

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan *Media Flash Card* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi *Al-Arqām* dalam Pembelajaran Bahasa Arab pada Siswa Kelas X MA YPPA Cipulus

Asti Agustina Rahmani, TB. Abdul Hamid

Pendidikan Bahasa Arab, Sekolah Tinggi Agama Islam DR. KH. EZ. Muttaqien Purwakarta

ARTICLE INFO

Article history:

Received September 20, 2025

Revised 25 September 2025

Accepted 25 September 2025

Available online 01 Oktober. 2025

Keywords:

Pembelajaran Kooperatif, Teams-Games-Tournament, Flash Card, Al-Arqām, Bahasa Arab.

Keywords:

Cooperative Learning, Teams-Games-Tournament, Flash Card, Al-Arqām, Arabic.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.
Copyright © 2025 by Author. Published by Yayasan Daarul Huda

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams-Games-Tournament (TGT) dengan media flash card dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi al-arqām pada pembelajaran bahasa Arab. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subjek 25 siswa kelas X MA YPPA Cipulus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi keaktifan siswa, catatan lapangan, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan TGT dengan bantuan flash card dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa secara signifikan. Pada siklus I, rata-rata keaktifan siswa mencapai 62,8%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 85,6%, dengan persentase peningkatan sebesar 36,3%. Peningkatan ini ditunjang oleh suasana belajar yang lebih interaktif, partisipasi siswa yang lebih merata, serta penggunaan media flash card yang memudahkan siswa dalam memahami angka Arab (al-arqām). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media flash card efektif

dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi al-arqām dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas X MA YPPA Cipulus.

ABSTRACT

This study aims to know the effectiveness of applying a Teams-Games-Tournament (TGT)-type cooperative learning model with flash card media in improving students' understanding of al-arqām material on Arabic language learning. Research uses Classroom Action Research (CRA) method implemented in two cycles, with subjects 25 students of grade X MA YPPA Cipulus. Each cycle consists of four stages, namely planning, execution, observation, and reflection. Instruments used included student engagement observation sheets, field notes, and learning outcome tests. The results of the study showed that applying TGT with the help of flash cards can increase students' activity and understanding significantly. In cycle I, the average student engagement reached 62.8%, while in cycle II it increased to 85.6%, with a percentage increase of 36.3%. This improvement was supported by a more interactive learning atmosphere, more equal student participation, as well as the use of flash card media that facilitated students in understanding Arabic numerals (al-arqām). Thus, it can be concluded that the application of TGT-type cooperative learning model with flash card media is effective in improving students' understanding of al-arqām material in Arabic language learning in Grade X MA YPPA Cipulus.

PENDAHULUAN

Dalam konteks Islam dan pendidikan Islam, bahasa Arab memiliki arti penting karena merupakan bahasa Al-Qur'an, hadis, dan teks-teks dasar pengetahuan Islam. Penguasaan komponen dasar bahasa Arab seperti angka (al-arqām) sangat penting untuk memahami teks-teks Islam dan untuk berkomunikasi dalam bahasa Arab sehari-hari. Sebagai contoh, dalam Pentingnya Bahasa Arab dalam Studi Quran, Khoerudin menyatakan bahwa penguasaan Bahasa Arab memungkinkan pemahaman yang jauh lebih dalam tentang makna Quran dan konteks sejarahnya (Khoerudin, 2024). Ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab di dalam institusi pendidikan melampaui hanya kompetensi komunikatif. Ini juga berkontribusi secara signifikan terhadap pengembangan dimensi intelektual, spiritual, dan budaya siswa. Oleh karena itu,

penguasaan elemen dasar kosakata, konstruksi kalimat, dan angka (al-arqām) sangat penting agar siswa dapat melanjutkan ke tingkat pemahaman teks yang lebih kompleks.

Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami al-arqām. Mereka kerap keliru dalam menyebutkan dan menuliskan angka, serta mengalami kesulitan dalam mengingat secara berurutan. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar, karena siswa belum benar-benar menguasai materi dasar yang seharusnya menjadi fondasi untuk mempelajari keterampilan berbahasa Arab lainnya. Dengan kata lain, permasalahan ini bukan hanya menyangkut kemampuan menghafal, melainkan juga pemahaman dan penerapan angka Arab dalam berbagai konteks pembelajaran.

Untuk mengatasi hal tersebut, dibutuhkan suatu model pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar aktif, menyenangkan, dan interaktif. Salah satu model yang relevan adalah pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Model ini memadukan kerja kelompok dengan aktivitas permainan edukatif sehingga mendorong siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Teams-games-tournament merupakan pembelajaran yang menggunakan kelompok belajar, kuis dan menggunakan sistem skor. Menurut DeVries adapun komponen dalam pembelajaran TGT antara lain : pertama presentasi kelas, guru menyampaikan materi yang perlu dikuasai oleh siswa; kedua kelompok belajar, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok belajar untuk mempelajari kembali materi dan latihan; ketiga game, siswa bersama dengan kelompok lainnya menjawab pertanyaan yang relevan dengan materi yang sebelumnya disampaikan oleh guru ; keempat turnamen, aktivitasnya sama dengan game namun terdapat unsur kompetensi didalamnya; dan kelima Nawala, memberikan penghargaan kepada kelompok/individu (Parhusip et al., 2023). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Adiputra & Heryadi, 2021), model pembelajaran kooperatif tipe TGT terbukti mampu memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan TGT pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar tidak hanya memperbaiki pencapaian akademik peserta didik, tetapi juga menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa terdorong untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Selain model pembelajaran, pemilihan media yang tepat juga menjadi faktor penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar. Salah satu media yang sederhana namun efektif adalah flash card, karena mampu membantu siswa mengingat dan memahami simbol maupun kosakata baru dengan lebih mudah. Media ini bersifat visual, praktis, dan dapat diterapkan dalam bentuk aktivitas permainan kelompok, sehingga sangat sesuai jika dipadukan dengan model TGT. Penelitian yang dilakukan oleh Supriyaddin (Supriyaddin et al., 2024), menegaskan bahwa pengembangan media flash card berperan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa,

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan media flash card dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi al-arqām dalam pembelajaran bahasa Arab.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. PTK dipilih karena sesuai untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas melalui tindakan nyata yang dilakukan secara berulang hingga menghasilkan perbaikan. Penelitian tindakan kelas pada dasarnya merupakan suatu kegiatan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat (Utomo et al., 2024).

Setiap siklus dalam penelitian ini terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada tanggal 26 Agustus 2025 dan 9 September 2025. Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X. DI Pandjaitan yang terdiri dari 17 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan penerapan teams-games-tournament. Instrumen yang digunakan mencakup lembar observasi aktivitas siswa, catatan lapangan, serta tes hasil belajar. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif, dengan membandingkan hasil antar siklus untuk melihat peningkatan.

Dalam penelitian ini, peneliti menetapkan 5 indikator utama untuk mengukur keaktifan belajar siswa. Rincian indikator tersebut dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Indikator keaktifan belajar

No	Indikator Penerapan TGT dengan Media Flash Card	Deskripsi Indikator
1	Partisipasi aktif dalam kelompok	Siswa berperan aktif dalam diskusi kelompok TGT dan menggunakan flash card sebagai media latihan.
2	Kemampuan memahami kosakata angka (al-arqām)	Siswa mampu mengenali dan menyebutkan angka-angka dalam bahasa Arab dengan bantuan flash card.
3	Keterampilan menjawab pertanyaan dalam game TGT	Siswa mampu menjawab soal/pertanyaan terkait materi al-arqām pada sesi turnamen dengan benar.
4	Kerjasama dan tanggung jawab dalam kelompok	Siswa menunjukkan sikap kerjasama, saling membantu, dan berbagi peran dalam menyelesaikan tugas kelompok.
5	Peningkatan hasil pemahaman materi al-arqām	Terlihat adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi al-arqām melalui evaluasi siklus (tes atau kuis).

Data keaktifan belajar siswa/i berupa checklist dengan skala ordinal (Kunandar & Si, 2008) yaitu sangat sering, sering, jarang dan sangat jarang. Seperti klasifikasi pada tabel 2.

Tabel 2 Klasifikasi Keaktifan Belajar Siswa

Skor	Kategori
4	Sangat Sering
3	Sering
2	Jarang
1	Sangat Jarang

Data yang diperoleh kemudian dikonversi, diolah dan disajikan dalam bentuk penskoran kuantitatif berdasarkan jumlah siswa yang muncul dari tiap indikator. Pada pengolahan data digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Siswa}} = \times 100 \%$$

Adapun kriteria pengujian :

>100% = Sangat baik

80-100% = Baik

60-79 = Cukup

< 60 = Kurang

Adapun dalam praktiknya teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis dengan constant comparative method (metode perbandingan tetap) yang diusulkan oleh Glasser dan Strauss.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang mana setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan. Adapun model pembelajaran yang peneliti gunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Siklus I

Pada siklus I, penerapan model Teams-Games-Tournament (TGT) sudah mulai berjalan dengan melibatkan seluruh siswa kelas X MA YPPA Cipulus yang berjumlah 25 orang (17 perempuan dan 8 laki-laki). Kegiatan dimulai dari pembagian kelompok, penyajian materi, diskusi, hingga pelaksanaan game antar kelompok.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mulai menunjukkan antusiasme dalam kegiatan belajar, terutama saat memasuki tahap game. Namun, masih terdapat beberapa permasalahan yang muncul selama siklus I, baik dari aspek keaktifan siswa maupun pemahaman materi. Berikut tabel yang merangkum permasalahan yang ditemukan pada siklus I:

Tabel 3. Permasalahan serta solusi kegiatan pembelajaran siklus I

No	Permasalahan yang Ditemukan	Dampak terhadap Proses Belajar
1	Sebagian siswa masih pasif dalam diskusi kelompok.	Diskusi kurang berjalan optimal, hanya beberapa siswa yang mendominasi.
2	Beberapa siswa belum memahami aturan permainan TGT dengan baik.	Pelaksanaan game sedikit terhambat karena ada kebingungan.
3	Siswa masih kesulitan memahami materi sebelum game.	Menurunnya kepercayaan diri siswa untuk berpartisipasi dalam turnamen.

4	Dominasi siswa laki-laki dalam menjawab pertanyaan.	Siswa perempuan cenderung pasif dan hanya menjadi pendengar.
5	Hasil evaluasi akhir siklus I belum mencapai target KKM.	Rata-rata nilai masih berada di bawah standar yang diharapkan.

Siklus II

Sama halnya dengan siklus I, siklus II juga dilaksanakan dalam satu kali pertemuan, yakni pada tanggal 9 September 2025. Pada pertemuan ini, jumlah siswa yang hadir sebanyak 25 orang. Pembelajaran masih menggunakan tahapan Teams-Games-Tournament (TGT), tetapi dengan fokus materi yang berbeda, yaitu pada pemahaman angka (al-arqām) dalam Bahasa Arab pada konteks kalimat sederhana.

Tujuan pembelajaran pada siklus II adalah:

1. Siswa mampu menyebutkan bilangan 1–100 dalam Bahasa Arab dengan benar.
2. Siswa mampu membaca serta menuliskan angka dalam Bahasa Arab sesuai konteks kalimat.
3. Siswa mampu memahami dan menggunakan angka dalam percakapan sederhana berbahasa Arab.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru memberikan apersepsi dan pengulangan singkat materi pada siklus I. Selanjutnya, guru memperkenalkan kembali langkah-langkah TGT yang akan digunakan. Pada tahap pertama, guru menyampaikan garis besar materi angka dalam Bahasa Arab, termasuk cara penulisan dan pengucapannya. Tahap kedua, siswa dibagi menjadi 4 kelompok yang masing-masing terdiri atas 5–6 orang. Setiap kelompok diberi tugas menggunakan media flash card berisi angka-angka dalam Bahasa Arab untuk disusun dan dipasangkan dengan kalimat sederhana yang telah disiapkan.

Tahap ketiga, guru menjelaskan mekanisme permainan turnamen. Flash card digunakan sebagai media utama, di mana setiap kelompok mendapat giliran untuk mengambil kartu secara acak, kemudian menjawab pertanyaan atau melengkapi kalimat sesuai angka yang tertera pada flash card tersebut. Pertanyaan berfokus pada pemahaman siswa terhadap angka serta penggunaannya dalam kalimat. Tahap keempat, turnamen dilaksanakan. Siswa sangat antusias dalam mengikuti permainan karena media yang digunakan sederhana, visual, dan menarik.

Setelah turnamen selesai, guru bersama siswa menghitung skor yang diperoleh setiap kelompok. Kelompok dengan skor tertinggi diberi penghargaan untuk meningkatkan motivasi belajar. Guru juga memberikan umpan balik langsung terhadap jawaban yang salah sehingga siswa dapat memperbaiki pemahamannya.

Secara keseluruhan, pembelajaran pada siklus II berlangsung lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Refleksi yang dilakukan pada siklus I, yaitu mengenai kurangnya pemahaman sebagian siswa terhadap aturan permainan serta keterbatasan keterlibatan siswa tertentu, berhasil diperbaiki. Pada siklus II, guru menekankan pembagian peran yang lebih merata dalam kelompok, sehingga semua siswa lebih aktif. Pergantian media ke flash card juga terbukti lebih efektif dalam meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa terhadap materi angka dalam Bahasa Arab.

Tabel 4. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Kelas X MA YPPA Cipulus

Siswa	Persentase Siklus I	Persentase Siklus II	Persentase Peningkatan
1	60,0%	88,0%	46,7%
2	64,0%	86,4%	35,0%
3	64,0%	88,0%	37,5%
4	60,0%	88,0%	46,7%
5	56,0%	92,0%	36,0%
6	56,0%	–	–
7	64,0%	88,0%	37,5%
8	64,0%	92,0%	43,8%
9	68,0%	96,0%	41,2%
10	60,0%	88,0%	46,7%
11	56,0%	92,0%	64,3%
12	68,0%	80,0%	17,6%
13	60,0%	88,0%	46,7%
14	64,0%	88,0%	37,5%
15	60,0%	92,0%	53,3%
16	64,0%	80,0%	25,0%
17	72,0%	92,0%	27,8%
18	56,0%	84,0%	50,0%
19	72,0%	84,0%	16,7%

20	56,0%	80,0%	42,9%
21	60,0%	70,0%	16,7%
22	64,0%	72,0%	12,5%
23	68,0%	76,0%	11,8%
24	72,0%	84,0%	16,7%
25	72,0%	–	–
Rata-rata	62,8%	85,6%	36,3%

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan yang sangat signifikan. Secara umum, terjadi peningkatan rerata keaktifan belajar siswa dari siklus I ke siklus II yaitu dari 62,8% menjadi 85,6%. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebanyak 36,3%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams-Games-Tournament (TGT) dengan bantuan media flash card terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi al-arqām pada pembelajaran bahasa Arab di kelas X MA YPPA Cipulus.

Pada siklus I, keaktifan dan pemahaman siswa masih belum merata, ditandai dengan adanya beberapa siswa yang pasif, dominasi kelompok tertentu, serta hasil evaluasi yang belum mencapai target. Namun, melalui refleksi dan perbaikan pada siklus II, penerapan TGT yang dipadukan dengan media flash card mampu mendorong keterlibatan seluruh siswa secara lebih aktif, meningkatkan pemahaman materi, serta menumbuhkan motivasi belajar melalui aktivitas permainan edukatif.

Secara kuantitatif, terjadi peningkatan rata-rata keaktifan belajar siswa dari 62,8% pada siklus I menjadi 85,6% pada siklus II, dengan persentase peningkatan sebesar 36,3%. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi model TGT dan media flash card dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dasar bahasa Arab, khususnya dalam materi al-arqām.

REFERENSI

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104–111.
- Khoerudin, A. R. (2024). The Importance of Arabic in Quran Study: Enhancing Understanding Through Native Language Learning. *Tadris Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 3(1), 13–28.
- Kunandar, S. P., & Si, M. (2008). Langkah mudah penelitian tindakan kelas. *Jakarta PT. Rajagrafindo Persada*.
- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293–306.
- Supriyaddin, S., Hasan, H., Budiman, B., & Rahman, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Flash Card untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(2), 57–63.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19.