



EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* MELALUI MEDIA LUDO DALAM PENINGKATAN MAHARAH AL-KALAM SISWA KELAS VI DTA MISBAHUL FALAH CIAWI

EXPERIMENTATION OF *TEAM GAMES TOURNAMENT* LEARNING MODEL THROUGH LUDO MEDIA IN IMPROVING *MAHARAH AL-KALAM* IN CLASS VI STUDENTS OF DTA MISBAHUL FALAH CIAWI

Tyar Muhamad Khadafi¹, Radif Khotamir Rusli², Muhamad Agus Mulyana³

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru
Universitas Djuanda

¹Korespondensi: Tyar Muhamad Khadafi (f.2010286@unida.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) melalui media Ludo dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab (*maharah al-kalam*) siswa kelas VI di DTA Misbahul Falah Ciawi, Bogor. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen *non-equivalent control group*. Sebanyak 32 siswa sebagai sampel penelitian, dibagi menjadi dua kelompok: kelas eksperimen (VI-A) dengan 16 siswa, dan kelas kontrol (VI-B) dengan jumlah yang sama. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta tes lisan sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* keterampilan berbicara siswa di kelas eksperimen adalah 39,12 dan di kelas kontrol adalah 42,13. Sedangkan nilai rata-rata *post-test* keterampilan berbicara siswa di kelas eksperimen adalah 86,19 dan di kelas kontrol adalah 64,63. Analisis data dilakukan dengan uji hipotesis *independent samples t-test* dan *paired samples t-test*, yang keduanya menghasilkan nilai signifikan 0,000 ($0,000 < 0,05$). Dari hasil analisis tersebut mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen, di mana kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi; model pembelajaran *Team Games Tournament* melalui media Ludo terdapat pengaruh secara signifikan dalam meningkatkan *maharah al-kalam* siswa kelas VI DTA Misbahul Falah Ciawi.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, *Team Games Tournament* Ludo, *Maharah Al-Kalam*

Abstract

This research aims to determine the effect of the Teams Games Tournaments (TGT) learning model through Ludo media in improving the Arabic speaking skills (*maharah al-kalam*) of class VI students in the Misbahul Falah Ciawi DTA, Bogor. This research uses quantitative methods with a non-equivalent control group quasi-experimental design. A total of 32 students were involved in this research, divided into two groups: the experimental class (VI-A) with 16 students, and the control class (VI-B) with the same number. Data was collected through observation, interviews, documentation, and oral tests before and after the learning implementation. The research results showed that the average pretest score for students' speaking skills in the experimental class was 39.12 and in the control class was 42.13. Meanwhile, the average posttest score for students' speaking skills in the experimental class was 86.19 and in the control class was 64.63. Data analysis was carried out by hypothesis testing independent sample t test and paired sample t test, both of which produced a significant value of 0.000 ($0.000 < 0.05$). From the results of this analysis, it can be concluded that there is a significant difference between the posttest scores of the control class and the experimental class, where the experimental class showed a higher increase. In conclusion, the team game tournament learning model through ludo media significantly increases the *maharah al-kalam* of class VI students of DTA Misbahul Falah Ciawi.

Keywords: learning model, Ludo Team Games Tournaments, *Maharah Al-Kalam*

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah khususnya agama Islam mencakup berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah bahasa Arab, kehadirannya dalam kurikulum pendidikan Islam memiliki beberapa alasan penting, yakni untuk membekali peserta didik dengan kemampuan bernalar logis, analitis dan kritis (Fauzia, 2019). Lebih luas, bahasa Arab dapat membuka akses ke sumber keilmuan, peluang karier, hubungan internasional, serta pemahaman mendalam tentang isu-isu global dan budaya, juga sebagai bekal umat islam untuk memahami Alqur'an.

Sesuai dengan firman Allah dalam Q.S. Yusuf/12:2, alqur'an diturunkan dengan berbahasa Arab bukan tanpa alasan:

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْلَمُونَ

Artinya: "Sesungguhnya Kami menurunkannya berupa Alqur'an dengan berbahasa Arab, agar kamu

memahaminya". Dalam kitab Al-misbah Al-munir fi tahzib Tafsir Ibnu Kasir, Syaikh Syafiurrahman Al-Mubarakfuri mengatakan bahwa ayat tertera menjelaskan tentang bahasa Arab ialah bahasa yang paling jelas, paling fasih, paling luas cakupannya, dan paling tepat untuk menyampaikan makna-makna yang diinginkan hati manusia (Zubaidillah & Hasan, 2019).

Mata pelajaran bahasa Arab di Madrasah, pembelajarannya dipersiapkan untuk pencapaian kompetensi dasar yang menyangkut beberapa aspek keterampilan berbahasa, yakni ketrampilan menyimak (*maharah al-istiima'*), ketrampilan berbicara (*maharah al-kalam*), keterampilan membaca (*maharah al-qiro'ah*) dan keterampilan menulis (*maharah al-kitabah*). Keempat aspek tersebut dituangkan secara nyata ke dalam enam macam pembelajaran yaitu Mufrodat, Istima', Kalam, Qira'ah, Tarakib dan Kitabah yang dihimpun

dalam sebuah materi yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Makinuddin, 2021).

Dalam lingkup empat keterampilan bahasa (*maharah al-lughoh*), ketika pelajar bahasa Arab sudah cukup baik dalam keterampilan menyimak (*maharah al-istima'*), maka selanjutnya yang urgen ditingkatkan adalah keterampilan berbicara. (Nalole, 2018). Keterampilan berbicara (*maharah al-kalam*) memainkan peran yang krusial dalam memperkuat pemahaman, interaksi, dan penerapan bahasa Arab dalam konteks kehidupan sehari-hari. Selain itu, keterampilan berbicara (*maharah al-kalam*) juga sangat penting dalam membangun hubungan sosial yang sehat dan memperluas jaringan sosial.

Keterampilan berbicara (*maharah al-kalam*) memiliki beberapa aspek penting, yaitu kejelasan dan kelancaran berbicara yang mencakup kemampuan seseorang untuk menyampaikan pesan atau gagasan dengan jelas dan mudah dipahami oleh pendengar (Hresnawanza, 2022). Kemampuan untuk menghindari keambiguan dalam berbicara, penggunaan kosakata yang tepat juga menjadi perhatian utama. Meningkatkan *maharah al-kalam* perlu mendapatkan perhatian lebih, karena keterampilan berbicara tidak bisa diperoleh secara otomatis, melainkan perlu berlatih.

Berdasarkan wawancara awal dengan guru kelas VI DTA Misbahul Falah Ciawi yang dilakukan pra penelitian, pembelajaran Bahasa Arab siswa kelas VI belum cukup fokus pada *maharah kalam*, lebih banyak terfokus pada aspek teoritis yaitu *Nahwu* dan *Sharaf*. Meskipun demikian, guru menginginkan peningkatan dalam *maharah al-kalam*, namun belum menemukan cara/metode yang dapat dilakukan. Hal ini membuat siswa kesulitan dalam praktek berbicara

Bahasa Arab, terutama karena minimnya penguasaan kosakata.

Banyak pelbagai cara yang dapat dilakukan dalam pembelajaran bahasa Arab guna meningkatkan ketrampilan berbicara (*maharah al-kalam*), cara yang dapat dilakukan yaitu dengan memilih suatu model pembelajaran, salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan yaitu dengan pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) melalui media Ludo.

Penggunaan Ludo dalam model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) digunakan sebagai arena bersaing antar tim untuk mencapai kemenangan dengan mengharuskan mereka menguasai materi pembelajaran sekaligus menjadi sarana dalam melatih keterampilan berbicara bahasa Arab.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen *nonequivalent control group design*. Quasi eksperimen merupakan penelitian melihat seberapa besar pengaruh perlakuan tertentu pada subjek yang diteliti dengan membandingkannya dengan kelompok kontrol. (Adnan & Latief, 2020).

Pada desain ini, kelas eksperimen ialah kelas yang pembelajarannya menggunakan model *Teams Games Tournament* melalui media Ludo dan kelas kontrol merupakan kelas yang pembelajarannya dengan pembelajaran konvensional. Baik kelas eksperimen ataupun kelas kontrol diberikan *pretest* (O_1) dan *posttest* (O_2). Pengaruh *treatment* dari penggunaan model *Team Games Tournament* melalui media Ludo diperhatikan dalam situasi yang lebih terkontrol yaitu dengan memkomparasikan selisih (O_1-O_2 pada kelas eksperimen) dengan (O_1-O_2 pada

kelas kontrol). Lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
	t		st
Eksperimen	O ₁	Pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> melalui media Ludo	O ₂
Kontrol	O ₃	Pembelajaran Konvensional	O ₄

Sebanyak 33 siswa DTA Misbahul Falah Ciawi kelas VI yang terbagi ke dalam kelas A dan kelas B merupakan populasi penelitian ini. Pemungutan sampel dilakukan menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* dengan jenis *Purposive Sampling*, yaitu sebuah teknik penentuan sampel dengan melihat pertimbangan tertentu (Arifin, 2020). Kelas VI-A dengan jumlah 16 siswa dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas VI-B dengan jumlah 16 siswa sebagai kelas kontrol, terhitung sampel penelitian sebanyak 32 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup observasi, wawancara, dokumentasi, serta pelaksanaan tes lisan sebelum (*posttest*) dan sesudah (*pretest*).

Untuk uji validitas untuk instrumen tes lisan menggunakan validitas isi. Validitas isi tidak diukur secara statistik, namun dapat dipastikan bahwa tes tersebut dianggap valid melalui pemeriksaan terhadap konsistensi dengan kisi-kisi tes (Ramadhan, 2024). Validitas isi dilakukan bersama validator yaitu guru kelas VI DTA Misbahul Falah. Untuk mengukur validitas.

konstruk memakai rumus *Correlation Product Moment Pearson*.

Pengujian reliabilitas menggunakan memakai rumus *Cronbach Alpha*. Pengujian ini digunakan dengan bantuan SPSS 27.

Langkah selanjutnya dalam penelitian adalah mencapai pengambilan keputusan berdasarkan analisis data menggunakan Uji-T, yang juga akan dilakukan dengan bantuan SPSS 27.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di DTA Misbahul Falah Ciawi yang beralamat di Jl. Veteran III Kp. Cipaok Desa Cileungsi Kec. Ciawi Kabupaten Bogor. Data penelitian yang diuraikan pada bagian ini terdiri atas data variabel bebas yakni Model Pembelajaran *Team Games Tournaments* Melalui Media Ludo (X) serta variabel terikat yakni *Maharah Al-Kalam* (Y).

Hasil

1. Hasil Uji Coba Instrumen

Pemeriksaan uji coba instrumen diujikan pada sekolah DTA Khurfatul Ilmi kelas VI dimana kelas ini pernah mendapatkan materi tentang العَطَلَة (liburan). instrumen berupa tes percakapan dengan sebanyak 5 kali percakapan dan soal objektif dengan jumlah 20 butir yang dilakukan secara tes lisan, berarti terdapat total 25 butir tes/soal. Untuk menguji kelayakan instrumen tes dengan uji validitas dan reliabilitas menggunakan program SPSS 27. Hasilnya menunjukkan dari 25 butir tes terdapat 6 butir soal yang tidak valid, maka yang valid hanya 19 butir soal. Dari 19 butir soal yang valid semuanya dinyatakan reliabel, maka dari itu yang digunakan pada pelaksanaan *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat 19 butir soal.



Gambar 1 Instrumen Tes Kerampilan Berbicara Bahasa Arab

Terdapat 14 soal objektif dan 5 tes percakapan, untuk soal objektif hanya mendapat nilai 1 jika salah mendapat 0, jika benar semua tes objektif maka terdapat 14 poin. Berbeda dengan tes percakapan yang terdapat 3 aspek penilaian yaitu: intonasi, kelancaran berbicara, tata bahasa dan struktur kalimat. dari ketiga aspek tersebut setiap satu percakapan poin terkecil adalah 0 terbesar adalah 9, jika dijumlah sebanyak 5 kali percakapan total poin jika benar semua terdapat 45 poin. Maka jika dijumlah tes lisan soal objektif dan tes percakapan total skor yang dapat diperoleh adalah 59 poin. Untuk perhitungan penilaian: skor perolehan siswa : skor total nilai x 100.

2. Analisis Deskriptif Statistik
 - a. Analisis deskriptif Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Tabel 2 Data Deskriptif *Pretest* Kelas Eksperimen

<i>N</i>	16
<i>Sum</i>	626
<i>Mean</i>	39,12
<i>Minimum</i>	23
<i>Maximum</i>	50
<i>Variance</i>	95,717
<i>Standar deviation</i>	9,783

Dari tabel tersebut, dapat dilihat bahwa pada *pretest*, kelas eksperimen yang terdiri dari 16 siswa mendapatkan skor total 626. Skor paling tinggi yang dicapai adalah 50, sedangkan skor paling

rendah adalah 23. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 39,12, dengan varians sebesar 95,717 dan standar deviasi sebesar 9,783.

Tabel 3 Data Deskriptif *Posttest* Kelas Eksperimen

<i>N</i>	16
<i>Sum</i>	1379
<i>Mean</i>	86,19
<i>Minimum</i>	76
<i>Maximum</i>	94
<i>Variance</i>	28,429
<i>Standar deviation</i>	5,332

Dari tabel tersebut, terlihat bahwa pada hasil *posttest* kelas eksperimen dengan jumlah data 16, total skor yang diperoleh adalah 1379. Skor paling tinggi yang dicapai adalah 94, sedangkan skor paling rendah adalah 76. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 86,19, dengan varians sebesar 28,429 dan standar deviasi sebesar 5,332.

Lihat gambar 1 di bawah ini untuk memperjelas perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen.

KELAS EKSPERIMEN



Gambar 2 Perbedaan Hasil *Pretest-Posttest* Kelas Eksperimen

- b. Analisis deskriptif Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Tabel 4 Data Deskriptif *Pretest* Kelas Kontrol

<i>N</i>	16
<i>Sum</i>	674
<i>Mean</i>	42,13
<i>Minimum</i>	25
<i>Maximum</i>	54

Variance	62,250
Standar deviation	7,890

Dari tabel diatas, terlihat bahwa pada *pretest*, kelas kontrol yang terdiri dari 16 siswa memperoleh skor total sebesar 674. Skor paling tinggi yang dicapai adalah 54, sementara skor paling rendah adalah 25. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 42,13, dengan varians sebesar 62,250 dan standar deviasi sebesar 7,890.

Tabel 5 Data Deskriptif *Posttest* Kelas Kontrol

N	16
Sum	1034
Mean	64,63
Minimum	47
Maximum	76
Variance	71,450
Standar deviation	8,453

Dari tabel diatas terlihat bahwa pada hasil *posttest* kelas kontrol dengan jumlah data 16, total skor yang diperoleh adalah 1034. Skor paling tinggi yang dicapai adalah 76, sedangkan skor paling rendah adalah 47. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 64,63, dengan varians sebesar 71,450 dan standar deviasi sebesar 8,453.



Gambar 3 Perbedaan Hasil *Pretest-Posttest* Kelas Kontrol

Setelah melakukan analisis deskriptif. Sebelum masuk pada uji hipotesis perlu melakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan juga uji homogenitas.

3. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Hasil analisis data uji normalitas dengan memakai IBM SPSS 27 sebagai berikut:

tabel 6 Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	,165	16	,200 [*]	,888	16	,052
Posttest Eksperimen	,159	16	,200 [*]	,945	16	,413
Pretest Kontrol	,181	16	,168	,943	16	,388
Posttest Kontrol	,158	16	,200 [*]	,934	16	,280

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Data dapat dianggap normal ketika nilai signifikansi (sig.) dari uji normalitas lebih besar dari 0,05. Berdasarkan tabel output yang disebutkan berpacu pada uji *Shapiro Wilk*, untuk *pretest* kelas eksperimen didapatkan nilai sig. sebesar 0,052, sementara untuk *pretest* kelas kontrol didapatkan nilai sig. sebesar 0,388. Kemudian, untuk *posttest* kelas eksperimen, nilai sig. adalah 0,413, dan untuk *posttest* kelas kontrol, nilai sig. adalah 0,280. Oleh karena itu, berdasarkan kriteria bahwa nilai sig. > 0,05 menunjukkan bahwa seluruh data dapat dianggap normal.

b. Uji Homogenitas

Statistik uji yang digunakan adalah uji *Levene* yang terdapat dalam program komputer SPSS:

Tabel 7 Uji Homogenitas Data *Pretest* Eksperimen dan *Pretest* Kntrol

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	2,034	1	30	,164
Based on Median	2,102	1	30	,157
Based on Median and with adjusted df	2,102	1	29,139	,158
Based on trimmed mean	2,067	1	30	,161

Data dikatakan homogen jika nilai sig. >0,05. Berdasarkan tabel diatas, data *pretest maharah al-kalam* kelas eksperimen dan *pretest* kelas kntrol diraih nilai signifikansi 0,164. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi 0,164 > 0,05 maka distribusi data adalah homogen.

Tabel 8 Uji Homogenitas Data *Posttest* Eksperimen dan *Posttest* Kontrol

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	2,026	1	30	,165
Based on Median	1,763	1	30	,194
Based on Median and with adjusted df	1,763	1	24,438	,197
Based on trimmed mean	2,114	1	30	,156

Begitupun dengan data *posttest maharah al-kalam* kelas eksperimen dan kelas kontrol, berdasarkan tabel 4.13 diperoleh signifikansi 0,165 sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi 0,165 > 0,05, maka distribusi data adalah homogen

4. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan setelah uji prasyarat normalitas dan homogenitas, maka selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* dan *paired sample t-test*.

Pengujian *independent samples t-test* menggunakan SPSS. Data yang digunakan yaitu hasil *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol untuk melihat perbandingan.

Tabel 9 Analisis Uji *Independent Samples T-Test*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
							Lower	Upper	
Hasil Keterampilan Berbicara	Equal variances assumed	2,026	,165	8,630	30	,000	21,563	2,498	16,460 26,665
	Equal variances not assumed			8,630	25,305	,000	21,563	2,498	16,420 26,705

Nilai signifikansi sebesar 0,000 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest maharah al-kalam* kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* melalui media ludo dengan hasil *posttest* kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional. Dalam konteks ini, hipotesis alternatif (Ha) diterima sementara hipotesis nol (Ho) ditolak. Hasil ini menegaskan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Selanjutnya, dilakukan pengujian *paired samples t-test* menggunakan SPSS. Data yang digunakan adalah hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen untuk melihat pengaruh perlakuan. Perbedaan dalam rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan akan diamati untuk mengetahui efek dari intervensi yang diberikan.

Tabel 10 Analisis Uji *Paired Samples T-Test*

	Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference			T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Mean	Lower	Upper			
Pretest – Posttest	-47,062	10,201	2,550	-52,498	-41,627	-18,454	15	,000

Berdasarkan hasil uji t pada skala hasil pretest-posttest maharah al-kalam kelas eksperimen, ditemukan nilai signifikan sebesar

0,000. Nilai signifikan tersebut, yang lebih kecil dari 0,05, menunjukkan penolakan terhadap hipotesis nol (H₀) dan penerimaan terhadap hipotesis alternatif (H_a). Hal ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* melalui media ludo memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan *maharah al-kalam* siswa.

Pembahasan

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh daripada penggunaan model *Team Games Tournament* melalui media Ludo yang menggunakan uji hipotesis *paired simple t-test* dan *independent simple t-test*, jadi, pertama adalah ingin mengukur perbedaan hasil keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberi perlakuan, apakah terdapat pengaruh yang signifikan, kedua ingin mengetahui hasil antara kelas eksperimen yang menggunakan model *Team Games Tournament* melalui media ludo dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional untuk mengukur perbedaan hasil diantara keduanya.

Kegunaan daripada digunakannya kelas kontrol adalah:

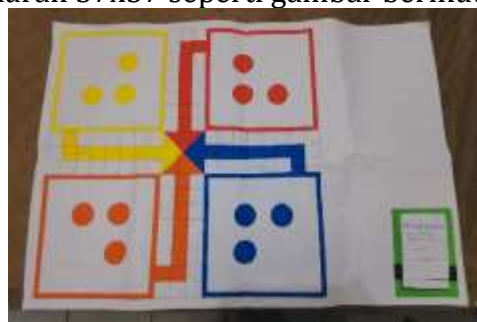
- 1) Mengukur Efek Perlakuan: Dengan meng-*compare* hasil kelompok eksperimen dan hasil kelompok kontrol, kita dapat menilai apakah perlakuan atau intervensi memiliki efek yang signifikan.
- 2) Mengidentifikasi Variabel Eksternal: Kelas kontrol membantu dalam mengontrol variabel-variabel eksternal yang dapat mempengaruhi hasil percobaan, sehingga memungkinkan kita untuk menentukan apakah efek yang diamati disebabkan oleh perlakuan atau faktor lainnya.

Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) melalui media ludo

secara sederhana dapat diartikan sebagai permainan yang menggabungkan Ludo dengan pembelajaran bahasa Arab. Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi ke dalam beberapa tim/kelompok, yang mana mereka bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama yaitu kemenangan. Setiap anggota dalam tim akan bersatu untuk mengatasi tantangan dan belajar bersama untuk menggapai kemenangan.

Setiap langkah/kolom di papan permainan Ludo diisi dengan kosakata terkait topik yang telah ditentukan yang harus dijawab dengan benar, kemudian terdapat pula kartu pertanyaan atau perintah untuk perlu dijawab, dilakukan dengan benar, jika jawaban benar, maka tim aman. Namun, jika jawaban salah, tim diberi punishment. Ini memberikan kesempatan bagi setiap anggota tim untuk berpartisipasi dan belajar dari kesalahan mereka yang dapat menuntun pada penguasaan materi dan peningkatan keterampilan berbicara.

Penggunaan media ludo perlu dibuat menggunakan kertas karton ukuran 57x57 seperti gambar berikut:



Gambar 4 Ludo Karton Ukuran 57x57

Setelah selesai membuat ludo, maka yang perlu diperhatikan pula adalah instrumen-instrumen yang ada dalam permainan ludo seperti pion dan dadu.

Dalam permainan ini, terdapat aspek yang perlu dikuasai seperti pemahaman *nahwu* dan *sharaf*, sebagai pondasi siswa dalam menyusun kalimat yang baik dan benar pada topik yang telah ditentukan yaitu *Al-U'tlah*

(liburan), maka materi yang diberikan dengan hanya seputar liburan dengan kita membagikan beberapa kosakata terkait topik tersebut, dari kosakata yang telah diberikan kepada peserta didik terkait topik yang sudah ditentukan, mereka perlu menguasainya, yang menjadi *level up* untuk meningkatkan keterampilan berbicara adalah dari kosakata yang telah mereka miliki, mereka dilatih untuk bisa menyusun kalimat sempurna dan diucapkan. Karena bekal dalam peningkatan keterampilan berbicara harus memiliki pembendaharaan kosakata yang banyak. Model pembelajaran ini dirasa relevan untuk siswa kelas VI mengingat bahwa usia demikian masih senangnya bermain dan mengeksplor.

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran *Team Games Tournament* ludo: 1) Menyiapkan kebutuhan dasar dalam permainan yaitu: Ludo yang telah dibuat, Dadu dan Pion. 2) Sebelum hari pelaksanaan TGT dengan Ludo, membentuk kelompok/tim terlebih dahulu dengan minimal 2 tim dan maksimal sebanyak 4 tim, terdapat Tim Merah (*Ahmar*), Tim Kuning (*ashfar*), Tim Hijau (*Akhdhor*), dan Tim Biru (*Azraq*), untuk setiap tim bisa memiliki 3-5 anggota. 3) Menentukan topik atau materi pembelajaran yang akan digunakan sebelum pelaksanaan pembelajaran *team games tournament* melalui media Ludo, peneliti memberikan 40 kosakata terkait topik *Al-U'tlah* sebagai bahan permainan. 4) Sebelum dilaksanakannya pembelajaran TGT melalui media Ludo, desain Ludo yang telah dibuat dengan mengisi materi yang sesuai yang telah diajarkan sebelumnya pada siswa. Dalam hal ini, mengisi kolom atau kotak-kotak pada Ludo bisa diisi menggunakan pensil atau ditempel dengan kertas bergambar dengan isian mufrodat. 5) Membuat beberapa kartu pertanyaan dan perintah. kartu tersebut diperuntukkan

untuk semua tim, tim yang menginjak kolom merah dalam ludo maka tim harus mengambil kartu pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu tersebut, sebagai contoh pertanyaannya: "aina nusafir?" ataupun kartu perintah: "susunlah kalimat dibawah ini dengan benar!" dan sebagainya sesuai dengan indikator pembelajaran Maharah Al-Kalam. 6)

Jelaskan materi atau Bahasa Arab pada siswa, dan perintahkan siswa untuk lebih mempelajari materi tersebut bersama teman satu timnya selama beberapa menit. 7) Pelaksanaan pembelajaran *Teams Games Tournament* melalui media Ludo dapat dilangsungkan, terpenting permainan ini memenuhi indikator peningkatan *mahara al-kalam*.

Adapun rules permainan yaitu :

- 1) Terdiri dari 4 warna team (hijau, kuning, biru, merah). satu team bisa 2-4 orang.
- 2) Setiap team diharuskan memasukkan 4 pion, atau juga bisa kurang tergantung durasi pembelajaran.
- 3) Untuk keluar dari kandang tidak harus mendapatkan angka 6 terlebih dahulu pada dadu, karena untuk meminimalisir keterbuangan waktu.
- 4) Pion yang menabrak pion lawan dipersilahkan untuk memberikan pertanyaan atau perintah seputar topik bahasa arab yang telah ditentukan, jika pion yang ditabrak tidak bisa menjawab maka kembali lagi ke kandang, jika bisa menjawab maka aman.
- 5) Apabila menginjak petak mufrodat, maka pemain harus menyebutkan mufrodat tersebut dengan lantang beserta terjemahnya, jika tidak terjawab maka pion mundur 3 langkah.
- 6) Apabila menginjak petak kartu, maka pemain harus mengambil kartu yang telah disediakan dan menjawab ataupun melaksanakan perintah yang terdapat pada kartu tersebut, jika tidak bisa menjalankan maka pion harus mundur beberapa langkah tergantung kesepakatan diawal game. Jika terjawab

maka aman. 7) Mengucapkan alhamdulillah jika sudah ada pemenang juara 1, 2 dan 3 dan permainan selesai

Pembelajaran dilaksanakan selama 4 kali pertemuan yang dilakukan secara tatap muka. Pada kelas eksperimen, pengambilan *pretest* di pertemuan pertama, kemudian penyajian materi dan memberitahu bahwa materi yang diberikan akan digunakan untuk pertemuan kedua sebagai bahan turnamen. Pada pertemuan kedua: pembuatan kelompok; memberikan contoh membuat kalimat dan dikatakan dengan intonasi yang baik, setelah itu memberikan waktu beberapa menit ke tiap tim untuk persiapan, lalu kemudian dilaksanakan pembelajaran *team games tournament* melalui media ludo. Pertemuan ketiga: melanjutkan permainan yang belum usai, kemudian pada pertemuan keempat dilakukan *posttest*. Setiap pertemuan terdapat 1x60 menit.

Pada pelaksanaan pembelajaran kelas kontrol, penelitian dilaksanakan selama 4 kali pertemuan yang dilakukan secara tatap muka, pada pertemuan pertama: pengambilan *pretest* dan penyajian materi. Pertemuan kedua: membuat contoh mengenai penyusunan kata dari *mufrodad* yang minggu lalu telah diberikan dan meminta peserta didik untuk mencoba membuat kalimat serta diucapkan dengan intonasi yang baik, kemudian diberikan tugas. Pertemuan ketiga: meminta peserta didik untuk membuat kalimat kemudian bercakap dengan teman sebangkunya terkait topik *Al-U'tlah*. Pada hari keempat: dilakukan *posttest* pada pertemuan terakhir, setiap pertemuan terdapat 1x60 menit.

Persamaan antara model Team Games Tournament Ludo pada kelas eksperimen dengan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol adalah dalam metode pemberian materi, kedua

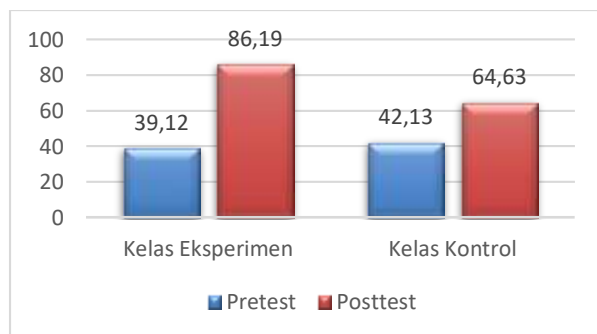
kelas sama-sama diberikan sebanyak 40 mufrodad terkait topik yang diusung yaitu *Al-U'tlah* (Liburan), dari beberapa dituntut untuk bebas menyusun sebuah kalimat, ibarat seorang anak yang diberi sebuah lego, anak tersebut dituntut untuk bebas berkreasi dalam membentuk sesuatu. Yang membedakan kelas eksperimen dengan kelas kontrol yaitu mengenai *treatment* dalam proses pemberian pemahaman dan pelatihan dalam menunjang peningkatan *maharah al-kalam*.

Dalam turnamen tim Ludo, siswa akan merasakan dorongan untuk berpartisipasi secara aktif dan berusaha keras untuk mencapai tujuan mereka, baik itu memenangkan pertandingan atau mencapai skor tertinggi. Dorongan ini dapat membantu meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dan mengingat materi, karena mereka menyadari bahwa penguasaan kosakata dan kemampuan berbicara bahasa Arab akan memberikan mereka keunggulan dalam permainan

Pemberian beberapa kosakata tersebut cocok untuk kelas VI DTA Msibahul Falah yang sudah mempunyai bekal dalam aspek teoritis seperti *Nahwu* dan *Sharaf: Dhomir, Tashrif Lughowi;Istilahi, Jar Majrur* dan sebagainya yang tentunya pembelajaran menjadi bersifat menyeluruh jika dibarengi dengan praktek berbicara, layaknya seorang yang mempelajari teori berenang belum afdhol jika tidak langsung praktek terjun ke air hingga menjadi perenang handal.

Berdasarkan data yang telah dianalisis, diperoleh temuan bahwa rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 39,12 dan kelas kontrol yaitu 42,13 yang artinya sebelum melakukan pembelajaran, keadaan kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan dengan kelas kontrol. Sedangkan rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan rata-rata *posttest* kelas kontrol mengalami

peningkatan menjadi 86,19 untuk kelas eksperimen dan 64,63 untuk kelas kontrol. Itu artinya ada peningkatan keterampilan berbicara (*maharah al-kalam*) bahasa Arab siswa setelah diberikan *treatment* menggunakan model *team games tournament* melalui media ludo maupun kelas kontrol yang tidak diberi *treatment* tersebut, namun kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata *posttest* yang lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menandakan dampak dari peningkatan *maharah al-kalam* lebih besar disebabkan oleh perlakuan.



Gambar 5 Grafik Nilai *Pretest-Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Sebelum pada pengujian hipotesis, uji prasyarat perlu dilakukan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas pada data *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas. Hasil dari pada uji normalitas terdapat data yang normal karena mendapat nilai sig. > 0,05, begitupun pada uji homogenitas terdapat data yang homogen karena mendapat nilai sig. > 0,05.

Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan. Berdasarkan hasil uji analisis melalui program SPSS dengan nilai sig. < 0,05, kedua hasil uji hipotesis yang digunakan sama-sama memperoleh hasil sig. uji t sebesar 0,000, sehingga nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak yang berarti H_a diterima sehingga mendapatkan kesimpulan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan antara hasil *posttest* kelas kontrol

dengan *posttest* kelas eksperimen yang mana kelas eksperimen mendapat nilai lebih tinggi daripada kelas kontrol; terdapat pengaruh secara signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dengan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen. Dapat dikatakan terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *team games tournament* melalui media ludo dalam meningkatkan *maharah al-kalam* siswa kelas VI DTA Misbahul Falah

KESIMPULAN

Tujuan dari studi ini adalah untuk mengetahui dampak dari penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) melalui media ludo dalam meningkatkan keterampilan berbicara (*maharah al-kalam*) dalam bahasa Arab bagi siswa kelas VI di DTA Misbahul Falah Ciawi. Pendekatan kuantitatif digunakan dengan desain quasi eksperimen *nonequivalent control group design*, melibatkan 32 siswa sebagai sampel penelitian. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, serta pelaksanaan tes lisan sebelum (*post-test*) dan sesudah (*pre-test*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari 25 butir soal yang diujikan untuk validitas, 19 dinyatakan valid, dan instrumen tersebut dianggap reliabel. Hasil *pretest* menunjukkan nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 39,12 dan untuk kelas kontrol adalah 42,13, sedangkan hasil *posttest* menunjukkan nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 86,19 dan untuk kelas kontrol adalah 64,63. Uji normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan hasil yang signifikan dan normal, dengan nilai > 0,05. Uji homogenitas menunjukkan hasil yang serupa atau homogen. Hasil uji hipotesis *independent samples t-test* dan *paired samples t-test* menunjukkan korelasi yang tinggi, dengan nilai $0,000 < 0,05$.

Oleh karena itu, hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen, dengan kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran teams games tournaments melalui media ludo memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan *maharah al-kalam* siswa kelas VI di DTA Misbahul Falah Ciawi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Erhaka Utama.
- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(01), 247-264.
- Amrina, A., & dkk. (2021). Utility of the Smart App Creator Application as an Arabic Learning Media. *Izdihar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 4(3), 319-334.
- Arifin, Z. (2020). Metodologi penelitian pendidikan. *urnal Al-Hikmah*, 1(1).
- Fauzia, M. (2019). Penggunaan teknik permainan berburu tarkib terhadap kemampuan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab materi tarkib: Studi eksperimen pada kelas V MIN 2 Cipamokolan Bandung. (*Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung*).
- Hidayati, N., Istianah, F., & Al Isa, R. I. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MATERI BENTANG ALAM PESERTA DIDIK KELAS IV SDN PANGGREH 2 JABON SIDOARJO. *EDUCATIONAL JOURNAL: General and Specific Research*, 3(2), 204-210.
- Hilmi, H. (2021). Metode Inovatif Pembelajaran *Maharah Kalam*. *Intelektualita*, 10(01).
- Hresnawanza, M. H. (2022). Efektivitas Penggunaan Metode Inside Outside Circle Dalam Meningkatkan Kemampuan *Maharah Kalam*. *TABYIN: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM*, 4(2), 156-166.
- Kosassy, S. O. (2019). "Mengulas Model-Model Pengembangan Pembelajaran dan Perangkat Pembelajaran. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 14(1).
- Makinuddin, M. (2021). *Strategi pembentukan lingkungan bahasa Arab di Pesantren*. Academia Publication.
- Nalole, D. (2018). Meningkatkan Keterampilan Berbicara (*Maharah al-kalam*) Melalui Metode Muhadtsah dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *I-Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 129-145.
- Ramadhan, M. F. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967-10975.
- Yusuf, M., & Wekke, I. S. (2018). *Bahasa Arab Bahasa Alquran*. Deepublish.

Zubaidillah, M. H., & Hasan, H. (2019).
Pengaruh Media Kartu
Bergambar (Flash Card)
Terhadap Penguasaan Kosakata
Bahasa Arab. *Al Mi'yar: Jurnal*

*Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab
dan Kebahasaaraban, 2(1), 41-56.*