



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES
TOURNAMENT DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PUZZLE UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA ARAB SISWI KELAS VII MTS UMMUL
QURO AL-ISLAMI BOGOR**

Siti Izzatunnafisa Bustami¹, Fatchiatuzahro², Asriani³

Institut Ummul Quro Al-Islami Bogor

izzatunnafisabustammy@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi karena rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab. Salah satu faktor penyebabnya yaitu kurangnya ketepatan penerapan pada model pembelajaran. Pembelajaran Kooperatif TGT menjadi model pembelajaran yang akan diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Arab. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-C Madrasah Tsanawiyah Ummul Quro Al-Islami Bogor. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 38 siswa kelas VII-C yang diambil dengan teknik total sampling. Instrumen penelitian berupa lembar observasi dan tes hasil belajar yang dianalisis menggunakan rumus persentase ketuntasan. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I terdapat 29 siswa (76%) yang tuntas dan 9 siswa (24%) yang tidak tuntas. Pada siklus II, terjadi peningkatan dengan 34 siswa (89%) yang tuntas dan 4 siswa (11%) yang tidak tuntas. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terbukti dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab siswa.

Kata kunci: Aplikasi, Pembelajaran Kooperatif, Hasil Belajar

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning outcomes of students in Arabic subjects. One of the contributing factors is the lack of application of the right learning model. TGT Cooperative Learning is a learning model that will be applied to Arabic subjects. This study aims to determine whether the application of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model can improve the learning outcomes of grade VII-C students of Madrasah Tsanawiyah Ummul Quro Al-Islami Bogor. This class action research uses a quantitative approach with four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the study were 38 students of grade VII-C taken with total sampling technique. Research instruments in the form of observation sheets and learning outcomes tests are analyzed using the percentage of completeness formula. The results showed that in the first cycle there were 29 students (76%) who were complete and 9 students (24%) who were incomplete. In cycle II, there was an increase with 34 students (89%) who completed and 4 students (11%) who did not complete. Thus, the application of the TGT type cooperative learning model is proven to improve students' Arabic learning outcomes.

Keywords: application, cooperative education, students' results

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan lambang bunyi yang digunakan oleh setiap manusia untuk berkomunikasi dan berinteraksi. Kurikulum 2013 mengharuskan adanya kegiatan aktif dari

siswa sebagai kunci keberhasilan implementasi kurikulum. Penggunaan media dalam Pentingnya peran pembelajaran dalam proses pengajaran tidak dapat diabaikan. Media pembelajaran sepatutnya menjadi perhatian para guru sebagai fasilitator untuk mendukung keberhasilan pendidikan. Oleh karena itu, guru disarankan mempelajari cara mengidentifikasi dan memilih metode pengajaran yang efektif demi tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini berlaku juga dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Pemilihan media dan metode pembelajaran bahasa Arab yang tepat dapat membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat perbendaharaan kata baru. Dengan demikian, penguasaan kosakata mereka dalam bahasa Arab akan semakin baik. Oleh karena itu, guru dituntut mencari dan mengidentifikasi metode pembelajaran kreatif untuk memotivasi siswa. Seorang inovator selalu memunculkan ide-ide baru dalam pembelajarannya serta mengajak siswa untuk aktif sehingga guru menyadari kesulitan Situasi yang dihadapi serta upaya untuk menemukan solusi menjadi fokus. Di samping itu, guru juga harus terus mencari strategi pembelajaran agar siswa mendapatkan manfaat maksimal.

Kurikulum 2013 menyatakan keharusan untuk Mengikutsertakan siswa secara proaktif dalam proses pembelajaran. Aktivitas siswa menjadi faktor kunci dalam mencapai kesuksesan implementasi kurikulum 2013. Oleh karena itu, guru dan pendidik harus terus berinovasi dan mencari metode pembelajaran kreatif guna merangsang keterlibatan aktif siswa. Inovasi selalu mendorong kemunculan ide-ide baru dalam proses pembelajaran, mengajak siswa untuk tetap aktif, dan membantu guru dalam menyadari tantangan yang dihadapi siswa, sehingga dapat mencari alternatif solusi. Dalam upaya tersebut, guru juga senantiasa berupaya mencari strategi pembelajaran yang dapat memastikan bahwa siswa meraih manfaat maksimal dari seluruh proses dan hasil pembelajaran.

Inovasi akan terus berkembang sejalan dengan kemajuan manusia. Apabila inovasi diartikan sebagai suatu perubahan yang bertujuan meningkatkan kualitas pendidikan, maka penting untuk memahami dan mengakui inovasi bersama-sama serta mengintegrasikannya dari berbagai perspektif agar mencapai kesuksesan pendidikan yang optimal. Bagi guru, inovasi dapat memiliki dampak pada peran dan kegiatan mereka dalam menjalankan proses belajar mengajar.

Pembelajaran yang menarik dapat menjadi dorongan bagi siswa untuk ikut serta secara aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kolaboratif, seperti pembelajaran kooperatif, memberikan peluang kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif adalah suatu metode di mana siswa berinteraksi dalam kelompok kecil. Dengan fokus pada metode kolaboratif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, model ini memberikan pengalaman kepemimpinan kelompok dan pengambilan keputusan, sambil memungkinkan siswa untuk belajar bersama teman-teman dari latar belakang yang beragam. Model Pembelajaran Tim Games Tournament merupakan contoh dari model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif yang dapat diimplementasikan.

Di era perkembangan teknologi saat ini, sudah seharusnya para guru mampu memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai alat bantu pengajaran yang efektif. Dengan demikian, proses pendidikan dapat berlangsung lebih efektif dan efisien. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai perantara dalam mentransfer materi pelajaran kepada siswa. Inovasi dalam pendidikan akan terus berkembang seiring perkembangan peradaban manusia. Jika inovasi dipahami sebagai perubahan ke arah yang lebih baik, maka inovasi perlu dipahami, dirasakan, dan diintegrasikan bersama dari berbagai perspektif untuk mewujudkan pendidikan yang ideal. Dalam Islam, belajar merupakan kewajiban dan belajar dengan sungguh-sungguh

sangat dianjurkan, seperti firman Allah SWT dalam QS. An-Nahl ayat 78.

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

"Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur."

Model pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Metode pembelajaran kooperatif melibatkan interaksi siswa dalam kelompok kecil. Pendekatan kooperatif ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta memberikan pengalaman kepemimpinan kelompok dan pengambilan keputusan.

Pendekatan ini juga memungkinkan siswa untuk belajar bersama dengan teman-teman yang berasal dari latar belakang yang berbeda. Salah satu metode pembelajaran aktif yang dapat digunakan adalah Model Pembelajaran Team Games Championship. Awalnya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards sebagai pendekatan pembelajaran dari John Hopkins University. Dalam model ini, siswa dikelompokkan dalam kelompok Terdiri dari lima hingga enam pelajar dengan kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnis yang beragam.

Team Games Championship (TGC) pertama kali Diciptakan oleh David De Vries dan Keith Edwards sebagai model pembelajaran awal dari Johns Hopkins, dalam TGC, siswa dikelompokkan menjadi kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota 5-6 siswa dengan berbagai Kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnis merupakan faktor-faktor yang berpengaruh. Guru memperkenalkan materi pembelajaran, Dan para pelajar bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Setiap pelajar diberikan buku lembar kerja, dan tanggap terhadap anggota yang mengalami kesulitan dalam memahami tugas memberikan bantuan sebelum bertanya kepada guru.

Guru menyampaikan materi pelajaran, kemudian siswa mengerjakannya dalam kelompok masing-masing. Guru membagikan lembar kerja kepada seluruh siswa. Apabila ada anggota yang tidak paham dengan tugasnya, anggota lain bertanggung jawab untuk menjelaskan sebelum bertanya kepada guru. Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) ini merupakan pembelajaran yang dapat diikuti oleh semua siswa serta mengandung unsur permainan dan penguatan (reinforcement).

Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) bertujuan menciptakan suasana belajar bahasa Arab yang lebih menyenangkan dan menarik. Tujuannya adalah agar siswa dapat merasakan kegembiraan atau kesenangan bersemangat, serta termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar. MTs Ummul Quro Al-Islami Bogor merupakan sekolah yang mengajarkan bahasa Arab dalam proses pembelajarannya dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe turnamen permainan tim.

Oleh karena itu, peneliti ingin mempelajari penerapan metode tersebut dalam pembelajaran bahasa Arab di sekolah tersebut. Peneliti akan menerapkan media permainan lintas game untuk mendukung model TGT sebagai improvisasi guna melihat dampak penerapan pembelajaran bahasa Arab melalui model TGT yang dipadukan dengan media lintas game.

Pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran dimana peserta didik bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas secara bersama-sama tepat waktu. Guru menerapkan strategi pembelajaran kooperatif ini untuk meningkatkan lingkungan belajar yang kooperatif dan memberi kesempatan kepada siswa agar dapat membangun hubungan antar

sesama siswa sambil bekerja mencapai tujuan bersama sebagai satu tim.

Pembelajaran kooperatif berasal dari istilah *cooperative learning*. Pembelajaran kooperatif adalah model pendidikan yang menekankan aktivitas kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sama. Model ini menggunakan beragam kegiatan belajar untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran dan memecahkan masalah secara kolektif (Nita Oktifa, 2022).

Kata "kooperatif" Bekerja bersama memiliki arti bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama. Dalam konteks kerjasama, setiap partisipan atau anggota kelompok berupaya untuk meraih hasil akhir yang positif (Paryanto, 2020).

Kellough dalam Pity Menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan suatu metode pembelajaran kelompok di mana siswa belajar bersama-sama dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas. Pendekatan ini menitikberatkan pada kerjasama antar anggota kelompok, karena keberhasilan belajar siswa tergantung pada prestasi keseluruhan kelompoknya. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran dianggap tidak optimal atau kurang berhasil jika hanya sebagian kecil siswa yang dapat memahami topik yang diajarkan oleh guru di dalam kelas.

Pembelajaran kolaboratif merupakan pendekatan pembelajaran dimana peserta didik bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas secara bersama-sama sesuai batas waktu yang ditentukan. Guru menerapkan strategi pembelajaran kolaboratif untuk meningkatkan lingkungan Proses pembelajaran yang melibatkan kerjasama dan memberi kesempatan kepada murid untuk membangun hubungan antarsiswa sambil menuju pencapaian tujuan bersama sebagai satu tim. Pembelajaran kolaboratif juga merupakan model pendidikan di mana siswa belajar dan berkolaborasi dalam kelompok kecil yang kooperatif yang beranggotakan 4 sampai 5 siswa dengan struktur kelompok yang heterogen.

Pembelajaran kooperatif didasarkan pada 2 teori, yaitu teori belajar konstruktivisme dan teori kognitif. Teori konstruktivisme memiliki pandangan bahwa belajar dalam kelompok sosial dan berkolaborasi dengan teman sebaya merupakan media yang berguna. Hal ini karena teman sebaya dapat menjadi model dan pengamat bagi siswa lain tidak hanya mengajarkan keterampilan tetapi juga belajar memiliki semangat belajar yang besar. Sementara itu, teori kognitif berpandangan bahwa siswa harus aktif sehingga diperlukan pembelajaran yang mengutamakan aktivitas siswa. Siswa membutuhkan lingkungan belajar yang kaya yang memberi kesempatan untuk secara aktif mengeksplorasi dan melakukan kegiatan yang melibatkan partisipasi aktif mereka. (Arisman Usman Aje, 2022: 5)

Slavin mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai "metode pembelajaran di mana siswa Bekerjasama untuk mengembangkan pemahaman dan bertanggung jawab terhadap pembelajaran rekan satu tim serta pembelajaran pribadi mereka. Definisi ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif, siswa belajar bersama-sama, bertukar pikiran, dan bertanggung jawab untuk mencapai hasil belajar baik secara individu maupun kelompok. (Rien Anita, 2022:8-12)

Team Games Tournament (TGT) pada awalnya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards dari Johns Hopkins University. Dalam kerangka pembelajaran ini, peserta didik berpartisipasi dalam permainan bersama anggota tim lainnya untuk meraih poin tambahan bagi kelompok mereka. Team Games Tournament (TGT) adalah metode pembelajaran kolaboratif yang mudah diterapkan. Metode ini mencakup aktivitas semua siswa tanpa memandang status, di mana siswa berperan sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan penguatan.

TGT adalah bentuk pembelajaran kolaboratif yang mengelompokkan siswa ke dalam tim pembelajaran yang terdiri dari 5-6 anggota dengan keberagaman dalam kemampuan, suku, dan

ras. Dalam kerangka ini, murid terlibat dalam permainan akademis bersama anggota tim lainnya untuk memberikan nilai bagi kelompoknya. tanpa memandang status. Hal ini dapat menciptakan keharmonisan di kelas sehingga kegiatan kelompok siswa dapat berjalan baik. Siswa menjadi lebih bebas mengemukakan pendapat dan kritik dalam proses pembelajaran, serta lebih berani menyampaikan ide kepada guru dan teman-temannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Setelah melakukan analisis dan refleksi pada siklus awal, peneliti akan melanjutkan ke siklus kedua. Jika hasil siklus kedua menunjukkan pencapaian indikator keberhasilan, maka penelitian akan dihentikan. Namun, jika indikator keberhasilan tidak tercapai, penelitian akan dilanjutkan pada siklus ketiga, dengan menggunakan hasil pembalikan siklus kedua sebagai panduan. Desain penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini merujuk pada desain yang telah dijabarkan oleh Suhardjono.

Komunitas merujuk pada daerah secara umum yang terdiri dari subjek objek yang memiliki karakteristik dan atribut khusus yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk diinvestigasi, dengan maksud untuk kemudian menyimpulkan. Menurut Sukaritmo Arikunto, populasi merujuk pada intensitas subjek yang menjadi fokus penelitian. Pendapat ini diteruskan oleh Konkuru, yang menjelaskan bahwa populasi juga dikenal sebagai elemen lengkap, yang dapat berupa individu, objek, atau peristiwa, dan menjadi fokus penelitian karena dianggap menarik (Sugiyono, 2016: 61).

Jadi, dapat disarikan bahwa populasi tidak hanya melibatkan orang atau benda sebagai perantara, melainkan juga melibatkan alasan mengapa isu tersebut layak dan logis untuk dipelajari secara sistematis sesuai dengan aturan penelitian saat ini. Dalam penelitian ini, populasi melibatkan 349 murid di tingkat kelas tersebut tujuh di MTs Ummul Quro Al-Islami Bogor, Leuwimekar Leuwiliang, Bogor. Total sampel dipilih dari siswa kelas tujuh C Ummul Quro Al-Islami Bogor. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah random sampling, dengan pertimbangan latar belakang mahasiswa sebagai anggota masyarakat yang homogen. Suharsimi Arikunto menyatakan bahwa dalam proses pengambilan sampel, jika jumlah subjek berada di bawah 100, seluruhnya harus diambil, sedangkan jika jumlahnya lebih besar dari 100, dapat diambil sekitar 10%-15% atau 20%-25%.

Dalam praktek penelitian, jarang sekali seorang peneliti melakukan penelitian pada seluruh populasi. Umumnya, peneliti memilih hanya beberapa elemen, dengan harapan bahwa hasil seleksi tersebut dapat mencerminkan semua karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Elemen-elemen populasi yang terpilih ini disebut sebagai sampel.

Sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Ketika populasi sangat besar dan sulit bagi peneliti untuk menyelidiki seluruhnya karena kendala Dengan menggunakan sumber daya seperti dana, tenaga, dan waktu, peneliti memiliki kemampuan untuk memilih sampel dari dalam kelompok tersebut. Penting untuk memastikan bahwa sampel yang dipilih secara representatif mencerminkan populasi secara keseluruhan. Dalam konteks populasi saat ini, peneliti telah mengambil sampel sepuluh persen dari total siswa kelas tujuh di MTs Ummul Quro Bogor Leuwimekar Leuwiliang Bogor, yang berarti $10\% \times 349 = 34,9$ (atau disetarakan dengan 35).

Menurut Rosady Ruslan, data mentah merujuk pada data yang diperoleh langsung dari sumber pertama, baik itu berasal dari kelompok atau individu. Dalam konteks penelitian ini, data pertama diperoleh melalui survei lapangan yang melibatkan wawancara langsung dan observasi lapangan.

Data sekunder merupakan hasil pengolahan informasi awal yang telah dipersiapkan oleh entitas yang mengumpulkan data secara langsung, atau telah diolah oleh pihak ketiga. Dalam konteks penelitian ini, data kedua mencakup lembar observasi, dokumen, profil situs pencarian, dokumen terkait, serta beberapa buku dan penelitian terkait penelitian tersebut (Syahrudin dan Salim, 2012: 14). Informasi yang terkumpul dari setiap tahap dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas akan dievaluasi secara deskriptif, melalui penerapan teknik presentasi, siswa dianalisis berdasarkan skor tes sebagai indikator hasil belajar.

Metode pengumpulan data melalui wawancara melibatkan pengajuan pertanyaan secara lisan kepada subjek penelitian. Wawancara ini bersifat fleksibel, di mana pertanyaan dapat diubah untuk memastikan eksplorasi yang menyeluruh terhadap semua aspek yang ingin diungkapkan. Untuk memastikan kelancaran wawancara dan perolehan data yang diinginkan, pewawancara atau peneliti perlu menciptakan suasana yang nyaman sehingga hubungan antara narasumber dan pewawancara tidak terasa kaku. Meskipun pengumpulan data melalui wawancara memiliki keunggulan dalam keakuratan dan ketelitian data yang diperoleh, tetapi memiliki keterbatasan. Kelebihannya meliputi perolehan data secara langsung yang lebih akurat. Di sisi lain, kelemahannya mencakup kesulitan dalam skala besar dan hambatan dalam mendapatkan informasi pribadi. Apabila dilakukan dalam skala besar, waktu dan biaya yang signifikan diperlukan karena melibatkan sejumlah besar narasumber (Ahmad Tanzeh, 2011: 89).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merujuk pada pendekatan pembelajaran yang menekankan kerjasama siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Metode ini memanfaatkan berbagai jenis kegiatan belajar dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan kemampuan mereka dalam pemecahan masalah secara kolektif. Aspek kolaboratif dalam pembelajaran ini mengacu pada kerjasama antar siswa untuk mencapai tujuan bersama. Dalam konteks aktivitas kooperatif, setiap anggota kelompok berupaya mencapai hasil akhir yang positif (Purwanto, 2020 :27).

Pembelajaran kolaboratif merupakan metode instruksional di mana Siswa bekerja bersama dalam kelompok untuk menyelesaikan suatu tugas bersama dengan waktu yang ditentukan. Guru menerapkan strategi pembelajaran kooperatif dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang bersifat kooperatif, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun hubungan satu sama lain sambil bekerja menuju tujuan tim yang bersama-sama ditetapkan.

Pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pendidikan di mana siswa perempuan belajar dan bekerja sama dalam kelompok kecil kooperatif yang terdiri dari empat hingga lima siswa dengan struktur kelompok yang beragam. Model pembelajaran ini mengandalkan dua teori utama, yaitu teori belajar konstruktivis dan teori kognitif. Teori konstruktivis menitikberatkan pada pandangan bahwa pembelajaran dalam konteks kelompok sosial dan kolaborasi dengan rekan sebaya merupakan alat yang efektif. Teman sebaya dapat menjadi model dan pengamat bagi teman-teman mereka, tidak hanya mengajarkan keterampilan, tetapi juga membantu mereka mengembangkan semangat belajar yang positif. Sementara itu, teori konstruktivis juga menekankan pentingnya siswa perempuan menjadi terlibat dalam pembelajaran, sehingga ada kebutuhan akan metode pembelajaran yang memprioritaskan partisipasi aktif siswa perempuan. Lingkungan pembelajaran yang beragam dan melibatkan

siswa secara aktif dianggap sebagai kebutuhan yang penting dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang positif (Arisman, 2022: 5).

Slavin memaparkan definisi pembelajaran sebagai "pendekatan pembelajaran kooperatif yang mencakup gagasan bahwa siswa bekerja sama untuk belajar dan berbagi tanggung jawab atas pemahaman materi, baik untuk diri mereka sendiri maupun rekan tim mereka (Rien Anita: 2021: 8-12).

Menurut Kellough & Kellough dalam Pity, model pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran kelompok di mana siswa bekerja sama dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan tugas, dengan penekanan dalam hubungan positif antara anggota kelompok. Mereka menyoroti bahwa keberhasilan belajar siswa perempuan sangat bergantung pada pencapaian keseluruhan kelompok. Maka, efektivitas kegiatan pembelajaran dianggap rendah atau kurang berhasil jika hanya sebagian kecil siswa yang mampu memahami dan menguasai materi pelajaran yang diajarkan oleh guru di dalam kelas (Nurdiansyah, 2016: 68-69).

Pendekatan pembelajaran kooperatif sedang menjadi sorotan dan direkomendasikan oleh para ahli pendidikan belakangan ini. Hal ini disebabkan oleh kemampuan metode ini dalam meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran siswa.

Model pembelajaran kooperatif, seperti yang dijelaskan oleh Ibrahim dan Nana pada tahun 2000, dapat dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pendidikan yang signifikan. Pertama, mencapai hasil belajar akademik yang baik, termasuk prestasi siswa dan pencapaian tugas akademik, serta memperhitungkan tujuan sosial dan peningkatan prestasi siswa. Kedua, mendorong penerimaan perbedaan individu, mengakui keberagaman dalam hal ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan kelemahan. Terakhir, pengembangan keterampilan sosial, pembelajaran kerjasama, dan keterampilan kooperatif. Trianto mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif bertujuan untuk memaksimalkan proses pembelajaran siswa baik secara individu maupun kelompok, guna meningkatkan prestasi akademik dan pemahaman. Saat siswa bekerja bersama dalam kelompok, mereka dapat memperkuat hubungan antar siswa yang berasal dari berbagai latar belakang, etnis, dan kemampuan, serta mengembangkan keterampilan kelompok dan pemecahan masalah.

Terdapat tiga struktur tujuan pembelajaran kooperatif, yakni: 1) Kolaboratif, di mana setiap individu berkontribusi secara sengaja untuk mencapai tujuan anggota. 2) Kompetitif, di mana usaha yang berfokus pada tujuan masing-masing individu dapat menghambat upaya anggota lain untuk mencapai tujuan mereka, 3) Pendekatan individualistik, di mana usaha untuk mencapai tujuan pribadi tidak memiliki dampak pada pencapaian tujuan anggota lainnya (Angga Putra, 2019 :11-12).

Ciri-ciri dari pembelajaran kooperatif melibatkan hal-hal berikut: 1) Ruang kelas diorganisir ke dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari siswa dengan tingkat keterampilan yang beragam, termasuk yang memiliki tingkat kemampuan yang tinggi, sedang, dan rendah. 2) Siswa belajar secara bersama-sama dalam kelompok mereka untuk memahami materi akademik. Tujuan dari setiap anggota kelompok adalah untuk membantu rekan kelompoknya mencapai pemahaman yang menyeluruh. 3) Sistem penghargaan lebih cenderung difokuskan pada kelompok daripada individu.

Berikut adalah beberapa keuntungan dari pembelajaran kooperatif: 1) Peningkatan prestasi belajar. 2) Perbaikan relasi antar kelompok. 3) Peningkatan tingkat kepercayaan diri dan motivasi belajar. 4) Penerapan pembelajaran kooperatif dalam berbagai materi pendidikan, seperti memahami konten kompleks, mengevaluasi proyek, dan melibatkan latihan pemecahan masalah, dapat meningkatkan pemahaman tentang kebutuhan siswa dalam berpikir. 5) Integrasi dan penerapan Pengetahuan dan kemampuan. 6) Meningkatkan Tindakan dan tingkat

kehadiran dalam ruangan. 7) Bersifat Secara ekonomis terjangkau karena tidak membutuhkan pengeluaran tambahan yang signifikan untuk pelaksanaannya.

Model pembelajaran kolaboratif telah terbukti menjadi metode pengajaran yang sangat berhasil. Oleh karena itu, pembelajaran kooperatif memberikan sejumlah keunggulan, termasuk: 1) Siswa yang mengikuti pembelajaran dalam kerangka kolaboratif cenderung mencapai pencapaian pembelajaran yang lebih tinggi. 2) Partisipasi dalam pembelajaran kooperatif berkontribusi pada tingginya harga diri dan semangat belajar dari siswa. 3) Siswa menunjukkan minat yang lebih besar terhadap teman-teman mereka dan menunjukkan adanya ketergantungan positif dalam proses belajar. 4) Meningkatkan tingkat penerimaan siswa oleh rekan sebaya dari beragam latar belakang, ras, dan budaya.

Team Games Tournament pertama kali dirancang oleh David De Vries dan Keith Edwards sebagai metode pembelajaran yang pertama kali diperkenalkan oleh John Hopkins. Dalam pendekatan konteks pembelajaran ini, siswa terlibat dalam kegiatan permainan bersama dengan rekan tim mereka dengan maksud untuk meraih penilaian ekstra berdasarkan performa tim mereka (Triyanto, 2009: 83).

Team Games Tournament merupakan suatu metode pembelajaran kolaboratif yang sederhana dan dapat diimplementasikan dengan melibatkan Semua pelajar, tanpa memperhatikan status, mendorong peran pelajar sebagai pembimbing sesama, serta melibatkan unsur permainan untuk memperkuat pemahaman konsep.

Team Games Tournament adalah bentuk pembelajaran kooperatif yang mengorganisir siswa ke dalam kelompok belajar beranggotakan 5-6 siswa, dengan memperhatikan keragaman kemampuan, ras, etnis, atau suku (H. Isjoni, 2009: 83).

Dalam model pembelajaran ini, terdapat contoh pendekatan pembelajaran kooperatif yang memanfaatkan kerjasama tim dan turnamen mingguan, seperti permainan akademik yang melibatkan siswa bermain bersama anggota tim lainnya. Dalam kegiatan ini, siswa diberikan poin penilaian bagi tim mereka tanpa memandang perbedaan status (Ujati, 2017 :2).

Ini dapat membangun suasana yang harmonis di dalam kelas, memungkinkan kelancaran pelaksanaan kegiatan kelompok siswa, memberikan kebebasan untuk berekspresi dan memberikan kritik dalam proses belajar-mengajar. Siswa juga akan merasa lebih percaya diri dalam menyampaikan ide-ide mereka di kelas, baik kepada guru maupun teman-teman mereka (Maulidina, 2018: 141).

Dalam konteks implementasi Team Games Tournament (TGT), terdapat empat elemen utama, yaitu: (1) parameter tampilan; (2) kelompok pembelajaran; (3) turnamen; dan (4) pengenalan kelompok.

Pada tahap awal kegiatan, guru memberikan presentasi yang mencakup materi pembelajaran, tujuan, topik, dan penjelasan ringkas mengenai lembar kerja siswa melalui metode bimbingan langsung, ceramah, atau pengajaran langsung. Pada tahap ini, siswa diharapkan memahami sepenuhnya materi agar dapat memberikan dukungan dalam kerja tim dan permainan yang akan dilakukan.

Dengan membentuk kelompok atau tim, guru melakukan pembagian kelas menjadi kelompok-kelompok kecil berdasarkan kriteria seperti kemampuan (prestasi) peserta didik yang terlihat dari hasil tes harian sebelumnya, jenis kelamin, ras, dan etnis. Biasanya, setiap kelompok terdiri dari 4 hingga 6 orang. Tanggung jawab utama kelompok yang terbentuk adalah mempelajari lembar kerja. Kegiatannya melibatkan diskusi masalah, perbandingan jawaban, serta pemeriksaan dan koreksi kesalahan konseptual yang mungkin dilakukan oleh rekan kelompok.

Permainan ini dilakukan di meja turnamen oleh 3 siswa yang mewakili tim atau

kelompok mereka. Mereka memilih kartu berangka dan berusaha menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor kartu yang dipilih. Jika jawaban mereka tepat, mereka akan mendapatkan skor, yang kemudian dikumpulkan untuk turnamen atau kompetisi mingguan.

Kegiatan turnamen ini diselenggarakan setiap akhir pekan setelah guru memberikan presentasi di kelas dan kelompok menyelesaikan lembar kerja yang telah diserahkan. Murid-murid dipisahkan menjadi beberapa tabel kejuaraan. Tiga siswa teratas dari tabel pertama dan tiga siswa berikutnya ditempatkan dalam tabel kedua, demikian seterusnya.

Setiap akhir pekan, turnamen ini diadakan setelah guru melakukan presentasi di kelas dan kelompok menyelesaikan tugas yang diberikan. Siswa-siswa selanjutnya dibagi menjadi beberapa tabel kejuaraan. Tiga siswa dengan prestasi terbaik dari tabel pertama serta tiga siswa berikutnya akan ditempatkan dalam tabel kedua, dan seterusnya (Aris Shoimin, 2014: 205-207).

Banyak keunggulan yang bisa diperoleh dari menggunakan metode Turnamen Games Tournament, seperti Model Turnamen Games Tournament, tidak hanya meningkatkan keunggulan siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi dalam proses belajar, tetapi juga juga mengaktifkan partisipasi siswa dengan kemampuan akademik rendah dan memberikan peran yang penting dalam kelompok mereka. Dengan penerapan model pembelajaran ini, akan ditekankan rasa persatuan dan penghargaan antaranggota kelompok, sehingga kelompok menjadi lebih solid. Model pembelajaran ini meningkatkan motivasi peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, karena guru menawarkan hadiah bagi peserta didik atau kelompok yang mencapai hasil terbaik. Dalam pembelajaran ini, siswa menjadi lebih antusias mengikuti pelajaran karena terdapat kegiatan permainan dalam bentuk turnamen.

Selain manfaatnya, tentu saja terdapat beberapa kelemahan, antara lain: 1) Menghabiskan banyak waktu. 2) Guru perlu memiliki keterampilan dalam memilih topik yang sesuai untuk penerapan model ini. 3) Guru harus mempersiapkan formulir dengan baik sebelum menerapkannya, seperti menyusun pertanyaan untuk setiap tabel dalam turnamen atau kompetisi, dan mengetahui peringkat akademik peserta didik secara keseluruhan.

Crossplay adalah permainan yang melibatkan penyusunan gambar atau objek yang telah dibagi menjadi beberapa bagian. Pendekatan cross-game melibatkan pemisahan potongan atau bagian yang terpisah, lalu merakitnya kembali untuk membentuk gambar. Crossover game adalah jenis permainan yang melibatkan penyusunan potongan-potongan untuk membentuk gambar atau tulisan yang sudah ditentukan sebelumnya (Andang Ismail, 2011: 199).

Mode permainan crossover adalah bentuk media edukasi yang melibatkan Susunan potongan gambar yang dipadu menjadi satu gambar lengkap. Cross media mencerminkan inovasi atau variasi dari berbagai jenis media yang sudah ada. Penerapan model permainan lintas dalam pembelajaran dapat menarik minat dan partisipasi siswa. Dalam penelitian ini, mode permainan crossover diterapkan dalam bentuk potongan gambar.

Crosshair adalah potongan gambar yang disusun untuk membentuk gambar lengkap. Dengan menyusun potongan-potongan crosshair bersama-sama, siswa tidak hanya diminta untuk bersabar dan berkolaborasi dengan teman, tetapi juga dapat mengembangkan kreativitas mereka. Tujuan dari permainan crossover adalah untuk melatih kemampuan siswa dalam berpikir kreatif, mengajarkan mereka keterampilan pemecahan masalah, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Mode permainan crossover sering Dikenal sebagai permainan pendidikan karena tidak hanya menyediakan hiburan, tetapi juga merangsang kognisi dan mengembangkan keseimbangan antara kecepatan berpikir manual. Dengan cara ini, media silang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Manfaat dari mode cross-game termasuk peningkatan keterampilan kognitif, perkembangan keterampilan motorik halus, dan peningkatan

keterampilan sosial.

Permainan cross-game merupakan jenis permainan yang merangsang kreativitas dan memperkuat daya ingat siswa, juga mampu membangkitkan motivasi untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang menyenangkan dan dapat diulang. Tantangan yang ada dalam permainan ini memberikan efek adiktif, mendorong pemain untuk terus mencoba, mencoba, dan berupaya hingga mencapai keberhasilan (Ela Latifah, 2017: 30-31).

Dengan merinci definisi permainan crossover, dapat disimpulkan bahwa media permainan silang merupakan alat permainan pendidikan yang dapat mengasah kemampuan matematika anak. Permainan ini melibatkan kegiatan membongkar potongan-potongan permainan silang sesuai dengan pasangannya.

Pemanfaatan media permainan silang memberikan sejumlah keuntungan dalam merangsang enam dimensi perkembangan anak pada tahap awal kehidupan, khususnya dalam meningkatkan kemajuan kognitif. Berbagai manfaat dapat diperoleh dengan menggunakan mode permainan lintas, antara lain: 1) Meningkatkan kecerdasan otak anak dapat dilatih melalui permainan crossover, yang akan merangsang sel-sel otak untuk memecahkan masalah. 2) Pelatihan koordinasi tangan-mata terjadi saat bermain permainan silang karena anak perlu mencocokkan potongan-potongan permainan crossover dan menyusunnya menjadi satu gambar lengkap. 3) Berlatih membaca dapat dilakukan melalui pengenalan bentuk dan langkah-langkah penting yang mendukung perkembangan keterampilan membaca. 4) Alasan pelatihan dan permainan silang dalam bentuk manusia akan melibatkan anak dalam menyimpulkan lokasi kepala, tangan, kaki, dan sebagainya berdasarkan logika. 5) Kegiatan cross-play melibatkan latihan kesabaran karena diperlukan kesabaran saat bermain permainan silang untuk menyelesaikan masalah. 6) Berlatih pengetahuan dan bermain permainan silang memberikan pengetahuan kepada anak untuk mengenal warna dan bentuk.

Permainan crossover memiliki berbagai kelebihan, seperti: 1) Melatih konsentrasi, akurasi, dan kesabaran. 2) Memperkuat daya ingat anak. 3) Mengembangkan pemahaman terhadap sistem dan konsep hubungan. 4) Melatih kemampuan berpikir matematis dengan menggunakan otak kiri.

Selain memiliki keunggulan, mode permainan silang juga Semua pelajar, tanpa memperhatikan status, mendorong peran pelajar sebagai pembimbing sesama, serta melibatkan unsur permainan. 2) Mengharuskan kreativitas dalam menentukan parameter. 3) Lapisannya menjadi kurang ketat dan kurang menguntungkan. 4) Media puzzle sangat kompleks sehingga kurang efektif untuk dipelajari dalam kelompok besar (Anirisa, 2017: 100).

Berikut adalah tahapan dalam pembuatan media permainan silang: 1) Persiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan. 2) Proses pembuatan media permainan silang melibatkan beberapa materi, termasuk karton bekas. 3) Gunakan pisau pemotong atau gunting untuk memotong bahan yang akan dicakup di sisi lain

Menjelaskan efek dari penerapan model pembelajaran kooperatif jenis turnamen yang memanfaatkan mode permainan silang dalam meningkatkan pencapaian pembelajaran bahasa Arab di antara siswa kelas tujuh di MTs Ummul Quro Al-Islami Bogor.

Peneliti memperoleh persetujuan penelitian dari Sekolah MTs Ummul Quro Al-Islami Bogor untuk melaksanakan penelitian. Setelah mendapatkan persetujuan, peneliti mengadakan pertemuan dengan Ishaq, Magister yang menjabat sebagai kepala Sekolah Mts Ummul Quro Al-Islami Bogor. Pada pertemuan tersebut, peneliti meminta izin untuk melakukan penelitian praktik di ruang kelas di Mts Ummul Quro Al-Islami Bogor sebagai bagian dari penyelesaian tugas akhir program di Mts Ummul Quro Al-Islami Bogor. Peneliti juga menanyakan kesiapan

sekolah sebagai subjek penelitian. Kepala sekolah menyatakan tidak memiliki keberatan dan mendukung niat peneliti untuk melakukan penelitian, sambil berharap bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi signifikan terhadap proses pembelajaran di Mts Ummul Quro Al-Islami Bogor. Selain itu, kepala sekolah juga melakukan wawancara dengan guru yang mengajar bahasa Arab di kelas tujuh C agar penelitian dapat segera dilaksanakan sebelum memasuki ujian semester individu.

Peneliti berkomunikasi dengan guru mata pelajaran untuk merencanakan langkah-langkah implementasi sesi pertama dan sesi kedua, di mana peneliti, guru, dan kolega akan berperan sebagai pelaksana prosedur, sedangkan pengamat akan bertugas mengamati seluruh aktivitas peneliti dan mahasiswa selama kegiatan pembelajaran. Pengamat diberikan lembar observasi oleh peneliti untuk memfasilitasi pengamatan, dan peneliti memberikan petunjuk pengisian lembar catatan tersebut. Peneliti juga menyampaikan bahwa sebelum penelitian dimulai, akan dilakukan tes awal. Selain itu, peneliti menjelaskan bahwa penelitian akan dilaksanakan dalam dua sesi, di mana setiap sesi terdiri dari satu tugas atau pertemuan. Di akhir setiap sesi, tes akhir prosedur akan dilakukan untuk mengukur keberhasilan prosedur tersebut.

Seiring dengan kesepakatan pada tanggal 9 Maret 2023, peneliti mengunjungi kelas tujuh – C untuk mengobservasi proses pembelajaran bahasa Arab. Dalam pengamatan ini, peneliti secara teliti memperhatikan situasi dan kondisi Peserta didik di kelas tujuh - C yang menjadi objek penelitian.

Daftar Nilai Tes Siklus Pertama

NO	Nama	Nilai	Keterangan
1.	AGNIYA FITRI MAULANA	90	Penyelesaian
2.	AIKAH RIFANI	80	Penyelesaian
3.	AISYAH PUTRI ANWAR	80	Penyelesaian
4.	ALIYA ZAHRA	90	Penyelesaian
5.	AMNIA HILMA	60	Ketidaklengkapan
6.	ANDHINI CHAIRA PUTRI	80	Penyelesaian
7.	ASSAHRA FADILAH PUTRI	75	Penyelesaian
8.	ATTA OKTARINA	75	Penyelesaian
9.	FAILIKA ZAKIA	92	Penyelesaian
10.	FATHIAH ATH-THOHIRAH RAMLY	60	Ketidaklengkapan
11.	INES ALFARASTASYA KEN FAUZIAH	70	Ketidaklengkapan
12.	JINGGA SENJA KALA	60	Ketidaklengkapan
13.	KHAIRRA NAZWA RADHIANTY	50	Ketidaklengkapan
14.	KHANSA NAAZIRA KAMIL	92	Penyelesaian
15.	KUROTUN NADA IFANKA	55	Ketidaklengkapan
16.	MANHA AZZAHRA	62	Ketidaklengkapan
17.	NADDINA AZMI YASA	92	Penyelesaian
18.	NADHIFA ALIFATUR RIZKI	85	Penyelesaian
19.	NAYLA AULIATUL MAULA	83	Penyelesaian
20.	NISRINA RAHMA DHIYA	92	Penyelesaian
21.	NUR AULIA RACHMATULLAH	50	Ketidaklengkapan
22.	NUR ELISA SEPTIANI	69	Ketidaklengkapan
23.	PUTRI SUCI RAHAYU RAHMADANI	84	Penyelesaian

24.	RAISSA ZALFA AZALIA	70	Ketidاكلengkapan
25.	RASTI AZIZKA PUTRI	89	Penyelesaian
26.	RIZKA ZAKIYATUL KHAMILAH	88	Penyelesaian
27.	RABI'ATUL 'ULYA	80	Penyelesaian
28.	SAIRA KASIH	89	Penyelesaian
29.	SALZABIL DHIYA ULHAQ	50	Ketidاكلengkapan
30.	SAYYIDAH FATIMAH AZZAHRO	95	Penyelesaian
31.	SAYYIDAH NAFISAH SHOFIA	78	Penyelesaian
32.	SHAKILA QURRATA AYUN MIFA	98	Penyelesaian
33.	TALITHA SANIA TAMAM	80	Penyelesaian
34.	TIFHATUL HUSNA	80	Penyelesaian
35.	TUHFATUL MARDHIYAH	63	Ketidاكلengkapan
36.	ZANETA SHAKINA ALYANDRA	74	Penyelesaian
37.	ZHAFIRAH FARRAS MAIDA	89	Penyelesaian
38.	ZIYADATUL RIFQIYAH	80	Penyelesaian
	JUMLAH	2935	
		$\frac{26}{38} \times 100\%$ = 68,42 %	

Penyelesaian dan kekurangan dalam fase awal siklus

NO	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	Lengkap	26	68,42%
2	Tidak Lengkap	12	31,58%
	38	38	100 %

Dapat diketahui bahwa 26 siswa mendapatkan kelas penuh dalam pembelajaran klasikal (68,42%) sedangkan 12 siswa mendapatkan kelas tidak lengkap. Ukuran kelengkapan ini didasarkan pada kriteria penyelesaian minimum yang ditetapkan oleh sekolah. Siswa berhasil jika mereka Dapat mencapai 70% dari semua tujuan pembelajaran dianggap sebagai pencapaian individu, sementara kelas dianggap berhasil (pencapaian klasikal) jika minimal 85% dari siswa mencapai nilai 85 dari total 100%. Kesimpulannya adalah bahwa pencapaian pembelajaran klasikal siswa pada siklus pertama tidak tercapai.

SIKLUS KEDUA

SIKLUS KEDUA

DAFTAR NILAI HASIL TES SIKLUS KEDUA

NO	Nama	Nilai	Keterangan
1.	AGNIYA FITRI MAULANA	90	Penyelesaian
2.	AIKAH RIFANI	80	Penyelesaian
3.	AISYAH PUTRI ANWAR	70	Penyelesaian
4.	ALIYA ZAHRA	90	Penyelesaian

5.	AMNIA HILMA	70	Ketidaklengkapan
6.	ANDHINI CHAIRA PUTRI	80	Penyelesaian
7.	ASSAHRA FADILAH PUTRI	75	Penyelesaian
8.	ATTA OKTARINA	75	Penyelesaian
9.	FAILIKA ZAKIA	98	Penyelesaian
10.	FATHIAH ATH-THOHIRAH RAMLY	85	Ketidaklengkapan
11.	INES ALFARASTASYA KEN FAUZIAH	75	Ketidaklengkapan
12.	JINGGA SENJA KALA	70	Ketidaklengkapan
13.	KHAIRRA NAZWA RADHIANTY	50	Ketidaklengkapan
14.	KHANSA NAAZIRA KAMIL	92	Penyelesaian
15.	KUROTUN NADA IFANKA	55	Ketidaklengkapan
16.	MANHA AZZAHRA	75	Ketidaklengkapan
17.	NADDINA AZMI YASA	92	Penyelesaian
18.	NADHIFA ALIFATUR RIZKI	85	Penyelesaian
19.	NAYLA AULIATUL MAULA	83	Penyelesaian
20.	NISRINA RAHMA DHIYA	92	Penyelesaian
21.	NUR AULIA RACHMATULLAH	70	Ketidaklengkapan
22.	NUR ELISA SEPTIANI	69	Ketidaklengkapan
23.	PUTRI SUCI RAHAYU RAHMADANI	84	Penyelesaian
24.	Raissa Zalfa Azalia	60	Ketidaklengkapan
25.	RASTI AZIZKA PUTRI	89	Penyelesaian
26.	RIZKA ZAKIYATUL KHAMILAH	88	Penyelesaian
27.	RABI'ATUL 'ULYA	80	Penyelesaian
28.	SAIRA KASIH	89	Penyelesaian
29.	SALZABIL DHIYA ULHAQ	80	Ketidaklengkapan
30.	SAYYIDAH FATIMAH AZZAHRO	95	Penyelesaian
31.	SAYYIDAH NAFISAH SHOFIA	78	Penyelesaian
32.	SHAKILA QURRATA AYUN MIFA	98	Penyelesaian
33.	TALITHA SANIA TAMAM	80	Penyelesaian
34.	TIFHATUL HUSNA	80	Penyelesaian
35.	TUHFATUL MARDHIYAH	60	Ketidaklengkapan
36.	ZANETA SHAKINA ALYANDRA	85	Penyelesaian
37.	ZHAFIRAH FARRAS MAIDA	90	Penyelesaian
38.	ZIYADATUL RIFQIYAH	90	Penyelesaian
	JUMLAH	2935	
		$\frac{34}{38} \times 100\%$ = 89,47 %	

PERSYARATAN POSTING
PENYELESAIAN DAN KETIDAKLENGKAPAN SIKLUS
KEDUA

NO	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	Lengkap	34	89,47 %
2	Tidak Lengkap	4	10,53 %
	TOTAL	38	100 %

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus II, diketahui bahwa siswa yang Mendapatkan nilai di bawah 65 tidak mencapai pencapaian pembelajaran individual dengan rasio = $4 / (38) \times 100\%$ 10,53%. Siswa yang memperoleh nilai > 65 dengan skor 89,47% tergolong telah mencapai ketuntasan belajar. Skor kriteria penyelesaian minimum untuk mata pelajaran bahasa Arab adalah 65. Klasik dilengkapi dengan 38 siswa yang menerima 89,47% lulus 85%. Sementara itu 4 siswa belum mencapai penyelesaian pembelajaran.

HASIL AKHIR PENELITIAN MENGENAI MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA
DALAM BELAJAR BAHASA ARAB DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PUZZLE

NO	Hasil Belajar	Persentase
1.	Pencapaian Hasil Belajar pada Siklus 1	68,42 %
2.	Pencapaian Hasil Belajar pada Siklus 2	89,47 %

Dapat disimpulkan dari Tabel 4.26 bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus II yang telah mencapai penyelesaian klasiknya. Selama Pada fase II siklus pembelajaran, peserta didik menunjukkan peningkatan fokus dalam pemahaman materi dan keterampilan pemecahan masalah. Partisipasi siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi kelompok maupun diskusi kelas, serta lebih berani untuk mengajukan pertanyaan dan dapat menyelesaikan pendapat untuk guru dan teman. Peningkatan aktivitas Siswa meningkatkan prestasi belajar mereka. Hal ini dapat terlihat dari pencapaian klasikal siswa selama siklus II yang mencapai 89,47%. Peningkatan aktivitas dan peningkatan hasil belajar siswa didukung dengan meningkatnya kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran.

NO	Refleksi	Pencapaian	Kegiatan
1	Aktifis Guru	Guru telah menyesuaikan kelas secara maksimal.	Agar partisipasi dan pencapaian belajar siswa dapat ditingkatkan, perlu ada upaya untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola proses pembelajaran.
2	Kegiatan Siswa	Meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar bahasa Arab	Hasil observasi aktivitas siswa Prestasinya meningkat pada fase kedua dan termasuk dalam klasifikasi yang sangat baik.
3	Hasil Tes Siklus Kedua	Hasil belajar siswa meningkat sebesar 89,47%	Penyelesaian hasil belajar siswa melalui mode cross-game telah mencapai penyelesaian klasiknya.

SIMPULAN

Hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai penyelesaian klasikal adalah 29 siswa atau 68,4%. Sementara itu, 12 siswa (31,58%) masih belum mencapai penyelesaian pembelajaran. Terjadi peningkatan pada siklus II karena menunjukkan 34 siswa (89,47%) mencapai penyelesaian maksimal dan 4 orang (10,53%) tidak mencapai penyelesaian pembelajaran. Dengan demikian, Prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Arab untuk siklus kedua telah mencapai penyelesaian Pembelajaran klasik.

Ini mencerminkan inisiatif guru dalam meningkatkan pencapaian belajar dan mutu pembelajaran yang diimplementasikan terbukti dengan meningkatnya Perubahan dalam kegiatan guru dan siswa serta peningkatan prestasi belajar antara siklus I dan II.

DAFTAR PUSTAKA

- Aje, Usman, Arisman *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Achievement Division (STAD) dan Team Games Tournament (TGT)*, Cet.1, (CV. Azka Pustaka), 2022
- Rani, Yuliani *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Laskar Aksara, 2008)
- Rusydi Ananda dan Amiruddin, *Inovasi Pendidikan* (Medan: CV. Media Puspita), 2017
- Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada), 2011,
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta), 2003
- Anita Rien, *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia: Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, Vol. 6, No. 1, Maret 2021, hlm. 8-12. Diakses pada 04 Juli 2022, 01:01
- Indriana, Dina *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Diva Press Anggota IKAPI, 2011)
- Ismail, Andang *Education Games* (Jogjakarta: Pro U Media, 2011)