

PENERAPAN STRATEGI TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)
DALAM PEMBELAJARAN QIRA'AH
(Study Eksperiment di MTs.Lab.Fakultas Tarbiyah
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri
Sunan Kalijaga Yogyakarta Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam**

Disusun oleh:

NUR JANNAH

04420871

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2008

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Jannah
Nim : 04420871
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini **tidak terdapat karya serupa yang diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi lain** dan skripsi saya ini adalah asli karya sendiri dan bukan meniru dari hasil skripsi orang lain.

Yogyakarta, 28 April 2008

Yang menyatakan



Nur Jannah

NIM. 04420871

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang, dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Jannah

NIM : 04420871

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak akan menuntut kepada jurusan Pendidikan bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata satu), seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan dengan penuh kesadaran mengharap ridho Allah SWT.

Yogyakarta, 28 April 2008



Nur Jannah
04420871

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

**SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Yogyakarta, 28 April 2008

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir
Lamp : -

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr.wb.

Setelah membaca, meneliti, memberi petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama	:	Nur Jannah
NIM	:	04420871
Judul Skripsi	:	Penerapan Strategi Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran Qira'ah (Study Eksperiment di MTs LFT UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Tarbiyah Jurusan/Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan Islam.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 28 April 2008
Pembimbing

Nur Hadi, M. Ag
NIP 150282014

**PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nomor: UIN/02/DT/PP.01/01/38/08

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : Penerapan Strategi Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran Qira'ah (Study Eksperiment di MTs LFT UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta).

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Nur Jannah
NIM : 04420871
Telah dimunaqasyahkan pada : Selasa, 13 Mei 2008
Nilai Munaqasyah : A-

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM MUNAQASYAH:

Ketua Sidang

NurHadi, S.Ag. MA
NIP. 150282014

Penguji I

Penguji II

Drs. H. Nazry Syakur, MA
NIP. 150210433
Drs. Adzfar Ammar, MA
NIP. 150201898

Yogyakarta, 14 Mei 2008

UIN Sunan Kalijaga
Fakultas Tarbiyah

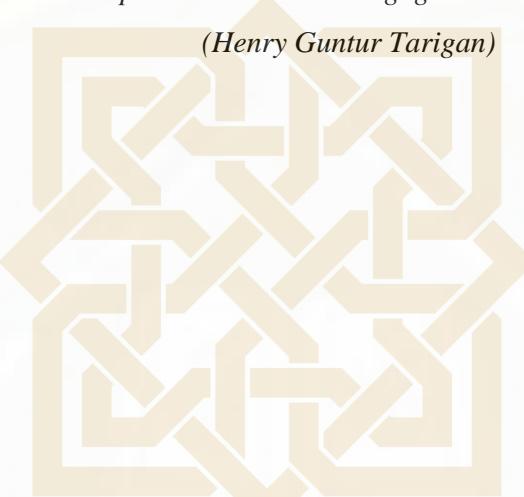
DEKAN



Motto

*Lebih baik menunjukkan kesalahan dalam karya
daripada memamerkan kegagalan tanpa karya*

(Henry Guntur Tarigan)



احرصوا على تعلم اللغة العربية فإنه جزء من دينكم

“Bersemangatlah dalam mempelajari bahasa Arab, karena sesungguhnya
bahasa Arab adalah sebagian dari agamamu”

(Umar Ibnu Khattab)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Kupersembahkan karya sederhana ini kepada:
Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*



تجريـد

يهدف هذا البحث لانكشاف تفاوت مهارة طلبة الفصل الثامن في مدرسة "مخترب كلية التربية" (LFT) الثانوية الحكومية لجامعة سونن كاليجاكا بجو كجاكرتا على قراءتهم النصوص العربية بمباراة الفرق بالألعاب (team games tournament) بينهم وبين من لم يستخدمها. يرجو الباحث أن يكون نافعاً لتحسين مهارتهم على قراءتهم النصوص العربية. ويحيط هذا البحث بجميع طلبة الفصل الثامن في مدرسة "مخترب كلية التربية" (LFT) الثانوية الحكومية لجامعة سونن كاليجاكا بجو كجاكرتا سنة ٢٠٠٨/٢٠٠٩ الدراسية، وهم تسعة وسبعين طالباً في الفصلين، "أ" و "ب". أما طلبة الفصل الـ "أ" وهم أربعون طالباً فيكونون مقابلين لهم. وأما طلبة الفصل الـ "ب" وهم تسعة وثلاثون طالباً فيكونون متجربين فيه. أما الطريقة المستخدمة بها لجمع الوثائق فهي المراقبة والمقابلة والتوثيق والتجربة. وتحدد الوسائل لإدراك الوسيلة الفعالية له بالاختبار التصحيحي والتوثيقي. فالاختبار التصحيحي يكون برمز "korelasi product moment Karl Pearson" والاختبار التوثيقي برمز "alpha" وشرط الاختبار على تحليل الوثائق بالاختبار الطبيعي برمز "kai" و الاختبار التجانسي برمز "kuadrat analysis varians". فأما ما يحل به افتراض هذا البحث فهو التحليل الإحصائي برمز "t" الاختباري.

دللت نتيجة هذا البحث بتحليل "t" الاختباري على أنه كان التفاوت في مهارة المتجربين بمباراة الفرق بالألعاب على قراءتهم النصوص العربية والمقابلين لهم بدلالة تفاوت القيمة المتوسطة بعد الاختبار للمتجربين إلى ٨٤,٦٦٧ قيمة والمقابلون لهم ٥٢٥,٠٧ قيمة متوسطة. فيدل ذلك على أنه يزيد للمتجربين ٤,٧٤١ قيمة متوسطة والمقابلون لهم زيادة ٩,٢٥٠ فقط. ولذلك يصلح تطبيق مباراة الفرق بالألعاب لتحسين مهارة الطلبة على قراءتهم النصوص العربية وتكون وسيلة خيارية عليها.

ABSTRAKS

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan pada kemampuan qira'ah siswa kelompok eksperimen (kelompok yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi *team games tournament*) dengan siswa kelompok kontrol (kelompok yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan strategi *team games tournament*). Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan qira'ah siswa kelas VIII di MTs LFT UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs LFT UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun ajaran 2008/2009 sebanyak 79 siswa, yang terdiri atas dua kelas yaitu, kelas VIII A sebagai kelompok kontrol sejumlah 40 siswa, dan kelas VIII B sebagai kelas eksperimen sejumlah 39 siswa. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan: teknik observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Sedangkan pengkajian instrumen dalam rangka menguji keampuhan instrumen dilakukan dengan uji validitas dan uji reliabilitas, uji validitas yang dipakai adalah uji validitas rumus *korelasi product moment karl pearson* sedangkan untuk uji reliabilitas dengan menggunakan rumus *alpha*, persyaratan uji analisis data menggunakan uji normalitas dengan rumus *kai kuadrat*, sedangkan uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan rumus *analisis varians*. Analisis untuk pengujian hipotesis yang dipakai berupa analisis statistik dengan menggunakan rumus uji "t".

Berdasarkan hasil analisis uji "t" disimpulkan bahwa "Terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan qira'ah antara siswa kelompok eksperimen (kelompok yang mengikuti pembelajaran menggunakan strategi *team games tournament*) dengan siswa kelompok kontrol (kelompok yang tidak menggunakan strategi *team games tournament*)". Hal ini ditunjukkan dengan perolehan nilai rata-rata post test untuk kelompok eksperimen sebesar 84.667, sedangkan kelompok kontrol hanya memperoleh nilai rata-rata post test sebesar 70.525. Dari rata-rata peningkatan kemampuan qira'ah tersebut, kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan lebih tinggi, yakni sebesar 21.744 sedangkan untuk kelompok kontrol hanya memperoleh nilai rata-rata peningkatan sebesar 9.250. Dengan melihat perbedaan skor yang diperoleh masing-masing kelompok menunjukkan bahwa strategi team games tournament dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar qira'ah, dan dapat dijadikan sebagai alternatif dalam memilih strategi pembelajaran qira'ah.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَىٰ امْرِ الدُّنْيَا وَالدِّينِ وَالصَّلَاةِ وَالسَّلَامِ
عَلَىٰ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَىٰ أَهْلِ صَحْبِهِ أَجْمَعِينَ.

Puji dan syukur penyusun panjatkan ke-hadirat Allah SWT yang senantiasa menganugerahkan segala rahmat dan hidayah-Nya. Shalawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada nabi Muhammad SAW yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup didunia dan akhirat.

Penyusunan skripsi ini merupakan kajian singkat tentang hasil penerapan strategi *team games tournament* (TGT) dalam pembelajaran qira'ah di MTs LFT UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penyusun menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak dekan Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak ketua jurusan dan sekretaris jurusan pendidikan bahasa Arab.
3. Bapak Nur Hadi, M. Ag selaku pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penyusun.
4. Segenap dosen jurusan pendidikan bahasa Arab Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Abas Rosyid selaku kepala sekolah MTs LFT UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

6. Bapak Muhammad Nu'aim, Spdi selaku guru bidang study bahasa Arab.
7. Para siswa kelas VIII di MTs LFT UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah bekerja sama dengan sangat baik sehingga penelitian ini dapat terlaksana.
8. Kepada kedua orang-tua, abah dan mamah tercinta yang selalu melimpahkan kasih sayang, memberikan semangat dan dorongan yang sangat berarti, serta do'anya yang selalu menyertaiku.
9. Kepada kakak dan adik-ku yang tercinta yang selalu menghibur dan memberikan dorongan serta perhatiannya.
10. Kepada teman-teman PBA 2 yang selalu memberikan semangat dan dorongan, yang membuat hidup menjadi lebih berwarna dan berkesan.
11. Semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Kepada semua pihak tersebut, semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima di sisi Allah SWT, dan mendapat limpahan rahmat dari-Nya.
Amiin

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
HALAMAN NOTA DINAS KONSULTAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAKS.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Hipotesis Penelitian	5
F. Tujuan Penelitian.....	5
G. Manfaat Penelitian.....	5
H. Tinjauan Pustaka	6
I. Kerangka Teori.....	8
1. Tinjauan Tentang Pembelajaran Cooperative Learning.....	8
a. Pengertian Cooperative Learning	8
b. Hakekat Pembelajaran Cooperative Learning	8
2. Tinjauan Tentang Strategi Team Games Tournament (TGT)...	12
a. Pengertian Strategi	12
b. Strategi <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	14

c.	Langkah-Langkah Pembelajaran Strategi <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	16
d.	Hakekat Strategi <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	19
3.	Tinjauan Tentang Pembelajaran.....	21
4.	Tinjauan Tentang Qira'ah.....	23
J.	Metode Penelitian.....	26
K.	Sistematika Pembahasan.....	40

BAB II GAMBARAN UMUM SEKOLAH

A.	Letak Geografis	41
B.	Sejarah Singkat.....	41
C.	Struktur Organisasi Madrasah.....	43
D.	Data Guru dan Karyawan.....	45
E.	Data Siswa.....	47
F.	Sarana dan Prasarana	48
G.	Gambaran umum pembelajaran bahasa Arab di MTs LFT UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta	50
1.	Kurikulum dan Program Pembelajaran.....	50
2.	Pelaksanaan Pembelajaran bahasa Arab	52
a.	Keadaan guru bahasa Arab	52
b.	Tujuan Pembelajaran bahasa Arab.....	52
c.	Metode Pembelajaran bahasa Arab.....	53
d.	Evaluasi/penilaian Pembelajaran bahasa Arab	53

BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.	Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	54
B.	Analisis Data	
1.	Hasil Uji Prasyarat.....	59
a.	Uji Normalitas.....	59
b.	Uji Homogenitas	62

2. Analisis Data Hasil Kemampuan Qira'ah Siswa.....	63
c. Data Hasil Pre Test Kemampuan Qira'ah	63
d. Data Hasil Post Test Kemampuan Qira'ah.....	65
e. Data Hasil Peningkatan Kemampuan Qira'ah.....	67
3. Pengujian Hipotesis	68
C. Pembahasan	71

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan	75
B. Saran-saran.....	76
C. Kata Penutup	77

DAFTAR PUSTAKA 78

LAMPIRAN-LAMPIRAN

CURRICULUM VITAE



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

- 1.1 Format *Pre Test-Post Test Control Group Desain*
- 1.2 Jadwal Pelaksanaan Pre Test Kelompok kontrol dan Kelompok Eksperimen
- 1.3 Jadwal Pelaksanaan Treatment (perlakuan) Kelompok Eksperimen
- 1.4 Jadwal Pelaksanaan Post Test Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen
- 1.5 Kisi-kisi Soal Test kemampuan Qira'ah
- 1.6 Rancangan Penilaian Hasil Pre test dan Post Test Pembelajaran Qira'ah
- 1.7 Hasil Uji Validitas Soal Qira'ah Siswa Kelas VIII MTs LFT UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
- 2.1 Data Guru MTs LFT UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
- 2.2 Data Karyawan MTs LFT UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
- 2.3 Data Siswa MTs LFT UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
- 3.1 Data Kemampuan Qira'ah Kelompok Kontrol
- 3.2 Data Kemampuan Qira'ah Kelompok Eksperimen
- 3.3 Rangkuman Data Hasil Uji Normalitas Kelompok Kontrol
- 3.4 Rangkuman Data Hasil Uji Normalitas Kelompok Eksperimen
- 3.5 Rangkuman Data Hasil Uji Homogenitas untuk Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen
- 3.6 Rangkuman Data Perolehan Nilai Pre Test Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

- 3.7 Rangkuman Hasil Post test Kemampuan Qira'ah Siswa Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen
- 3.8 Rangkuman Data Peningkatan hasil kemampuan qira'ah kelompok kontrol
- 3.9 Rangkuman data hasil peningkatan hasil kemampuan qira'ah kelompok eksperimen
- 3.10 Rangkuman uji "t" hasil pre test antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen
- 3.11 Rangkuman uji "t" hasil post test antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen
- 3.12 Rangkuman Uji "t" untuk selisih peningkatan kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen
- 3.13 Rangkuman data selisih peningkatan kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skenario Strategi Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Gambar 2.1 Struktur Organisasi MTs LFT UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu persoalan yang sering ditemukan dalam proses pengajaran bahasa asing, khususnya bahasa Arab adalah “pengayaan” metodologi dan strategi pengajaran. Dari aspek materi, sebenarnya pengajaran bahasa Arab dikalangan dunia pendidikan Islam bukan sesuatu yang asing. Karena dalam lingkungan ini, bahasa Arab bukan hanya sering digunakan dan diungkapkan dalam berbagai aktivitas sehari-hari, seperti membaca al-Qur'an dan membaca doa-doa, tetapi juga sering digunakan sebagai istilah-istilah dalam percakapan sehari-hari, seperti ungkapan salam dan sebagainya. Namun dalam kenyataannya, pengajaran bahasa Arab menjadi salah satu pelajaran yang dianggap sulit dan membosankan.¹

Kurang berhasilnya pembelajaran bahasa Arab diberbagai tingkat sekolah dipengaruhi oleh berbagai faktor, dan salah satunya adalah metode dan strategi pembelajaran yang kurang produktif, aktif, dan menyenangkan. Realitas menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab yang selama ini diselenggarakan masih bersifat pemindahan isi (*contents transmission*). Tugas pengajar hanya sebagai penyampai pokok bahasan, sehingga daya kreasi pengajarpun semakin tumpul dalam mengadakan pengayaan metodologi dan

¹ Radliyah Zaenuddin, *Metodologi & strategi Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Pustaka Rihlah Group, 2005), hlm. 1

strategi pengajaran. Pengajaran bahasa Arab pada gilirannya bersifat monoton dari pengajar ke siswa, tidak diarahkan ke partisipatori total siswa.

Gagasan untuk melakukan pengayaan terhadap strategi pengajaran bahasa Arab menjadi sesuatu yang urgen dikedepankan. Bila dibandingkan dengan strategi pembelajaran bahasa Asing lainnya, bahasa Inggris misalnya, pengajaran bahasa Arab masih tertinggal jauh dibelakang, baik dari segi metode, interest pelajarnya, maupun dari substansi kajiannya.²

Dari ketertinggalan tersebut, segi metode pengajaran yang sangat mendominasi, dimana hampir 85% pembelajaran yang ada disekolah-sekolah masih memakai metode konvensional yaitu dengan ditandai banyaknya guru yang masih menggunakan metode ceramah didepan kelas. Padahal survey menunjukkan bahwa keberhasilan metode ceramah adalah 10%. Dari situ dapat kita ketahui bahwa metode ceramah sudah tidak efektif lagi untuk dijadikan satu-satunya metode belajar-mengajar.³

Melihat kondisi pengajaran bahasa Arab yang terjadi di sekolah-sekolah sekarang ini, sering terjadi dalam proses belajar mengajar guru cenderung aktif, sedangkan siswa lebih bersifat pasif, ini terjadi karena dalam proses belajar mengajar guru kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran, padahal belajar bukanlah sekedar penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Belajar membutuhkan keterlibatan mental para siswa, sekaligus tindakan atau pengalaman mereka. Pada saat belajar itu aktif, siswa melakukan sebagian besar pekerjaan belajar.

² *Ibid.*, hlm. 18

³ Muhajir, “*Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Cooprtative Learning*”, Al-‘arabiyah Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, vol.1, no.1 (Juli,2004), hlm. 44

Madrasah Tsanawiyah Laboratorium Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta adalah salah satu pendidikan formal yang dalam pembelajaran bahasa Arab masih menggunakan metode konvensional, yaitu proses belajar mengajar yang berpusat pada guru, siswa kurang dilibatkan dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran hanya sepihak, padahal pembelajaran adalah proses membelaJarkan siswa yang menuntut aktivitas keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, tentunya dibutuhkan metode dan strategi pembelajaran yang variatif dan kontekstual. Variatif berarti menggunakan metode yang beraneka ragam sehingga tidak membosankan, dan kontekstual berarti bahwa metode yang digunakan sangat familiar terhadap lingkungan siswa. Salah satu metode yang bisa digunakan serta memenuhi kedua syarat tersebut adalah metode pembelajaran *cooperative learning* model *Team Games Tournament* (TGT).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka ada beberapa hal yang menjadi permasalahan dalam pengajaran bahasa Arab, yaitu:

1. Metode konvensional yang diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab sudah tidak efektif lagi, maka dibutuhkan metode dan strategi pengajaran yang bervariasi.
2. Dalam pembelajaran bahasa Arab guru lebih cenderung aktif, guru kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa lebih bersifat pasif,

padahal mempelajari bahasa asing memerlukan praktik dan pembiasaan yang menuntut aktivitas keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

3. Bahasa Arab sudah dicap sebagai mata pelajaran yang sulit, sehingga membutuhkan metode pembelajaran yang variatif dan menyenangkan, agar dapat menarik minat siswa dalam belajar bahasa Arab.

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas, maka penyusun menawarkan strategi *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran qiro'ah, diharapkan dengan adanya penerapan strategi ini dapat meningkatkan kemampuan qiro'ah siswa.

C. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan kemampuan dan waktu yang dimiliki oleh penyusun, maka penelitian skripsi ini akan difokuskan pada penerapan strategi *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran qiro'ah pada siswa kelas VIII di MTs LFT UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, pembelajaran qira'ah dalam penelitian ini hanya dibatasi pada suatu proses belajar mengajar yang menitikberatkan pada kemampuan memahami teks berbahasa Arab, sehingga siswa diharapkan dapat memahami pesan yang terkandung didalamnya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka rumusan masalahnya sebagai berikut: Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan qiro'ah siswa kelompok eksperimen (kelompok yang menggunakan strategi *Team Games Tournament* (TGT)) dengan siswa

kelompok kontrol (kelompok yang tidak menggunakan strategi *Team Games Tournament* (TGT))?

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul⁴. Oleh karena itu, diduga hipotesis penelitian ini yaitu: Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan qira'ah siswa kelompok eksperiment (kelompok yang menggunakan strategi *Team Games Tournament* (TGT)) dengan siswa kelompok kontrol (kelompok yang tidak menggunakan strategi *Team Games Tournament* (TGT)).

F. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan qiro'ah siswa kelompok eksperimen (kelompok yang menggunakan strategi *Team Games Tournament* (TGT)) dengan siswa kelompok kontrol (kelompok yang tidak menggunakan strategi *Team Games Tournament* (TGT)).

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan agar dapat bermanfaat:

1. Bagi siswa

⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 64

- a. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
 - b. Mendidik dan melatih siswa berani mengemukakan pendapat dan belajar mandiri.
 - c. Meningkatkan kecakapan berdiskusi dan menyelesaikan masalah.
 - d. Meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran.
2. Bagi guru
- a. Meningkatkan peran guru sebagai fasilitator yang baik.
 - b. Memotivasi guru untuk mengelola proses belajar mengajar secara kondusif.
 - c. Sebagai pijakan untuk menentukan metode yang cocok untuk kelas tertentu maupun materi tertentu.
3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan bagi peningkatan pembelajaran di sekolah.

H. Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini, peneliti juga merujuk pada beberapa literatur hasil penelitian sebelumnya yang memiliki relevansi dengan penelitian ini., yaitu skripsi dengan judul “Pembelajaran Qiro’ah Dengan *Cooperative Learning* Untuk Siswa Madrasah Aliyah”, yang ditulis oleh saudara Muhajir, dalam skripsi ini penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran qiro’ah dengan metode *cooperative learning* khususnya teknik jigsaw akan memberikan peran aktif bagi siswa. Karena siswa diberikan kepercayaan untuk belajar mandiri. Skripsi

yang ditulis oleh saudara Muhamajir jelas berbeda dengan penelitian ini, karena skripsi tersebut hanya berbentuk “Study Pustaka”, sedangkan penelitian ini berbentuk penelitian lapangan (*field research*).

Selain skripsi di atas, skripsi yang mempunyai relevansinya dengan penelitian ini adalah skripsi yang ditulis oleh saudara Qurota A'yun yang berjudul “Metode *Cooperative Learning* dalam Pembelajaran Qiro'ah Pada Siswa Kelas 2 di MTs. Muallimaat Muhammadiyah Yogyakarta”, dalam skripsi ini penulis menyimpulkan bahwa metode *cooperative learning* dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar materi qiro'ah, dan dapat dijadikan sebagai alternatif dalam memilih metode pembelajaran dalam mengatasi permasalahan pembelajaran qiro'ah. Penelitian tersebut berbeda dengan penelitian ini, karena pada penelitian ini penyusun lebih menitik beratkan pada salah satu strategi pembelajaran dalam *cooperative learning*, yaitu strategi *Team Games Tournament* (TGT).

Selain dari skripsi di atas, peneliti juga merujuk pada buku yang dijadikan pedoman dalam penelitian ini, yaitu: Buku yang berjudul “*Cooperative Learning: Mempraktekkan Cooperative Learning* di Ruang-Ruang Kelas”, karangan Anita Lie. Buku ini memberikan landasan teoritis bagaimana siswa dapat sukses belajar bersama orang lain. Dengan mempraktekkan *cooperative learning* di ruang-ruang kelas, akan menghasilkan prestasi yang lebih tinggi, hubungan yang lebih positif, dan penyesuaian psikologis yang lebih baik daripada suasana belajar yang penuh dengan persaingan dan memisah-misahkan siswa.

I. Kerangka Teori

1. Tinjauan Tentang Pembelajaran *Cooperative Learning*

a. Pengertian *Cooperative Learning*

Menurut Hamid Hasan (1996) *cooperative* mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama, sehubungan dengan pengertian tersebut Slavin (1984) mengatakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun kelompok⁵.

Aplikasinya didalam pembelajaran dikelas, model pembelajaran ini mengetengahkan realita kehidupan masyarakat yang dirasakan dan dialami oleh siswa dalam kesehariannya, dengan bentuk yang disederhanakan dalam kehidupan kelas. Model pembelajaran ini memandang bahwa keberhasilan dalam belajar bukan semata-mata diperoleh dari guru, melainkan bisa juga dari pihak lain yang terlibat dalam pembelajaran itu, yaitu teman sebaya.

b. Hakekat Pembelajaran *Cooperative Learning*

Pembelajaran *cooperative learning* berangkat dari falsafah *homo homini socius*, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk

⁵ Etik Solihatin dan Raharjo, *Cooperative Learning: Analisis Pembelajaran Model IPS*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), hlm. 4

sosial. Kerjasama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup.⁶ Namun ironisnya pembelajaran *cooperative learning* ini belum banyak diterapkan dalam pendidikan di Indonesia walaupun orang Indonesia sangat membanggakan sifat gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat.

Roger dan David Johnson mengatakan tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *cooperative learning*. Ada lima prinsip proses belajar mengajar bisa disebut menggunakan *cooperative learning*⁷, yaitu:

- a. Saling ketergantungan positif

Tidak ada satu halpun di dunia ini sebuah pekerjaan yang bisa dikerjakan oleh seorang saja tanpa meminta dan melibatkan orang lain.

Artinya bahwa kerja kelompok adalah kebutuhan yang sangat vital untuk mencapai hasil yang maksimal. Karena seseorang tidak bisa mencapai tujuannya dengan sendiri, setiap individu harus bekerja bersinergis dan sistematis dengan individu-individu lainnya. Karena kerja kelompok sangat bergantung pada usaha setiap individu. Saling

ketergantungan positif artinya setiap anggota kelompoknya diberi tugas yang harus dikerjakan dan hasilnya diinformasikan kepada anggota kelompoknya.

- b. Tanggung jawab perseorangan

Unsur yang kedua ini merupakan implikasi dari unsur yang pertama. Karena setiap siswa (individu anggota kelompok) di beri

⁶ Anita Lie, *Cooperative Learning: Mempraktekkan cooperative Learning diruang-ruang kelas*, (Jakarta, PT Gramedia Widiasarana: 2007), hlm. 28

⁷ *Ibid.*, hlm. 31-37.

tugas sebagaimana yang telah dibagi di awal yang akan bertanggung jawab menginformasikan dan menjelaskan tugasnya tersebut kepada teman kelompoknya. Dengan demikian jika ada anggota kelompok yang tidak melaksanakan tugasnya akan diketahui dan akan mendapatkan tuntutan dari teman-teman sekelompoknya.

c. Tatap muka

Unsur yang paling menonjol dalam *cooperative learning* ini adalah tatap muka antar anggota kelompok yang telah disepakati (ditunjuk). Kegiatan tatap muka ini akan membentuk satu sinergis antar anggota kelompok. Sinergis yang dibentuk dalam kelompok akan melahirkan rasa saling menghargai, memanfaatkan kelebihan anggota kelompok lainnya, dan mengisi kekurangan masing-masing.

d. Komunikasi antar anggota

Secara tidak langsung unsur ini melatih setiap anggota kelompok untuk terampil berkomunikasi. Keterampilan berkomunikasi tidak serta merta didapatkan oleh anggota kelompok belajar.

Keterampilan ini memerlukan latihan dan proses yang panjang. Proses terampil dalam berkomunikasi akan sangat bermanfaat dalam rangka memperkaya pengalaman belajar dan pembinaan perkembangan mental dan emosional setiap anggota kelompok belajar.

e. Evaluasi proses kelompok

Evaluasi proses kelompok dilakukan untuk mengetahui sejauhmana dinamika yang terjadi di masing-masing kelompok.

Apakah seluruh anggota kelompok terlibat aktif atau tidak, dalam evaluasi proses kelompok inilah ditentukan.

Selain lima unsur seperti yang telah dibahas diatas, dalam pembelajaran *cooperative learning* ada tiga hal penting yang perlu diperhatikan dalam pengelolaan kelas *cooperative learning* yaitu sebagai berikut:⁸

a. Pengelompokkan

Didalam model pembelajaran *cooperative learning* heterogenitas merupakan ciri yang menonjol yang harus dilakukan. Heterogenitas bisa dilihat dari beberapa sudut pandang mulai dari keanekaragaman gender, sosial ekonomi, etnik, dan kemampuan akademis. Dalam pembelajaran *cooperative learning* tidak ada sekat atau pemisah yang membagi-bagi siswa dalam kategori tertentu, tetapi semua siswa dikelompokkan dengan ke-heterogenitasan sehingga tidak ada pengucilan untuk siswa-siswa yang dianggap kurang mampu dalam hal akademik. Ini yang menjadikan bahwa belajar semakin berkesan karena setiap siswa bisa menjadi guru untuk kelompoknya masing-masing.

b. Semangat gotong royong

Agar kelompok bisa bekerja secara efektif dalam proses pembelajaran gotong royong, masing-masing anggota kelompok perlu mempunyai semangat gotong royong. Semangat gotong royong ini

⁸ Ibid, hlm. 38-59

bisa dirasakan dengan membina niat dan kiat siswa dalam bekerja sama dengan siswa-siswa lainnya. Kelompok akan merasa bersatu jika mereka bisa menyadari kesamaan yang mereka punyai, beberapa kegiatan bisa dilakukan untuk memberi kesempatan kepada para siswa agar lebih mengenal satu sama lain dengan lebih baik dan akrab. Merasa diri dikenal dan diterima oleh kelompoknya merupakan hal yang sangat penting bagi terlaksananya kerjasama dalam kelompok.

c. Penataan ruang kelas

Proses belajar mengajar konvensional didalam menata ruang dipengaruhi oleh metode ceramah didalam menyampaikan materi pengajarannya, yaitu semua bangku mengarah kesatu arah (guru dan papan tulis). Didalam pembelajaran cooperative learning lebih bervariatif, jadi terkesan tidak monoton, ada beberapa kemungkinan beberapa model penataan bangku yang dipakai seperti: meja tapal kuda, meja panjang, penataan tapal kuda, dan meja kelompok.

2. Tinjauan Tentang Strategi *Team Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Strategi

Strategi yang dalam bahasa Arab disebut uslub, menurut Atwi Suparman adalah cara yang sistematis dalam mengomunikasikan isi pelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu⁹. Sedangkan menurut Edward Anthony (1963) strategi adalah

⁹ Atwi Suparman, Desain Instruksional, (Jakarta: PAU-PPAI, Ditjen Dikti Departemen Pendidikan Nasional, 2001), hlm. 166

kegiatan spesifik yang diimplementasikan dalam kelas, selaras dengan metode dan pendekatan yang dipilih¹⁰.

Dalam proses pemilihan, dan kemudian penetapan strategi pembelajaran, hal penting yang harus diperhatikan adalah tujuan pembelajaran (*learning objectives*), sebab tujuan pembelajaran merupakan sasaran atau target yang harus dicapai. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam mendesain suatu mata pelajaran. Disamping itu, tujuan pembelajaran juga dapat mempengaruhi terhadap penentuan strategi pembelajaran yang akan diterapkan. Penetapan strategi yang tidak tepat dapat berakibat fatal, berupa hal-hal yang kontra produktif dan berlawanan dengan apa yang ingin dicapai.¹¹

Satu hal penting yang harus diperhatikan oleh guru adalah memilih strategi pembelajaran untuk mengaktifkan anak didik, keaktifan anak didik merupakan sarana penting untuk menciptakan partisipasi, yang pada akhirnya akan lebih memaksimalkan penyerapan

materi pelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, maka strategi *team games tournament* (TGT) sangat tepat digunakan dalam pembelajaran qira'ah, karena strategi ini lebih mudah diterapkan dan menuntut aktivitas siswa dalam belajar.

¹⁰ Ahmad Fuad Efendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat, 2004), hlm. 6

¹¹ Hisyam Zaini, dkk, *Desain Pembelajaran di Perguruan Tinggi*, (Yogyakarta: CTSD IAIN Sunan Kalijaga, 2002), hlm. 96

b. Strategi *Team Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran *kooperatif* model TGT (*Team Games Tournament*)¹² adalah salah satu strategi atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Ada 5 komponen utama dalam *Team Games Tournament* (TGT), yaitu:

1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dalam pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

¹² http://Gurupkn.Wordpress.Com/2007/11/13/Metode-Team-Games_Tournament

2) Kelompok (team)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat pada prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pasa saat game.

3) Game

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab dengan benar itu akan mendapatkan skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4) Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada saat setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5) Team recognize (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Team mendapatkan “super team” jika rata-rata skor 45 atau lebih, “great team” apabila rata-rata mencapai 40-45 dan “good team” apabila rata-ratanya 30-40.

c. Langkah-langkah pembelajaran strategi *team games tournament* (TGT)

Langkah-langkah pembelajaran strategi *Team Games Tournament* (TGT) disusun dalam 2 tahap¹³, yaitu pra kegiatan pembelajaran dan detil kegiatan pembelajaran. Pra kegiatan pembelajaran menggambarkan hal yang perlu dipersiapkan dan rencana kegiatan. Detil kegiatan menggambarkan secara rinci aktivitas pembelajaran yang tercantum dalam rencana kegiatan.

1) Pra kegiatan pembelajaran

a) Persiapan

(1) Bahan/materi

(2) Membagi siswa ke dalam kelompok

(3) Membagi siswa ke dalam meja turnamen

b) Rencana kegiatan

(1) Mengajar: menyampaikan pelajaran

¹³ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2008), hlm. 170-172

(2) Belajar kelompok: siswa belajar dengan menggunakan lembar kerja dalam kelompok untuk menguasai materi

(3) Turnamen: siswa memainkan pertandingan akademik dalam regu yang berkemampuan homogen, masing-masing meja turnamen berisi tiga anggota

(4) Penghargaan kelompok: skor kelompok dihitung berdasarkan skor anggota kelompok turnamen.

2) Detil kegiatan pembelajaran, meliputi:

a) Pembukaan: Beritahu siswa apa yang akan mereka pelajari, mengapa itu penting, bangkitkan keingintahuan siswa dengan demonstrasi yang menakjubkan, masalah sehari-hari atau yang lain. Kemudian minta siswa membuat kelompok dan kaji secara singkat segala macam keterampilan dan informasi prasyarat.

b) Pengembangan: Tetapkan fokus ke tujuan yang ingin dicapai

- (1) Pusatkan kepada pengertian, bukan hafalan

- (2) Demonstrasikan konsep atau keterampilan secara aktif dengan menggunakan alat bantu

- (3) Sering menilai kemajuan siswa dengan mengajukan banyak pertanyaan

- (4) Jelaskan mengapa suatu jawaban siswa benar atau salah

- (5) Pindah kekonsep berikutnya sesegera mungkin begitu siswa menguasainya

c) Praktik terbimbing: Minta siswa mengerjakan soal atau contoh,

kemudian panggil siswa secara acak. Kemudian diadakan:

(1) Belajar kelompok: Siswa belajar menggunakan lembar

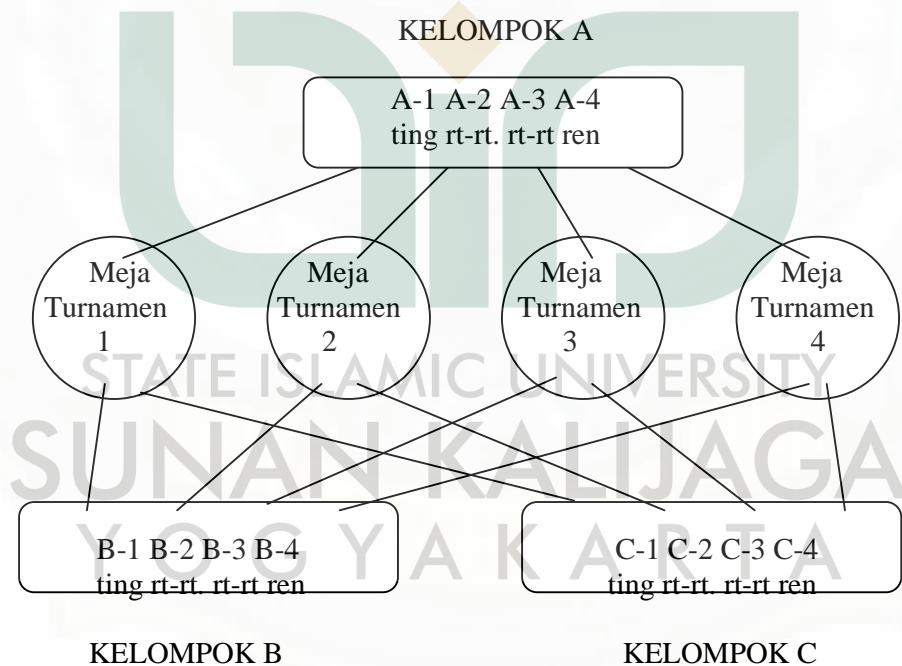
kerja

(2) Turnamen: Kompetisi tiga anggota yang berkemampuan homogen dalam setiap meja turnamen

(3) Penghargaan kepada kelompok: Penggambaran skor kelompok serta memberikan penghargaan

(4) Refleksi: Gunakan refleksi untuk melihat kemajuan siswa dan keberhasilan guru.

Skenario



Gambar 1.1 skenario strategi pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)¹⁴

¹⁴ Ibid., hlm. 168

d. Hakekat Strategi *Team Games Tournament* (TGT)

Salah satu prinsip psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak begitu saja memberikan pengetahuan kepada siswa, tetapi siswalah yang harus aktif membangun pengetahuan dalam pikiran mereka sendiri. Pendekatan konstruktivistik dalam belajar dan pembelajaran didasarkan pada perpaduan antara psikologi kognitif dan psikologi sosial. Salah satu konsep dasar pendekatan konstruktivisme dalam belajar adalah adanya interaksi sosial individu dengan lingkungannya.¹⁵

Aliran konstruktivisme¹⁶ adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita adalah konstruksi (bentukan) kita sendiri. Selain itu, aliran konstruktivisme juga merupakan aliran yang mengembangkan pandangan tentang belajar yang lebih menekankan pada empat komponen, yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa membangun pemahamannya sendiri dari hasil mereka belajar bukan disampaikan pada mereka.
- 2) Pelajaran baru sangat tergantung pada pelajaran sebelumnya.
- 3) Belajar dapat ditingkatkan dengan interaksi sosial.

¹⁵ Baharuddin & Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), hlm. 124

¹⁶ Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), hlm. 37

4) Penugasan-penugasan dalam belajar dapat meningkatkan kebermaknaan proses pembelajaran.¹⁷

Menurut pandangan dan teori konstruktivisme, belajar merupakan proses aktif dari siswa untuk merekonstruksi makna, sesuatu entah itu teks, kegiatan dialog, pengalaman fisik dan lain-lain. Belajar merupakan proses mengasimilasikan dan menghubungkan pengalaman atau bahan yang dipelajarinya dengan pengertian yang sudah dimiliki, sehingga pengertiannya menjadi berkembang.¹⁸

Pengembangan berbagai strategi mengajar sampai pada pelibatan dan pemberian kesempatan pada siswa untuk melakukan eksplorasi keilmuan akan mempengaruhi proses pembelajaran.

Cooperative learning sebagai model pembelajaran yang dikembangkan dari pandangan konstruktivisme adalah sebuah model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas dimana siswa belajar membangun sendiri pengetahuannya. Pokok pemikiran yang mendasari pembelajaran model ini adalah:

- a. Pengetahuan ditemukan, dibentuk, dan dikembangkan oleh siswa.
- b. Siswa membangun pengetahuan secara aktif
- c. Pengajar perlu berusaha mengembangkan kompetensi dan kemampuan siswa

¹⁷ Dede Rosyada, *Paradigma Pendidikan Demokratis: Sebuah Model Pelibatan Masyarakat Dalam Penyelenggaraan Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media, 2004), hal. 92-93

¹⁸ Ibid., hlm. 37-38

d. Pendidikan adalah interaksi pribadi diantara para siswa dan interaksi antara guru dan siswa¹⁹

Prinsip mengajar dengan adanya strategi pembelajaran kooperatif adalah cara mengajar dengan melibatkan aktivitas siswa secara maksimal dalam proses belajar baik kegiatan mental intelektual, kegiatan emosional, maupun kegiatan fisik secara terpadu. Penerapan strategi ini dalam pembelajaran qira'ah dirasa sangat tepat. Mengajar dengan penerapan strategi seperti ini berarti menciptakan sistem lingkungan yang memungkinkan semua kemampuan siswa dapat dikembangkan dalam proses belajar.

3. Tinjauan Tentang Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran merupakan komponen penting yang harus ada dalam aktivitas pendidikan. Tanpa ada kegiatan pembelajaran, aktivitas pendidikan tidak akan berjalan secara sempurna. Pembelajaran mempunyai pengertian sebagai suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk pencapaian tujuan belajar tertentu.²⁰

Kata pembelajaran sendiri adalah terjemahan dari bahasa Inggris “instruction” yang banyak dipakai dalam dunia pendidikan di Amerika Serikat, makna kata pembelajaran lebih luas dari mengajar, bahkan mengajar masuk dalam aktivitas pembelajaran. Adapun karakteristik

¹⁹ Anita Lie, *Cooperative Learning.....*, hlm. 5

²⁰ Hamzah, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Efektif dan Kreatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 54

pembelajaran adalah; (1). Pembelajaran berarti membela jarkan siswa, (2).

Proses pembelajaran berlangsung dimana saja, (3). Pembelajaran berorientasi pada pencapaian tujuan.²¹

Menurut Muhammin, dkk, penggunaan kata pembelajaran secara konsepsional ini memiliki beberapa implikasi, yaitu:

1. Perlunya diusahakan agar proses pembelajaran yang dilakukan berlangsung secara interaktif antara anak didik dengan sumber belajar yang direncanakan.
2. Bagi anak didik, dalam pembelajaran dapat berlangsung interaksi internal yang melibatkan seluruh potensi yang dimilikinya dengan sumber belajar.
3. Dalam proses itu juga terbuka peluang untuk memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode pembelajaran yang memiliki peluang paling baik bagi tercapainya tujuan.²²

Dalam kegiatan pembelajaran, guru dan anak didik terlibat dalam sebuah interaksi dengan bahan pelajaran sebagai mediumnya. Dalam interaksi itu anak didiklah yang lebih aktif, bukan guru. Guru hanyalah berperan sebagai motivator dan fasilitator. Dalam kegiatan belajar mengajar menghendaki aktivitas anak didik seoptimal mungkin, keaktifan anak didik menyangkut kegiatan fisik dan mental.

²¹ Ngainun Naim & Ahmad Patoni, *Materi Penyusunan Desain Pembelajaran: Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), hlm. 66

²² Muhammin, dkk, *Paradigma Pendidikan Islam; Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosda Karya), hlm. 183-184

Aktivitas anak didik bukan hanya secara individual, tetapi juga dalam kelompok sosial. Aktivitas anak didik dalam kelompok sosial akan membawa perubahan interaksi dalam kelompok, interaksi dikatakan maksimal bila interaksi itu terjadi antara guru dengan semua anak didik, antara anak dengan guru, dan antara anak didik dengan anak didik dalam rangka bersama-sama mencapai tujuan yang telah ditetapkan bersama.

Berdasarkan uraian tersebut, maka pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu proses interaksi antara guru dengan siswa dan sumber belajar untuk mencapai tujuan tertentu, dengan menjadikan siswa sebagai subjek belajar sehingga tercipta situasi dan kondisi yang memungkinkan terjadinya proses belajar yang efektif dan efisien bagi siswa.

4. Tinjauan Tentang Qiro'ah (Membaca)

Membaca (qiro'ah) adalah kegiatan yang meliputi pola berfikir, menilai, menganalisis, dan memecahkan masalah. Dengan membaca, setiap individu dapat mempelajari dan berinteraksi dalam dunia diluar dirinya. Kehidupan manusia tidak hanya dapat dikomunikasikan melalui media lisan semata, namun kadang memerlukan media yang tertulis, apalagi bila dikaitkan dengan keinginan untuk memahami khazanah intelektual Islam dan modern. Disinilah pentingnya makna ‘membaca’.²³

²³ Radliyah Zaenuddin, *Metodologi & Strategi Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta, Pustaka Rihlah Group: 2005), hlm. 71

Kemahiran membaca mengandung dua aspek pengertian. *Pertama*, mengubah lambang tulis menjadi lambang bunyi. *Kedua*, menangkap arti dari seluruh situasi yang dilambangkan dengan lambang-lambang tulis dan bunyi tersebut²⁴. Dalam pengajaran materi qiro'ah penyusun akan menitik beratkan pada aspek yang kedua, karena tujuan utama dari pengajaran qiro'ah (membaca) adalah agar siswa mampu memahami teks berbahasa Arab.

Sedangkan menurut Henry Guntur Tarigan (1985: 22-36), secara garis besar cara membaca dapat dikelompokkan menjadi dua macam cara, yaitu membaca dengan suara nyaring (*reading out loud*) dan membaca dalam hati (*silent reading*).

- a. Membaca nyaring adalah suatu aktivitas atau kegiatan yang merupakan alat bagi guru dan murid untuk menangkap serta memahami informasi, pikiran, perasaan seorang pengarang atau juga bisa disebut dengan menuntut keterampilan lisan untuk mengkomunikasikan pikiran dan perasaan kepada orang lain. Membaca dengan suara nyaring merupakan keterampilan tersendiri karena menuntut si pembaca agar mengerti terhadap aksara yang ada dikertas, kemudian memproduksi suara yang tepat dan bermakna.
- b. Membaca dalam hati, yaitu hanya mempergunakan ingatan visual (*visual memory*), yang melibatkan pengaktifan mata dan ingatan yang tujuannya untuk memperoleh informasi saja tanpa bertujuan untuk

²⁴ Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang, Misykat: 2004), hlm. 124

menginformasikan kepada orang lain, sehingga disini tidak diperlukan banyak keterampilan. Membaca dalam hati secara garis besar dapat dibagi menjadi dua, yaitu membaca ekstensif dan intensif.

- 1) Membaca ekstensif, yaitu memahami isi teks yang penting-penting saja dan dibaca dengan cepat. Terdapat beberapa macam membaca ekstensif, yaitu:
 - a) Membaca survey, yaitu membaca dengan cara meneliti dan memeriksa daftar kata-kata yang ada dalam buku, judul-judul yang ada, atau melihat *outline* buku yang bersangkutan.
 - b) Membaca sekilas, yang bertujuan untuk memperoleh suatu kesan umum dari suatu buku atau artikel, yaitu untuk menemukan hal tertentu dari suatu bahan bacaan dan untuk menemukan bahan yang diperlukan dalam perpustakaan.
 - c) Membaca dangkal, yaitu model membaca yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang bersifat luarnya saja dan tidak mendalam dari suatu bahan bacaan.

- 2) Membaca Intensif, yaitu suatu pemahaman yang mendalam serta terperinci terhadap aksara dalam kertas. Yang termasuk ke dalam membaca intensif ini yaitu:

- a) Membaca telaah isi (*content Study Reading*), membaca ini dibagi lagi atas: membaca teliti, membaca pemahaman, membaca kritis, dan membaca ide.

- b) Membaca telaah bahasa (*linguistic Study Reading*), dalam membaca telaah bahasa mencakup dua hal, yaitu: membaca bahasa Asing (*Foreign Language Reading*), dan membaca Sastra (*Literary Reading*).

Untuk kegiatan membaca dalam penelitian ini merupakan perpaduan antara membaca nyaring dan membaca dalam hati yang termasuk dalam membaca intensif dalam kategori membaca bahasa Asing (bahasa Arab).

J. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian mengenai penerapan strategi *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran qiro'ah, merupakan jenis penelitian eksperiment. Sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif (*quantitative research*).

2. Desain Penelitian

a. Persiapan

Dalam tahap persiapan ini penyusun melakukan observasi awal terhadap sekolah dan kegiatan atau proses pembelajaran. Observasi awal ini dilakukan guna mengetahui proses belajar mengajar secara langsung diruang kelas. Setelah itu barulah dilakukan pengujian pre test terhadap siswa sebelum diadakan treatment (perlakuan).

b. Pelaksanaan

Penelitian tentang penerapan strategi *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran qira'ah ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2008-2009, dan dilaksanakan selama dua bulan yaitu, bulan februari sampai bulan maret. Pengajaran dengan menggunakan strategi *Team Games Tournament* (TGT) sebanyak 4X pertemuan dengan rincian waktu 2X40 menit.

Sedangkan desain eksperiment yang dipakai dalam penelitian ini adalah desain *pretest-posttes control group desain*²⁵ yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.1

Format Pretest-Posttest Control Group Desain

Kelompok	Pre Test	Treatment	Post Test
Eksperimen Group	O ₁	X	O ₂
Kontrol Group	O ₁	-	O ₂

c. Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian pada siswa kelas VIII di MTs LFT UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dilaksanakan pada tanggal 5 Februari s.d 25 Maret 2008, adapun rincian waktunya dapat dilihat pada jadwal kegiatan penelitian berikut ini:

²⁵ Saifuddin Azwar, Metode Penelitian, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), hlm. 118

1) Kegiatan awal penelitian

Tabel 1.2

Jadwal pelaksanaan pre test kelompok kontrol dan kelompok eksperiment

Kelompok	Hari/tanggal	Waktu	Model
Eksperiment	Selasa, 5 Februari 2008	40 Menit	Tes tulis
Kontrol	Selasa, 5 Februari 2008	40 Menit	Tes tulis

2) Kegiatan Treatment

Tabel 1.3

Jadwal pelaksanaan treatment (perlakuan) kelompok eksperiment

No	Hari/tanggal	Waktu	Materi	Kegiatan
1	Selasa, 19-Feb-2008	90 menit	صلاة الجمعة	Penyajian kelas dan game
2	Selasa, 26-Feb-2008	90 menit	صلاة الجمعة	Tournament
3	Selasa, 4-Maret-2008	90 menit	نتعلم الحساب	Penyajian kelas dan game
4	Selasa, 11-Maret-2008	90 menit	نتعلم الحساب	Tournament

3) Kegiatan akhir penelitian

Tabel 1.4

Jadwal pelaksanaan post test kelompok kontrol dan kelompok eksperiment

Kelompok	Hari/tanggal	Jam pelajaran	Waktu	Model
Kontrol	Selasa, 18-Maret-2008	5-6	40 menit	Tes tulis
Eksperiment	Selasa, 18-Maret-2008	8-9	40 menit	Tes tulis

3. Variabel Penelitian

Adapun variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Variabel bebas, yaitu penerapan strategi *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran qiro'ah.
- b) Variabel terikat, yaitu kemampuan qiro'ah siswa dengan penerapan strategi *Team Games Tournament* (TGT).

4. Metode Penentuan Subjek

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Lab. Fak. Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjumlah 79 siswa, yang terbagi atas dua kelas, yaitu kelas VIII A yang berjumlah 40 siswa yang dijadikan sebagai kelompok kontrol, dan kelas VIII B yang berjumlah 39 siswa yang dijadikan sebagai kelompok eksperimen. Sedangkan untuk penentuan kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen dilakukan dengan melihat hasil pre test kemampuan qira'ah.

5. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan dengan sistematis atas fenomena-fenomena yang diteliti.²⁶ Kegiatan observasi ini dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung untuk mengetahui situasi pembelajaran dan sikap siswa dalam mengikuti strategi pengajaran yang baru bagi mereka.

²⁶ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research 2*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2004), hlm. 151

b. Interview

Wawancara adalah pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara verbal kepada orang-orang yang dianggap dapat memberikan informasi.²⁷ Adapun pihak yang diwawancara adalah guru bidang studi bahasa Arab untuk memperoleh informasi tentang program pembelajaran qira'ah, durasi waktu pembelajaran qira'ah, metode pengajaran yang biasa digunakan, dan penilaian atau evaluasi dalam pembelajaran qira'ah.

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data mengenai struktur organisasi, keadaan guru, keadaan siswa, latar belakang siswa serta dokumentasi lainnya yang dapat digunakan untuk kelengkapan data.

d. Test

Bentuk test yang digunakan dalam penelitian ini adalah test tulis, yaitu berupa pilihan ganda (*multiple choice*) yang terdiri atas 35 soal, dengan ketentuan bahwa jika menjawab benar mendapatkan skor 1 dan jika salah mendapatkan skor 0. Test ini digunakan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi qiro'ah yang merupakan hasil dari penerapan strategi *Team Games Tournament* (TGT) dan tanpa menggunakan strategi *Team Games Tournament* (TGT).

²⁷ Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Rosda Karya, 2005), hlm. 117

Di bawah ini bentuk kisi-kisi dan rancangan penilaian hasil pre-test dan post-test pembelajaran qira'ah.

Tabel 1.5 Kisi-kisi soal test kemampuan qira'ah siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

Pokok bahasan	Sebaran Soal	Jumlah	Kompetensi	Indikator
صلوة الجمعة	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	17 soal	Memahami makna dalam kandungan teks tulis sederhana	1. Menjawab pertanyaan atau latihan tentang makna kata, frase, dan kalimat yang terdapat dalam teks qira'ah 2. Menjawab pertanyaan atau latihan tentang kandungan bahan qira'ah.
ننعلم الحساب	18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35	18 soal	Memahami makna dan kandungan teks tulis sederhana	1. Menjawab latihan atau pertanyaan tentang makna kata, frase, dan kalimat yang terdapat dalam teks qira'ah 2. Menjawab latihan atau pertanyaan tentang kandungan bahan qira'ah.

Tabel 1.6

Rancangan penilaian hasil pre test dan post test kemampuan qira'ah

Persentase Keberhasilan	Jumlah Jawaban yang benar	Skor	Keterangan
100 %	35	100	Sangat baik
76 % s.d 99 %	27-34	77-97	Baik
60 % s.d 75 %	21-26	60-74	Cukup
0-60 %	0-21	0-60	Kurang

6. Pengkajian Instrumen

a. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas instrumen ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kemampuan instrumen penelitian untuk mengungkapkan data sesuai dengan masalah yang hendak diungkap. Prosedur yang dilakukan dalam uji ini dengan cara mengorelasikan skor-skor pada butir soal dengan skor total. Adapun rumus yang akan digunakan

untuk menganalisis validitas instrumen penelitian adalah rumus

*korelasi product moment karl pearson*²⁸ sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

²⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur.....*, hlm. 146

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi x & y

N = jumlah subyek

X = skor pada masing-masing butir soal

Y = skor total

Kriteria keputusan butir soal valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$

Hasil uji validitas untuk soal kemampuan qira'ah siswa kelas

VIII MTs LFT UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta adalah sebagai berikut:

Tabel 1.7

Hasil uji validitas kemampuan qira'ah siswa kelas VIII MTs LFT UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Pokok bahasan	Indikator	Sebaran soal	Jumlah
صلة الجماعة	1. Menjawab pertanyaan atau latihan tentang makna kata, frase, dan kalimat yang terdapat dalam teks qira'ah 2. Menjawab pertanyaan atau latihan tentang kandungan bahan qira'ah.	1, 2, 3, 4*, 5*, 6, 7, 8, 9, 10, 11*, 12, 13, 14*, 15*, 16, 17	17 soal
نتعلم الحساب	1. Menjawab pertanyaan atau latihan tentang makna kata, frase, dan kalimat yang terdapat dalam teks qira'ah	18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35	18 soal

	2. Menjawab pertanyaan atau latihan tentang kandungan bahan qira'ah.		
--	--	--	--

Keterangan: * soal yang gugur

Untuk mengetahui tingkat keshahihan soal, harga r_{hitung} dikonsultasikan dengan r_{tabel} , apabila nilai korelasi suatu butir $> 0,4$ atau harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal tersebut valid dan dapat dipergunakan. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan analisis program komputer, soal kemampuan qira'ah yang berjumlah 35 butir soal dan diujikan kepada 35 siswa, menghasilkan 30 butir soal valid dan 5 butir soal yang dinyatakan tidak valid (gugur). Soal yang gugur adalah 4, 5, 11, 14, 15.

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Apabila instrumen sudah dinyatakan valid, maka tahap berikutnya adalah menguji reliabilitas instrumen untuk menunjukkan kestabilan dalam mengukur. Rumus yang digunakan dalam uji reliabilitas ini adalah rumus α ²⁹. Adapun bentuk rumusnya adalah sebagai berikut:

$$r_{II} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_h^2}{\sigma_i^2} \right]$$

Keterangan:

r_{II} = reliabilitas instrument

²⁹ Ibid, hlm. 171

k = banyaknya butir pertanyaan

$\Sigma \sigma_h^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians total

Kriteria keputusan butir soal reliabel jika $r_{hitung} > r_{tabel}$

Perhitungan reliabilitas dilakukan dengan komputer uji keandalan dengan menggunakan rumus α_{pa} . Tingkat reliabilitas soal dilihat apabila nilai α_{pa} suatu butir $> 0,6$. Hasil perhitungan diperoleh bahwa reliabilitas dari soal kemampuan qira'ah yang diujikan sebesar $r_{11} = 0,9111$, ini menunjukkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal kemampuan qira'ah tersebut dinyatakan reliabel atau andal. Secara lengkap hasil perhitungan validitas dan reliabilitas soal kemampuan qira'ah dapat dilihat pada lampiran 1.1

Berdasarkan kedua uji yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa soal kemampuan qira'ah telah memenuhi syarat untuk digunakan sebagai instrument dalam penelitian ini. Instrument dikatakan valid dan reliabel serta mewakili seluruh konsep sehingga

dapat digunakan untuk mengukur kemampuan qira'ah siswa.

7. Persyaratan Analisis Data

Pengkajian statistik dapat dilaksanakan apabila memenuhi asumsi-asumsi atau landasan-landasan teori yang mendasar, apabila asumsi tersebut tidak dipenuhi maka kesimpulan dari hasil perhitungannya tidak

berlaku, karena menyimpang dari apa yang seharusnya³⁰. Dengan demikian penggunaan uji “t” hanya berlaku untuk data-data yang memenuhi syarat, yaitu data harus berdistribusi normal dan sampelnya homogen. Untuk itu sebelum data dianalisis, diuji terlebih dahulu dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data ini digunakan untuk memeriksa apakah data terjaring dan masing-masing berdistribusi normal atau tidak. Rumus yang digunakan dalam uji normalitas ini adalah rumus uji normalitas “Kai Kuadrat”³¹ sebagai berikut:

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

X^2 = Kai kuadrat

f_o = Frekuensi observasi

f_h = Frekuensi harapan

Dengan asumsi sebagai berikut:

1). Jika X^2 lebih besar daripada harga kritis kai kuadrat dalam tabel pada taraf signifikansi 5% maka sebaran datanya **tidak normal**

2). Jika X^2 lebih kecil daripada harga kritis kai kuadrat dalam tabel pada taraf signifikansi 5% maka sebaran berdistribusi **normal**

³⁰ Nana Sudjana, *Analisis dan Desain Eksperimen*, (Bandung: Sinar Baru, 1989), hlm. 50

³¹ Subana, *Statistik Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2005), hlm. 124

b. Uji Homogenitas

Tujuan uji homogenitas ini untuk mengetahui apakah kelompok populasi memiliki varian yang sama atau tidak dengan membandingkan varian terbesar dan terkecil. Rumus yang digunakan yaitu rumus *analisis varians*³² sebagai berikut:

$$F_o = \frac{MK_K}{MK_d}$$

Keterangan:

F_o	= varians observasi
MK_K	= mean kuadrat kelompok
MK_d	= mean kuadrat dalam

Dengan asumsi sebagai berikut:

- 1) Apabila F_h lebih kecil atau sama dengan F_t pada taraf signifikansi 5% maka asumsi yang menyatakan kedua kelompok tidak menunjukkan perbedaan varian **diterima**.
- 2) Apabila F_h lebih besar atau sama dengan F_t pada taraf signifikansi 5% maka asumsi yang menyatakan kedua kelompok tidak menunjukkan perbedaan varian **ditolak**.

8. Analisis Data

Setelah data terbukti berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya data akan dianalisis. Untuk menganalisis dan menginterpretasikan data yang diperoleh dari sampel digunakan *analisis*

³² Suharsimi Arikunto, *Prosedur.....*, hlm. 293

deskriptif kuantitatif dengan menggunakan perhitungan statistik analisis dengan rumus t “Tes”³³ sebagai berikut:

$$t = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1-M_2}}$$

Keterangan:

t = tes observasi

M_1 = mean variabel I

M_2 = mean variabel II

$SE_{M_1-M_2}$ = standar error perbedaan mean dua kelompok

Dari nilai t_o ($t_{\text{observasi}}$) yang diperoleh dari hasil perhitungan di atas, selanjutnya diinterpretasikan dengan menggunakan tabel nilai ”t” (tabel harga kritik ”t”) dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Jika t_o sama dengan atau lebih besar dari pada harga kritik ”t” yang tercantum dalam tabel (diberi lambang t_{tabel}), maka Hipotesis yang mengatakan ”adanya perbedaan mean dari ke dua kelompok”, **disetujui**, berarti terdapat perbedaan yang signifikan diantara kedua kelompok tersebut.
- b. Jika t_o sama dengan atau lebih kecil dari pada harga kritik ”t” yang tercantum dalam tabel (diberi lambang t_{tabel}), maka Hipotesis Nihil (H_0) yang mengatakan ”tidak adanya perbedaan mean dari ke dua kelompok tersebut”, **ditolak**, berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan diantara kedua kelompok tersebut.

³³ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 284-285

Analisis kualitatif juga digunakan dalam penelitian ini sebagai pendukung untuk mendeskripsikan kenyataan-kenyataan yang diperoleh dari hasil penelitian. Adapun metode yang dipakai dalam analisis kualitatif ini adalah metode deduktif, yang berangkat dari fakta-fakta yang khusus, peristiwa-peristiwa yang konkret, kemudian dari fakta-fakta tersebut, ditarik dalam generalisasi yang bersifat umum.



K. Sistematika Pembahasan

Bab I. Pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, hipotesis penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, dan metode penelitian.

Bab II. Menjelaskan tentang gambaran umum Mts. Lab. Fak. Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang meliputi letak geografis, sejarah berdirinya, struktur organisasi madrasah, data guru dan karyawan, data siswa, sarana dan prasarana, serta proses kegiatan mengajar bahasa Arab siswa kelas VIII MTs LFT UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Bab III. Berisi tentang hasil penelitian tentang penerapan strategi *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran qiro'ah di Mts. Lab. Fak. Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Yang meliputi: deskripsi data hasil penelitian, hasil uji prasyarat, hasil uji normalitas dan uji homogenitas, analisis data kemampuan qira'ah siswa, pengujian hipotesis, dan pembahasan.

Bab IV. Berisi penutup yang meliputi: kesimpulan, saran-saran, dan kata penutup.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah memaparkan seluruh data hasil penelitian dengan menggunakan analisis kuantitatif, maka penyusun dapat mengambil kesimpulan bahwa:

1. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil pre test kemampuan qira'ah antara siswa kelompok kontrol dengan siswa kelompok eksperiment.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil post test kemampuan qira'ah antara siswa kelompok kontrol dengan siswa kelompok eksperiment.

Setelah melihat perolehan hasil post test antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan disetujui, yaitu “terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan qira'ah siswa kelompok eksperiment (kelompok siswa yang menggunakan strategi *team games tournament* (TGT)) dengan kelompok kontrol (kelompok siswa yang tidak menggunakan strategi *team games tournament* (TGT)).

Dengan melihat seluruh hasil penelitian tersebut, menunjukkan bahwa strategi *team games tournament* (TGT) dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan qira'ah pada siswa kelas VIII MTs LFT UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, dan dapat dijadikan sebagai alternatif dalam memilih strategi pembelajaran qira'ah.

B. Saran-Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka penyusun dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi para guru hendaknya dapat menerapkan strategi pembelajaran secara bervariasi, salah satunya dengan menerapkan strategi *team games tournament* (TGT) agar suasana pembelajaran lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.
2. Bagi lembaga pendidikan dapat menjadikan pembelajaran dengan strategi *team games tournament* (TGT) ini, sebagai alternatif dalam pemilihan model pembelajaran yang disesuaikan dengan implementasi kurikulum KTSP.
3. Bagi mahasiswa dapat melakukan penelitian-penelitian lanjutan untuk mengembangkan strategi pembelajaran dengan strategi-strategi yang lain.

C. Penutup

Alhamdulillah untaian rasa syukur yang tak terhingga penyusun panjatkan kepada Allah SWT, karena hanya dengan rahmat dan karunia-Nyalah skripsi ini dapat terselesaikan.

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, hal ini dikarenakan masih terbatasnya pengetahuan dan pengalaman yang ada. Oleh karena itu, kepada semua pihak yang telah ikut membantu hingga terselesaikannya penulisan skripsi ini, penyusun sampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga.

Semoga karya sederhana ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan umumnya dan bagi penyusun khususnya, segala kekurangan dan keterbatasan adalah milik penyusun karena kesempurnaan hanyalah milik-Nya jua.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 2002. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta: Rineka Cipta
- Azwar, Saifuddin, 2005, *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Baharuddin dan Nur Wahyuni, 2007, *Teori Belajar & Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Effendy, Ahmad, Fuad, 2004. Metodologi Pengajaran Bahasa Arab. Malang: Misykat
- Hadi, Sutrisno, 2004, *Metedologi Research 2*, Yogyakarta: Andy Offset
- Hamalik, Oemar, 2005. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- [Http//Gurupkn.Wordpress.Com/2007/11/13/Metode-Team-Games-Tournament](http://Gurupkn.Wordpress.Com/2007/11/13/Metode-Team-Games-Tournament)
- [Http//Www. Geocities. Com/ My-Arrizal/ Model-Pembelajaran. Doc](http://Www. Geocities. Com/ My-Arrizal/ Model-Pembelajaran. Doc)
- Lie, Anita, 2007. *Cooperative Learning: Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo
- Muhajir, 2006. *Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Coperative Learning, Al-'Arabiyyah Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, vol. 3, no. 1.Yogyakarta: Jurusan PBA Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga
- Mansyur, 1991, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Dirjen Pembinaan Bagais Universitas Terbuka
- Muhammin, dkk, 2001, *Paradigma Pendidikan Islam; Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, Bandung: Remaja Rosda Karya
- Ngainun Naim dan Ahmad Patoni, 2007, *Materi Penyusunan Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rosyada, Dede, 2004, *Paradigma Pendidikan Demokratis: Sebuah Model Perlibatan Masyarakat dalam Penyelenggaraan Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media
- Sardiman, 2006. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

- Silberman, Melvin L, 2006. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung. Nusa Media
- Slavin, E. Robert, 2008, *Cooperative Learning: Teori, Riset, & Praktik*, Bandung: Nusa Media
- Subana, 2005, *Statistik Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia
- Sudjana, Nana, 1986, *Analisis dan Desain Eksperimen*, Bandung: Sinar Baru
- Sudijono, Anas, 2005, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Suparman, Atwi, 2001, *Desain Instruksional*, Jakarta: PAU-PPAI, Ditjen Dikti Departemen Pendidikan Nasional.
- Tarigan, Guntur Henry, 1983, *Berbicara Sebagai Suatu Proses Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa
- Wiriaatmadja, Rochiati, 2005, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Rosda Karya
- Zaenuddin, Radliyah, 2005. *Metodologi & strategi Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Pustaka Rihlah Group
- Zaini, Hisyam, dkk, 2002, *Desain Pembelajaran di Perguruan Tinggi*, Yogyakarta: CTSD IAIN Sunan Kalijaga



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA