

IMPLEMENTASI MODEL *COOPERATIVE LEARNING TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT)- GIANT LADDER SNAKE* DALAM PEMBELAJARAN BERBICARA BAHASA ARAB

Siti Wahyuni

SMAIT As-Syifa Boarding School Wanareja Subang, Indonesia
yunisitiwahyuni868@gmail.com

Received: 06-10-2022

Revised: 01-11-2022

Accepted: 29-11-2022

Abstract

The classroom action research discusses the application of cooperative learning Teams Games Tournament (TGT)- Giant Ladder Snake to improve students' Arabic speaking skills. The study involved students of class IX IPA 3 at SMAIT As-Syifa Boarding School Wanareja Subang. The research instrument used to collect data consisted of student activity observation sheets and an oral test of speaking skills. The study was conducted in two cycles by following several research steps proposed by Kemmis & Taggart (1999). Each cycle consisted of planning, implementation, observation, and reflection steps. The result of this study were a cooperative learning Teams Games Tournament (TGT)- Giant Ladder Snake was effective in learning Arabic, especially in learning speaking skills, because it is seen from the increase in the percentage of student activity from cycle I to cycle II. Based on the percentage results, the initial student activity level was 73%, increasing to 94.2%. There was also an increase in the percentage of students' oral test scores, in the first cycle which was 35.51% to 85.2% in the second cycle.

Keywords: TGT Learning Model, Giant Ladder Snake, Speaking Skills

Abstrak

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk membangun keterampilan berbicara Bahasa Arab siswa melalui pembelajaran kolaborasi cooperative learning *Teams Games Tournament (TGT)- Giant Ladder Snake*. Penelitian melibatkan siswa kelas IX IPA 3 di SMAIT As-Syifa Boarding School Wanareja Subang. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data terdiri dari lembar observasi aktivitas siswa dan tes lisan keterampilan berbicara. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan mengikuti beberapa langkah tahapan penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis & Taggart diantaranya: (1) Merencanakan (*Plan*), (2) Melaksanakan (*Action*), (3) Melakukan observasi (*Observe*), dan terakhir (4) melaksanakan refleksi (*reflect*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kolaborasi *cooperative learning Teams Games Tournament (TGT)- Giant Ladder Snake* dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa, dilihat dari peningkatan pada presentase keaktifan siswa dari siklus I ke siklus II. Dengan presentase yang awalnya 73% menjadi 94,2%. Terjadi peningkatan juga terhadap presentase hasil nilai tes lisan siswa, pada siklus I yaitu 35,51% menjadi 85,2% pada siklus II. Pada media pembelajaran *Giant Ladder Snake* memiliki fitur- fitur yang menarik yang dapat digunakan dalam berbagai tema untuk pembelajaran Bahasa Arab yang unik dan menyenangkan siswa.

Kata Kunci: Model Pembelajaran TGT, *Giant Ladder Snake*, Keterampilan Berbicara

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia saat ini sedang mengalami masa pemulihan dimana sejak munculnya wabah COVID-19 menyebabkan beberapa kendala dalam proses pembelajaran di satuan pendidikan. Bahasa Arab mempunyai posisi terpenting dalam pengoperasian pendidikan di Indonesia khususnya siswa yang mayoritas beragama Islam, bahasa Arab juga memiliki posisi sebagai bahasa kedua setelah bahasa Inggris karena bahasa Arab saat ini sudah dipakai diberbagai negara- negara maju di dunia sebagai alat komunikasi, alat penyambung perekonomian negara, penyambung politik negara dan lain sebagainya. Ada beberapa keterampilan yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran bahasa Arab, diantaranya keterampilan mendengar (*Maharatul Istima*), keterampilan berbicara (*Maharatul Kalam*), keterampilan membaca (*Maharatul Qiro'ah*), dan keterampilan menulis (*Maharatul Kitabah*). Pada Penelitian ini peneliti berfokus pada peningkatan keterampilan berbicara siswa. Menurut Jayanti, S. D., & Hermayawati, H berbicara merupakan keterampilan untuk berkomunikasi secara lisan.¹

Keterampilan berbicara hakikatnya merupakan keterampilan yang mengungkapkan gagasan dan perasaan dengan kata- kata dan kalimat yang benar secara lisan ditinjau dari sistem gramatikal dan bunyi. Berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan.² Jadi keterampilan berbicara Bahasa Arab adalah keahlian seseorang dalam mengungkapkan pikiran dan perasaannya kepada orang lain dengan kata- kata dan orang tersebut memahami apa yang disampaikannya. Diantara tujuan dari keterampilan Bahasa yang kedua ini adalah dapat mengungkapkan ungkapan-ungkapan berbahasa Arab, serta mengungkapkan keinginan hatinya dengan menggunakan susunan kalimat yang sesuai dengan nahwu (tata bahasa).³

Hal ini, dalam membangun berbagai keterampilan bahasa Arab menggelitik para peneliti dan akademisi guna menyelenggarakan studi penelitian demi meningkatkan mutu pendidikan Bahasa Arab di Indoneisa. Penelitian Nandang Sarip Hidayat, (2012) menggambarkan bahwa dalam penelitiannya menemukan beberapa problematika yang menjadi penghambat terlaksananya pembelajaran bahasa Arab yang ditemukan factor penyebabnya adalah berasal dari dalam diri pembelajar bahasa Arab itu sendiri, mempelajari bahasa Arab adalah hal urgent yang seharusnya dipelajari guna dapat menggali nilai- nilai karya ilmiah terdahulu yang berbahasa Arab baik bidang keislaman, ekonomi, social dan politik.⁴ Kemudian berdasarkan temuan Nazahah Ulin Nuha & Itsna Mayfatul Chasanah, mendeskripsikan dalam penelitiannya bahwa penerapan media pembelajaran “ular tangga” merupakan salah satu

¹ Jayanti Shinta Dewi dan Hermayawati Hermayawati, Permainan “The Giant Snake And Ladder 3d”: Sebuah Media Untuk Mengajar Keterampilan Mendengarkan-Berbicara Anak Sekolah Dasar.” (*KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional* 2.1, 2020): 264-269.

² Djago Taringan dkk, *Pengembangan Keterampilan Berbicara*. (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2001): 6.

³ Nurun Najmi, Muhammad Husnur Rofiq, dan Muhammad Anas Maarif, “The Effect Of Cooperative Learning Model Type Of Teams Games Tournament (Tgt) On Student’s Learning Achievement,” *At-Tarbiyat :Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (28 Agustus 2021), <https://doi.org/10.37758/jat.v4i2.291>.

⁴ Nandang Sarip Hidayat, Problematika pembelajaran bahasa Arab, (*Jurnal Pemikiran Islam* 37.1, 2012): 83.

gagasan tepat dalam pembelajaran bahasa Arab. Salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang siswa untuk membangun penguasaan kosakata bahasa Arab.⁵

Sementara itu, hasil penelitian Nuril Latifah, bahwa dengan mengimplementasikan media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa diantaranya media ular tangga memiliki dampak pada bertambahnya vocabulary pada siswa khususnya dalam bahasa Arab dengan dilihat data dari hasil observasi siklus 1 pertemuan pertama sebanyak 60%, dan pertemuan kedua sebanyak 65%. Pada siklus kedua pertemuan pertama diperoleh hasil observasi sebanyak 80% dan pada pertemuan kedua siklus dua diperoleh hasil sebanyak 95%.⁶ Berdasarkan representasi dari beberapa penelitian terdahulu, kajian mengenai penggunaan media pembelajaran bahasa Arab guna membangun pembelajaran bahasa Arab di Indonesia pasca pandemi COVID 19 penting dilakukan.⁷ Terdapat beberapa perbedaan fokus penelitian yang telah dipaparkan peneliti dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti. Perbedaannya terdapat pada media dan metode pembelajaran yang digunakan peneliti, media yang digunakan adalah *Giant Ladder Snake*.

Menurut Yuningsih, dalam sebuah jurnal Pendidikan menyebutkan bahwa papan permainan ular tangga merupakan permainan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain. Pada penelitian ini mengambil media permainan ular tangga raksasa atau kita sebut *Giant Ladder Snake*.⁸ Menurut Mayangsari juga menerangkan bahwa permainan ular tangga raksasa berarti kotak-kotak dalam papan ularnya berukuran besar dan dimainkan langsung oleh anak sebagai pionnya.⁹ Permainan ular tangga raksasa tidak hanya dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, melainkan mampu meningkatkan kemampuan lain seperti kemampuan motorik, dan sosial emosional pada anak.¹⁰ Hal ini menjadi daya Tarik tersendiri bagi peserta didik dalam menerapkannya pada pembelajaran Bahasa Arab.

Beberapa permasalahan atau problematika yang ditemukan di sekolah diantaranya: (1) situasi pasca pandemi COVID 19 menyebabkan kegalauan karena pindahan cara belajar yang sebelumnya dilaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ) menjadi pembelajaran tatap muka kembali, diperlukan inovasi penggunaan media yang menarik minat belajar siswa kembali; (2) *Giant Ladder Snake* digunakan sebagai media untuk pembelajaran siswa yang dilakukan di luar

⁵ Nuha, Nazahah Ulin, and Itsna Mayfatul Chasanah, Penerapan Media Pembelajaran “Ular Tangga” Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. (*AL IBTIDAIYAH: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3.1, 2022): 47-60.

⁶ Latifah Nuril, et al, *Efektifitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Di Madrasah Diniyah Al-Ayyuby Kesiman*. (PhD Thesis: Universitas Yudharta, 2021): 2

⁷ Siti Aniqoh, Muhammad Anas Ma'arif, dan Ari Kartiko, “Kreativitas Guru Al Qur'an Hadist Dalam Mendesain Model Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Dalam Masa Pandemi,” *Center Of Education Journal (CEJou)* 2, no. 02 (2021): 30–42, <https://doi.org/10.55757/cejou.v2i02.21>; Munaya Ulil Ilmi dkk., “The Basic Concepts of Evaluation and Its Implementation in IRE Lessons in The Pandemic Era,” *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education* 2, no. 2 (30 Juli 2021): 175–90, <https://doi.org/10.31538/tijie.v2i2.50>.

⁸ Hengky H. K, et al, *Edukasi Phbs Melalui Metode Edukatif (Permainan Ular Tangga Raksasa) Pada Anak Usia Dini*, (Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 5(9), 2022): 3123-3129.

⁹ Putri, M. A, et al, *Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Raksasa terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia Dini 5-6 Tahun di RA Modern Asshofwan Klari Karawang*. (Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 4(4), 2022): 5274-5280

¹⁰ Khomsin, K., & Rahimmatussalisa, R, *Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini*. (Jurnal Pendidikan Anak, 10(1), 2021): 25-33.

kelas pada jam pelajaran sekolah; (3) menjabarkan upaya meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab dengan pembelajaran Pembelajaran Kolaborasi *Cooperative Learning Teams Games Tournaments (TGT)- Giant Ladder Snake*. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi positif bagi pendidikan berbagai jenjang di Indonesia dalam rangka peningkatan mutu pendidikan.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tentang rendahnya tingkat keterampilan berbicara menggunakan bahasa Arab adalah dengan membangun keterampilan berbicara siswa melalui pembelajaran kolaborasi *Cooperative Learning Teams Games Tournaments (TGT)- Giant Ladder Snake*. Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* melibatkan siswa untuk terdorong dalam menguasai kosakata bahasa Arab secara tim, mengkomunikasikannya dengan bahasa Arab secara santai dan menyenangkan. Menurut Munir pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* hampir sama dengan STAD tetapi dalam pengerjaannya terdapat permainan kelompok dan turnamen.¹¹ Pembelajaran TGT memberi peluang belajar lebih rileks, bertanggung jawab, kerja semua, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.¹²

Teams Games Tournament (TGT) menurut Zainuddin pembelajaran menggunakan turnamen akademik, kuis, dan sistem skor kemajuan individu, dimana setiap siswa berkompetisi sebagai perwakilan timnya dengan anggota tim lain yang kemampuan akademik sebelumnya setara dengan mereka. Semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk mewakili timnya dalam penilaian. Tim dengan perolehan poin tertinggi akan mendapatkan penghargaan berupa hadiah dan penghargaan lainnya.¹³ Pernyataan di atas diperkuat oleh Rusman (2014) yang mendefinisikan *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang terdiri dari 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan mengikuti beberapa tahapan seperti yang dikemukakan Kemmis & Taggart (1988). Tahapan tersebut adalah: (1) merencanakan (plan); (2) melaksanakan penelitian (act); (3) melakukan observasi/evaluasi (observe); dan (4) melakukan refleksi (reflect), kemudian melakukan lagi tahap perencanaan, tahap tindakan dan seterusnya sehingga membentuk siklus.

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2022/2023 di SMAIT As-Syifa Boarding School Wanareja Subang. Penelitian dilakukan di Kelas XI. Terdapat dua siklus dalam penelitian ini. Siklus 1 terdiri atas dua kali pertemuan dengan tema *العالم الإسلامي*. Sedangkan Siklus 2 terdiri atas dua kali pertemuan dengan tema *الأمن*. Penelitian ini unit analisisnya adalah seluruh siswa dalam satu kelas. Oleh sebab itu, penelitian ini tidak menggunakan sampel.

¹¹ Achadiyah, I. F. N, Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Adab Shalat Dan Dzikir Melalui Strategi Jigsaw Di Kelas Vii B Mts Darussalam Cilongok. (*Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)*, 2022): 2(2).

¹² Andika Aprilianto, Akhmad Sirojuddin, dan Abduloh Afif, "Strategi Manajemen Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik," *FATAWA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2021): 107–30, <https://doi.org/10.37812/fatawa.v2i1.392>.

¹³ Munir, A. M., & Darmanto, E, The Influence of Quizizz-assisted Teams Games Tournament on Mathematics Learning Outcomes for Grade V Elementary School. (*ANP Journal of Social Science and Humanities*, 3, 2022): 85-89.

Populasi siswa sebagai subyek penelitian adalah 30 siswa XI IPA 3 SMAIT As-Syifa Boarding School Wanareja Subang tahun pelajaran 2022/2023. Observer dalam penelitian ini adalah kutua MGMP Bahasa Arab di SMAIT As-Syifa Boarding School Wanareja.

Pembelajaran TGT penelitian ini dilaksanakan antara tanggal 8 Agustus 2022 sampai dengan 3 September 2022. Pertemuan tatap muka di dalam kelas sebanyak 4 pertemuan (2 jam pelajaran @45 menit) sehingga pertemuan tatap muka membutuhkan waktu 8 jam pelajaran. Siswa melakukan pembelajar model TGT dan pembelajaran dengan media *Giant Ladder Snake* di jam pelajaran. Rata-rata waktu yang dibutuhkan oleh siswa adalah 50 jam selama 5 minggu sehingga jika dikonversi ke dalam jam pelajaran sama dengan 66,67 jam pelajaran sejak pertemuan pertama sampai dengan pertemuan terakhir. Jadi total waktu yang dibutuhkan oleh siswa dalam pembelajaran model TGT- *Giant Ladder Snake* sebanyak 74,67 jam pelajaran untuk menyelesaikan dua tournament.

Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen yaitu lembar observasi aktivitas siswa, lembar kerja siswa, dan tes lisan keterampilan berbicara siswa. Pengembangan instrumen didasarkan pada indikator tertentu dan beberapa indikator hanya diwakili minimal oleh satu soal, pertanyaan atau pernyataan, dikarenakan keterbatasan waktu dan kesulitan dalam pembuatan instrumen penelitian untuk indikator tertentu.

Teknik penelitian ini menggunakan dua jenis pengumpulan data, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk mengidentifikasi peningkatan dalam berbicara atau mengajar sebagai tindakan yang diambil oleh seorang guru atau peneliti. Peningkatan siswa dinyatakan baik apabila sudah dilakukan tindakan pada saat pelaksanaan. Lulus penilaian ini dinyatakan berhasil jika perhitungan persennya 75% setelah menerima suatu tindakan sehingga dapat berbicara lancar menggunakan Bahasa Arab. Menggunakan rumus sebagai berikut:¹⁴

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F= Frekuensi yang di cari presentasinya

N= Number of cases (jumlah frekuensi atau banyaknya indikator)

P= Angka presentase

Peneliti menyusun data dan menyaring data. Arikunto menyatakan bahwa data yang diperoleh dalam penelitian dan diinterpretasikan sesuai dengan empat tingkatan yang disajikan dalam tabel:¹⁵

Tabel 3.4

Kriteria	Nilai Skor
Sangat baik	85-100%
Baik	76-85%

¹⁴ Anas sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta. Raja Grafindo Persada, 2007): 45.

¹⁵ Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2020):89.

Cukup	31-75%
Kurang	0-30%

Indikator kinerja penelitian ini adalah peningkatan keterampilan berbicara bahasa Arab Siswa di SMAIT As-Syifa Boarding School Wanareja dengan Pembelajaran Kolaborasi *Cooperative Learning Teams Games Tournaments (TGT)- Giant Ladder Snake*. Penelitian dapat dinyatakan berhasil jika rata-rata persentase skor bicara siswa termasuk kriteria baik mencapai 75%. Hal ini terlihat jelas melalui hasil kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam lembar observasi kegiatan. Keberhasilan tindakan dapat dicapai dengan membandingkan hasil kegiatan setiap siklus yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran.

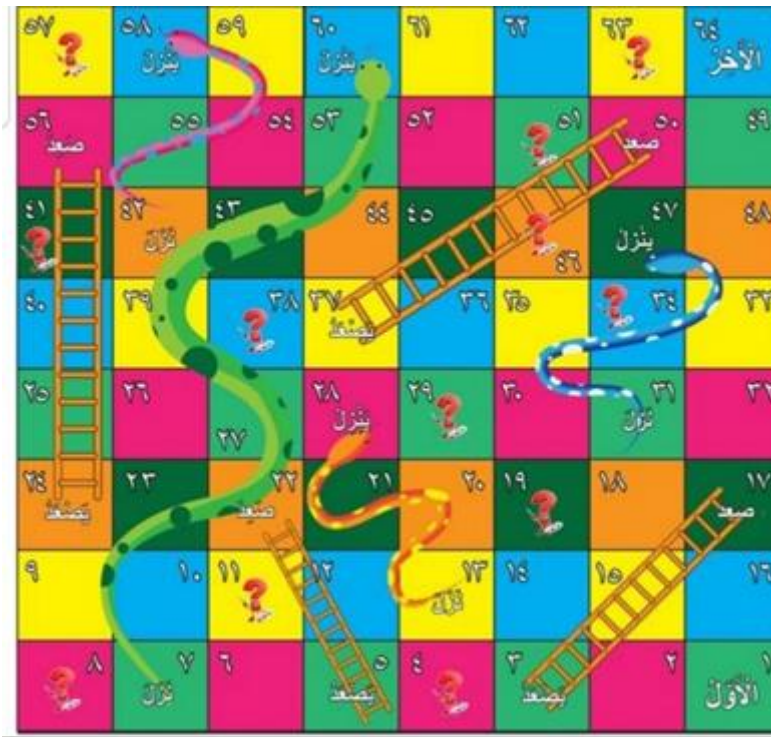
HASIL DAN PEMBAHASAN

Potensi *Giant Ladder Snake* Sebagai Media Pembelajaran Kolaborasi *Cooperative Learning Teams Games Tournaments (TGT)*

Salah satu tujuan penelitian ini adalah mengkaji potensi media pembelajaran *Giant Ladder Snake* untuk membangun keterampilan berbicara Bahasa Arab siswa. Data utama penelitian adalah perkembangan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab sehingga data yang dikumpulkan terkait dengan upaya untuk membangun keterampilan tersebut. Berikut adalah hasil kajian potensi dan kelayakan fitur yang terdapat dalam media *Giant Ladder Snake* pada table 2 berikut:

Tabel 2. Fitur- Fitur pada *Giant Ladder Snake*

No	Fitur	Hasil Kajian
1	Ukuran Media Sebesar 2x2 meter	Dengan ukuran yang besar dapat menarik minat siswa dalam belajar Bahasa Arab. Permainan lebih menyenangkan dibandingkan dengan permainan ular tangga dengan ukuran kecil seperti yang biasa siswa kenal sebelumnya.
2	Fitur Tanda Tanya	Fitur ini dapat digunakan guru sebagai alat untuk memperdalam materi yang diajarkan, dalam hal ini peneliti memberikan beberapa butir soal di dalam kertas Ketika siswa mengijakan kaki di fitur pertanyaan ini. Fitur ini sangat fleksibel sehingga dapat diterapkan pada tema apapun pada pembelajaran
3	Fitur gambar Tangga	Fitur ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan antusias siswa dalam permainan <i>Team Game Tournament</i> yang digunakan sebagai model pembelajaran dalam penelitian ini
4	Fitur gambar Ular	Fitur ini dapat menambah tantangan siswa, sehingga tetap berkonsentrasi pada permainan

Gambar 1. Media *Giant Ladder Snake*

Keuntungan dari penggunaan *Giant Ladder Snake* sebagai media model pembelajaran *Team Game Tournament* adalah dapat digunakan kapanpun baik di ruangan kelas ataupun di luar kelas. Dengan gambar yang umum sehingga guru dapat menggunakan media ini di berbagai tema pembelajaran.

Analisis Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Setelah Pembelajaran Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT) – Giant Ladder Snake*

Penelitian ini dilakukan di kelas XI IPA 3 SMAIT Asy Syifa Boarding School Wanareja Subang dengan jumlah peserta didiknya sebanyak 30 siswa. Data yang diperoleh oleh peneliti dari hasil penelitian yaitu meliputi data hasil observasi aktivitas peserta didik Ketika dalam proses pembelajaran di kelas dan data hasil Lembar Kerja Siswa sebelum dilaksanakan *Teams Games Tournament*, Selain itu peneliti juga mengumpulkan data hasil tes lisan peserta didik setelah dilaksanakannya model pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kolaborasi Cooperative Learning *Teams Games Tournaments (TGT) – Giant Ladder Snake*.

Dalam penerapan model pembelajaran TGT ini, peneliti menggunakan dua siklus dengan tujuan dapat melakukan perbaikan dari siklus pertama pada siklus kedua. Dua Siklus tersebut setiap siklusnya terdiri dari perencanaan (planning), Tindakan (Action), Observasi (observing) dan Refleksi (reflecting).

1. Siklus 1

Implementasi Model *Cooperative Learning Teams Games Tournaments (TGT)*

Siklus 1 dilaksanakan dalam dua kali pertemuan pada hari Selasa, 9 Agustus 2022 pada pukul 10.07- 11.23 WIB. Pelaksanaan siklus ini dilakukan sesuai dengan jam pelajaran yang telah ditetapkan sekolah yaitu 2x 35 menit. Sesuai dengan teori yang dijalankan oleh Kurt Lewin, ada 4 komponen penting dalam melakukan siklus yaitu Perencanaan, Tindakan, observasi dan yang terakhir refleksi

1) Perencanaan (Planning)

Ada beberapa hal yang dilakukan dalam tahap perencanaan diantaranya:

a) Menyiapkan perangkat pembelajaran seperti RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran) dan lembar kegiatan peserta didik, yang mana perangkat pembelajaran tersebut telah mendapatkan validasi dari validator.

b) Menyiapkan semua alat dan bahan yang akan digunakan sebagai pendukung dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament- Giant Ladder Snake* untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Arab

c) Menyiapkan instrumen penilaian unjuk kerja untuk mengetahui tingkat keterampilan berbicara Bahasa Arab peserta didik.

d) Menyusun lembar observasi aktivitas peserta didik untuk mengamati bagaimana proses kegiatan pembelajaran Bahasa Arab dikelas serta membuat soal tes lisan untuk mengukur peningkatan keterampilan berbicara peserta didik sesudah diterapkannya Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kolaborasi *Cooperative Learning Teams Games Tournaments (TGT) – Giant Ladder Snake*.

2) Tindakan (Action)

1. Pertemuan ke 1

Tindakan pada siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 9 Agustus 2022 pada pukul 10.07-11.23 WIB di kelas XI IPA 3 SMAIT As-Syifa Boarding School Wanareja Subang dengan jumlah 30 peserta didik.

Pada pelaksanaan siklus I proses pembelajarannya menggunakan model kolaborasi *Cooperative Learning Teams Games Tournaments (TGT) – Giant Ladder Snake* yang telah dicantumkan dalam RPP. Dalam RPP tersebut terdapat Langkah- Langkah pembelajaran diantaranya kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Adapun ketiga kegiatan tersebut adalah:

a) Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan ini, guru membuka kelas dengan mengucapkan salam dan menyapa peserta didik dengan Bahasa Arab. Kemudian dilanjutkan dengan peserta didik berdo'a Bersama kemudian mengabsensi peserta didik. Sebelum materi disampaikan kepada peserta didik, guru terlebih dahulu mengulang materi sebelumnya dengan bertanya berkaitan dengan kosakata yang pernah dipelajari kemudian memberikan apersepsi yang berupa pertanyaan dengan mengajukan gambar- gambar yang berkaitan dengan negara- negara di dunia Islam dengan disertai pertanyaan. (1) Apa nama negara ini? (2) Apa saja kelebihan dari negara ini?.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti guru mengajukan sebuah gambar peta Negara Indonesia, dan Negara Maladewa dan peserta didik mengamati gambar tersebut sambil diberi pertanyaan:

1. ما هذه الصورة؟
2. ماسم بلد في هذه الصورة؟
3. ماذا مزايا الذي يملك هذه البلد؟

Tujuan pertanyaan tersebut untuk melatih peserta didik memahami gambar dan menyampaikan gambar yang telah diamati dengan menggunakan kosakata Bahasa Arab.

Peserta didik bersama-sama menyanyikan lagu disini senang disana senang dengan Bahasa Arab guna membangkitkan semangat peserta didik. Guru kemudian membentuk kelompok belajar dengan cara berhitung. Guru membagi kelompok menjadi 4 kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 6-7 peserta didik dan mengatur tempat duduk sesuai kelompoknya.

Guru membagikan lembar diskusi atau Lembar Kerja Siswa (LKS) yang berupa pertanyaan-pertanyaan untuk dijawab bersama kelompoknya menggunakan Bahasa Arab yang bertujuan agar peserta didik di dalam kelompok saling bekerja sama dan saling membantu peserta didik lain yang kemampuan berbahasa Arabnya masih kurang agar ketika guru melontarkan pertanyaan banyak yang dapat menjawab.

Kemudian guru menyiapkan media *Giant Ladder Snake* sebagai media yang akan digunakan dalam pembelajaran model Team Games Tournament (TGT) ini. Guru menjelaskan Langkah-Langkah permainan *Giant Ladder Snake* diantaranya; a) Setiap kelompok mewakili satu anggota kelompoknya untuk menjadi pion dalam permainan *Giant Ladder Snake*; b) Anggota kelompok yang bukan menjadi pion wajib menjawab pertanyaan yang diajukan pion; c) Setiap akan melangkah ke kotak, pion wajib mengambil kertas yang disediakan oleh guru yang berisi pertanyaan atau mufradat Bahasa Arab; d) Jika didalam kertas gulung tersebut adalah mufradat, maka pion harus memeragakan mufradat tersebut dan anggota kelompoknya menebak kosakata/ mufradat yang digambarkan; e) Jika anggota kelompok tidak bisa menjawab pertanyaan, maka pion mundur satu langkah di kotak permainan; f) Setiap anggota kelompok yang dapat menjawab pertanyaan mendapatkan poin; g) Peserta didik yang pertama kali mencapai kotak finish atau kelompok yang paking banyak mendapatkan skor poin maka dialah pemenangnya dalam touenament ini.

Setelah permainan selsai guru memberikan evaluasi berupa tes lisan kepada peserta didik secara langsung untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara peserta didik.

c) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan dan guru bertanya bagaimana perasaannya setelah diterapkannya *Teams Games Tournaments (TGT)- Giant Ladder Snake*. Guru juga memberikan penguatan dan motivasi agar peserta didik semakin giat dalam belajar berbicara Bahasa Arab, sambil memberikan hadiah kepada kelompok yang menang. Guru mengakhiri pembelajaran dengan do'a dan salam.

3) Observasi

Ketika proses pembelajaran berlangsung peneliti melakukan pengamatan sesuai lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya, disini peneliti sendiri yang bertindak sebagai observer untuk mengisi lembar observasi peserta didiksaat penerapan pembelajaran Bahasa

Implementasi Model *Cooperative Learning Teams Games Tournaments (TGT)*

Arab materi من الدول الإسلامي menggunakan Model *Pembelajaran Kolaborasi Cooperative Learning Teams Games Tournaments (TGT) – Giant Ladder Snake*.

a) Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I

Berikut adalah hasil observasi yang dilakukan oleh observer tentang aktivitas peserta didik selama pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Arab dengan menggunakan Model Pembelajaran Kolaborasi *Cooperative Learning Teams Games Tournaments (TGT) – Giant Ladder Snake* pada siklus I:

Tabel 3.

Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I

NO	TAHAPAN	ASPEK YANG DINILAI	1	2	3	4
1	Persiapan	Persiapan fisik dalam mengikuti pembelajaran				√
		Persiapan alat perlengkapan belajar			√	
2	Kegiatan Awal	Peserta didik menjawab salam dan berdo'a				√
		Peserta didik semangat dalam <i>ice breaking</i>		√		
		Peserta didik merespon apersepsi yang diberikan guru				√
		Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan pendidik		√		
3	Kegiatan Inti	Peserta didik bersemangat dan lancar menyanyikan lagu Bahasa Arab				√
		Peserta didik membentuk kelompok sesuai intruksi guru				√
		Peserta didik dalam berdiskusi saling membantu antar sesama teman yang dirasa kurang memiliki kemampuan dalam Bahasa Arab		√		
		Peserta didik aktif dalam menjawab pertanyaan dari Guru	√			
4	Kegiatan Penutup	Peserta didik membuat kesimpulan tentang apa yang telah dipelajari	√			
		Peserta didik mendengarkan penguatan yang diberikan oleh Guru				√
		Peserta didik berdo'a bersama dan menjawab salam penutup				√
		Skor Perolehan	38			
		Skor Maksimal	52			
		Presentase Aktivitas Peserta Didik	73%			

Berdasarkan tabel 3 hasil observasi aktivitas peserta didik dalam pembelajaran menggunakan model Pembelajaran Kolaborasi *Cooperative Learning Teams Games Tournaments*

(TGT) – *Giant Ladder Snake* didapatkan skor perolehan sebesar 38 dengan skor maksimal sebesar 52. Sehingga presentase aktivitas 73% dengan perhitungan hasil observasi sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Nilai Presentase} &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{38}{52} \times 100 \\ &= 73\%\end{aligned}$$

Perolehan presentase nilai tersebut belum mencapai indikator peneliti karena presentase minimal observasi aktivitas peserta didik yaitu 75%. Sehingga dibutuhkan perbaikan dan refleksi lebih lanjut pada Siklus II.

Ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan untuk diperbaiki dan ditingkatkan seperti kurangnya semangat peserta didik Ketika melakukan ice breaking, peserta didik tidak memperhatikan Ketika guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan, dan minimnya sikap Kerjasama peserta didik dengan kelompoknya saat berdiskusi. Namun secara keseluruhan sudah bagus terbukti dengan banyaknya skor 3-4 pada penilaian observasi.

4) Refleksi

Pertemuan ke 2

Berdasarkan Tindakan dan pengamatan siklus I yang telah dilakukan pada hari Selasa, 09 Agustus 2022 pada pukul 10.07- 11.23 WIB di kelas XI IPA 3 SMAIT As-Syifa Boarding School Wanareja Subang, dilakukan refleksi sebagai evaluasi dari siklus I pada hari Kamis 11 Agustus 2022 pada pukul 07.15-8.25. Sebagai Refleksi dari siklus I, peneliti melakukan tes lisan kepada siswa.

Tes lisan berupa pertanyaan langsung yang ditujukan kepada siswa secara berkelompok berkaitan dengan mufradat dan pertanyaan- pertanyaan yang sudah dipelajari.

Penerapan pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Arab materi من الدول الإسلامي menggunakan model Pembelajaran Kolaborasi Cooperative Learning *Teams Games Tournaments* (TGT) – *Giant Ladder Snake*, peserta didik merasa senang dan tidak bosan karena pembelajarannya tidak monoton dan bersifat santai, namun peserta didik tetap focus pada pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Arab. Hanya saja baru beberapa siswa yang aktif berbicara atau menjawab pertanyaan, untuk memperbaiki hal ini maka peneliti berinisiatif untuk menambahkan Langkah untuk pelaksanaan pada siklus II dalam model Pembelajaran Kolaborasi Cooperative Learning *Teams Games Tournaments* (TGT) – *Giant Ladder Snake* dengan peserta didik maju mempresentasikan terlebih dahulu hasil lembar kerja siswa yang telah dikerjakan sebelumnya secara berkelompok. Dengan demikian, seluruh siswa aktif berbicara Bahasa Arab tanpa rasa malu dan terpaksa karena sudah dipersiapkan sebelumnya dan maju secara berkelompok.

Secara keseluruhan pembelajaran dengan menggunakan model Pembelajaran Kolaborasi Cooperative Learning *Teams Games Tournaments* (TGT) – *Giant Ladder Snake* sudah mendapatkan respon yang baik dari peserta didik, peserta didik mengikuti pembelajaran dengan sangat antusias.

Implementasi Model *Cooperative Learning Teams Games Tournaments (TGT)*

2. Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti membuat RPP yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai tema dan sesuai tujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Arab sesuai evaluasi atau refleksi pada siklus I.

b. Pelaksanaan Tindakan

1. Pertemuan ke 3

Tindakan pada siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 16 Agustus 2022 pada pukul 10.07-11.23 WIB di kelas XI IPA 3 SMAIT As-Syifa Boarding School Wanareja Subang dengan jumlah 30 peserta didik.

Pada pelaksanaan siklus II proses pembelajarannya menggunakan model kolaborasi *Cooperative Learning Teams Games Tournaments (TGT) – Giant Ladder Snake* yang telah dicantumkan dalam RPP dengan tema pembelajaran yang berbeda dengan siklus I yaitu berkaitan dengan tema الأمن. Dalam RPP tersebut terdapat Langkah- Langkah pembelajaran diantaranya kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Adapun ketiga kegiatan tersebut adalah:

d) Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan ini, guru membuka kelas dengan mengucapkan salam dan menyapa peserta didik dengan Bahasa Arab . Kemudian dilanjutkan dengan peserta didik berdoa Bersama kemudian mengabsensi peserta didik. Sebelum materi disampaikan kepada peserta didik, guru terlebih dahulu mengulang materi sebelumnya dengan bertanya berkaitan dengan kosakata yang pernah dipelajari kemudian memberikan apersepsi yang berupa pertanyaan dengan mengajukan gambar- gambar yang berkaitan dengan Macam- macam Kejahatan, beserta hukumannya dengan disertai pertanyaan. (1) Apa gambar ini? (2) Hukuman apa bagi penjahat ini?

e) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti guru mengajukan sebuah gambar macam- macam kejahatan seperti pencurian, pembunuhan, penjambretan, tantara, polisi, buronan dan mufradat lainnya yang mendukung tema pembelajaran dan peserta didik mengamati gambar tersebut sambil diberi pertanyaan:

1. ما هذه الصورة؟

2. ما اسم جريمة في هذه الصورة؟

3. ما عقوبة للجرائم في بلدك؟

Tujuan pertanyaan tersebut untuk melatih peserta didik memahami gambar dan menyampaikan gambar yang telah diamati dengan menggunakan kosakata Bahasa Arab.

Peserta didik bersama- sama menyanyikan lagu اللغة العربية لغة القرآن guna membangkitkan semangat peserta didik. Guru kemudian membentuk kelompok belajar dengan cara berhitung. Guru membagi kelompok menjadi 4 kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 6-7 peserta didik dan mengatur tempat duduk sesuai kelompoknya.

Guru membagikan lembar diskusi atau Lembar Kerja Siswa (LKS) yang berupa pertanyaan-pertanyaan untuk dijawab bersama kelompoknya menggunakan Bahasa Arab yang bertujuan agar peserta didik di dalam kelompok saling bekerja sama dan saling membantu peserta didik lain yang kemampuan berbahasa Arabnya masih kurang agar ketika guru melontarkan pertanyaan banyak yang dapat menjawab.

Kemudian peserta didik mempresentasikan hasil jawaban lembar kerja siswa yang sudah dikerjakan, seluruh peserta didik wajib menjawab pertanyaan secara bergantian di depan teman-temannya.

Kemudian guru menyiapkan media *Giant Ladder Snake* sebagai media yang akan digunakan dalam pembelajaran model Team Games Tournament (TGT) ini. Guru menjelaskan Langkah-Langkah permainan *Giant Ladder Snake* diantaranya.

- Setiap kelompok mewakili satu anggota kelompoknya untuk menjadi pion dalam permainan *Giant Ladder Snake*.
- Anggota kelompok yang bukan menjadi pion wajib menjawab pertanyaan yang diajukan pion.
- Setiap akan melangkah ke kotak, pion wajib mengambil kertas yang disediakan oleh guru yang berisi pertanyaan atau mufradat Bahasa Arab .
- Jika didalam kertas gulung tersebut adalah mufradat, maka pion harus memeragakan mufradat tersebut dan anggota kelompoknya menebak kosakata/ mufradat yang digambarkan.
- Jika anggota kelompok tidak bisa menjawab pertanyaan, maka pion mundur satu langkah di kotak permainan.
- Setiap anggota kelompok yang dapat menjawab pertanyaan mendapatkan poin.
- Peserta didik yang pertama kali mencapai kotak finish atau kelompok yang paling banyak mendapatkan skor poin maka dialah pemenangnya dalam tournament ini.

Setelah permainan selsai guru memberikan evaluasi berupa tes lisan kepada peserta didik secara langsung untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara peserta didik.

f) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan dan guru bertanya bagaimana perasaannya setelah diterapkannya *Teams Games Tournaments (TGT)- Giant Ladder Snake*. Guru juga memberikan penguatan dan motivasi agar peserta didik semakin giat dalam belajar berbicara Bahasa Arab, sambil memberikan hadiah kepada kelompok yang menang. Guru mengakhiri pembelajaran dengan do'a dan salam.

c. Observasi

Ketika proses pembelajaran berlangsung peneliti melakukan pengamatan sesuai lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya, disini peneliti sendiri yang bertindak sebagai observer untuk mengisi lembar observasi peserta didiksaat penerapan pembelajaran Bahasa Arab materi الأمن menggunakan Model Pembelajaran Kolaborasi Cooperative Learning *Teams Games Tournaments (TGT) – Giant Ladder Snake*.

b) Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I

Berikut adalah hasil observasi yang dilakukan oleh observer tentang aktivitas peserta didik selama pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Arab dengan menggunakan Model

Implementasi Model *Cooperative Learning Teams Games Tournaments (TGT)*

Pembelajaran Kolaborasi *Cooperative Learning Teams Games Tournaments (TGT)* – *Giant Ladder Snake* pada siklus II:

Tabel 4.

Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II

NO	TAHAPAN	ASPEK YANG DINILAI	1	2	3	4
1	Persiapan	Persiapan fisik dalam mengikuti pembelajaran				√
2	Kegiatan Awal	Persiapan alat perlengkapan belajar				√
		Peserta didik menjawab salam dan berdo'a				√
		Peserta didik semangat dalam <i>ice breaking</i>				√
		Peserta didik merespon apersepsi yang diberikan guru				√
3	Kegiatan Inti	Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan pendidik				√
		Peserta didik bersemangat dan lancar menyanyikan lagu Bahasa Arab				√
		Peserta didik membentuk kelompok sesuai intruksi guru				√
		Peserta didik dalam berdiskusi saling membantu antar sesama teman yang dirasa kurang memiliki kemampuan dalam Bahasa Arab				√
4	Kegiatan Penutup	Peserta didik aktif dalam menjawab pertanyaan dari Guru				√
		Peserta didik membuat kesimpulan tentang apa yang telah dipelajari				√
		Peserta didik mendengarkan penguatan yang diberikan oleh Guru				√
		Peserta didik berdo'a bersama dan menjawab salam penutup				√
Skor Perolehan			49			
Skor Maksimal			52			
Presentase Aktivitas Peserta Didik			94,2%			

$$\text{Skor 4} = 10 \times 4 = 40$$

$$\begin{aligned} \text{Skor 3} &= 3 \times 3 = 9 \\ \text{Total skor} &= 49 \\ &49 \times 100 \\ &52 \\ &= 94,2\% \end{aligned}$$

Berdasarkan table 4.4 hasil observasi aktivitas peserta didik dalam pembelajaran menggunakan model Pembelajaran Kolaborasi Cooperative Learning *Teams Games Tournaments* (TGT) – *Giant Ladder Snake* didapatkan skor perolehan sebesar 43 dengan skor maksimal sebesar 56. Sehingga presentase aktivitas 77% dengan perhitungan hasil observasi sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Nilai Presentase} &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{43}{56} \times 100 \\ &= 76,8\% \end{aligned}$$

Perolehan presentase nilai tersebut sudah mencapai indikator peneliti karena presentase minimal observasi aktivitas peserta didik yaitu 75%. Sehingga tidak dibutuhkan perbaikan dan refleksi lebih lanjut pada Siklus II.

Tabel 5
Kriteria Keberhasilan yang Dicapai¹⁶

Kriteria	Nilai Skor
Sangat baik	85-100%
Baik	76-85%
Cukup	31-75%
Kurang	0-30%

Berdasarkan kriteria keberhasilan yang dicapai, hasil observasi siswa termasuk kriteria sangat baik dengan perolehan nilai presentase sebesar 94,2%. Sehingga peneliti menganggap pada siklus II ini dikatakan tuntas. Karena telah mencapai indikator keberhasilan penelitian.

5) Refleksi

2. Pertemuan ke 4

Berdasarkan Tindakan dan pengamatan siklus II yang telah dilakukan pada hari Selasa, 16 Agustus 2022 pada pukul 10.07- 11.23 WIB di kelas XI IPA 3 SMAIT As-Syifa Boarding School Wanareja Subang, dilakukan refleksi sebagai evaluasi dari siklus II pada hari Kamis 18 Agustus 2022 pada pukul 07.15-8.25. Sebagai Refleksi dari siklus II, peneliti melakukan tes lisan kepada siswa.

Tes lisan berupa pertanyaan langsung yang ditujukan kepada siswa secara berkelompok berkaitan dengan mufradat dan pertanyaan- pertanyaan yang sudah dipelajari.

¹⁶ Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2020):89.

Implementasi Model *Cooperative Learning Teams Games Tournaments (TGT)*

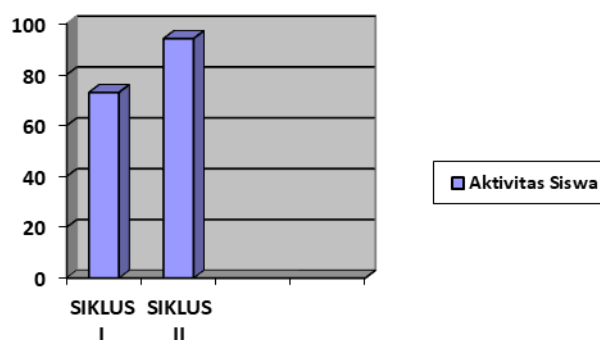
Penerapan pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Arab materi الأمان menggunakan model Pembelajaran Kolaborasi *Cooperative Learning Teams Games Tournaments (TGT) – Giant Ladder Snake*, keterampilan berbicara Bahasa Arab peserta didik mengalami peningkatan ditandai dengan peserta didik sudah mulai lancar menjawab secara langsung pertanyaan yang dilontarkan oleh guru, peserta didik merasa senang karena semua peserta didik terlibat dalam kegiatan berkelompok, tournament ini bersifat santai, namun peserta didik tetap fokus pada pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Arab. Secara keseluruhan pembelajaran dengan menggunakan model Pembelajaran Kolaborasi *Cooperative Learning Teams Games Tournaments (TGT) – Giant Ladder Snake* sudah mendapatkan respon yang baik dari peserta didik, peserta didik mengikuti pembelajaran dengan sangat antusias.

3. Presentase Peningkatan antara Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan observasi aktivitas siswa, pada siklus I belum mencapai kriteria yaitu 73% ada beberapa kendala yang muncul diantaranya: siswa belum mampu untuk menjawab kabar yang ditanyakan oleh guru, siswa belum mampu untuk menjawab jika guru mengabsen dengan cara dipanggil satu-persatu, siswa belum mampu untuk menirukan ice breaking yang diberikan contoh oleh guru, siswa belum mampu untuk bekerjasama dengan baik bersama kelompoknya, siswa belum mampu untuk menjawab pertanyaan yang menurut siswa pertanyaan yang asing, dan siswa belum mampu berbicara lancar pada siklus I ini.

Berbeda dengan siklus yang ke I, pada siklus II ini banyak peningkatan yang terjadi mulai dari peningkatan keterampilan berbicara, aktivitas siswa yang lebih semangat lagi Ketika diadakan sesi presentasi di depan teman- temannya. Presentase peningkatan digambarkan pada diagram dibawah ini:

Grafik 1
Peningkatan Lembar Observasi Siklus I dan Siklus II
Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab
Menggunakan Model Pembelajaran Kolaborasi *Cooperative Learning Teams Games Tournaments (TGT) – Giant Ladder Snake*



Berdasarkan grafik di atas, bahwa aktivitas siswa dalam upaya melakukan peningkatan keterampilan berbicara membawa hasil yang baik. Untuk aktivitas siswa 13 aspek yang diamati, pada siklus I didapatkan hasil presentase sebesar 73% yang belum mencapai kriteria pada siklus I. Adapun peningkatan pada siklus II yang ditandai 13 aspek yang diamati, 3 aspek dilakukan oleh siswa dengan kategori baik dan 10 aspek yang dilakukan oleh siswa dengan

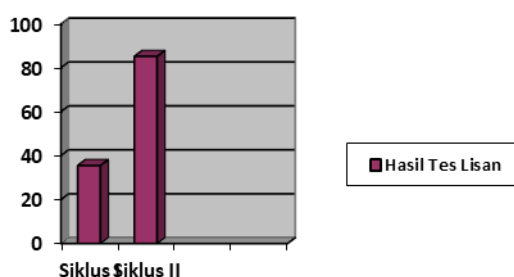
kategori sangat baik. Jika dibagi keseluruhan aspek dan dikalikan 100% hasil presentase yakni 94,2%. Sehingga hasil presentase ini bisa dikatakan berhasil sesuai kriteria.

2. Peningkatan Keterampilan Berbicara berdasarkan hasil Tes Lisan

Peningkatan keterampilan berbicara bahasa Arab dapat dilihat dari perbandingan siklus I dan siklus II. Secara klasikal pada siklus I yaitu 35,51% yang tuntas hanya 10 siswa dari jumlah 30 siswa. Pada siklus II peningkatan keterampilan sangat meningkat menjadi 85,2%. Siswa yang tuntas pada siklus II sebanyak 28 siswa, 30 siswa berkembang sesuai harapan.

Grafik 2

Grafik Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab
Menggunakan Model Pembelajaran Kolaborasi Cooperative Learning *Teams Games Tournaments* (TGT) – *Giant Ladder Snake*



Berdasarkan pembahasan diatas, maka Menggunakan Model Pembelajaran Kolaborasi Cooperative Learning *Teams Games Tournaments* (TGT) – *Giant Ladder Snake* dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab melalui media permainan ular tangga raksasa atau *Giant Ladder Snake* pada siswa kelas XI IPA 3 SMAIT As-Syifa Boarding School Wanareja Subang.

KESIMPULAN

Penerapan pembelajaran dengan menggunakan model Pembelajaran Kolaborasi Cooperative Learning *Teams Games Tournaments* (TGT) – *Giant Ladder Snake* dalam peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Arab telah diterapkan pada SMAIT As-Syifa Boarding School Wanareja Subang, terjadi peningkatan pada presentase keaktifan siswa dari siklus I ke siklus II. Dengan presentase aktivitas siswa mengalami peningkatan dalam aktivitas yang awalnya 73% menjadi 94,2%. Maka dari hasil presentase dapat di Tarik garis bahwa pembelajaran dengan menggunakan model Pembelajaran Kolaborasi *Cooperative Learning Teams Games Tournaments* (TGT) – *Giant Ladder Snake* sangat membantu dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Arab. Proses pembelajaran dapat lebih inovatif dan kreatif dalam memberikan metode pembelajaran pada siswa.

ACKNOWLEDGMENT

Penelitian ini dilakukan secara mandiri dengan melibatkan sejumlah informan dari peserta didik di SMAIT As-Syifa Wanareja Subang yang dapat memberikan informasi tentang Cooperative Learning *Teams Games Tournaments* (TGT) – *Giant Ladder Snake*. Namun, dalam proses publikasi penelitian ini peneliti dibantu oleh Departmen Pengembangan Kurikulum

Yayasan As-Syifa Al-Khoiriyah Subang sebagai pemberi dana publikasi pada jurnal nasional terakreditasi. Peneliti merasa berterimakasih kepada Departmen Pengembangan Kurikulum Yayasan As-Syifa Al-Khoiriyah Subang atas dukungan untuk kelancaran penyusunan artikel ini hingga sampai tahap publikasi. Semoga nilai kebaikan yang terkandung dalam penelitian ini menjadi amal baik bagi semua dan dapat bermanfaat untuk umat.

REFERENSI

- Amelia, D., & Rusman, R. (2022). Sintesis Indikator Lingkungan Belajar Konstruktivis sebagai Instrumen Evaluasi Implementasi Kurikulum Ilmu Pengetahuan Alam. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 5794-5803.
- Anas sudijono,(2007), Pengantar Statistic Pendidikan, Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Aniqoh, Siti, Muhammad Anas Ma`arif, dan Ari Kartiko. “Kreativitas Guru Al Qur’an Hadist Dalam Mendesain Model Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Dalam Masa Pandemi.” *Center Of Education Journal (CEJou)* 2, no. 02 (2021): 30–42. <https://doi.org/10.55757/cejou.v2i02.21>.
- Aprilianto, Andika, Akhmad Sirojuddin, dan Abduloh Afif. “Strategi Manajemen Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik.” *FATAWA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2021): 107–30. <https://doi.org/10.37812/fatawa.v2i1.392>.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (edisi revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Djago Taringan dkk. (2001). *Pengembangan Keterampilan Berbicara*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Djiwandono, M. S. (1996). *Tes bahasa dalam pengajaran*. Bandung: ITB..
- Dr. Rustiyarso. (2020). *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Depok: PT Huta Parhapan.
- Falah, A. (2013). Dimensi-Dimensi Keberhasilan pendidikan bahasa Arab di SD NU Mafatihul Ulum Demangan Kudus. *Arab* , 5.
- Hengky, H. K., Nurlinda, N., Saleh, N. A. A., Juliana, I., & Nursam, C. A. (2022). Edukasi Phbs Melalui Metode Edukatif (Permainan Ular Tangga Raksasa) Pada Anak Usia Dini. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(9), 3123-3129.
- Hidayat, N. S. (2012). Problematika pembelajaran bahasa Arab. *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1).
- Jayanti, S. D., & Hermayawati, H. (2020). Permainan “The Giant Snake And Ladder 3d”: Sebuah Media Untuk Mengajar Keterampilan Mendengarkan-Berbicara Anak Sekolah Dasar. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 264-269.
- Ilmi, Munaya Ulil, Farid Setiawan, Maulida Nurul Hikmah, Arrum Kharisma, Dimas Feryawan, dan Aiman Affan Hanafie. “The Basic Concepts of Evaluation and Its Implementation in IRE Lessons in The Pandemic Era.” *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education* 2, no. 2 (30 Juli 2021): 175–90. <https://doi.org/10.31538/tijie.v2i2.50>.
- M Soenardi Djiwandono, (2018), *Tes Bahasa dalam Pengajaran*. Bandung: ITB.
- Masnur muslich, (2012). *Melaksanakan PTK itu mudah (Classroom Action Research) Pedoman Praktek Pagi Guru Profesional*, Jakarta. PT. Bumi Aksara.

- Munir, A. M., & Darmanto, E. (2022). The Influence of Quizizz-assisted *Teams Games Tournament* on Mathematics Learning Outcomes for Grade V Elementary School. *ANP Journal of Social Science and Humanities*, 3, 85-89.
- Najmi, Nurun, Muhammad Husnur Rofiq, dan Muhammad Anas Maarif. "The Effect Of Cooperative Learning Model Type Of Teams Games Tournament (Tgt) On Student's Learning Achievement." *At-Tarbiyat : Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (28 Agustus 2021). <https://doi.org/10.37758/jat.v4i2.291>.
- Niken S, dkk. (2020), PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Kalaten: Lakeisha.
- Nuha, N. U., & Chasanah, I. M. (2022). Penerapan Media Pembelajaran "Ular Tangga" Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *AL IBTIDAIYAH: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 47-60.
- Putri, M. A., Darmiyanti, A., & Putri, F. E. (2022). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Raksasa terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia Dini 5-6 Tahun di RA Modern Asshofwan Klari Karawang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 5274-5280.
- Rosyidi, A. W., & Ni'mah, M. A. (2011). Memahami konsep dasar pembelajaran bahasa Arab. Malang: UIN- Maliki Press.
- Rusyanto. (2021). TGT (Teams Game Tournament) dalam Pembelajaran IPS. Jakarta: NEM.
- Sugiyono, S., & Lestari, P. (2021). Metode Penelitian Komunikasi (Kuantitatif, Kualitatif, dan Cara Mudah Menulis Artikel pada Jurnal Internasional). Bandung: Alfabeta.
- Syafnida, S. (2020). Desain Media Pembelajaran Bahasa Arab "Ular Tangga" untuk Meningkatkan Kemahiran Berbicara Siswa Kelas VII Mts Swasta Ira Medan. (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- Taringan, Henry Guntur. (2008). Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Surabaya: Angkasa.