

Implementation of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model in Teaching Nahwu (Arabic Grammar) Rules

Imro'atus Solikah¹, Anin Nurhayati², Choiruddin³, Anis Zunaidah⁴

¹STAI KH. Muhammad Ali Shodiq, Indonesia,

²UIN Sayyid Ai Rahmatullah Tulungagung, Indonesia,

^{3,4}STAI KH. Muhammad Ali Shodiq, Indonesia

[¹sholehaaamien@gmail.com](mailto:sholehaaamien@gmail.com), [²aniniainta79@gmail.com](mailto:aniniainta79@gmail.com), [³choiruddinmail@gmail.com](mailto:choiruddinmail@gmail.com),
[⁴anis.zunaidah20@gmail.com](mailto:anis.zunaidah20@gmail.com)

ABSTRACT

Learning the Nahwu is often considered difficult and boring by students because of its theoretical and requires in-depth understanding. This study aims to find out the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model as an alternative innovative learning strategy in improving students' understanding and motivation towards the Nahwu. The research method used a qualitative approach with a classroom action research design at Islamic Junior High School Sunan Gunung Jati, Tulungagung. This study used the CAR model from Kemmis and McTaggart which consists of four stages in each cycle, planning, acting, observing, and reflecting. The results of the study showed that (1) The implementation of the Teams Games Tournament learning model was done through the stages of presentation, learning in teams, games, tournaments, and team recognition. Student responses and activities during the implementation of TGT were very positive and the students' responses were motivated, happy, and helped. (2) The learning model also succeeded in transforming the students' perceptions of Nahwu from considered difficult and scary to challenging and fun. (3) The implementation of this learning had a significant positive impact on students' understanding of the Nahwu. This is indicated by the increase in the average student scores from pre-cycle, cycle I, and cycle II as well as the increase in students' abilities in understanding Nahwu in the aspects of conceptual understanding, tarkib analysis, and implementation of grammar in sentences. Overall, the TGT learning model has proven

effective as an alternative learning strategy for Nahwu that can increase student motivation, activity, and understanding.

Keywords: Cooperative Learning; Nahwu; Teams Games Tournament

ABSTRAK

Pembelajaran Nahwu sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa karena bersifat teoretis dan memerlukan pemahaman yang mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa terhadap Nahwu. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas di SMP Islam Sunan Gunung Jati, Tulungagung. Penelitian ini menggunakan model PTK dari Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahap pada setiap siklus, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Implementasi model pembelajaran Teams Games Tournament dilakukan melalui tahap presentasi, belajar dalam tim, permainan, turnamen, dan penghargaan tim. Respons dan aktivitas siswa selama penerapan TGT sangat positif; siswa merasa termotivasi, senang, dan terbantu. (2) Model pembelajaran ini juga berhasil mengubah persepsi siswa terhadap Nahwu dari yang dianggap sulit dan menakutkan menjadi menantang dan menyenangkan. (3) Penerapan pembelajaran ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman siswa tentang Nahwu. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata nilai siswa dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II serta peningkatan kemampuan siswa dalam memahami Nahwu pada aspek pemahaman konsep, analisis tarkib, dan penerapan tata bahasa dalam kalimat. Secara keseluruhan, model pembelajaran TGT terbukti efektif sebagai alternatif strategi pembelajaran Nahwu yang dapat meningkatkan motivasi, aktivitas, dan pemahaman siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif; Nahwu; Teams Games Tournament.

PENDAHULUAN

Bahasa Arab sebagai bahasa Al-Qur'an memiliki posisi strategis dalam sistem pendidikan Islam di Indonesia. Penguasaan bahasa Arab tidak hanya penting untuk memahami teks-teks keagamaan, tetapi juga untuk mengakses khazanah ilmu pengetahuan Islam klasik dan kontemporer. Salah satu komponen fundamental dalam pembelajaran bahasa Arab adalah penguasaan ilmu Nahwu sebagai pondasi untuk memahami struktur

kalimat dan makna dalam bahasa Arab (Sirad et al., 2023). Ilmu Nahwu, yang merupakan gramatika bahasa Arab, mempelajari kaidah-kaidah yang mengatur perubahan akhir kata (*i'rab*) dan struktur kalimat dalam bahasa Arab. Penguasaan Nahwu sangat penting karena kesalahan dalam memahami kaidah Nahwu dapat mengakibatkan kesalahan interpretasi makna, terutama dalam memahami teks-teks keagamaan (Nulaila et al., 2022).

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran kaidah Nahwu masih menghadapi berbagai problematika (Maturedy, 2025). Penelitian Mustofa mengungkapkan bahwa pembelajaran Nahwu sering dianggap sebagai pelajaran yang sulit, membosankan, dan menakutkan bagi siswa. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain adalah metode pembelajaran yang masih konvensional dan teacher-centered, materi Nahwu yang bersifat teoritis dengan banyak kaidah yang harus dihafal, kurangnya praktik aplikasi kaidah dalam konteks komunikasi nyata, dan minimnya media pembelajaran yang menarik dan inovatif (Latifah et al., 2024). Problematika tersebut mengakibatkan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Nahwu (Mustofa, 2015).

Data observasi awal di beberapa madrasah menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa untuk mata pelajaran Nahwu masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM), dengan tingkat ketuntasan klasikal hanya mencapai 55-60%. Kondisi ini meminta adanya inovasi dalam strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran kaidah Nahwu. Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat dijadikan alternatif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) (Rochmah et al., 2024). Model ini dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards sebagai bagian dari metode pembelajaran kooperatif yang menekankan pada kompetisi akademik antar kelompok dalam suasana yang menyenangkan (Hafidzi & Hajar, 2021).

Keunggulan model pembelajaran ini terletak pada kemampuannya mengatasi problematika perbedaan kemampuan siswa melalui sistem poin turnamen yang adil, di mana siswa berkompetisi dengan siswa lain yang memiliki kemampuan yang sama (Suandika et al., 2020). Namun, ketika ditelusuri lebih jauh, penelitian-penelitian terdahulu tentang TGT justru menunjukkan sebaran fokus yang belum menyentuh persoalan inti pembelajaran Nahwu. Slavin (2020) mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe ini efektif meningkatkan

prestasi akademik dan sikap positif siswa, tetapi temuan ini bersifat umum lintas mata pelajaran dan tidak menyorot karakteristik materi berbasis kaidah gramatikal seperti Nahwu, yang meminta penalaran struktural, bukan sekadar hafalan atau pemahaman konten.

Suandika et al. (2020) menguji TGT pada mata pelajaran pekerjaan dasar otomotif dan menemukan peningkatan keaktifan serta hasil belajar, namun konteks materi praktik-teknis ini jauh berbeda dari materi bahasa yang bersifat abstrak dan sistemik seperti kaidah i'rab dalam Nahwu. Sementara itu, Rochmah et al. (2024) menguji TGT dalam pembelajaran bahasa Arab, tetapi fokusnya pada keterampilan menulis, bukan pada pemahaman dan penerapan kaidah gramatikal itu sendiri sehingga belum menjawab apakah TGT efektif untuk materi yang sifatnya berbasis aturan tata bahasa seperti Nahwu, yang meminta siswa untuk memahami sistem aturan sebelum bisa menerapkannya dalam kalimat. Hafidzi dan Hajar (2021) memang mengkaji pembelajaran kooperatif untuk bahasa, tetapi menggunakan tipe STAD, bukan TGT, dan menyorot keterampilan bahasa Inggris secara umum, bukan gramatika bahasa Arab.

Dari pemetaan ini terlihat bahwa penelitian tentang TGT selama ini terbagi ke dalam dua kelompok yang belum saling bertemu, yaitu penelitian TGT pada mata pelajaran non-bahasa atau bahasa namun bukan gramatika, dan penelitian bahasa Arab yang menyentuh keterampilan produktif seperti menulis tetapi tidak menggunakan TGT untuk pembelajaran kaidah Nahwu secara spesifik. Penelitian yang menempatkan TGT pada persoalan penguasaan kaidah Nahwu berbeda dari keterampilan bahasa lain yang lebih bersifat produktif atau reseptif. Hal ini karena pembelajaran tipe ini berorientasi pada pemahaman sistem aturan gramatikal secara bertahap dan aplikatif.

Gap inilah yang peneliti perlu untuk dikaji melalui penelitian ini, dengan menguji bagaimana struktur kompetitif-kolaboratif TGT bekerja secara khusus pada proses pemahaman dan penerapan kaidah Nahwu, bukan sekadar mengonfirmasi ulang efektivitas TGT secara umum. Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada penempatan TGT sebagai strategi pembelajaran untuk materi rule-based bahasa Arab sebuah ranah yang belum tersentuh baik oleh riset TGT lintas bidang studi maupun riset kooperatif dalam pembelajaran bahasa Arab sebelumnya, sekaligus memberi bukti empiris tentang bagaimana tahapan

presentasi, tim, games, dan turnamen dalam TGT berinteraksi dengan proses internalisasi kaidah gramatikal secara bertahap dari pemahaman konsep hingga aplikasi dalam kalimat.

SMP Islam Sunan Gunung Jati Tulungagung merupakan salah satu sekolah menengah yang memberikan pembelajaran bahasa Arab kepada siswa-siswinya. Sekolah ini memiliki ciri khas sebagai sekolah yang berbasis pesantren. Pada kesehariannya selain siswa-siswi belajar pada sekolah formal, mereka juga belajar bahasa Arab di Madrasah Diniyah. Namun pembelajaran pada sekolah ini masih identik dan sering kali menggunakan metode ceramah dan strategi Qawaid wa Tarjamah. Hal ini menjadikan siswa-siswi merasa bosan dan kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran bahasa Arab. Selain itu penggunaan metode tersebut juga membuat siswa sulit untuk menguasai kaidah nahwu dikarenakan kurangnya keterlibatan dan interaksi selama mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini akan membahas langkah-langkah implementasi, respons dan aktivitas siswa, serta dampak implementasi model pembelajaran TGT terhadap pemahaman siswa tentang kaidah Nahwu. Implementasi model TGT dalam pembelajaran kaidah Nahwu diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap pelajaran Nahwu, meningkatkan pemahaman siswa tentang kaidah-kaidah Nahwu, meningkatkan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan kaidah Nahwu dalam konteks kalimat dan juga menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan, dan kolaboratif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui implementasi tindakan tertentu. Penelitian ini menggunakan model PTK dari Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahap dalam setiap siklus yaitu *planning, acting, observing, dan reflecting* (Prihantoro & Hidayat, 2019). Penelitian dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan. Siklus kedua merupakan perbaikan dari siklus pertama berdasarkan hasil refleksi. Subjek penelitian dipilih secara *purposive* di SMP Islam Sunan Gunung Jati, Tulungagung pada tahun ajaran 2024/2025. Subjek ini dengan

pertimbangan bahwa kelas tersebut memiliki rata-rata nilai Nahwu yang masih di bawah KKM.

Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi, tes, angket, wawancara. Analisis kuantitatif digunakan dengan menghitung persentase ketuntasan belajar. Siswa dikatakan tuntas jika memperoleh nilai minimal 75, dan pembelajaran dikatakan tuntas secara klasikal jika minimal 80% siswa mencapai ketuntasan. Data aktivitas siswa dianalisis dengan menghitung persentase setiap aspek aktivitas yang diamati. Indikator keberhasilan dicapai jika memenuhi yang pertama adalah ketuntasan belajar klasikal mencapai minimal 80% dengan KKM 75; kedua, aktivitas belajar siswa mencapai kategori baik (minimal 61%); ketiga, respons positif siswa terhadap pembelajaran minimal 75%; dan keempat, keterlaksanaan pembelajaran sesuai sintaks TGT minimal 85% (Machali, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Siklus I

Perencanaan dan Pelaksanaan

Pada siklus I, pembelajaran kaidah Nahwu dengan materi *mubtada* dan *khavar* dilaksanakan dalam tiga pertemuan. Sebelum pelaksanaan, peneliti melakukan persiapan dengan menyusun RPP, mempersiapkan media pembelajaran, membuat kartu soal untuk games dan turnamen, serta membagi siswa ke dalam delapan kelompok heterogen yang masing-masing beranggotakan 4-5 orang. Pembagian kelompok mempertimbangkan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan kemampuan sosial siswa. Pertemuan pertama dimulai dengan presentasi kelas selama 25 menit. Guru menjelaskan konsep dasar jumlah ismiyah, definisi *mubtada* dan *khavar*, syarat-syarat *mubtada* dan *khavar*, serta macam-macam *khavar* (*mufrad*, *jumlah*, dan *syibhul jumlah*). Penjelasan dilengkapi dengan contoh-contoh dari ayat Al-Qur'an dan kalimat sederhana. Setelah presentasi, siswa belajar dalam tim selama 40 menit. Dalam tim, siswa mendiskusikan handout yang diberikan, mengerjakan lembar kerja yang berisi latihan identifikasi *mubtada* dan *khavar*, dan memastikan semua anggota memahami materi.

Pertemuan kedua difokuskan pada pendalaman materi dan persiapan turnamen. Siswa melanjutkan diskusi kelompok dengan mengerjakan latihan yang lebih kompleks, termasuk menganalisis kedudukan kata dalam kalimat dan menentukan jenis *khavar*. Setelah itu, dilaksanakan games akademik di mana setiap kelompok menjawab pertanyaan yang

diajukan secara bergiliran. Games berlangsung selama 30 menit dengan suasana yang antusias. Pertemuan ketiga adalah pelaksanaan turnamen. Siswa ditempatkan di meja turnamen berdasarkan kemampuan akademik mereka. Meja turnamen 1 diisi oleh siswa berprestasi tinggi dari setiap kelompok, meja turnamen 2 diisi oleh siswa berprestasi sedang-tinggi, dan seterusnya. Di setiap meja, siswa berkompetisi menjawab pertanyaan yang diambil dari kartu soal. Setiap jawaban benar mendapat poin yang kemudian dipengaruhi kepada tim asal. Turnamen berlangsung selama 40 menit dan diakhiri dengan perhitungan skor serta rekognisi tim.

Hasil Observasi Siklus I

Observasi aktivitas guru menunjukkan bahwa keterlaksanaan sintaks TGT pada siklus I mencapai 78,5%. Guru telah melaksanakan semua tahapan dengan cukup baik, namun terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki. Pengelolaan waktu belum optimal, terutama pada tahap games yang terlalu singkat sehingga tidak semua kelompok mendapat giliran yang memadai. Pemberian instruksi juga perlu lebih jelas karena beberapa siswa masih bingung dengan aturan permainan. Keterampilan guru dalam memfasilitasi diskusi kelompok sudah baik, meskipun masih perlu lebih intensif dalam membimbing kelompok yang mengalami kesulitan.

Observasi aktivitas siswa menunjukkan hasil yang bervariasi. Aktivitas bertanya dan menjawab dalam diskusi kelompok mencapai 64,7%, yang termasuk kategori baik. Namun, masih terdapat 8 siswa (23,5%) yang cenderung pasif dan hanya mengikuti diskusi tanpa memberikan pengaruh signifikan. Aktivitas siswa dalam mengerjakan lembar kerja mencapai 76,5%, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa serius dalam mengerjakan tugas. Partisipasi dalam games mencapai 82,4%, yang merupakan aspek dengan persentase tertinggi karena siswa sangat antusias dengan kegiatan permainan. Kerja sama dalam tim mencapai 70,6%, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dapat bekerja sama dengan baik meskipun ada beberapa siswa yang lebih dominan. Aktivitas siswa dalam turnamen mencapai 85,3%, menunjukkan antusiasme tinggi siswa terhadap kompetisi akademik.

Hasil Tes Pemahaman

Hasil tes pemahaman pada akhir siklus I menunjukkan peningkatan dibanding data awal. Rata-rata nilai siswa mencapai 76,2, meningkat dari rata-rata nilai sebelumnya yang hanya 68,4. Dari 34 siswa, sebanyak 23 siswa (67,6%) mencapai ketuntasan belajar dengan

nilai minimal 75, sedangkan 11 siswa (32,4%) masih belum tuntas. Meskipun terjadi peningkatan, ketuntasan klasikal belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80%. Analisis hasil tes menunjukkan bahwa siswa sudah cukup baik dalam memahami konsep dasar muftada dan khabar dengan rata-rata skor 78,5 pada soal pemahaman konsep. Namun, kemampuan menganalisis dan mengaplikasikan kaidah dalam kalimat kompleks masih rendah, dengan rata-rata skor hanya 68,3. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan dalam mengidentifikasi muftada dan khabar dalam kalimat panjang yang mengandung susunan gramatikal yang kompleks.

Hasil Angket Respons Siswa

Angket respons siswa menunjukkan hasil yang cukup positif. Sebanyak 79,4% siswa menyatakan bahwa pembelajaran dengan model TGT membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar Nahwu. Sebanyak 82,4% siswa merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dibanding metode konvensional. Sebanyak 76,5% siswa merasa bahwa belajar dalam kelompok membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Sebanyak 88,2% siswa menyatakan senang dengan adanya games dan turnamen dalam pembelajaran. Namun, hanya 64,7% siswa yang merasa percaya diri dalam mengikuti turnamen, menunjukkan bahwa sebagian siswa masih merasa cemas dengan kompetisi akademik.

Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil observasi, tes, dan angket pada siklus I, dapat diidentifikasi beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan yang ditemukan adalah model TGT berhasil meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar Nahwu, suasana pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif dan menyenangkan, siswa yang semula tidak percaya diri menjadi lebih berani karena mendapat dukungan dari anggota tim, pemahaman siswa tentang kaidah Nahwu meningkat dibanding sebelum implementasi TGT. Adapun kekurangan yang ditemukan adalah, masih ada siswa yang pasif dalam diskusi kelompok karena terdominasi oleh siswa yang lebih aktif, pengelolaan waktu belum optimal, terutama waktu untuk games terlalu singkat, dan instruksi pelaksanaan games dan turnamen belum cukup jelas bagi sebagian siswa sehingga perlu penjelasan berulang.

Berdasarkan refleksi tersebut, direncanakan perbaikan untuk siklus II dengan memberikan peran atau tugas spesifik kepada setiap anggota kelompok untuk meningkatkan partisipasi siswa pasif, dan menyesuaikan alokasi waktu dengan menambah durasi untuk

games dan mengurangi waktu presentasi kelas. Selain itu perlu pula untuk memberikan instruksi tertulis yang jelas dan melakukan simulasi sebelum games dan turnamen dimulai, menyusun soal turnamen dengan gradasi kesulitan yang lebih tepat berdasarkan kemampuan siswa di setiap meja, menambah latihan aplikasi kaidah dalam berbagai konteks kalimat, termasuk kalimat dari Al-Qur'an dan teks otentik lainnya dan memberikan penguatan dan scaffolding yang lebih intensif kepada siswa yang masih kesulitan.

Hasil Penelitian Siklus II

Perencanaan dan Pelaksanaan

Siklus II dilaksanakan dengan materi kana wa akhwatuha (kana dan saudara-saudaranya). Berdasarkan hasil refleksi siklus I, dilakukan beberapa perbaikan dalam perencanaan dan pelaksanaan. Pertama, RPP disusun dengan alokasi waktu yang lebih proporsional, yaitu presentasi kelas 20 menit, belajar dalam tim 45 menit, games 35 menit, dan turnamen 40 menit. Kedua, setiap anggota kelompok diberikan peran spesifik seperti ketua kelompok (memimpin diskusi), sekretaris (mencatat hasil diskusi), presenter (mempresentasikan hasil), dan anggota (berpengaruh dalam diskusi). Ketiga, instruksi games dan turnamen ditulis dalam lembar panduan yang dibagikan kepada setiap siswa. Keempat, soal turnamen disusun dengan gradasi kesulitan yang lebih baik, yaitu level mudah untuk meja 4, sedang untuk meja 2-3, dan sulit untuk meja 1.

Pertemuan pertama dimulai dengan apersepsi yang mengaitkan materi dengan pengetahuan sebelumnya tentang jumlah ismiyah. Guru menjelaskan bahwa kana wa akhwatuha adalah fi'il yang memasuki jumlah ismiyah dan mengubah kedudukan muftada menjadi isim kana yang di-rafa'-kan dan mengubah khabar menjadi khabar kana yang di-nashab-kan. Penjelasan dilengkapi dengan contoh-contoh yang kontekstual, termasuk ayat-ayat Al-Qur'an yang mengandung kana wa akhwatuha. Setelah presentasi, siswa belajar dalam tim dengan peran yang sudah ditentukan. Ketua kelompok memimpin diskusi, memastikan semua anggota berpartisipasi. Sekretaris mencatat poin-poin penting hasil diskusi. Semua anggota mengerjakan lembar kerja yang berisi latihan identifikasi kana wa akhwatuha, isim dan khabarnya, serta analisis i'rab.

Pertemuan kedua difokuskan pada latihan aplikasi kaidah dalam berbagai konteks. Siswa diberikan ayat-ayat Al-Qur'an dan hadis yang mengandung kana wa akhwatuha, kemudian diminta menganalisis kedudukan kata dan menjelaskan i'rab-nya. Kegiatan ini

dilakukan secara berkelompok dengan bimbingan guru yang lebih intensif. Guru berkeliling dari satu kelompok ke kelompok lain, memberikan scaffolding kepada kelompok yang mengalami kesulitan. Setelah latihan, dilaksanakan games akademik. Sebelum games dimulai, guru melakukan simulasi untuk memastikan semua siswa memahami aturan permainan. Games berlangsung lebih lancar dibanding siklus I karena instruksi yang lebih jelas dan alokasi waktu yang lebih memadai.

Pertemuan ketiga adalah pelaksanaan turnamen dengan prosedur yang sama dengan siklus I, namun dengan perbaikan pada soal dan pengelolaan waktu. Soal turnamen disusun dengan gradasi kesulitan yang lebih tepat sehingga kompetisi di setiap meja lebih seimbang. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan bersemangat berkompetisi. Setelah turnamen selesai, dilakukan perhitungan skor dan rekognisi tim. Tim dengan skor tertinggi mendapat penghargaan berupa sertifikat dan applaus dari seluruh kelas. Guru juga memberikan apresiasi verbal kepada siswa yang menunjukkan peningkatan signifikan dan pengaruh positif terhadap tim.

Hasil Observasi Siklus II

Observasi aktivitas guru pada siklus II menunjukkan peningkatan signifikan dengan keterlaksanaan sintaks TGT mencapai 92,3%. Guru telah melaksanakan semua tahapan dengan baik, termasuk pengelolaan waktu yang lebih optimal, pemberian instruksi yang jelas, dan pembimbingan kelompok yang lebih intensif. Guru juga lebih terampil dalam menciptakan suasana kompetitif yang sehat dan menyenangkan, serta memberikan feedback yang konstruktif kepada siswa. Observasi aktivitas siswa juga menunjukkan peningkatan di semua aspek. Aktivitas bertanya dan menjawab dalam diskusi kelompok meningkat menjadi 85,3%, menunjukkan partisipasi yang lebih merata dari semua siswa. Pemberian peran spesifik kepada setiap anggota kelompok terbukti efektif meningkatkan keterlibatan siswa yang sebelumnya pasif. Aktivitas mengerjakan lembar kerja mencapai 88,2%, menunjukkan keseriusan siswa dalam menyelesaikan tugas. Partisipasi dalam games mencapai 91,2%, dengan antusiasme yang lebih tinggi karena instruksi yang jelas dan waktu yang memadai. Kerja sama dalam tim meningkat menjadi 87,5%, dengan dinamika kelompok yang lebih positif dan produktif. Aktivitas dalam turnamen mencapai 94,1%, menunjukkan keterlibatan penuh siswa dalam kompetisi akademik.

Hasil Tes Pemahaman

Hasil tes pemahaman pada akhir siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai siswa mencapai 82,7, meningkat 6,5 poin dari siklus I. Dari 34 siswa, sebanyak 29 siswa (85,3%) mencapai ketuntasan belajar dengan nilai minimal 75, sedangkan hanya 5 siswa (14,7%) yang belum tuntas. Ketuntasan klasikal telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80%. Analisis hasil tes menunjukkan peningkatan di semua aspek. Kemampuan pemahaman konsep mencapai rata-rata 86,2, meningkat dari 78,5 pada siklus I. Kemampuan menganalisis kedudukan kata mencapai 82,4, meningkat dari 72,1 pada siklus I. Yang paling signifikan adalah peningkatan kemampuan mengaplikasikan kaidah dalam kalimat kompleks dari 68,3 menjadi 80,6. Hal ini menunjukkan bahwa strategi penambahan latihan aplikasi kaidah dalam berbagai konteks pada siklus II terbukti efektif. Perbandingan hasil tes juga menunjukkan bahwa peningkatan tidak hanya terjadi pada siswa berkemampuan tinggi, tetapi juga pada siswa berkemampuan sedang dan rendah. Lima siswa yang masih belum tuntas pada siklus II menunjukkan peningkatan nilai meskipun belum mencapai KKM, dengan rata-rata peningkatan 8,2 poin dari siklus I.

Hasil Angket Respons Siswa

Angket respons siswa pada akhir siklus II menunjukkan peningkatan signifikan dibanding siklus I. Sebanyak 91,2% siswa menyatakan bahwa pembelajaran dengan model TGT membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar Nahwu, meningkat dari 79,4% pada siklus I. Sebanyak 94,1% siswa merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, meningkat dari 82,4%. Sebanyak 88,2% siswa merasa bahwa belajar dalam kelompok membantu mereka memahami materi dengan lebih baik, meningkat dari 76,5%. Sebanyak 97,1% siswa menyatakan senang dengan adanya games dan turnamen, meningkat dari 88,2%. Yang menggembirakan adalah peningkatan rasa percaya diri siswa dalam mengikuti turnamen dari 64,7% menjadi 85,3%.

Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa, diperoleh informasi kualitatif yang memperkuat data angket. Seorang siswa menyatakan, "Dulu saya takut dengan pelajaran Nahwu karena banyak kaidah yang harus dihafal. Tapi dengan belajar kelompok dan ada permainan, jadi lebih mudah dipahami dan tidak membosankan." Siswa lain menambahkan, "Saya merasa lebih berani bertanya dan menjawab karena ada teman satu tim yang mendukung. Turnamennya juga seru karena kita berkompetisi dengan yang levelnya sama, jadi tidak merasa inferior."

Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil observasi, tes, dan angket pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa implementasi model TGT dalam pembelajaran kaidah Nahwu telah berjalan dengan baik dan mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan refleksi siklus I terbukti efektif meningkatkan kualitas pembelajaran. Keberhasilan siklus II ditunjukkan oleh beberapa indikator, yang pertama adalah ketuntasan belajar klasikal mencapai 85,3%, melampaui target 80%; kedua, aktivitas belajar siswa di semua aspek mencapai kategori baik hingga sangat baik (85-94%); ketiga, respons positif siswa terhadap pembelajaran mencapai 88-97%, melampaui target 75%; dan keempat, keterlaksanaan pembelajaran sesuai sintaks TGT mencapai 92,3%, melampaui target 85%.

Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan siklus II adalah pemberian peran spesifik dalam kelompok yang meningkatkan partisipasi dan tanggung jawab individu, pengelolaan waktu yang lebih baik sehingga semua aktivitas dapat dilaksanakan secara optimal, instruksi yang jelas dan simulasi yang membantu siswa memahami prosedur games dan turnamen, gradasi kesulitan soal yang tepat sehingga kompetisi lebih seimbang dan adil, penambahan latihan aplikasi kaidah dalam berbagai konteks yang meningkatkan kemampuan siswa, dan bimbingan guru yang lebih intensif terutama kepada kelompok yang mengalami kesulitan.

Pembahasan

Implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran kaidah Nahwu dilaksanakan melalui lima tahapan yaitu presentasi kelas, belajar dalam tim, games, turnamen, dan rekognisi tim. Setiap tahapan memiliki karakteristik dan pengaruh khusus terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Tahap presentasi kelas berfungsi sebagai pengantar yang memberikan gambaran umum tentang materi yang akan dipelajari. Dalam penelitian ini, presentasi dilakukan secara interaktif dengan menggunakan power point dan contoh-contoh kontekstual dari Al-Qur'an. Durasi presentasi dibatasi 20-25 menit untuk memberikan waktu lebih banyak pada aktivitas student-centered. Presentasi yang singkat namun padat ini efektif memberikan kerangka konseptual yang diperlukan siswa sebelum belajar dalam kelompok.

Tahap belajar dalam tim merupakan inti dari pembelajaran kooperatif. Dalam tahap ini, siswa berdiskusi, saling mengajari, dan memastikan semua anggota tim menguasai materi.

Penelitian ini menemukan bahwa siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih aktif karena memiliki tanggung jawab tertentu yang harus dipenuhi. Interaksi dalam kelompok juga menciptakan zona perkembangan proksimal sebagaimana dikonsepskan oleh Vygotsky, di mana siswa belajar dengan bantuan peers yang lebih kompeten. Dalam konteks pembelajaran Nahwu, siswa yang lebih cepat memahami kaidah membantu teman yang masih kesulitan melalui penjelasan dengan bahasa yang lebih sederhana dan contoh yang lebih relatable. Proses peer tutoring ini tidak hanya menguntungkan siswa yang dibimbing, tetapi juga siswa yang membimbing karena dengan mengajarkan kepada orang lain, pemahaman mereka semakin mendalam (Suandika et al., 2020).

Tahap games merupakan salah satu keunggulan model TGT yang membedakannya dari model pembelajaran kooperatif lainnya. Dalam penelitian ini, games dirancang dalam bentuk pertanyaan-jawaban cepat yang dikemas secara menarik dengan menggunakan kartu soal berwarna dan sistem poin. Penelitian ini menemukan bahwa unsur permainan efektif dalam mengurangi kecemasan siswa terhadap pelajaran Nahwu yang selama ini dianggap menakutkan. Suasana santai dan menyenangkan dalam games membuat siswa lebih rileks dan berani mencoba menjawab tanpa takut salah. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran humanistik yang menekankan pentingnya aspek afektif dalam pembelajaran, di mana suasana psikologis yang positif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Kojin & Choiruddin, 2022).

Tahap turnamen merupakan puncak dari proses pembelajaran TGT. Tercipta sistem kompetisi yang sehat dan inklusif. Penelitian ini menemukan bahwa sistem turnamen yang adil ini sangat efektif meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa. Siswa berkemampuan rendah yang pada siklus I masih merasa cemas, pada siklus II sudah menunjukkan kepercayaan diri karena menyadari bahwa mereka berkompetisi dengan lawan yang sebanding. Keberhasilan menjawab pertanyaan dalam turnamen memberikan pengalaman sukses (*success experience*) yang meningkatkan self-efficacy siswa. Hal ini sejalan dengan teori motivasi Bandura yang menekankan pentingnya *success experience* dalam membangun kepercayaan diri.

Tahap rekognisi tim berfungsi sebagai penguatan (*reinforcement*) terhadap prestasi yang dicapai. Rekognisi tidak hanya diberikan kepada tim dengan skor tertinggi, tetapi juga kepada siswa yang menunjukkan peningkatan signifikan dan sikap positif. Hal ini penting

untuk memotivasi semua siswa, bukan hanya yang berprestasi tinggi. Secara keseluruhan, kelima tahapan TGT saling melengkapi dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Presentasi memberikan kerangka konseptual, belajar dalam tim memfasilitasi pemahaman mendalam melalui diskusi dan peer tutoring, games dan turnamen meningkatkan motivasi dan memberikan latihan yang menyenangkan, sementara rekognisi memberikan penguatan positif. Integrasi kelima tahapan ini menciptakan pengalaman belajar yang holistik, menyenangkan, dan efektif.

Implementasi model TGT menghasilkan perubahan signifikan dalam aktivitas dan respons siswa terhadap pembelajaran kaidah Nahwu. Penelitian ini menemukan peningkatan aktivitas belajar siswa di semua aspek dari siklus I ke siklus II, yaitu aktivitas bertanya dan menjawab meningkat dari 64,7% menjadi 85,3%, mengerjakan tugas dari 76,5% menjadi 88,2%, partisipasi dalam games dari 82,4% menjadi 91,2%, kerja sama dalam tim dari 70,6% menjadi 87,5%, dan aktivitas dalam turnamen dari 85,3% menjadi 94,1%. Peningkatan aktivitas ini menunjukkan bahwa model TGT berhasil mengubah pola pembelajaran dari teacher-centered menjadi student-centered. Siswa tidak lagi menjadi penerima pasif informasi, tetapi menjadi pembelajar aktif yang terlibat dalam diskusi, bertanya, menjelaskan kepada teman, dan berkompetisi dalam turnamen. Aktivitas yang tinggi ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui proses aktif konstruksi pengetahuan, bukan transfer informasi (Arosyad et al., 2021).

Yang menarik adalah perubahan dalam pola interaksi pembelajaran. Dalam pembelajaran konvensional, interaksi didominasi oleh pola guru-siswa (*teacher-student interaction*) yang bersifat satu arah. Dalam TGT, muncul pola interaksi siswa-siswa (*student-student interaction*) yang lebih intensif (Kuswari & Choiruddin, 2021). Siswa berdiskusi dengan anggota tim, berkompetisi dengan siswa lain dalam turnamen, dan saling memberikan feedback. Interaksi multi-arah ini memperkaya pengalaman belajar dan memberikan kesempatan lebih banyak bagi siswa untuk menggunakan bahasa Arab dalam konteks komunikatif. Respons siswa terhadap pembelajaran dengan model TGT sangat positif. Angket menunjukkan bahwa lebih dari 90% siswa merasa termotivasi, senang, dan terbantu dengan pembelajaran TGT.

Hasil wawancara dengan para siswa mengungkap beberapa alasan di balik respons positif ini. Pertama, unsur permainan dan kompetisi membuat pembelajaran menjadi

menantang dan menyenangkan. Siswa menyatakan bahwa games dan turnamen membuat mereka tidak sadar sedang belajar karena suasana yang santai dan menghibur. Kedua, belajar dalam kelompok memberikan rasa aman (*sense of security*) karena siswa merasa didukung oleh teman-teman tim. Siswa yang biasanya malu bertanya kepada guru menjadi lebih berani bertanya kepada teman dalam kelompok. Ketiga, sistem turnamen yang adil membuat semua siswa merasa memiliki kesempatan untuk sukses, tidak hanya siswa berprestasi tinggi. Keempat, rekognisi dan apresiasi dari guru dan teman-teman meningkatkan harga diri dan motivasi siswa (Imro'atus Solikah et al., 2024).

Perubahan persepsi siswa terhadap pelajaran Nahwu juga sangat signifikan. Sebelum implementasi TGT, mayoritas siswa menganggap Nahwu sebagai pelajaran yang sulit, membosankan, dan menakutkan. Setelah implementasi TGT, persepsi ini berubah menjadi lebih positif. Siswa mulai menganggap Nahwu sebagai pelajaran yang menantang namun menyenangkan. Perubahan persepsi ini sangat penting karena persepsi negatif terhadap suatu pelajaran dapat menjadi *self-fulfilling prophecy* yang menghambat pembelajaran, sedangkan persepsi positif dapat meningkatkan motivasi dan prestasi (Al-busaidi et al., 2016).

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa tidak semua siswa merespons TGT dengan sama. Beberapa siswa, terutama yang introvert dan tidak kompetitif, awalnya merasa tidak nyaman dengan suasana kompetisi. Namun seiring waktu, dengan dukungan dari anggota tim dan sistem kompetisi yang adil, siswa-siswa ini juga mulai menikmati pembelajaran. Hal ini menunjukkan pentingnya memberikan waktu adaptasi dan dukungan yang memadai bagi siswa untuk terbiasa dengan model pembelajaran baru.

KESIMPULAN

Implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran kaidah Nahwu dilaksanakan melalui lima tahapan yaitu presentasi, belajar dalam tim, games, turnamen, dan rekognisi tim. Implementasi TGT ini mengalami perbaikan dari siklus I ke siklus II. Respons dan aktivitas siswa selama implementasi TGT sangat positif pada aspek aktivitas bertanya dan menjawab, mengerjakan tugas, partisipasi dalam games, kerja sama dalam tim, dan aktivitas dalam turnamen serta respons lebih dari 90% siswa merasa termotivasi, senang, dan terbantu dengan pembelajaran TGT. Pembelajaran dengan TGT berhasil mengubah persepsi siswa terhadap Nahwu dari yang semula dianggap sulit dan menakutkan menjadi menantang dan menyenangkan. Implementasi TGT memberikan dampak positif yang

signifikan terhadap pemahaman siswa tentang kaidah Nahwu. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai siswa dari pra-siklus, siklus I, siklus II, dan siklus III serta peningkatan kemampuan siswa dalam pemahaman Nahwu pada aspek pemahaman konsep, analisis tarkib, dan penereapan kaidah dalam kalimat. Secara keseluruhan, model pembelajaran TGT terbukti efektif sebagai alternatif strategi pembelajaran kaidah Nahwu yang dapat meningkatkan motivasi, aktivitas, dan pemahaman siswa.

ACKNOWLEDGMENT

Kami mengucapkan terimakasih banyak kepada Kepala SMPI Sunan Gunung Jati, dewan asatidz dan staf atas kerja sama, bantuan dan kesempatan dalam pelaksanaan penelitian ini.

REFERENSI

- Al-busaidi, F., Hashmi, A. Al, Musawi, A. Al, & Kazem, A. (2016). Teachers ' perceptions of the effectiveness of using Arabic language teaching software in Omani basic education. *International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology*, 12(2).
- Arosyad, M., Jazeri, M., Maunah, B., & Choiruddin. (2021). The Development of English E-Modules Based on Multicultural and Contextual Teaching Learning Approach to Improve Student Learning Outcomes. *International Conference on Islam, Law, and Society (INCOILS)*, 1(42).
- Hafidzi, A., & Hajar, S. (2021). Improving Students Learning Outcomes in English Through Cooperative Learning Stad. *Celt: A Journal of Culture, English Language*
- Imro'atus Solikah, Anis Zunaidah, Liatul Rohmah, & Muhammad Syaifullah. (2024). Formulation of the Humanistic Approach in Arabic Language Learning to Develop Students Speaking Skills. *Maharaat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 17–43.
<https://doi.org/10.18196/mht.v4i1.12437>
- Kojin, K., & Choiruddin, C. (2022). Learning Nahwu Using Mind Mapping Method in a Modern Islamic Boarding School. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(4).
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.2758>

- Kuswari, R. I., & Choiruddin, C. (2021). THE DEVELOPMENT OF STUDENT WORKSHEET BASED ON HIGHER ORDER THINKING SKILLS IN IMPROVING MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 5(2). <https://doi.org/10.32934/jmie.v5i2.333>
- Latifah, Ma'arif, M. S., & Afyuddin, Moh. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android dengan Teori Pembelajaran Interaktif. *Al-Wasil*, 2(1), 53–83. <https://doi.org/10.30762/alwasil.v2i1.3540>
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2). <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Maturedy, F. (2025). Implementasi Pendekatan “Deep Learning” dalam Pembelajaran Gramatika Bahasa Arab: Studi Naratif pada Pembelajaran Nahwu dengan Metode Al Bidayah. *Al-Wasil*, 3(2), 103–117. <https://doi.org/10.30762/alwasil.v3i2.6826>
- Mustofa, S. (2015). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).
- Nulaila, N., Nurdiniawati, N., & Amnah, St. (2022). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MAHARAH KALAM DAN KITABAH PADA MAHASISWA PRODI PBA FAKULTAS TARBIYAH IAI MUHAMMADIYAH BIMA. *Taroa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1). <https://doi.org/10.52266/taroa.v1i1.739>
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1). <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>
- Rochmah, S. A., Rifa'i, A., & Muslimah, M. (2024). فعالية تعلم النموذج بطولة مباريات الفرق (Teams Games Tournament) لترقية الكتابة لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الاسلامية الحكومية ٢ مدينة كديري. *Al-Wasil*, 2(2), 129–139. <https://doi.org/10.30762/al-wasil.v2i2.3688>
- Sirad, M. C., Rusyadi, R., & Choiruddin, C. (2023). The Implementation of the Utawi Iki-Iku (Pegon Symbols) Formula Method in Basic Syntax Courses at Islamic Higher Education. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 7(1 May). <https://doi.org/10.29240/jba.v7i1.6465>

- Slavin, R. E. (2020). COOPERATIVE LEARNING Teori, Riset dan Praktik. In *Penerbit Nusa Media*.
- Suandika, I. K. A., Nugraha, I. N. P., & Dewi, L. J. E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 8(2). <https://doi.org/10.23887/jptm.v8i2.27599>