah-masalah nyata untuk memperluas pengetahuan, mengasah keterampilan penelitian, dan meningkatkan rasa percaya diri mereka. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk aktif membangun pemahaman mereka sendiri.²² Pembelajaran berbasis proyek (PBL) membantu siswa mengembangkan berbagai keterampilan penting, seperti memecahkan masalah, berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Selain itu, PBL juga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar.

2) Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Model Pembelajaran Kooperatif (MPK) adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa yang melibatkan siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama.²³ Menurut Andi Sulisto, strategi ini melibatkan siswa dalam proses belajar dengan bekerja sama dalam kelompok kecil yang terdiri dari beberapa anggota. Rusmin Husain menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pendekatan atau serangkaian strategi yang dirancang untuk merangsang kerja

²¹ Helmiati, *Model Pembelajaran*.

²² Putu Suardana, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dengan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Permainan Tolak Peluru," *Journal of Education Action Research* 3, no. 3 (2019): 270.

²³ Lestari, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas XI SMAN 4 Kota Serang Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw," *Indonesian Journal of Educational Development* 1, no. 4 (2021): 641–649.

sama antar siswa selama proses pembelajaran.²⁴ Rusmin Husain menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan atau serangkaian strategi yang dirancang secara khusus untuk merangsang kerjasama di antara siswa selama proses pembelajaran.²⁵ Taufiq menambahkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa dan memperkuat sikap saling mendukung dalam perilaku sosial.²⁶ Veni Ramadhani Kamil menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model yang berfokus pada penggabungan kelompok kecil siswa dengan tujuan memaksimalkan situasi pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran.²⁷

3) Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-based Learning*).

pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-based Learning*) memerlukan siswa untuk mengambil peran sebagai pemecah masalah yang aktif. Model ini dimulai dengan mempersembahkan suatu masalah atau situasi yang kompleks yang memerlukan solusi. Para siswa kemudian diberi kebebasan untuk menyelidiki masalah tersebut, mengumpulkan informasi yang relevan, menganalisis data, dan mengembangkan solusi yang dapat diterapkan. Melalui proses ini, siswa dapat mengasah keterampilan pemecahan masalah, berpikir kritis, bekerja sama dalam tim, dan mengaitkan pengetahuan dengan situasi dunia nyata. Pendekatan ini menekankan pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan terintegrasi, di mana

²⁴ Sulisto, "Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)," *Eureka Media Aksara* (2022): 1-23.

²⁵ Rusmin Husain, "Penerapan Model Kolaboratif Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *E-Prosiding Pascasarjana Universitas Negeri ...* 1, no. 2012 (2020): 12-21.

²⁶ Taufiq, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (Team Assisted Individualization) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Krueng Sabee," *file:///C:/Users/VERA/Downloads/ASKEP_AGREGAT_ANAK_and_REMAJA_PRINT.docx* 21, no. 1 (2020): 1-9.

²⁷ Veni Ramadhani Kamil et al., "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Belajar Siswa Kelas VI," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 6025-6033.

siswa secara aktif belajar melalui pengalaman langsung dengan masalah-masalah yang relevan dan menantang.²⁸

4) Model Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching*).

Pendekatan Pembelajaran Kontekstual (CTL) membantu guru dalam mengajar karena menghubungkan materi pelajaran dengan situasi kehidupan nyata. CTL mendorong siswa untuk mengaitkan pengetahuan mereka dengan peran mereka dalam keluarga, masyarakat, warga negara, atau pekerjaan. Ini juga dapat dilihat sebagai sistem yang mendorong otak siswa untuk membuat model yang memberikan makna dengan menghubungkan pelajaran akademik dengan pengalaman hidup mereka.²⁹ CTL dirancang untuk mendorong siswa untuk mengalami dan menerapkan pembelajaran dengan mengaitkannya dengan masalah dunia nyata yang berkaitan dengan peran dan tanggung jawab mereka dalam kehidupan sehari-hari. Ini memungkinkan siswa menghubungkan, memperluas, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan akademik mereka untuk menyelesaikan masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan pembelajaran kontekstual erat terkait dengan pengalaman dunia nyata dan melibatkan proses yang kompleks, yang jauh lebih dari sekadar metode latihan dan respons terhadap stimulus.

5) Model Pembelajaran Inkuiri.

Pembelajaran inkuiri adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pengalaman belajar yang mendorong siswa untuk menemukan konsep dan prinsip secara mandiri. Model inkuiri memungkinkan siswa untuk menyelidiki masalah secara menyeluruh, membuat kesimpulan berdasarkan bukti, dan memperoleh pengetahuan melalui proses belajar. Siswa menjadi fokus utama, dengan kegiatan

²⁸ Abna Hidayati and Alwen Bentri, "Model Pembelajaran Online: Mengintegrasikan Autentic Learning Dan Realword Activities" (n.d.).

²⁹ W Fajar Prayogo, "Penggunaan Pendekatan Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Siswa SDN 74 Kota Bengkulu" (2019).

yang dirancang untuk mendorong mereka dalam mencari jawaban sendiri. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir logis, kritis, kritis, dan intelektual melalui aktivitas penelusuran dan penemuan jawaban.³⁰

6) Model Pembelajaran Pencapaian Konsep (*Concept Learning*).

Model pembelajaran pencapaian konsep ini memiliki perbedaan dengan penelitian proses pemikiran. Model ini bertujuan membantu siswa dalam memahami konsep dan menggunakannya sebagai alat untuk mengorganisir informasi. Tujuan utamanya adalah membantu siswa dalam memahami konsep secara efektif, menganalisis dan mengembangkan konsep.³¹ Penggunaan model ini juga efisien dalam menyampaikan informasi terstruktur di berbagai bidang studi. Salah satu kelebihanannya adalah peningkatan kemampuan belajar yang lebih lancar dan efektif melalui penggunaan konsep kinerja.

2. Jenis-Jenis Model Pembelajaran Bahasa Arab

Menurut Rika Lutfiana Utami, model pembelajaran bahasa Arab mengacu pada pendekatan atau metode yang digunakan untuk mengajar atau mempelajari bahasa Arab. Berbagai model ini dikembangkan dengan tujuan memberikan pengalaman belajar secara efektif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pelajar. Beberapa contoh model pembelajaran bahasa Arab termasuk:³²

³⁰ Antonius Suban Hali, "Penerapan Pendekatan Quided Inkuiri Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IX A SMP Negeri 3 Kupang Timur" 20, no. 2 (2022): 41-47.

³¹ Nana Hendracita, *Model Model Pembelajaran SD*, 2001.

³² Rika Lutfiana Utami, "Desain Kurikulum Bahasa Arab Di Indonesia" (n.d.): 108-124.

1) Pembelajaran Terstruktur

Pembelajaran bahasa Arab dapat dilakukan melalui kursus formal di lembaga pendidikan formal seperti sekolah atau universitas. Pembelajaran ini seringkali memiliki kurikulum dan struktur penilaian tertentu.

2) Pembelajaran Kontekstual

Pendekatan ini melibatkan pembelajar dalam situasi atau lingkungan yang mencerminkan kehidupan sehari-hari di komunitas berbahasa Arab. Pendekatan ini mencakup kegiatan-kegiatan seperti berbicara dengan penutur asli, menonton film atau mendengarkan musik berbahasa Arab.

3) Pembelajaran Mandiri

Belajar mandiri dengan buku atau sumber online. Banyak orang memilih belajar bahasa Arab secara mandiri menggunakan buku teks, kamus, atau sumber belajar online. Pendekatan ini memungkinkan adanya fleksibilitas dan kemampuan beradaptasi terhadap kecepatan belajar setiap individu.

4) Pembelajaran Berbasis Teknologi

Penggunaan teknologi seperti aplikasi pembelajaran bahasa Arab, platform online, dan sumber daya digital lainnya dapat memberikan pendekatan interaktif dan mendukung pembelajaran mandiri.³³

5) Pembelajaran Kooperatif

Kerja kelompok atau proyek bersama Beberapa model pembelajaran bahasa Arab mendorong kerja kelompok atau proyek bersama, di mana siswa berkolaborasi untuk memahami dan menggunakan bahasa Arab dalam konteks tertentu.

³³ Ibid.

6) Pembelajaran Keterampilan Spesifik

Fokus pada keterampilan khusus Beberapa program pembelajaran bahasa Arab mungkin berfokus pada pengembangan keterampilan khusus, seperti berbicara, menulis, mendengarkan atau membaca.

7) Pendekatan Berbasis Keterampilan

Pembelajaran keterampilan terpadu adalah suatu model pembelajaran yang menekankan pada integrasi keterampilan berbahasa, terutama dalam pengembangan kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis secara bersamaan. Penting untuk memilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan preferensi belajar. Menggabungkan beberapa metode atau model juga bisa menjadi strategi efektif untuk mencapai kemampuan bahasa Arab yang komprehensif.

Eggen dan Kauchak mengatakan model pencapaian konsep membantu siswa dari berbagai kelompok usia mempelajari keterampilan berpikir kritis dan meningkatkan pemahaman dan pemahaman konsep. Menurut Nana Hendracita, ini adalah pendekatan pembelajaran.³⁴ Metode pembelajaran ini, siswa tidak diajar secara langsung tentang cara membentuk konsep, tetapi mereka menemukannya melalui contoh-contoh yang menonjolkan sifat-sifat konsep tersebut. Saat mengaplikasikan konsep ini, guru memberikan contoh untuk menggambarkan konsep yang sedang dipelajari. Ketika siswa membuat hipotesis tentang suatu konsep, mereka menganalisisnya dengan mempertimbangkan contoh dan noncontoh, yang pada akhirnya membantu mereka memahami konsep tersebut dengan lebih baik. Ada 2 aspek penting yang perlu dipahami dalam menggunakan model pembelajaran pencapaian konsep, yaitu:

³⁴ Hendracita, *Model Model Pembelajaran SD*.

- 1) Menentukan tingkat pencapaian konseptual.³⁵ Tingkat pencapaian konseptual yang diinginkan oleh siswa sangat dipengaruhi oleh kompleksitas konsep dan perkembangan kognitif mereka. Beberapa siswa dapat memahami konsep pada tingkat yang lebih konkret atau rendah, sementara yang lain mungkin mampu mencapainya pada tingkat klasifikasi atau formal.
- 2) Analisis konsep adalah metode yang dimaksudkan untuk membantu guru menyusun rencana pelajaran untuk mengajar konsep tertentu. Dalam melakukan analisis konseptual, guru harus memperhatikan beberapa hal, seperti: (1) menemukan nama konsep; (2) menentukan standar dan variabel atribut konsep; (3) menjelaskan definisi konsep; (4) memberikan contoh dan bukan contoh konsep; dan (5) memahami bagaimana konsep ini berhubungan satu sama lain.

2.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)*

David DeVries dan Keith Edwards menciptakan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT), yang merupakan model pertama dari Johns Hopkins. Model TGT menggunakan turnamen akademik, kuiskuis, dan sistem skor kemajuan individu. Peserta didik berkompetisi sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang memiliki kinerja akademik setara.³⁶ Model TGT menggabungkan elemen permainan dan penguatan (reinforcement), memungkinkan semua siswa berpartisipasi dalam aktivitas tanpa memandang status mereka. Model TGT memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih santai dan menikmati tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.³⁷

Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)*, menurut Slavin dalam Rosida Kailul, mengutamakan kerja sama siswa untuk mencapai tujuan

³⁵ Jelita Panjaitan, "Peningkatan Pengetahuan Konseptual Siswa Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning," *Pensa: Jurnal Pendidikan Sains* 28, no. April (2020): 100–105.

³⁶ Sulisto, "Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)."

³⁷ Ibid.

pembelajaran. Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang memiliki karakteristik yang berbeda, dan setiap kelompok akan berpartisipasi dalam permainan pembelajaran yang dirancang khusus untuk mereka. Proses pembelajaran dimulai dengan pengenalan materi oleh guru, diikuti dengan pembentukan kelompok dan diskusi antar siswa untuk memahami materi. Kemudian, siswa akan bermain permainan yang berkaitan dengan materi tersebut, dan skor dari setiap kelompok akan dihitung. Kelompok dengan skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan. Model TGT bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat kerjasama antar siswa, dan meningkatkan pemahaman materi.³⁸

Pengimplementasian model ini melibatkan pembagian siswa ke dalam kelompok yang beragam, dengan tugas yang bisa seragam atau beragam antar kelompok. Setelah tugas ditetapkan, setiap kelompok bekerja sama dengan mengerjakannya secara individu dan melakukan diskusi. Upaya dilakukan untuk membangun kekompakan dan semangat persaingan antar kelompok, serta menciptakan suasana interaksi yang menyenangkan seperti dalam permainan. Prinsip-prinsip dasar TGT mencakup:³⁹

1. Siswa akan dipisahkan menjadi kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota yang bervariasi, sekitar 4 hingga 5 orang per kelompok, dan diberikan panduan tentang topik pembelajaran serta instruksi mengenai proses pelaksanaannya.
2. Guru menyiapkan materi pelajaran, dan siswa bekerja sama dalam kelompok untuk memastikan bahwa semua anggota kelompok memahami konten tersebut.

³⁸ Rosida Kailul, "Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Materi Pemfaktoran Bentuk Aljabar Pada Kelas VIII SMP Negeri 14 Buru," *Frontiers in Neuroscience* 14, no. 1 (2021): 1–13.

³⁹ Maya Zahrotul Maulida, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Visual Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di SDN 2 Tulung Sampung Ponorogo" (2022): 82.

3. Selanjutnya, ketika turnamen dimulai, masing-masing siswa mengambil kartu pertanyaan dari meja dan menjawabnya dalam jangka waktu yang ditentukan. Mereka memiliki kesempatan untuk menjawab beberapa pertanyaan, dan jawaban mereka dinilai dan diberi skor, baik secara individu maupun sebagai kelompok. Setiap meja turnamen memberikan penilaian berdasarkan penampilan siswa, dengan kriteria dari superior hingga sedang.
4. Pada putaran berikutnya, penempatan duduk di meja turnamen akan disesuaikan berdasarkan hasil peringkat sebelumnya. Siswa yang mendapat peringkat lebih tinggi akan ditempatkan kembali di meja turnamen yang sama, sementara siswa yang memiliki peringkat yang lebih rendah akan dipindahkan ke meja turnamen lainnya.
5. Setelah tahap tersebut selesai, skor akan dihitung baik untuk kelompok maupun individu, kemudian penghargaan akan diberikan kepada keduanya.

Menurut Muhammad Ilham, langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT:⁴⁰

1. Pada tahap pertama model pembelajaran TGT, guru memberikan pelajaran melalui pengajaran langsung atau ceramah. Siswa dibagi menjadi kelompok empat hingga enam orang selama proses ini, masing-masing dengan keragaman dalam prestasi akademik, jenis kelamin, dan latar belakang ras atau etnik.
2. Guru mengatur permainan turnamen setelah pelajaran selesai. Permainan ini terdiri dari pertanyaan sederhana dengan nomor yang diberikan. Peserta memilih kartu berangka dan berusaha menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomornya. Setiap jawaban yang benar akan diberikan skor sesuai dengan sistem turnamen yang telah ditetapkan.

⁴⁰ Muhammad Ilham, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Dan Self Efficacy Siswa" (IAIN Syekh Nurjati Cirebon, 2021).

3. Kelompok yang berhasil menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan game dengan cepat kemudian menyajikan hasil jawaban mereka melalui perwakilan yang ditunjuk sebagai ketua kelompok.
4. Akhir sesi pembelajaran TGT, tim yang meraih nilai tertinggi dan memenuhi standar yang telah ditetapkan akan menerima penghargaan yang telah dipersiapkan.

Teguh Sudarmawan mengungkapkan langkah-langkah yang diperlukan dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif jenis TGT:⁴¹

1. Penyajian kelas

Pada tahapan awal pembelajaran, guru memaparkan garis besar topik yang akan dibahas melalui metode ceramah atau diskusi secara klasikal sebelum membentuk kelompok-kelompok kecil di antara para peserta didik.

2. Kelompok

Seusai penyampaian materi oleh guru secara klasikal, peserta didik dikelompokkan dalam unit-unit kecil yang beranggotakan 4 hingga 6 orang dengan mempertimbangkan heterogenitas kemampuan mereka.

3. Game

Setelah kelompok dibentuk, siswa diberi sejumlah pertanyaan untuk dikerjakan dan dibahas bersama dalam kelompok. Siswa yang telah memahami topik diminta untuk menjelaskan kepada teman-teman mereka yang mungkin masih bingung sebelum mengajukan pertanyaan kepada guru. Setelah itu, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas.

4. Turnamen

⁴¹ Teguh Sudarmawan, "Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Jatinegara," *Tlutih Sawo: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Humaniora* 5 (2021): 65-74.

Setelah game selesai, pertandingan antar kelompok dimulai. Setiap kelompok memilih satu anggotanya untuk berpartisipasi dalam turnamen melawan anggota kelompok lain dengan kemampuan setara. Turnamen ini menjadi ajang unjuk kebolehan, di mana setiap siswa bersaing individu untuk meraih skor tertinggi. Pertandingan berlangsung dengan menjawab pertanyaan dalam batas waktu yang ditentukan dan mengikuti peraturan yang telah ditetapkan.

5. Pemberian skor

Guru menghitung skor total untuk setiap kelompok setelah seluruh anggota kelompok berkompetisi dan memperoleh skor. Tujuan dari proses ini adalah untuk menentukan pemenang turnamen. Jumlah skor individu setiap anggota kelompok digabungkan untuk menghasilkan skor total. Pemenang dipilih berdasarkan skor tertinggi.⁴²

6. Pemberian penghargaan

Setelah skor total dihitung, guru memberikan penghargaan kepada setiap kelompok berdasarkan pencapaian mereka. Penghargaan ini dapat berupa pujian, hadiah, atau pengakuan atas usaha dan kerja keras mereka dalam turnamen. Pemberian penghargaan bertujuan untuk memotivasi siswa agar terus belajar dan meningkatkan kemampuan mereka di masa depan. Selain itu, penghargaan juga dapat memperkuat rasa kebersamaan dan kekompakan antar anggota kelompok.

Menurut Puspitasari, Slavin menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT melibatkan lima tahap, termasuk tahap penyajian kelas, belajar dalam kelompok,

⁴² T Sudarmawan, "Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2," *Widyasari-Press.Com* 5 (2021): 65-74.

permainan, pertandingan, dan pengakuan kelompok. Dari penjelasan tersebut, terdapat beberapa karakteristik utama model TGT, antara lain:⁴³

1. Siswa berkolaborasi dalam kelompok kecil.
2. Penyelenggaraan turnamen bermain.
3. Pengakuan prestasi kelompok

Menurut Trianto, langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournament s (TGT)* meliputi tahapan berikut:⁴⁴

1. Persiapan oleh guru dengan menyiapkan kartu soal, lembar kerja siswa, serta peralatan yang dibutuhkan.
2. Pembagian siswa menjadi beberapa kelompok, dengan jumlah anggota setiap kelompok sebanyak 5 orang.
3. Guru memberikan arahan mengenai aturan permainan kepada siswa.

Siswa dibagi ke dalam tim belajar yang terdiri dari empat orang masing-masing berdasarkan tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnis. Untuk memastikan bahwa semua siswa memahami materi pelajaran, guru meminta siswa bekerja sama dalam kelompok mereka. Pada akhirnya, semua siswa mengikuti kuis sendirian. Kelompok Penantang I, Kelompok Penantang II, dan seterusnya dimasukkan ke dalam skema permainan sesuai dengan jumlah kelompok yang ada.⁴⁵

Gambar 2. 1

Pembagian Kelompok



⁴³ Puspitasari, "Implementasi Pembelajaran Aktif Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti Di SDIT Ummatan Wahidah."

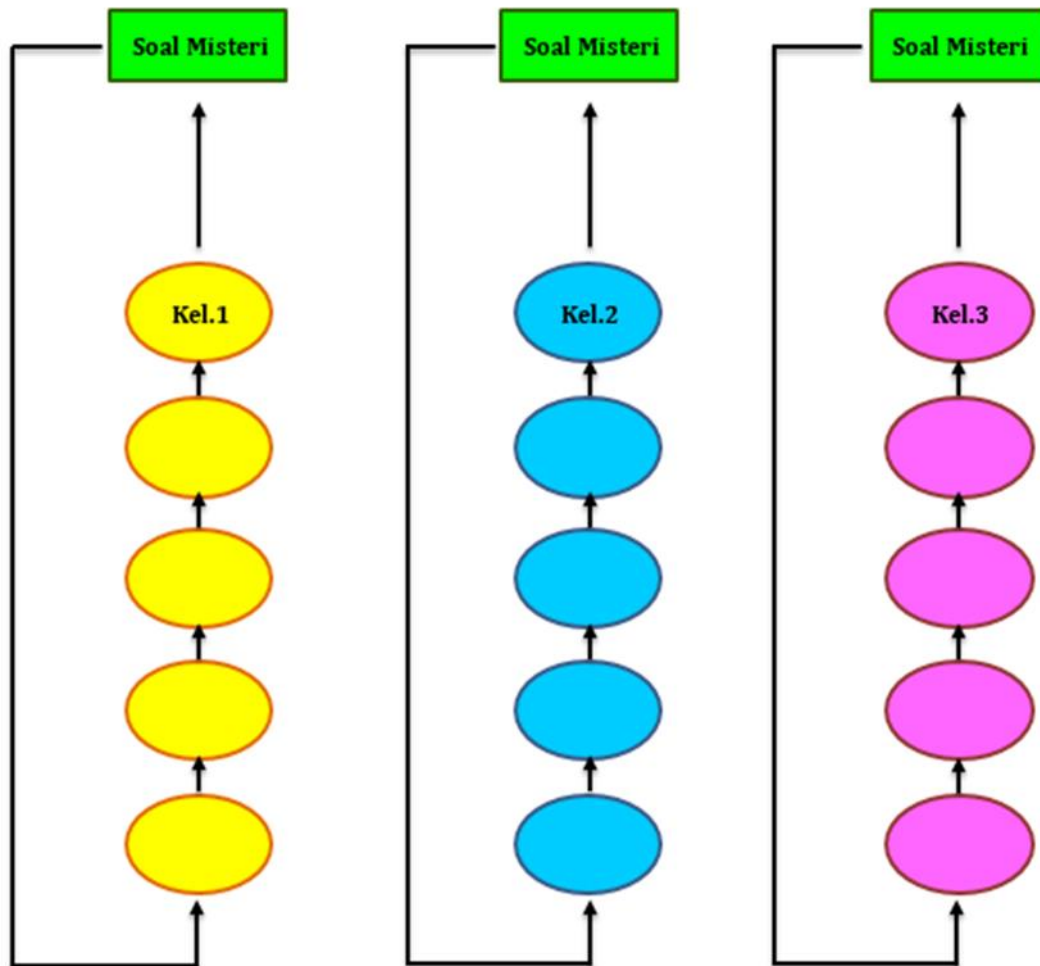
⁴⁴ Hardimansyah, "Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Fiqih Di Mts Negeri Putussibau," *journal PIWULANG* 3, no. 2 (2021): 143.

⁴⁵ Ika Lestariningsih, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Dan Cara Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SDN Gondanglor 1 Kecamatan Sugio Kabupaten Lamongan" (2020).

Gambar berikut menunjukkan secara komprehensif mekanisme permainan untuk 3 tim:

Gambar 2. 2

Mekanisme Game



Di setiap kelompok, peserta yang berada di atas kemudian akan mengerjakan soal yang ada di depannya. Jika peserta merasa tidak mampu menjawab, peserta lain yang menjawab pertanyaan tersebut. Langkah ini diulang sampai semua pertanyaan teka-teki dijawab dalam batas waktu. Jika semua kelompok yang menantang berhasil menjawab semua pertanyaan teka-teki, guru mengoreksi hasil pekerjaan. Jawaban yang tepat akan mendapatkan nilai 20 poin, sementara jawaban yang kurang tepat akan mendapatkan nilai 5 poin. Kelompok penantang yang meraih poin tertinggi akan

menjadi pemenang, dan kemudian guru akan memberikan penghargaan kepada kelompok tersebut.⁴⁶

Meskipun model pembelajaran TGT cukup efektif, namun setiap model pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahan. Seperti yang dinyatakan oleh Salvin, terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penerapan TGT, yaitu:⁴⁷

1. Kelebihan model TGT:

- 1) Meningkatkan kemampuan berpikir dan mengembangkan keterampilan berkolaborasi dalam kelompok.
- 2) Menghapus perbedaan pendapat atau diskriminasi berdasarkan ras, agama, atau warna kulit yang berasal dari latar belakang pribadi siswa.
- 3) Adanya teman sebaya yang mampu mengkoordinasikan diskusi kelompok dan berperan sebagai panduan bagi anggota kelompok.
- 4) Peningkatan interaksi antara siswa saling meningkatkan dimensi sosial dan keterampilan untuk berbagi pandangan dengan teman sejawat.
- 5) Memberikan kebebasan kepada siswa untuk belajar bersama teman, berkomunikasi, berinteraksi, dan mencoba menyelesaikan masalah dengan menerapkan prinsip kejujuran dan tanggung jawab.
- 6) Partisipasi kelompok dalam turnamen bertujuan untuk menjaga agar suasana di dalam kelas tidak menjadi monoton dan kaku, sehingga siswa tidak merasa bosan. Melalui permainan kompetitif, diharapkan siswa dapat merasakan pengalaman yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.
- 7) Meskipun pembelajaran berlangsung dalam konteks kelompok, model ini tetap menghargai peran dan kontribusi setiap siswa secara individual. Ini disebabkan

⁴⁶ Ibid.

⁴⁷ Helmiati, *Model Pembelajaran*.

oleh upaya masing-masing siswa untuk meningkatkan skor kelompoknya dalam turnamen, mendorong mereka untuk terus bekerja keras guna mencapai nilai tertinggi secara personal yang kemudian akan disumbangkan dan digabungkan dengan skor siswa lain dalam kelompoknya.

2. Kekurangan model TGT:

- 1) Para siswa masih belum terbiasa dengan model pembelajaran ini, karena mereka telah terbiasa dengan pendekatan tradisional di mana hanya perlu mendengarkan ceramah. Untuk mengatasi situasi ini, perlu memberikan penjelasan kepada guru sehingga ada waktu yang memadai untuk memulai penerapan model pembelajaran yang baru.
- 2) Pembentukan kelompok membuat guru merasa kesulitan memulai, karena suasana kelas menjadi kurang kondusif dan sulit untuk dikendalikan.
- 3) Waktu investasi cukup lama dan tidak bisa dilakukan dalam satu sesi saja.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki hubungan yang erat dengan penguasaan maharah kitabah (keterampilan menulis bahasa Arab) karena beberapa alasan berikut:⁴⁸

1. Meningkatkan Motivasi Belajar:

- TGT menggunakan struktur kompetitif yang sehat antar tim untuk memotivasi siswa belajar dengan lebih giat.
- Siswa terdorong untuk mempelajari materi dan berlatih menulis bahasa Arab dengan baik agar tim mereka dapat meraih kemenangan dalam turnamen.
- Semangat kompetisi yang positif ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendorong mereka untuk mencapai hasil yang lebih baik.

2. Meningkatkan Keterampilan Menulis:

⁴⁸ Hasanah, "Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Dan Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IV Di SD Muhammadiyah Sidoarum Tahun Ajaran 2018/2019."

- TGT memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih menulis bahasa Arab secara langsung melalui berbagai aktivitas, seperti menulis soal, mengerjakan latihan, dan menyelesaikan tugas.
- Aktivitas menulis yang berulang ini membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan menulis mereka, baik dalam hal ejaan, tata bahasa, maupun penyusunan kalimat.
- Selain itu, TGT juga mendorong siswa untuk menulis secara kreatif dan mengekspresikan ide-ide mereka dengan lebih baik.

3. Meningkatkan Kemampuan Berkolaborasi:

- TGT menekankan pentingnya kerjasama tim dalam menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan bersama.
- Siswa harus saling membantu dan berkolaborasi untuk menyelesaikan soal dan latihan menulis bahasa Arab.
- Kolaborasi ini membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan komunikasi, kerjasama, dan saling menghargai antar anggota tim.

4. Meningkatkan Kepercayaan Diri:

- TGT memberikan kesempatan bagi siswa untuk menunjukkan kemampuan mereka dalam menulis bahasa Arab di depan teman-teman mereka.⁴⁹
- Ketika siswa berhasil menyelesaikan tugas dengan baik dan mendapatkan pengakuan dari tim atau guru, rasa percaya diri mereka akan meningkat.
- Kepercayaan diri yang tinggi ini penting untuk membantu siswa dalam mengatasi rasa takut dan keraguan dalam menulis bahasa Arab.

5. Meningkatkan Hasil Belajar:

⁴⁹ Ibid.

- TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk bahasa Arab. Hal ini karena TGT dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kerjasama siswa dalam proses belajar mengajar.

Kesimpulannya, model pembelajaran TGT dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan penguasaan maharah kitabah (keterampilan menulis bahasa Arab) pada siswa. TGT dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat, meningkatkan keterampilan menulis mereka, dan membangun rasa percaya diri dalam menulis bahasa Arab.

2.2 Maharotul Kitabah

2.2.1 Pengertian Maharotul kitabah

Maharotul kitabah adalah kemampuan atau keterampilan menulis, termasuk dalam konteks penguasaan penulisan aksara Arab atau bahasa Arab secara umum. Kemampuan ini mencakup berbagai aspek, mulai dari menulis kata-kata sederhana hingga kemampuan mengarang atau menyusun tulisan yang lebih kompleks.⁵⁰ Pentingnya *maharotul kitabah* tertuang dalam QS.Al-Alaq ayat 1-5 yang berbunyi:⁵¹

إِنشَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) إِفْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤)
عَلَّمَ الْإِنسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya: (1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. (2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. (3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia. (4) Yang mengajar (manusia) dengan pena. (5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.

Banyak interpretasi tentang makna "qalam" dalam ayat ke-4 surat Al-Alaq, dimana kebanyakan mengartikannya sebagai lauhul mahfudz, yakni buku yang mencatat seluruh peristiwa dan kejadian di alam semesta ini. Allah memberi contoh dengan menyuruh para malaikat-Nya untuk mencatat setiap tindakan manusia. Oleh

⁵⁰ Maulida, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Visual Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di SDN 2 Tulung Sampung Ponorogo."

⁵¹ Al-qur'an, "Surah Al-Alaq Ayat 1-5," n.d.

karena itu, sebagai ciptaan-Nya, manusia juga seharusnya memiliki rekaman atau catatan untuk menyimpan apa yang mereka pikirkan atau lakukan, baik itu dalam bentuk tulisan di buku, data dalam komputer, dan lain sebagainya.

Menurut Abdullah Al-Ghali dalam Asna Ainun Ni'ma, *maharotul kitabah* adalah tahapan di mana seseorang membuat huruf dengan tulisan yang terbaca dengan jelas, tanpa kebingungan atau ketidakjelasan. Keperluan untuk menjaga ketegasan dan kejelasan ini menunjukkan betapa pentingnya dalam pengertian bahwa tulisan harus mematuhi aturan-aturan berbahasa Arab yang diterima oleh penutur asli.⁵² Konsep *maharotul kitabah* sebagaimana dijelaskan oleh Abdullah al-Ghali adalah:

1. Ketepatan bentuk huruf

Maharotul kitabah menitikberatkan pada keterampilan menggambar huruf dengan ketepatan sesuai dengan pola yang diakui dalam sistem penulisan bahasa Arab, termasuk memperhatikan dimensi, proporsi, dan bentuk masing-masing huruf.

2. Ketidaktertutupan dan keterbacaan

Penulisan harus jelas dan tidak membingungkan, sehingga mudah dipahami dan dibaca. Kejelasan dalam tulisan membantu memastikan pemahaman yang tepat dan menghindari kebingungan.

⁵² Asna Ainun Ni'ma, "Penggunaan Seni Kaligrafi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah Kitabah)," *Jurnal Tifani* 2, no. 1 (2022): 55–60.

3. Pematuhan terhadap kaidah bahasa Arab

Maharotul kitabah memerlukan pemahaman dan penerapan kaidah penulisan bahasa Arab yang mencakup aturan tata bahasa, ejaan, dan penulisan yang akan dikenali oleh penutur asli.

4. Pemberian makna dan arti

Selain dari segi teknis, *maharotul kitabah* juga berhubungan dengan kemampuan untuk menyampaikan pesan dan makna tertentu melalui tulisan. Pemilihan kata dan penggunaan tanda baca dapat menambah kekayaan dalam ekspresi tulisan.

Acef Hermawan dalam Segaf Baharudin menjelaskan bahwa *maharotul kitabah* adalah kemampuan untuk mengekspresikan ide, mulai dari hal yang sederhana seperti menulis kata hingga hal yang kompleks seperti menyusun karangan.⁵³

Beberapa poin penting dalam definisi tersebut melibatkan:

1. Kemampuan menggambarkan gagasan

Maharotul kitabah tidak hanya melibatkan kemampuan teknis menulis, tetapi juga memasukkan keterampilan untuk mengkomunikasikan dan menjelaskan ide dengan efektif.

2. Rentang aspek yang dicakup

Maharotul kitabah dalam situasi ini melibatkan beragam elemen, mulai dari yang rendah hingga yang tinggi. Ini termasuk dari menulis kata sederhana hingga kemampuan menyusun struktur dan mengatur ide secara kompleks dalam sebuah komposisi.

⁵³ Segaf Baharun et al., "Peran Kecakapan Berbahasa Arab Sebagai Penguat Literasi Keilmuan Islam Di Pondok Pesantren Darullughah Wadda ' Wah, Bangil, Pasuruan" (2023): 12.

3. Pemahaman tentang struktur bahasa

Penting untuk memahami struktur bahasa, tata bahasa, dan gaya menulis. Hal ini menekankan pentingnya pemahaman bahasa yang mendalam agar berhasil mengkomunikasikan ide.

4. Ekspresi gagasan yang jelas

Maharotul kitabah juga mencakup kemampuan mengkomunikasikan gagasan dengan jelas termasuk penggunaan bahasa yang tepat, kalimat terstruktur, dan aliran ide yang logis.

Moh Amin Santoso dalam Husnatul Hamidiyah Siregar mendefinisikan *maharotul kitabah* adalah kemampuan untuk menulis dan mengungkapkan pikiran atau perasaan.⁵⁴ Pengertian tersebut menyoroti 2 aspek penting, yaitu:

1. Kemahiran membentuk huruf

Maharotul kitabah memerlukan keterampilan teknis untuk membentuk huruf dengan benar yang mencakup aspek estetika dan teknis penulisan surat menurut aturan dan bentuk yang diakui dalam bahasa tertentu, dalam konteks ini mungkin bahasa Arab.

2. Kemahiran mengungkapkan pikiran atau perasaan

Selain aspek teknis menulis huruf, *maharotul kitabah* juga mencakup kemampuan menyampaikan pikiran dan perasaan secara jelas dan efektif melalui tulisan dengan menekankan kekuatan ekspresif dan komunikatif keterampilan menulis.

Definisi yang diberikan oleh para ahli di atas mencakup dua komponen penting yang berkaitan dengan *maharotul kitabah*. Pertama, kemampuan untuk membentuk huruf, yang berarti mengubah suara menjadi simbol tertulis. Kedua, kemampuan

⁵⁴ Husnatul Hamidiyah Siregar et al., "Exploring of Arabic Text Book for MA KMA 183 in 2019 Based on Mackey's Theory and ACTFL Standards," *al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 8, no. 1 (2022): 123–152.

untuk menulis ide dan perasaan. Untuk menguasai kedua aspek tersebut, pembelajaran maharotul kitabah bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis huruf melalui latihan *imla'* (dikte) dan *khat* (seni tulisan Arab atau kaligrafi), serta menyusun ide dalam bentuk *insya'* (menulis).

Imla' adalah langkah awal untuk belajar menulis bahasa Arab. Menurut Aceh Hermawan, *imla'* fokus pada penampilan dan penempatan huruf dalam membentuk kata dan kalimat.⁵⁵ Sedangkan Mahmud Ma'ruf menjelaskan bahwa *imla'* adalah pengejaan huruf yang tepat sesuai dengan posisinya dalam kata, agar tidak terjadi kesalahan makna. Singkatnya, *imla'* adalah dasar penting untuk menulis bahasa Arab dengan benar dan mudah dipahami.⁵⁶

Secara keseluruhan, terdapat tiga keterampilan dasar yang dipertajam dalam pembelajaran *imla'*. Kategori-kategori tersebut meliputi ketelitian dalam mengamati, kemampuan mendengarkan, dan kecakapan dalam menulis. Pertama, keterampilan *imla'* membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam mengobservasi kata maupun kalimat yang telah disalin ke dalam buku catatan. Kegiatan tersebut diulang untuk memberikan kesempatan siswa agar lebih leluasa dalam menulis. Hal ini menjadi landasan penting dalam pengembangan kemampuan menulis kaligrafi dan mempersiapkan mereka untuk tahap selanjutnya, yaitu penulisan kreatif.

Kaligrafi, juga dikenal sebagai *tahsinul khat*, atau tulisan hias, adalah jenis penulisan yang memperhatikan aspek estetika selain keakuratan bentuk dan aturan penulisan. Aspek estetika ini mencakup kecantikan dan keelokan tulisan serta penggunaan huruf yang sesuai dengan jenis tulisan tertentu. *Naskhi*, *tsuluts*, *diwani*,

⁵⁵ Ardyansyah and Laily Fitriani, "Efektivitas Penerapan Metode Discovery Learning Dalam Pembelajaran *Imla'*," *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya* 8 (2020).

⁵⁶ Ibid.

riq'ah, khufi, dan sebagainya adalah beberapa jenis huruf yang dikenal dalam kaligrafi.⁵⁷

Insyah, bukan hanya meniru huruf, kata, atau kalimat. Menurut Acef Hermawan, *insyah* adalah jenis tulisan yang bertujuan untuk menyampaikan ide, pesan, perasaan, dan pemikiran utama kepada pembaca. *Insyah* lebih luas daripada *imla'*. *Imla'* fokus pada ketepatan ejaan dan penulisan kata, sedangkan *insyah* fokus pada pengungkapan ide dan gagasan dengan cara yang kreatif dan menarik. Penulisan esai tidak hanya berfokus pada penyusunan kata-kata atau kalimat, tetapi juga menekankan bagaimana penulis menyajikan gagasan atau pesan secara teratur untuk meyakinkan pembaca. Karena kompleksitasnya, menulis esai dapat dianggap sebagai salah satu keterampilan menulis yang paling menantang dibandingkan dengan aspek penulisan lainnya.⁵⁸

Menurut Abdul Hamid Abdullah dalam Syaipuddin Ritonga, untuk melatih dan meningkatkan keterampilan menulis teks bahasa Arab siswa, seorang guru perlu memastikan bahwa siswa memahami beberapa hal dasar, yakni:⁵⁹

1. Mengenali dengan tepat bentuk-bentuk huruf, baik yang bersambung maupun tidak.
2. Memahami dan membedakan huruf-huruf yang serupa dalam makhraj (tempat keluarnya suara huruf) dan bentuknya.
3. Mengidentifikasi huruf-huruf yang memiliki titik dan yang tidak.
4. Tidak menambah atau mengurangi huruf dalam kata.

⁵⁷ Nursalim, "Implementasi Pembelajaran Seni Kaligrafi Islam (Khat) Dalam Maharah AL-Kitabah (Keterampilan Menulis) Di MTs N 1 Bandar Lampung."

⁵⁸ Ardyansyah and Fitriani, "Efektivitas Penerapan Metode Discovery Learning Dalam Pembelajaran Imla'."

⁵⁹ Syaipuddin Ritonga, Zulpina, and Isra Hayati Darman, "Pengembangan Bahan Ajar Maharah Kalam Kabupaten Mandailing Natal," *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan* 16, no. 4 (2022): 1215–1229.

5. Memperhatikan kata-kata yang memiliki huruf yang tidak tertulis tetapi diucapkan, atau sebaliknya.
6. Membedakan antara ta' marbutah (ة) dan ta' biasa (ت), serta ha' ta'nits (هـ) dan ha' marbutah (ة).
7. Menulis dengan kecepatan yang wajar tanpa mengabaikan kerapian.
8. Memperhatikan penggunaan tanda baca.
9. Memperhatikan panjang pendeknya baris, serta memahami perbedaan antara alif lam syamsiyah (ال) dan alif lam qamariyah.
10. Memahami cara menulis huruf hamzah di awal, tengah, atau akhir kata.
11. Memperhatikan aturan tata bahasa dan susunan kalimat.

Menurut Dedi Mustofa, kriteria penguasaan *maharotul kitabah* atau keterampilan menulis bahasa Arab dapat mencakup beberapa aspek yang umumnya dianggap penting dalam menilai kemampuan menulis siswa dengan kriteria sebagai berikut:⁶⁰

1. Kemampuan Penulisan Huruf

Siswa diharapkan mampu menulis huruf-huruf bahasa Arab dengan benar, baik itu huruf-huruf tunggal maupun gabungan.

2. Kemampuan Menyusun Kalimat

Siswa diharapkan mampu menyusun kalimat-kalimat bahasa Arab yang gramatikal dan bermakna.

3. Kemampuan Menulis Paragraf

Siswa diharapkan mampu menyusun paragraf-paragraf bahasa Arab yang terstruktur dengan baik dan mengikuti aturan tata bahasa yang benar.

4. Kemampuan Menggunakan Kosakata dan Ekspresi yang Bervariasi

⁶⁰ Dedi Mustofa, "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab: Kemahiran Al-Kitâbah (Arabic Learning Strategy: Writing Skills)," *Jurnal Bahasa Arab & Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 2 (2021): 178.

Siswa diharapkan mampu menggunakan kosakata dan ekspresi bahasa Arab yang luas dan bervariasi dalam tulisannya.

5. Kemampuan Menulis dengan Kelancaran

Siswa diharapkan mampu menulis dengan lancar dan tanpa hambatan, sehingga tulisannya mudah dipahami oleh pembaca.⁶¹

6. Kemampuan Menyampaikan Ide dan Argumen

Siswa diharapkan mampu menyampaikan ide-ide dan argumen-argumen secara jelas dan koheren dalam tulisannya.

7. Kemampuan Mengorganisir Tulisan

Siswa diharapkan mampu mengorganisir tulisannya dengan baik, mulai dari perencanaan isi hingga penyusunan struktur keseluruhan tulisan.

8. Kemampuan Mengikuti Format dan Gaya Penulisan yang Tepat

Siswa diharapkan mampu mengikuti format dan gaya penulisan yang sesuai dengan jenis teks atau genre tulisan yang ditulisnya.

9. Kemampuan Menyesuaikan Bahasa dengan Tujuan dan Pembaca

Siswa diharapkan mampu menyesuaikan bahasa dan gaya penulisan mereka dengan tujuan dan pembaca yang dituju.

10. Kemampuan Menganalisis dan Merevisi Tulisan

Siswa diharapkan mampu menganalisis dan merevisi tulisan mereka sendiri untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan kualitas tulisan mereka.

⁶¹ Ibid.

2.2.2 Manfaat dan Tujuan *Maharotul kitabah*

1. Manfaat *Maharotul Kitabah*

Mempelajari *maharotul kitabah* atau keterampilan menulis memiliki sejumlah manfaat penting, baik secara pribadi maupun secara akademis dan profesional. Berikut adalah beberapa manfaat utama dari mempelajari maharah kitabah:⁶²

- 1) Menulis adalah aspek fundamental dari kehidupan yang esensial dan merupakan prasyarat untuk kelangsungan hidup.
- 2) Ini merupakan alat penting dalam pendidikan di segala tingkat.
- 3) Berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan antara individu yang menulis dengan para pembaca.
- 4) Menjadi sarana untuk mengaitkan masa kini dengan masa lampau, dan adanya buku memungkinkan pengetahuan tentang sejarah masa lalu.
- 5) Menjaga warisan buku yang telah ada sebelumnya.
- 6) Merupakan bukti dokumentasi peristiwa yang sebenarnya.
- 7) Berfungsi sebagai alat untuk mengungkapkan pemikiran individu tentang dirinya sendiri dan mencerminkan isi hatinya.

Menurut Sahkholid Nasution, mempelajari maharotul kitabah, atau keterampilan menulis dalam bahasa Arab, memiliki sejumlah manfaat yang signifikan:⁶³

1) Komunikasi Efektif

Kemampuan menulis bahasa Arab yang baik memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi dengan jelas dan efektif dalam berbagai hal, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam lingkungan akademik atau non akademik.

⁶² Muhammad Lukman Arifianto et al., *Evaluasi Pembelajaran Dan Pengembangan Tes Interaktif Bahasa Arab*, 2021.

⁶³ Sahkholid Nasution et al., "Penggunaan Buku Al'arabiyyah Li Mahaarati Al-Kitaabah Fii Dhau'i . Annadzriyyati Albinaaiyyah Dalam Pembelajaran Maharah Al-Kitabah: Perspektif Media Pembelajaran," *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2023): 267–283.

2) Akses ke Pengetahuan dan Informasi

Dengan menguasai maharotul kitabah, seseorang dapat dengan mudah mengakses dan memahami berbagai sumber pengetahuan dan informasi dalam bahasa Arab, seperti buku, artikel, jurnal, dan situs web.⁶⁴

3) Peningkatan Peluang Karir

Keterampilan menulis bahasa Arab yang baik dapat menjadi nilai tambah dalam karir seseorang, terutama dalam bidang seperti diplomasi, perdagangan internasional, jurnalisme, penerjemahan, dan pendidikan.

4) Penghormatan terhadap Budaya Arab

Belajar menulis bahasa Arab juga merupakan bentuk penghormatan terhadap budaya dan sejarah Arab yang kaya. Ini membuka pintu untuk lebih memahami sastra, seni, dan budaya Arab secara umum.

5) Pengembangan Keterampilan Analitis dan Kritis

Proses belajar menulis bahasa Arab melibatkan pemikiran analitis, penelitian, dan analisis yang dapat membantu dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis dan logis.

6) Peningkatan Kemampuan Belajar

Memperdalam maharotul kitabah membutuhkan ketekunan, disiplin, dan kesabaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kemampuan belajar seseorang secara umum.

7) Pemahaman yang Lebih Dalam tentang Islam

Bagi mereka yang tertarik mempelajari Islam, memahami bahasa Arab adalah kunci untuk memahami teks-teks suci, misalnya Al-Quran dan Hadis dengan lebih baik.

⁶⁴ Ibid.

8) Koneksi dengan Komunitas Arab

Kemampuan menulis dalam bahasa Arab memungkinkan seseorang untuk terlibat dengan lebih baik dalam komunitas Arab, baik secara lokal maupun global, dan membangun hubungan yang lebih kuat dengan penutur asli bahasa Arab.

9) Keterampilan Multikultural

Memahami dan menguasai bahasa Arab membuka pintu bagi pengalaman multikultural yang lebih dalam dan memungkinkan seseorang untuk berinteraksi dengan berbagai budaya Arab yang berbeda.

Dengan demikian, mempelajari *maharotul kitabah* tidak hanya membantu dalam berkomunikasi dengan lebih efektif dalam bahasa Arab, tetapi juga membuka pintu untuk pemahaman yang lebih dalam tentang budaya, sejarah, dan masyarakat Arab secara keseluruhan.⁶⁵

2. Tujuan Mempelajari *Maharotul Kitabah*

Menurut Halliday dalam Gamal Adel Nasier, *maharotul kitabah* memiliki berbagai fungsi yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari di era modern, termasuk fungsi-fungsi berikut:⁶⁶

- 1) Digunakan untuk tindakan dan interaksi sosial: tanda-tanda di tempat umum seperti rambu lalu lintas, label, dan instruksi pada produk.
- 2) Memberikan informasi melalui iklan, laporan ilmiah, buku, majalah, dan surat kabar.
- 3) Menjadi sarana hiburan melalui majalah hiburan, novel, puisi, dan drama.

⁶⁵ Ibid.

⁶⁶ Gamal Abdel Nasier, "Urgensi Minat Menghafal Al-Qur'an Dan Kemampuan Berbahasa Arab Bagi Peningkatan Prestasi Tahfizh Al-Qur'an," *Jurnal Statement : Media Informasi Sosial dan Pendidikan* 10, no. 1 (2020): 79–106.

Tujuan dari *maharotul kitabah* dalam pembelajaran bahasa meliputi:

- 1) Memiliki kemampuan untuk memahami berbagai jenis teks tertulis.
- 2) Mampu mengekspresikan berbagai gagasan, opini, dan emosi dalam bentuk tulisan. Selain itu, tujuan dari pembelajaran keterampilan menulis adalah untuk meningkatkan aspek-aspek seperti kematangan intelektual, emosional, dan sosial, serta kemampuan menulis secara efektif dan penggunaan bahasa untuk berbagai tujuan dan situasi yang berbeda.

Menurut Dwi Khoirotun Nisa', tujuan mempelajari *maharotul kitabah* atau keterampilan menulis dalam bahasa Arab, adalah sebagai berikut:⁶⁷

- 1) Menguasai *maharotul kitabah* memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi dengan jelas dan efektif dalam bahasa Arab, baik dalam bentuk tulisan formal maupun informal.
- 2) Memahami dan menguasai aturan tata bahasa, ejaan, dan struktur kalimat dalam bahasa Arab sehingga dapat mengekspresikan pikiran dan ide dengan tepat.
- 3) Kemampuan menulis dalam bahasa Arab membuka pintu untuk mengakses berbagai sumber pengetahuan, seperti literatur, jurnal, dan dokumen-dokumen sejarah yang tersedia dalam bahasa Arab.
- 4) Mahir dalam menulis bahasa Arab adalah aset berharga dalam lingkungan akademik, baik itu dalam menulis tugas, makalah, atau disertasi, maupun dalam presentasi akademik.
- 5) Keterampilan menulis bahasa Arab yang baik sangat penting dalam berbagai profesi, termasuk penerjemah, diplomat, jurnalis, akademisi, dan pekerja di bidang internasional.

⁶⁷ Dwi Khoirotun Nisa', *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Tematik Untuk Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Stai Attanwir Bojonegoro*, 2021.

- 6) Bagi mereka yang belajar agama Islam, memahami dan mampu menulis dalam bahasa Arab merupakan kunci untuk mempelajari maupun memahami Al-Quran, Hadis, dan teks-teks agama lainnya.
- 7) Mempelajari *maharotul kitabah* adalah bentuk penghargaan terhadap budaya Arab yang kaya dan warisan sastra serta sejarahnya.
- 8) Kemampuan menulis dalam bahasa Arab dapat meningkatkan peluang karir seseorang, terutama dalam industri yang berkaitan dengan dunia Arab, seperti pariwisata, perdagangan, atau diplomasi.
- 9) Kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Arab memungkinkan seseorang untuk berinteraksi dengan komunitas Arab, membangun hubungan lintas budaya, dan memahami perspektif yang berbeda.

Dengan demikian, tujuan mempelajari *maharotul kitabah* sangatlah bervariasi, mulai dari kebutuhan akademis hingga profesional, serta untuk pemahaman yang lebih baik tentang budaya dan agama Arab.⁶⁸

2.2.3 Metode dan Media *Maharotul Kitabah*

1. Metode *Maharotul Kitabah*

Berikut adalah beberapa metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk *maharotul kitabah*:⁶⁹

1) Pembelajaran Berbasis Proyek

Siswa diberi proyek menulis cerita atau esai dalam bahasa Arab tentang topik tertentu. Mereka harus menggunakan kosakata dan tata bahasa yang telah dipelajari dalam karya tulis mereka.

⁶⁸ Ritonga, Zulpina, and Darman, "Pengembangan Bahan Ajar Maharah Kalam Kabupaten Mandailing Natal."

⁶⁹ Nursalim, "Implementasi Pembelajaran Seni Kaligrafi Islam (Khat) Dalam Maharah AL-Kitabah (Keterampilan Menulis) Di MTs N 1 Bandar Lampung."

2) Pembelajaran Kolaboratif

Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menulis teks Arab tentang topik tertentu. Mereka saling memberikan umpan balik dan dukungan satu sama lain dalam proses penulisan.

3) Pembelajaran Berbasis Masalah

Siswa diberi masalah atau situasi yang memerlukan mereka untuk menulis respon dalam bahasa Arab. Mereka menggunakan keterampilan menulis mereka untuk menyelesaikan masalah atau merespons situasi tersebut.

4) Pembelajaran Daring

Menggunakan platform pembelajaran daring yang menyediakan latihan, kuis, dan materi pembelajaran interaktif untuk meningkatkan *maharotul kitabah*.

5) Pembelajaran Bermain Peran

Siswa berperan sebagai penulis Arab dan menulis surat, artikel berita, atau pengumuman dalam bahasa Arab. Mereka menggunakan kreativitas mereka untuk menyampaikan pesan dalam tulisan mereka.

6) Pembelajaran Berbasis Konteks

Siswa menulis teks Arab yang relevan dengan kehidupan sehari-hari atau situasi tertentu yang mereka alami, seperti surat, catatan, atau pesan singkat.

7) Pembelajaran Diferensiasi

Guru menyusun aktivitas dan tugas yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa dalam *maharotul kitabah*, sehingga setiap siswa dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka.

8) Pembelajaran Reflektif

Siswa merefleksikan tulisan mereka sendiri, memperhatikan kesalahan dan area yang perlu ditingkatkan, dan mengembangkan strategi untuk meningkatkan keterampilan menulis mereka.

9) Pembelajaran Berbasis Multimedia

Menggunakan berbagai media seperti audio, video, dan gambar untuk memfasilitasi pembelajaran *maharotul kitabah*, membuatnya lebih menarik dan beragam.

10) Pembelajaran Terintegrasi

Mengintegrasikan *maharotul kitabah* dengan keterampilan berbahasa Arab lainnya, seperti mendengarkan, berbicara, dan membaca, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan bahasa secara holistik.⁷⁰

2. Media Maharotul Kitabah

Penting untuk menyesuaikan metode pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa dan mempertimbangkan gaya belajar individu. Kombinasi metode juga dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bervariasi. Berikut adalah beberapa media yang dapat digunakan untuk pembelajaran *maharotul kitabah*:⁷¹

1) Buku Teks

Buku teks yang dirancang khusus untuk pembelajaran *maharotul kitabah* dapat menjadi sumber utama dalam mempelajari keterampilan menulis bahasa Arab.

2) Video Pembelajaran

Video pembelajaran dapat memberikan demonstrasi visual tentang teknik penulisan huruf dan kata-kata dalam bahasa Arab. Ini bisa berupa tutorial langsung atau demonstrasi langkah demi langkah.

3) Aplikasi Pembelajaran

Ada banyak aplikasi yang dirancang khusus untuk pembelajaran bahasa Arab, termasuk *maharotul kitabah*. Aplikasi ini dapat memberikan latihan interaktif, kuis, dan berbagai sumber daya belajar lainnya.

⁷⁰ Ibid.

⁷¹ Ibid.

4) Papan Tulis Interaktif

Penggunaan papan tulis interaktif memungkinkan guru untuk memvisualisasikan proses penulisan secara langsung di kelas, sehingga siswa dapat melihat dengan jelas bagaimana setiap huruf dan kata ditulis.

5) Permainan Edukatif

Permainan seperti teka-teki, permainan memori, atau permainan yang melibatkan mengisi kata-kata kosong dalam kalimat Arab dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif.

6) Audio Pembelajaran

Rekaman audio dapat digunakan untuk membiasakan siswa dengan suara-suara dan pelafalan dalam bahasa Arab, sehingga mereka dapat meningkatkan kemampuan mendengar dan meniru.

7) Poster dan Gambar

Poster atau gambar dengan tulisan Arab dapat dipajang di kelas untuk memfasilitasi pengenalan huruf dan kata kepada siswa secara visual.

8) Situs Web Edukasi

Situs web atau *platform e-learning* menyediakan berbagai materi pembelajaran, latihan interaktif, dan sumber daya tambahan untuk meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab.

9) Komik Bahasa Arab

Komik bahasa Arab, yang juga dikenal sebagai "komik Arab", adalah media pembelajaran yang menggabungkan gambar dan teks bahasa Arab untuk menyampaikan cerita, informasi, atau edukasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.⁷²

⁷² Ritonga, Zulpina, and Darman, "Pengembangan Bahan Ajar Maharah Kalam Kabupaten Mandailing Natal."

10) Teka-Teki Silang

Teka Teki Silang (TTS) pada dasarnya adalah alat untuk menghibur dan menghibur. TTS sangat populer di kalangan orang dewasa, anak-anak, dan orang tua. Ini dapat dilihat dalam buku dan aplikasi media seperti surat kabar, majalah, game, bahkan permainan belajar. TTS digunakan untuk mengajar bahasa Arab, terutama maharotul kitabah. Tujuannya adalah agar siswa dapat menulis huruf Arab secara mandiri dan menguasai kosa kata atau mufradat. Cara-cara yang berbeda untuk membuat TTS ini termasuk menggunakan aplikasi untuk membuatnya, menggunakan majalah atau koran berbahasa Arab yang memuat TTS, atau guru dapat menggunakan media atau metode apa pun yang mereka pikirkan sesuai dengan kreativitas mereka. Keunggulan media ini adalah mengajarkan siswa bahasa Arab sehingga mereka dapat menguasai gaya penulisannya.⁷³

⁷³ Ibid.

2.3 Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1
Penelitian Terdahulu

No	Nama peneliti	Judul penelitian	Tujuan penelitian	Hasil penelitian	Metode penelitian	Perbedaan
1	Mulya Hasanah, Universitas Sunan Kalijaga Yogyakarta (2019)	Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> Terhadap Minat Belajar Dan Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IV Di SD Muhammadiyah Sidoarum Tahun Ajaran 2018/2019	Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh model pembelajaran <i>cooperative learning Team Game Tournament (TGT)</i> terhadap minat belajar dan prestasi belajar bahasa Arab siswa kelas IV.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran <i>cooperative learning Team Game Tournament (TGT)</i> terhadap minat dan prestasi belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sidoarum. Analisis perhitungan hasil data sebelum dan setelah dilakukannya eksperimen dalam penelitian ini yaitu: (1) hasil uji hipotesis minat belajar, data perhitungan variabel minat belajar diperoleh besarnya koefisien perbedaan rata-rata sebesar 3,517 dibulatkan menjadi 3,52	Metode kuantitatif	Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif <i>teams games tournament</i> terhadap penguasaan maharotul kitabah di Kelas VII SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang.

				<p>(119,86 – 116,34 = 3,52) dengan besarnya koefisien korelasi dari data yang dipasangkan antara keduanya sebesar 0,783, yang berarti memberikan kontribusi perubahan sebesar 78,3% menunjukkan bahwa memiliki pengaruh signifikan. (2) hasil uji hipotesis prestasi belajar, data perhitungan variabel prestasi belajar diperoleh besarnya koefisien perbedaan rata-rata sebesar 26,759 dibulatkan menjadi 26,75 (73,28 – 46,52 = 26,76) dengan besarnya koefisien korelasi dari data yang dipasangkan antara keduanya sebesar 0,508, yang berarti memberikan kontribusi perubahan sebesar 50,8% menunjukkan bahwa</p>		
--	--	--	--	---	--	--

				memiliki pengaruh signifikan. Hasil instrumen observasi setelah perlakuan menunjukkan hasil sebesar keinginan pengaplikasian model pembelajaran ini sebesar 97.70%.		
2	Revika Puspitasari, Institut Agama Islam Negeri Curup (2022)	Implementasi Pembelajaran Aktif Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti Di SDIT Ummatan Wahidah	Tujuan dalam pembelajaran dalam implementasi pembelajaran aktif model pembelajaran kooperatif tipe <i>teams games tournament (TGT)</i> dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, merupakan proses pembelajaran yang harus menciptakan kegiatan belajar yang aktif dalam proses pembelajaran	Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di SDIT Ummatan Wahidah, penerapan tahapan pembelajaran aktif pada model pembelajaran kolaboratif seperti <i>Team Games Tournament (TGT)</i> dapat meningkatkan performa dan kemampuan belajar siswa. Banyak Cara bagi Siswa dan Guru untuk Terlibat dengan Topik - Topik yang lebih dalam memberikan keleluasaan untuk kegiatan pembelajaran dengan menggunakan	Metode Kualitatif	Metode Kuantitatif, Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif <i>teams games tournament</i> terhadap penguasaan maharotul kitabah di Kelas VII SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang.

			<p>dengan menggunakan langkah-langkah sesuai dengan teori yang ada serta faktor pendukung dan penghambat dalam kegiatan implementasi pembelajaran.</p>	<p>jenis model pembelajaran kooperatif yaitu Team Games Tournament (TGT), serta dapat meningkatkan pembelajaran siswa baik di tingkat akademik maupun non akademik. Dalam kegiatan ini guru pendidikan agama islam dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran pendidikan agama islam terbagi menjadi dua yaitu (1) Pembinaan karakter siswa (2) Pembinaan Keagamaan. Faktor- faktor pendukung aktif kreatif dan menyenangkan sarana prasarana sudah memadai untuk pembelajaran. Faktor penghambat yaitu alokasi waktu pembelajaran waktu yang terbatas menghadapi siswa/siswi</p>		
--	--	--	--	--	--	--

				yang ketidak kesiapan siswa belajar, merasa jenuh. Sehingga guru harus lebih agar dapat meningkatkan hasil belajar yang optimal.		
3	Eka Susanti, Universitas Jambi (2022)	Efektivitas Pembelajaran Insya' Muwajjah Untuk Meningkatkan <i>Maharotul Kitabah</i> Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VIII Mts Negeri 8 Muaro Jambi	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran insya' muwajjah dalam meningkatkan maharotul kitabah siswa kelas viii mts negeri 8 muaro jambi dan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran insya' muwajjah untuk meningkatkan maharotul kitabah di kelas viii.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran insya muwajjah untuk meningkatkan <i>maharotul kitabah</i> kelas VIII sudah terlaksana dengan baik dan bisa dikatakan efektif. Hal ini penulis lihat dari berbagai segi, segi pelaksanaannya sudah baik, walaupun tidak terdapat pelajaran khusus insya'.	Metode kualitatif	Metode kuantitatif, Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT sebagai variabel bebasnya.
4	Maya Zahrotul Maulida, Institut Agama Islam	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran	Penelitian ini bertujuan (1) untuk mendeskripsikan implementasi	Hasil dari penelitian model pembelajaran kooperatif tipe teams group tournament	Metode Kuantitatif	Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran

	Negeri Ponorogo (2022)	<i>Cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Visual Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di SDN 2 Tulung Sampung Ponorogo</i>	pembelajaran <i>cooperative tipe Teams Games Tournament (TGT)</i> berbantuan media visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SDN 2 Tulung, (2) untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS menggunakan model pembelajaran <i>cooperative Teams Games Tournament (TGT)</i> berbantuan media visual kelas V di SDN 2 Tulung, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.	(TGT) berbantuan media visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Tulung pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis kegiatan ekonomi di Indonesia. Peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis kegiatan ekonomi di Indonesia dapat ditunjukkan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa hasil tes yang mendapatkan nilai lebih dari 70 pada siklus I sebesar 66,67% siswa yang tuntas, pada siklus II sebesar 75% siswa yang tuntas, pada siklus III sebesar 100% seluruh siswa tuntas. Selain hasil belajar siswa aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan yaitu pada aktivitas guru siklus I		kooperatif <i>teams games tournament</i> terhadap penguasaan maharotul kitabah di Kelas VII SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang.
--	------------------------	---	---	--	--	---

				mendapat presentase sebesar 80%, siklus II sebesar 82,72%, dan siklus III sebesar 93,63%. Adapun pada aktivitas siswa yaitu siklus I mendapat presentase sebesar 70,9%, siklus II sebesar 77,28%, dan siklus III sebesar 86,37%.		
5	Abdur Rohman, Universitas Yudharta (2022)	Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Student Teams Achievement Division (STAD)</i> Dalam Meningkatkan Maharah Al-Kitabah Di Madrasah Diniyah Miftahul Falah 1 Rembang-Pasuruan	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe <i>Student Teams Achievement Division (STAD)</i> dalam meningkatkan maharah kitabah siswa kelas 4 Madrasah Diniyah Miftahul Falah 1 Pasuruan dan prestasi belajar siswa kelas 4	Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD efektif dalam meningkatkan maharah al-kitabah di Madrasah Diniyah Miftahul Falah 1 Rembang Pasuruan. Hal ini terlihat dari jumlah siswa yang semula hanya ada 4 (25%) siswa yang mendapat skor atau sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), meningkat menjadi 16 Siswa (100%). Adapun	Metode Kuantitatif	Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif teams games tournament terhadap penguasaan maharotul kitabah di Kelas VII SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang.

			<p>Madrasah Diniyah Miftahul Falah 1 Pasuruan sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD.</p>	<p>prestasi belajar siswa kelas 4 Madrasah Diniyah Miftahul Falah 1 Rembang Pasuruan sebelum menggunakan STAD mencapai rata-rata nilai sebesar 55,94%, dan prestasi belajar siswa kelas 4 Madrasah Diniyah Miftahul Falah 1 Rembang Pasuruan sesudah menggunakan STAD mencapai rata-rata nilai sebesar 84,34%. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa prosentase rata-rata nilai siswa kelas 4 Madrasah Diniyah Miftahul Falah 1 Rembang Pasuruan mengalami peningkatan sebesar 28,4%.</p>		
--	--	--	--	---	--	--

2.4 Indikator dan Variabel

Indikator dalam sebuah penelitian dapat mengevaluasi metode pengukuran variabel tersebut, memungkinkan untuk menilai kualitas pengukuran yang dilakukan. Dalam penelitian ini, variabel bebas (x) yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* dan variabel terikat (y) adalah penguasaan *maharotul kitabah*.

1. Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (X)*⁷⁴

- 1) Motivasi dan kepuasan siswa dalam pembelajaran.
- 2) Partisipasi aktif selama turnamen.
- 3) Kerja sama dan kolaborasi dalam kelompok.
- 4) Keterampilan sosial dalam lingkungan kelompok.
- 5) Dukungan dan keterlibatan guru selama pembelajaran.
- 6) Umpan balik positif antar siswa dan guru.
- 7) Peningkatan pemahaman terhadap materi pembelajaran

2. Penguasaan *maharotul kitabah (Y)*⁷⁵

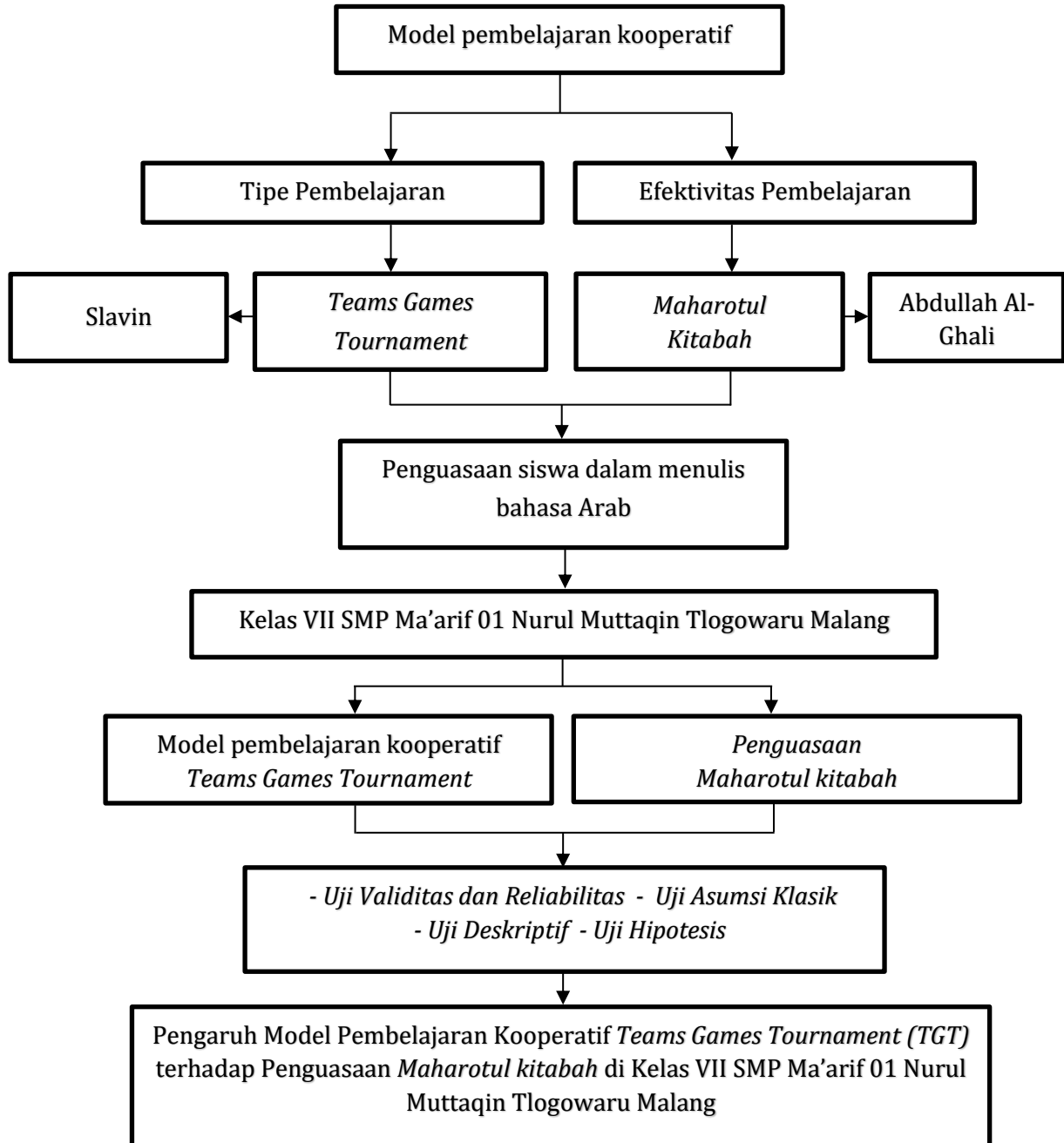
- 1) Kemampuan menulis huruf Arab dengan benar
- 2) Penguasaan struktur kalimat bahasa Arab
- 3) Kemampuan menyusun paragraf atau teks bahasa Arab
- 4) Kemampuan menulis bahasa Arab secara mandiri maupun berkelompok
- 5) Respon umpan balik dengan sikap positif
- 6) Penggunaan model pembelajaran dalam *maharotul kitabah*
- 7) Peningkatan *maharotul kitabah* dari waktu ke waktu

⁷⁴ Sudarmawan, "Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2."

⁷⁵ Zulfikri Munawarah, "Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah Al-Kitabah) Dalam Bahasa Arab Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab & Pendidikan Bahasa Arab," *Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab & Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (2020): 22-34.

2.5 Kerangka Konseptual

Gambar 2.3
Kerangka Konseptual



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian dan Jenis Penelitian

Metode kuantitatif digunakan dalam penelitian ini untuk mengevaluasi pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* terhadap kemampuan menulis bahasa Arab siswa Kelas VII SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang, baik secara langsung maupun tidak langsung. Menurut rumusan masalah dan tujuan penelitian, metode penelitian yang dipilih adalah kuantitatif non-eksperimen yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data numerik; metode ini tidak melibatkan percobaan langsung.⁷⁶ Fokus penelitian ini yaitu untuk mengevaluasi dampak dari model pembelajaran kooperatif TGT terhadap keterampilan menulis bahasa Arab di SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah bidang spekulatif yang terdiri dari benda-benda atau benda-benda dengan karakteristik tertentu, yang kemudian dipusatkan dan kemudian direpresentasikan dengan cara tertentu oleh para ahli.⁷⁷ Jumlah populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas 7 SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang yang berjumlah 95 siswa. Dengan demikian peneliti melakukan penelitian populasi untuk pengambilan data pada responden siswa karena jumlah populasi yang kecil, maka tidak memungkinkan peneliti melakukan penelitian dengan pengambilan sampel.

⁷⁶ Suryana, *Metodologi Penelitian : Metodologi Penelitian Model Praktis Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*, Universitas Pendidikan Indonesia, 2012.

⁷⁷ Ibid.

3.2.2 Sampel Penelitian

Sugiyono menegaskan bahwa sampel merupakan bagian dari populasi dan karakteristik.⁷⁸ Penelitian ini menggunakan *probability sampling* untuk memilih sampelnya. Sampel terdiri dari 49 siswa dari kelas VII SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang. *Probability sampling*, juga dikenal sebagai teknik *sampling*, adalah proses dan metode pengambilan sampel untuk mengestimasi karakteristik populasi. Salah satu teknik *probability sampling* yang digunakan adalah rumus Slovin, yang membantu menentukan ukuran sampel yang diperlukan agar hasil penelitian dapat mewakili populasi secara keseluruhan.⁷⁹ Berikut adalah rumus Slovin yang dipakai untuk menetapkan ukuran sampel:⁸⁰

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = Ukuran sampel/jumlah responden

N = Ukuran populasi

e = Persentase kelonggaran untuk kesalahan pengambilan sampel yang ditolerir; e= 0,1.

Penggunaan rumus Slovin ini membantu peneliti dalam menentukan ukuran sampel yang dibutuhkan untuk mendapatkan hasil penelitian yang dapat diandalkan dan mewakili populasi secara keseluruhan dengan tingkat kepercayaan yang diinginkan.

⁷⁸ Rahmad Nopriansyah, "Pengaruh Model Auditory Intellectually Repetition Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 9, no. 9 (2020).

⁷⁹ Suryana, *Metodologi Penelitian : Metodologi Penelitian Model Praktis Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*.

⁸⁰ Ibid.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Studi ini berfokus pada SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin di Tlogowaru Malang. Peneliti memilih lembaga pendidikan ini sebagai objek penelitian karena lembaga tersebut menawarkan mata pelajaran bahasa Arab dan telah menggunakan model pembelajaran kooperatif turnamen permainan tim. Penelitian ini berlangsung selama 3 bulan (31 Januari 2024-14 Mei 2024), dimulai dari pengumpulan data oleh peneliti hingga dilakukannya uji t untuk mengevaluasi pengaruh variabel.

Tabel 3. 1
Jadwal Penelitian

No	Hari dan Tanggal	Kegiatan
1	Rabu, 31 Januari 2024	Observasi tempat penelitian
2	Senin, 5 Februari 2024	Menyusun instrumen penelitian dan konsultasi dengan dosen pembimbing
3	Rabu, 7 Februari 2024	Penyerahan surat izin penelitian dan observasi lapangan
4	Senin, 19 Februari 2024	Konsultasi dengan guru Mapel B.Arab
5	Selasa, 20 Februari 2024	Pengambilan data sampel 1
6	Rabu, 21 Februari 2024	Pengambilan data sampel 2
7	Sabtu, 9 Maret 2024	Minta profil lembaga
8	Rabu, 31 Maret 2024	Konsultasi pada dosen pembimbing
9	Selasa, 7 Mei 2024	Tahap penyelesaian skripsi sampai bab 4
10	Selasa, 14 Mei 2024	Finishing pengerjaan skripsi

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Metode Angket (Kuesioner)

Data atau informasi dikumpulkan dari responden melalui kuesioner, serangkaian pertanyaan, atau pernyataan tertulis, dan informasi tentang kepribadian mereka diberikan.⁸¹ Strategi pengumpulan informasi digunakan untuk mengukur variabel model pembelajaran kooperatif TGT (X) dan penguasaan *Maharotul Kitabah* (Y).

⁸¹ Ibid.

Kuesioner diisi dengan memeriksa kolom yang disediakan untuk itu dan memilih jawaban yang mencerminkan pandangan dan pendapat responden. Teknik dimana peneliti menyebarkan kuesioner dan mengumpulkan data dengan menggunakan teknik survei.

3.4.2 Dokumentasi

Dokumen terkait data sekolah dicari dengan menggunakan teknik dokumentasi untuk mendukung penelitian ini. Contohnya termasuk sejarah sekolah, misi, dan kondisi guru, siswa, dan infrastruktur sekolah.⁸²

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Kuesioner atau Angket

Instrumen yang dipergunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi keterampilan menulis para siswa. Instrumen penelitian yang dipakai ialah kuesioner atau formulir tanya jawab. Pengukuran dan pengumpulan data merupakan tujuan penelitian dengan menggunakan instrumen. Penelitian menggunakan 2 angket atau kuesioner dengan skala *Likert* yaitu angket model pembelajaran kooperatif TGT (X) dan penguasaan *maharotul kitabah* (Y) sebagai survei, dan responden memberikan respon sesuai dengan pilihan yang disediakan alternatif, seperti:

Tabel 3. 2
Alternatif Jawaban Angket

Alternatif	Singkatan	Bobot
STS	Sangat tidak setuju	1
TS	Tidak setuju	2
KS	Kurang setuju	3
S	Setuju	4
SS	Sangat setuju	5

⁸² Ibid.

3.5.2 Kisi-kisi Instrumen

Tabel 3.3
Kisi-kisi Angket

No	Variabel	Indikator	No. Item	Jumlah
1	Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i>	Motivasi dan kepuasan siswa dalam pembelajaran	1,2	2
		Partisipasi aktif selama turnamen	3,4	2
		Kerja sama dan kolaborasi dalam kelompok	5,6	2
		Keterampilan sosial dalam lingkungan kelompok	7,8	3
		Dukungan dan keterlibatan guru selama pembelajaran	9,10	2
		Umpan balik positif antar siswa dan guru	11,12	2
		Peningkatan pemahaman terhadap materi pembelajaran	13,14,15	2
2	Penguasaan <i>Maharotul Kitabah</i>	Kemampuan menulis huruf Arab dengan benar	16,17	2
		Penguasaan struktur kalimat bahasa Arab	18,19	2
		Kemampuan menyusun paragraf atau teks bahasa Arab	20,21,22	3
		Kemampuan menulis bahasa Arab secara mandiri maupun berkelompok	23,24	2
		Respon umpan balik dengan sikap positif	25,26	2
		Penggunaan model pembelajaran dalam <i>maharotul kitabah</i>	27,28	2
		Peningkatan <i>maharotul kitabah</i> dari waktu ke waktu	29,30	2
Jumlah				30

3.6 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan model statistik uji regresi linier sederhana, penelitian ini memanfaatkan pengolahan data kuantitatif. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif turnamen permainan tim terhadap penguasaan maharotul kitabah di kelas VII SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang.

3.6.1 Uji Instrumen Data

1. Uji Validitas

Derajat ketelitian suatu alat ukur dalam menjalankan fungsi pengukurannya diukur dengan validitasnya.⁸³ Pengujian instrumen dilakukan pada siswa di luar kelompok sampel untuk menilai tingkat validitas pertanyaan menggunakan metode korelasi *Pearson*, dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* dan program SPSS versi 17 sebagai alat bantu.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merujuk pada ketetapan hasil pengukuran yang dapat diandalkan. Instrumen yang berliabilitas tinggi adalah instrumen yang memberikan informasi yang serupa setiap kali digunakan untuk mengukur objek yang sama.⁸⁴ Rumus alpha digunakan untuk menentukan uji reliabilitas perangkat uji. Penelitian ini dapat diketahui dari hasil perhitungan program SPSS versi 17.

⁸³ Farida Far Ida and Anna Musyarofah, "Validitas Dan Reliabilitas Dalam Analisis Butir Soal," *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education* 1, no. 1 (2021): 34-44.

⁸⁴ Ibid.

3.6.2 Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dipakai buat mengolah dan menganalisis data ordinal sehabis diubah sebagai data interval.⁸⁵ Metode *Kolmogorov-Smirnov* dapat digunakan dalam uji normalitas. Dalam penelitian ini dapat diketahui dari hasil perhitungan program SPSS versi 17 dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

- a. Jika $x^2_{hitung} \leq x^2_{tabel}$ artinya distribusi data tidak normal
- b. Jika $x^2_{hitung} \geq x^2_{tabel}$ artinya data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah proses memeriksa variabilitas atau keragaman antara dua atau lebih kelompok atau perlakuan adalah sama atau berbeda. Dalam konteks statistik, uji homogenitas untuk menentukan varians dari beberapa kelompok atau perlakuan adalah serupa atau berbeda secara signifikan.⁸⁶ Dalam penelitian ini dapat diketahui dari hasil perhitungan T-test menggunakan program SPSS versi 17.

3. Uji Linieritas

Metode statistik yang dikenal sebagai uji linieritas digunakan untuk menentukan sejauh mana hubungan antara dua variabel dapat dijelaskan dengan model linier. Ini mencakup melakukan pemeriksaan untuk menentukan apakah korelasi antara variabel independen dan dependen dapat digambarkan dengan garis lurus. Ada hubungan linier antara variabel x dan variabel y jika nilai signifikansi deviasi dari linearitas lebih besar dari 0,05.⁸⁷ Jika nilai *signifikansi deviation from linearity* < 0,05 maka tidak terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dengan variabel

⁸⁵ Suryana, *Metodologi Penelitian : Metodologi Penelitian Model Praktis Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*.

⁸⁶ Ibid.

⁸⁷ Ibid.

terikat. Penelitian ini dapat diketahui dari hasil perhitungan program SPSS versi 17.

3.6.3 Uji Deskriptif

Uji deskriptif adalah metode statistik yang digunakan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan data secara rinci. Ini mencakup perhitungan statistik seperti mean, median, modus, deviasi standar, dan rentang untuk menjelaskan karakteristik dasar dari kumpulan data.⁸⁸

3.6.4 Uji Hipotesis

1. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana adalah metode perhitungan yang digunakan untuk memahami hubungan antara satu variabel independen (*predictor*) dan satu variabel dependen (*response*). Tujuannya adalah untuk mengukur dan memodelkan seberapa baik variabel independen dapat memprediksi variabel dependen menggunakan garis regresi linier.⁸⁹ Dalam penelitian ini dapat diketahui dari hasil perhitungan program SPSS versi 17.

2. Uji Koefisien Determinasi (*R-Squared*)

Standar persentase untuk nilai koefisien determinasi dalam regresi linier sederhana adalah sebagai berikut: Ini adalah teknik statistik yang digunakan untuk mengevaluasi seberapa baik model regresi linier sesuai dengan data yang diamati untuk menentukan besaran proporsi variasi dari variabel dependen yang ditunjukkan oleh variabel independen:⁹⁰

⁸⁸ Ibid.

⁸⁹ Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015).

⁹⁰ Suryana, *Metodologi Penelitian : Metodologi Penelitian Model Praktis Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*.

Tabel 3. 4
Effect Size Nilai Koefisien Determinasi

Rentang nilai R²	Rentang Persentase R²	Interpretasi
0,00 ≤ R ² < 0,29	0% - 19%	Sangat Rendah
0,20 ≤ R ² < 0,39	20% - 39%	Rendah
0,40 ≤ R ² < 0,59	40% - 59%	Sedang
0,60 ≤ R ² < 0,70	60% - 79%	Tinggi
0,80 ≤ R ² < 0,100	80% - 100%	Sangat Tinggi

Semakin besar nilai *R Square*, menunjukkan semakin kuat hubungan antara variabel independen dan dependen. Artinya, metode regresi linier sederhana dapat menjelaskan sebagian besar atau hampir semua variasi variabel dependen.

3. Uji T

Uji T, atau uji t-statistics, adalah suatu uji statistik untuk menentukan signifikansi dari koefisien regresi dalam model regresi linier. Ini menguji hipotesis nol bahwa koefisien regresi adalah nol, yang menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara variabel independen dan dependen. Jika nilai T-statistics signifikan secara statistik, itu menunjukkan bahwa variabel independen secara signifikan mempengaruhi variabel dependen.⁹¹ Kesimpulan yang diambil adalah:

- 1) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada $\alpha = 5\%$, H₀ ditolak dan H₁ diterima, menunjukkan bahwa variabel independen secara persial mempengaruhi variabel dependen.
- 2) H₀ diterima dan H_a ditolak jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada $\alpha 5\%$. Ini menunjukkan bahwa variabel independen secara persial tidak mempengaruhi variabel dependen secara signifikan.

⁹¹ Ibid.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-qur'an. "Surah Al-Alaq Ayat 1-5," n.d.
- Ardyansyah, and Laily Fitriani. "Efektivitas Penerapan Metode Discovery Learning Dalam Pembelajaran Imla'." *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya* 8 (2020).
- Arifianto, Muhammad Lukman, Moh Amin, Irhamni, Mohammad Ahsanuddin, Khoirin Nikmah, Muhammad Sofi Anwar, and Nurul Fitria. *Evaluasi Pembelajaran Dan Pengembangan Tes Interaktif Bahasa Arab*, 2021.
- Baharun, Segaf, Zainal Abidin, Muhammad Solahudin, and Asep Rahmatullah. "Peran Kecakapan Berbahasa Arab Sebagai Penguat Literasi Keilmuan Islam Di Pondok Pesantren Darullughah Wadda ' Wah, Bangil, Pasuruan" (2023): 12. Dokumen Lembaga SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin.
- Fauziah, Syifa, Intan Rembulan, and Muti Nisriinaa Ambarwati. "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Pada Mahasiswa Non Studi Arab Di Universitas Al Azhar Indonesia Dan Solusinya" (2020): 579-592.
- Hali, Antonius Suban. "Penerapan Pendekatan Guided Inkuiri Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IX A SMP Negeri 3 Kupang Timur" 20, no. 2 (2022): 41-47.
- Hardimansyah. "Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Fiqih Di Mts Negeri Putussibau." *journal PIWULANG* 3, no. 2 (2021): 143.
- Hasanah, Mulya. "Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Dan Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IV Di SD Muhammadiyah Sidoarum Tahun Ajaran 2018/2019." UIN Sunan Kalijaga, 2019.
- Helmiati. *Model Pembelajaran*, 2007.
- Hendracita, Nana. *Model Model Pembelajaran SD*, 2001.
- Hidayati, Abna, and Alwen Bentri. "Model Pembelajaran Online: Mengintegrasikan Autentic Learning Dan Realword Activities" (n.d.).
- Husain, Rusmin. "Penerapan Model Kolaboratif Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *E-Prosiding Pascasarjana Universitas Negeri ...* 1, no. 2012 (2020): 12-21.
- Ida, Farida Far, and Anna Musyarofah. "Validitas Dan Reliabilitas Dalam Analisis Butir Soal." *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education* 1, no. 1 (2021): 34-44.
- Kailul, Rosida. "Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Materi Pemfaktoran Bentuk Aljabar Pada Kelas VIII SMP Negeri 14 Buru." *Frontiers in Neuroscience* 14, no. 1 (2021): 1-13.
- Kamil, Veni Ramadhani, Darnies Arief, Yalvema Miaz, and Rifma Rifma. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Belajar Siswa Kelas VI." *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 6025-6033.
- Kasanah, Rofika Uswatun. "Efektifitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di MA Al-Islam Joresan Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021." IAIN Ponorogo, 2021.
- Lestari. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas XI SMAN 4 Kota Serang Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw." *Indonesian Journal of Educational Development* 1, no. 4 (2021): 641-649.

- Lestariningsih, Ika. "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Dan Cara Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SDN Gondanglor 1 Kecamatan Sugio Kabupaten Lamongan" (2020).
- Maulida, Maya Zahrotul. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Visual Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di SDN 2 Tulung Sampung Ponorogo" (2022): 82.
- Muhammad Ilham. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Dan Self Efficacy Siswa." IAIN Syekh Nurjati Cirebon, 2021.
- Munawarah, Zulfikri. "Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah Al-Kitabah) Dalam Bahasa Arab Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab & Pendidikan Bahasa Arab." *Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab & Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (2020): 22–34.
- Munawarah, and Zulkifli. "Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah Al-Kitabah) Dalam Bahasa Arab." *Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (2021): 22.
- Mustofa, Dedi. "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab: Kemahiran Al-Kitâbah (Arabic Learning Strategy: Writing Skills)." *Jurnal Bahasa Arab & Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 2 (2021): 178.
- Nasier, Gamal Abdel. "Urgensi Minat Menghafal Al-Qur'an Dan Kemampuan Berbahasa Arab Bagi Peningkatan Prestasi Tahfizh Al-Qur'an." *Jurnal Statement : Media Informasi Sosial dan Pendidikan* 10, no. 1 (2020): 79–106.
- Ni'ma, Asna Ainun. "Penggunaan Seni Kaligrafi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah Kitabah)." *Jurnal Tifani* 2, no. 1 (2022): 55–60.
- Nisa', Dwi Khoirotun. *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Tematik Untuk Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Stai Attanwir Bojonegoro*, 2021.
- Nopriansyah, Rahmad. "Pengaruh Model Auditory Intellectually Repetition Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 9, no. 9 (2020).
- Nursalim, Akhmad. "Implementasi Pembelajaran Seni Kaligrafi Islam (Khat) Dalam Maharah AL-Kitabah (Keterampilan Menulis) Di MTs N 1 Bandar Lampung." UIN Raden Intan Lampung, 2019.
- Panjaitan, Jelita. "Peningkatan Pengetahuan Konseptual Siswa Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning." *Pensa: Jurnal Pendidikan Sains* 28, no. April (2020): 100–105.
- Prayogo, W Fajar. "Penggunaan Pendekatan Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Siswa SDN 74 Kota Bengkulu" (2019).
- Puspitasari, Revika. "Implementasi Pembelajaran Aktif Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti Di SDIT Ummatan Wahidah." IAIN Curup, 2022.
- RI, Menteri Agama. *Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Di Madrasah*, 2008.
- Riani, Deni. "Peningkatan Kemampuan Membaca Intensif Melalui Model Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sd Negeri 2 Tanjung Agung (Muratara)." IAIN Curup, 2023.
- Ritonga, Syaipuddin, Zulpina, and Isra Hayati Darman. "Pengembangan Bahan Ajar Maharah Kalam Kabupaten Mandailing Natal." *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan* 16, no. 4 (2022): 1215–1229.

- Sabila, Rizki Fatikhati. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Dasar Kompetensi Jurnal Penyesuaian." (2021).
- Sahkholid Nasution, Sekar Wulandari, Maulida Rahmi, Isnaini Anggina Lubis, and Lisa Rahmadhani Siregar. "Penggunaan Buku Al'arabiyyah Li Mahaarati Al-Kitaabah Fii Dhau'i . Annadzriyyati Albinaaiyyah Dalam Pembelajaran Maharah Al-Kitabah: Perspektif Media Pembelajaran." *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial 2*, no. 1 (2023): 267–283.
- Sejarah Lembaga SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin.
- Setyowati, J, and S Watini. "Peningkatan Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Melalui Model Bermain 'Asyik'(Reward & Yel-Yel 'Asyik') Di Tk Mutiara Cemerlang." IAIN Curup, 2022.
- Siahaan, Sri Devi Br, Pontas J Sitorus, and Tigor Sitohang. "Penggunaan Model Talking Stick Terhadap Kemampuan Menyimpulkan Isi Berita." *Jurnal Pendidikan Tambusai 6*, no. 2 (2022): 10136–10146.
- Silalahi, Dumaris E., Eka Aprilya Handayani, Bangun Munthe, Melvin M. Simanjuntak, Sri Wahyuni, Ramlan Mahmud, Jamaludin, et al. *Literasi Digital Berbasis Pendidikan*, n.d.
- Siregar, Husnatul Hamidiyyah, Moh. Ainin, Muassomah, Dadang Firdaus, and Rendi Pramadi. "Exploring of Arabic Text Book for MA KMA 183 in 2019 Based on Mackey's Theory and ACTFL Standards." *al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab 8*, no. 1 (2022): 123–152.
- Siyoto, Sandu. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Suardana, Putu. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dengan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Permainan Tolak Peluru." *Journal of Education Action Research 3*, no. 3 (2019): 270.
- Sudarmawan, T. "Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2." *Widyasari-Press.Com 5* (2021): 65–74.
- Sudarmawan, Teguh. "Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Jatinegara." *Tlutih Sawo: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Humaniora 5* (2021): 65–74.
- Sulisto. "Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)." *Eureka Media Aksara* (2022): 1–23.
- Suryana. *Metodologi Penelitian : Metodologi Penelitian Model Praktis Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Universitas Pendidikan Indonesia, 2012.
- Taufiq. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (Team Assisted Individualization) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Krueng Sabee." *file:///C:/Users/VERA/Downloads/ASKEP_AGREGAT_ANAK_and_REMAJA_PRI NT.docx 21*, no. 1 (2020): 1–9.
- Ulfia, Tara, and Irwandani Irwandani. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep." *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education 2*, no. 1 (2019): 140–149.
- Utami, Rika Lutfiana. "Desain Kurikulum Bahasa Arab Di Indonesia" (n.d.): 108–124.
- Wahidin, Unang, Muhammad Sarbini, and Imam Tabroni. "Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Praktik Pengalaman Lapangan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam." *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam 11*, no. 03 (2022): 831.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG

SK. NO. 6017 TAHUN 2017 TANGGAL 31 Oktober 2017

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Keramat Sukolilo Kec. Jabung Kab. Malang No. Telp (0341) 792669 Kode Pos 65155

Website : www.iaiskijalang.ac.id, Email : iaiskijalang@gmail.com

Nomor : 131/S1/IAISKJ/1/01/2024
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala SMP Maarif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru

di Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb

Berkenaan dengan tugas penelitian skripsi bagi mahasiswa kami, maka mohon dengan hormat Bapak/Ibu untuk berkenan memberi izin kepada mahasiswa di bawah ini melakukan penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin:

Nama : Ika Jami'atur Rohmah
NIM : 20201930102010
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
Pembimbing : 1. Ahmad Nuruddin, M.Pd.
2. Moh. Mofid, M.Pd.

Judul Skripsi : *"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Penguasaan Maharotul Kitabah Di Kelas VII SMP Maarif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang"*

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb


Malang, 31 Januari 2024



Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

H. Hafron, S.Pd, M.Pd.I
NIP.Y 19640717201805 1 190

Lampiran 2 Surat Penerimaan Penelitian

**SMP MA'ARIF 01 NURUL MUTTAQIN**
STATUS : TERAKREDITASI
NSS : 204056102076 NDS : E.32022019
JL. NURUL MUTTAQIN NO. 39 TLOGOWARU KEC. KEDUNGKANDANG KOTA MALANG TELP. 0341-7500375
E-mail : smpmaarif1nurulmuttaqin@yahoo.com , smpmaarifm@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
Nomor: 99/402/SMP.Mrf.1.NM/V/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin, Menerangkan bahwa :

Nama : Ika Jami'atur Rohmah
NIM : 20201930102010
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
Pekerjaan : Mahasiswa Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang

Dengan ini menyatakan yang sesungguhnya nama mahasiswa tersebut diatas **BENAR** telah melaksanakan penelitian di SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin dimulai tanggal 31 Januari sampai 14 Mei 2024 , dengan judul "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Penguasaan Maharotul Kitabah di Kelas VII SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin*".
Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagai mana mestinya.

Malang, 27 Mei 2024
Kepala Sekolah


Muhammad Khosim Al Khusairi, S.Pd

Lampiran 3 Angket (kuisisioner) Penelitian

**INSTRUMEN (ANGKET) PENELITIAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DAN
PENGUASAAN MAHAROTUL KITABAH**

A. Identitas Responden

1. Nama Siswa :
2. Jenis Kelamin : Laki-laki/Perempuan *coret yang tidak

B. Petunjuk Pengisian

- Bacalah tiap butir pernyataan dengan teliti sebelum siswa/siswi menjawabnya, kemudian baru memberi jawaban terhadap masing-masing pernyataan yang dianggap paling cocok dengan keadaan yang sebenarnya.
- Alternatif jawaban variabel *Teams Games Tournament* dan Penguasaan Maharotul Kitabah:
 - Sangat Setuju (SS) : 5
 - Setuju (S) : 4
 - Kurang Setuju (KS) : 3
 - Tidak Setuju (TS) : 2
 - Sangat Tidak Setuju (STS) : 1
- Siswa/siswi dipersilahkan memilih salah satu antara lima kemungkinan jawaban. Berilah jawaban terhadap pernyataan di bawah dengan memberi **tanda ceklist (√)** pada jawaban yang dianggap sesuai.

A. *TEAMS GAMES TOURNAMENT*

NO	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya merasa senang dan termotivasi untuk belajar lebih giat saat menggunakan model TGT.					
2	Saya merasa lebih mudah berkonsentrasi saat guru melakukan pembelajaran dengan model TGT.					
3	Saya merasa lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan saat belajar dengan model TGT.					
4	Saya merasa model TGT membantu saya mengembangkan rasa tanggung jawab saya.					
5	Model TGT membantu saya bekerja sama dengan teman-teman dalam tim.					

6	Saya merasa lebih senang belajar bersama teman-teman dalam tim dengan model TGT.					
7	Saya merasa model TGT membantu saya mengembangkan kemampuan komunikasi saya.					
8	Saya merasa model TGT membantu saya mengembangkan kemampuan bekerja sama saya.					
9	Guru membantu saya memahami pembelajaran lebih mudah dengan TGT.					
10	Guru membantu membantu saya mengembangkan kemampuan menyelesaikan masalah saya.					
11	Saya mampu menerima kritik dan saran dari guru selama pembelajaran.					
12	Saya ingin guru menggunakan model TGT lebih sering dalam pembelajaran.					
13	Saya merasa model TGT membantu saya mengembangkan kemampuan berpikir kritis saya.					
14	Saya merasa model TGT membantu saya mengembangkan disiplin belajar saya.					
15	Saya merasa model TGT adalah model yang efektif untuk memahami materi pembelajaran dengan mudah.					

B. PENGUASAAN MAHAROTUL KITABAH

NO	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya mampu menulis huruf Arab dengan benar.					
2	Penguasaan tata bahasa Arab saya cukup baik.					
3	Saya menggunakan kosakata yang sesuai.					
4	Saya dapat menuliskan kalimat bahasa Arab dengan benar.					
5	Kalimat yang saya tulis selalu koheren (sesuai).					
6	Saya mampu menyusun paragraf atau teks dalam bahasa Arab.					
7	Saya dapat menulis dengan gaya yang menarik.					
8	Saya mampu menulis bahasa Arab secara mandiri.					
9	Saya mampu menulis bahasa Arab secara berkelompok.					
10	Saya mampu menerima kritik dan saran dari guru terhadap kekurangan tulisan saya.					
11	Saya mampu memperbaiki tulisan bahasa Arab saya.					
12	Guru menggunakan model pembelajaran dalam maharotul kitabah yang menyenangkan.					
13	Guru membantu saya meningkatkan kemampuan maharotul kitabah.					
14	Saya merasa kemampuan menyusun kalimat dalam bahasa Arab meningkat selama pembelajaran.					
15	Saya merasa bahwa kemampuan maharotul kitabah dapat menjadi keterampilan penting dalam kehidupan sehari-hari atau pekerjaan di masa depan.					

Lampiran 4 Jawaban Responden

TOTAL HASIL ANGKET X DANY																																	
SUBJEK	NOMOR PERNYATAAN																																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	TOTAL X	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	TOTAL Y	
1	4	4	4	5	4	4	5	5	1	4	4	4	5	4	4	61	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	65	
2	2	5	4	5	5	4	4	4	3	5	4	3	4	5	5	62	5	5	3	4	5	5	2	5	4	5	5	2	5	5	2	62	
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	74	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	73	
4	5	5	5	4	4	1	4	5	5	1	5	5	4	3	2	58	4	3	5	4	4	2	5	4	5	4	2	4	4	5	5	60	
5	4	5	5	4	4	5	5	4	3	5	5	5	4	3	5	66	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	3	4	68
6	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	71	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	69
7	5	5	5	5	4	4	3	5	4	5	4	4	5	5	5	68	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	2	5	4	5	68	
8	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	3	5	68	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	72	
9	5	5	3	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	71	5	5	5	4	5	5	5	3	4	5	4	5	5	5	5	70	
10	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	71	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	71	
11	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	3	3	4	4	3	62	4	5	5	4	4	4	3	5	4	5	3	4	5	5	5	66	
12	4	5	5	5	5	5	4	3	4	4	4	4	5	5	5	67	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	67	
13	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	72	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	72	
14	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	2	5	5	5	4	69	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	71
15	4	5	5	4	5	4	5	5	3	5	4	1	4	4	4	62	4	5	3	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	65	
16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5	3	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	71	
17	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	73	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74	
18	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	70	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	71	
19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	70	
20	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	74	
21	2	4	4	4	5	3	4	5	5	5	3	5	5	5	5	65	5	4	5	5	5	5	2	4	4	5	4	5	5	2	65		
22	4	5	5	5	5	4	4	5	3	4	5	5	5	2	5	66	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	69	
23	4	5	4	5	1	5	4	5	3	5	5	4	5	4	5	64	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	71	
24	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	74	
25	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	67	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	68	
26	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	72	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	73	
27	4	4	3	4	5	2	4	4	5	3	4	4	4	5	4	59	3	5	5	4	3	4	4	5	3	4	4	4	3	4	4	59	
28	1	2	5	5	5	5	5	2	5	5	4	4	5	4	5	62	5	4	4	5	5	5	1	4	5	5	5	2	5	5	1	61	
29	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	67	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	3	4	5	69		
30	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	3	5	65	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	3	2	5	5	4	66	
31	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	72	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	72	
32	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	74	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	
33	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	71	5	3	5	4	5	4	5	3	4	5	5	3	5	4	5	65		
34	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	
35	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	68	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	71	
36	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	70	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	71	
37	5	5	4	5	5	2	4	5	4	5	5	5	1	4	2	61	4	4	4	4	5	4	2	5	4	4	5	2	5	5	4	5	62
38	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	68	3	4	1	4	3	5	4	4	4	4	5	5	2	4	4	56	
39	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	67	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	3	5	68	
40	5	4	5	5	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	69	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	68	
41	5	4	3	4	5	5	1	4	4	3	5	4	4	3	4	58	5	5	5	1	5	4	5	5	3	4	4	1	3	5	5	60	
42	5	5	4	4	3	5	4	1	5	4	4	3	4	3	4	58	3	2	4	4	3	4	5	2	4	4	4	5	4	2	5	55	
43	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	3	70	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	3	5	4	5	70		
44	4	5	4	4	5	5	3	4	2	4	3	4	4	4	4	59	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	60		
45	4	4	5	5	5	4	5	4	3	5	4	4	5	5	4	66	4	5	2	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	66		
46	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	72	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	71	
47	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	71	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	70	
48	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	68	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	69	
49	4	4	5	5	5	4	5	3	5	5	5	4	4	4	5	67	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	70	

Lampiran 5 Tabulasi Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Validitas Instrumen

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

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

2. Hasil Uji Reliabilitas

1) Hasil Uji Reliabilitas Angket *Teams Games Tournament* :

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.701	15

2) Hasil Uji Reliabilitas Angket Penguasaan *Maharotul Kitabah*:

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.702	15

3. 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.

4. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

M.KITABAH

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.973	13	33	.057

5. Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
M.KITABAH Between Groups (Combined)	891.673	15	59.445	7.431	.000
* 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			

6. 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				

7. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

ANOVA^a

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

8. 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

9. 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	.000

a. Dependent Variable: M.KITABAH

Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian



Dokumentasi 1. Perizinan Penelitian
Kepada Kepala Lembaga



Dokumentasi 2. Sosialisasi
Pengisian Angket



Dokumentasi 3. Pengisian Angket Oleh
Responden



Dokumentasi 4. Responden Laki-laki



Dokumentasi 5. Responden
Perempuan



Dokumentasi 6. Gedung SMP Ma'arif 01
Nurul Muttaqin, Tlogowaru, Malang

Lampiran 7 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. IDENTITAS DIRI

Nama Lengkap : Ika Jami'atur Rohmah
NIM : 20201930102010
Tempat/Tanggal Lahir : Malang, 18 Juni 2001
Alamat : Jl. Baran Sonosari, RT.05/RW.06, Lesanpuro,
Kedungkandang, Malang, Jawa Timur
Nama Ayah : Sukardi
Nama Ibu : Nasi'ah

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

SD/MI : SDN Madyopuro 6, Kedungkandang, Malang
SMP/MTS : SMP Sunan Kalijogo Jabung, Jabung, Malang
SMA/MA/SMK : SMA Sunan Kalijogo Jabung, Jabung, Malang
S1 : Prodi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan, IAI Sunan Kalijogo Malang

C. HARAPAN DAN CITA-CITA

Peneliti ingin mengabdikan diri sebagai guru yang profesional untuk negeri ini, membawa cahaya pengetahuan ke setiap sudut kelas, menyemai benih-benih kebaikan dan kecerdasan di hati para siswa dengan dedikasi penuh. Peneliti berkomitmen untuk membimbing dan membantu generasi penerus bangsa menemukan potensi terbaik dalam diri mereka. Setiap pelajaran adalah langkah menuju masa depan yang penuh harapan. Peneliti percaya bahwa melalui pendidikan, kita dapat membangun fondasi yang kuat untuk negeri tercinta ini, menjadikannya lebih makmur, beradab, dan berdaya saing tinggi serta menciptakan warisan abadi yang menginspirasi generasi mendatang.

Lampiran 8 Lembar Plagiasi

skripsi ika.docx			
ORIGINALITY REPORT			
25%	23%	12%	7%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	eprints.umm.ac.id Internet Source		1%
2	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source		1%
3	ejournal.unikama.ac.id Internet Source		1%
4	repository.radenintan.ac.id Internet Source		1%
5	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source		1%
6	repository.uin-suska.ac.id Internet Source		1%
7	docplayer.info Internet Source		1%
8	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source		1%
9	id.scribd.com Internet Source		<1%