

## Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Menggunakan Question Cube dalam Peningkatan Maharah Kitabah Gen Z

Jinani Firdausiyah<sup>1)</sup>, Syarifuddin Syarifuddin<sup>2)</sup>, Hasan Syaiful Rizal<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3)</sup>Universitas Yudharta Pasuruan, Indonesia

E-mail: <sup>1)</sup>[jinanifirdaus4@gmail.com](mailto:jinanifirdaus4@gmail.com), <sup>2)</sup>[syarifuddin@yudharta.ac.id](mailto:syarifuddin@yudharta.ac.id), <sup>3)</sup>[hsr@yudharta.ac.id](mailto:hsr@yudharta.ac.id)

 <https://doi.org/10.54214/alfawaid.Vol15.Iss2.835>

### ABSTRACT

*The aims of this research is to find out how the cooperative learning model using Question Cube media has an impact on improving maharah kitabah writing skills. It is hoped that this will provide students with the opportunity to improve their writing skills and overcome differences in their kitabah backgrounds and abilities. This study uses quantitative methods and uses a pre-experimental design (one group pre-test post-test). Many students have difficulty writing from a technical perspective and understanding the material. because students do not have the opportunity to practice directly. MA Miftahul Ulum Puntir students still lack an understanding of the structure of Arabic writing. The research results are based on pre-test scores with an average of 42.69 and post-test scores with an average of 74.20. The paired t-test produces a sig value. (2 tailed) is 0.000 < 0.05, which indicates that H0 is rejected and Ha is accepted. Question Cube media is a new innovation in learning the Arabic Bible because it has never been applied before, while previous research shows the effectiveness of similar media in improving writing skills and learning English, research by (Fatiani et al., 2021) found that Picture Cube media, story markers improved English writing skills. (Nasrullah et al., 2023) found that Question Cube media can help teach English language skills. (Rahayu & Kusnandar, 2022) found that the cubing technique was very effective in improving students' ability to write reports.*

**Keyword:** Cooperative Learning Model, Question Cube, Writing Skill

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana model pembelajaran kooperatif yang menggunakan media *Question Cube* berdampak pada peningkatan keterampilan menulis *maharah kitabah*. Diharapkan penelitian ini akan memberikan siswa kesempatan untuk meningkatkan keterampilan *maharah kitabah* mereka dan mengatasi perbedaan latar belakang dan kemampuan *kitabah* mereka. Studi ini menggunakan metode kuantitatif dan menggunakan desain *pre eksperiment (one group pre-test post-test)*. Banyak siswa mengalami kesulitan menulis dari perspektif teknik dan pemahaman materi, karena siswa tidak memiliki kesempatan untuk berlatih secara langsung siswa MA Miftahul Ulum Puntir masih kekurangan pemahaman tentang struktur penulisan bahasa Arab. Hasil penelitian didasarkan pada nilai *pre-test* mempunyai rata-rata 42,69 dan nilai *post-test* dengan rata-rata 74,20. Uji *paired t-test* menghasilkan nilai sig. (2 tailed) adalah 0,000 < 0,05, yang menunjukkan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima. Fatiani et al., (2021) media *Picture Cube*, *story marker* dapat meningkatkan keterampilan menulis bahasa Inggris. Nasrullah et al., (2023) media *Question Cube* dapat membantu mengajarkan keterampilan bahasa Inggris. Rahayu

Diterbitkan oleh STAI Ali bin Abi Thalib Surabaya

Website Jurnal : <https://jurnal.stai-ali.ac.id/index.php/Alfawaid>

DOI Jurnal : <https://doi.org/10.54214/alfawaid>

& Kusnandar,( 2022) teknik cubing sangat efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis laporan. Media *Question Cube* merupakan inovasi baru dalam pembelajaran *Kitabah* bahasa Arab karena belum pernah diterapkan sebelumnya, sementara penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas media serupa dalam peningkatan keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Inggris.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran Kooperatif, Kubus Pertanyaan, Keterampilan Menulis

## PENDAHULUAN

Pembelajaran substansinya adalah seorang guru berusaha sebaik mungkin untuk melakukan kegiatan belajar mengajar supaya materi yang diajari dapat disampaikan dengan baik, yang pasti akan meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari (Fahmiah & Syarifuddin, 2023). Pembelajaran efektif tidak akan tercapai dalam suasana belajar yang membosankan, dimana strategi dan metode pembelajaran digunakan bersifat monoton dan tidak berubah, sedangkan siswa akan lebih tertarik dan suasana akan lebih hidup dengan berbagai metode yang digunakan dalam pembelajaran. Namun, banyak guru di sekolah tetap menggunakan pendekatan konvensional dan monoton dalam mengajar materi kepada siswa mereka, bahkan seringkali menggunakan strategi yang sama atau menggunakan pendekatan yang sama untuk mengajar materi yang berbeda kepada siswa, akibatnya siswa tidak memperoleh pemahaman yang utuh tentang materi yang disampaikan (Pratama, 2019).

Menurut Slavin, model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi kegiatan yang menyenangkan. Model ini termasuk jenis model pembelajaran kooperatif di mana kelompok siswa bermain permainan akademik untuk menyampaikan materi. Semua siswa kelompok tersebut terlibat dalam proses pendidikan tanpa membedakan latar belakang pendidikan mereka. Dalam upaya untuk memberikan nilai terbaik, masing-masing individu memainkan permainan pembelajaran bersama anggota kelompoknya. Ada lima komponen dalam pembelajaran TGT: 1) penyajian kelas; 2) pembelajaran kelompok; 3) permainan; 4) pertandingan; dan 5) penghargaan kelompok. Studi sebelumnya oleh (Anas & Muassomah, 2021) menemukan bahwa model pembelajaran kooperatif seperti *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan antusiasme siswa dan memberi mereka kesempatan untuk meningkatkan keterampilan *Maharah Kitabah*. Selain itu, kemampuan berbicara siswa meningkat (Apriani & Anwar, 2023). (A. Fauzi & Masrupah, 2024) menemukan bahwa TGT memengaruhi hasil belajar. Selain itu, meningkatkan minat siswa untuk belajar (M. F. Fauzi et al., 2019). Model pembelajaran TGT dengan media *Number Card* juga efektif meningkatkan penguasaan mufradat (Taubah M. et al.2024).

Diterbitkan oleh STAI Ali bin Abi Thalib Surabaya

Website Jurnal : <https://jurnal.stai-ali.ac.id/index.php/Alfawaid>

DOI Jurnal : <https://doi.org/10.54214/alfawaid>

Pengajar bahasa Arab yang baik dan professional dituntut untuk bisa memahami dan menguasai penggunaan dari media pembelajaran yang efektif serta efisien, seperti halnya dalam pemilihan media sebagai alat pembelajaran, dengan memilih media yang sesuai dalam proses pembelajaran, keadaan dan kasus yang terjadi seperti diatas akan dapat dilaksanakan dengan lancar serta mampu menghindari penggunaan metode konvensional serta dapat memberikan kesan pembelajaran yang menyenangkan dan lebih hidup (Anifah et al., 2023).

Belajar dengan media dapat membantu siswa mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran (Saud et al., 2022). Selain itu, Hanalik berpendapat bahwa penggunaan media dalam pendidikan dapat meningkatkan minat siswa, meningkatkan motivasi mereka, dan mendorong mereka untuk melakukan sesuatu lagi. Dia bahkan mengatakan bahwa hal ini dapat berdampak pada psikologi siswa (Safarudin, 2021). Media *Question Cube* adalah alat pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, khususnya dalam pengajaran bahasa Arab. Alat ini berbentuk kubus dengan enam sisi yang menampilkan gambar atau soal yang berkaitan dengan tema pembelajaran tertentu. Namun, penelitian tentang penggunaan media *Question Cube* dalam pembelajaran siswa tidaklah hal yang baru dikaji. Peneliti menemukan empat penelitian terdahulu yang relevan tentang penggunaan media *Question Cube* dalam pembelajaran keterampilan menulis, diantaranya :

**Pertama**, studi oleh (Fatiani et al., 2021) menemukan bahwa media *Picture Cube*, *story marker*, dan model pembelajaran kooperatif digunakan dalam satu siklus. Kemampuan membaca siswa terus berkembang dari data kuantitatif. Siswa memperoleh nilai rata-rata 67 pada *pre-test* dan 82 pada *post-test*. Penelitian Fatiani relevan dengan peneliti karena sama-sama melihat keterampilan menulis. Perbedaan penelitian terletak pada bagaimana instrumen dan subjek penelitian dirancang. Studi ini menyelidiki model penelitian tindakan siklus yang menggunakan metode campuran. Data kualitatif dikumpulkan melalui tiga tahap, yaitu kondensasi, visualisasi, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif dikumpulkan melalui lembar tes *pre-test* dan *post-test*, dan subjek yang diteliti adalah bahasa Inggris. Peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan instrumen *pre-test* dan *post-test*, dan subjek yang diteliti adalah bahasa Arab.

**Kedua**, penelitian oleh (Nasrullah et al., 2023) menemukan bahwa media *Question Cube* dapat membantu mengajarkan keterampilan bahasa Inggris dengan cara yang inovatif dengan menggabungkan berbagai sumber daya. Ada dua puluh penelitian yang menunjukkan bahwa media *Question Cube* dapat mengubah dan meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris siswa, termasuk meningkatkan tata bahasa, menulis, dan kosakata mereka.) Penelitian Nasrullah dkk. relevan dengan peneliti karena mereka berkolaborasi untuk mempelajari keterampilan menulis. Jenis penelitian dan

subjek yang diteliti membedakan penelitian. Nasrullah menggunakan desain tinjauan literatur dengan teknik analisis tematik dan subjek bahasa Inggris. Sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan subjeknya bahasa Arab.

**Ketiga**, penelitian yang dilakukan oleh (Rahayu & Kusnandar, 2022) menemukan bahwa teknik cubing sangat efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis laporan dan membantu mereka menemukan struktur umum teks laporan. Penelitian Yuyu dkk. relevan dengan peneliti karena persamaan penelitian mereka tentang keterampilan menulis. Jenis penelitian berbeda dari pelajaran yang diteliti. Yuyu menggunakan metode campuran konvergen, menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif, dan subjeknya adalah bahasa Inggris. Di sisi lain, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan subjeknya adalah bahasa Arab.

**Keempat**, penelitian oleh (Nafa Nazwa Purba et al., 2024) menemukan bahwa cerita kubus dapat membantu siswa mencapai tujuan kurikuler dan menjadi pembelajar yang aktif, produktif, dan kreatif. Hasil uji t setelah uji menunjukkan p-value yang lebih rendah (2-signifikansi berekor) dibandingkan dengan tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) (0,0000,05). Selain itu, nilai t table lebih rendah dari nilai t hitung, yaitu 5,856 dibandingkan 1,677. Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, tetapi hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Menurut data, besarnya dampak hasil adalah 1,67. Ini menunjukkan betapa kuat dampaknya. Singkatnya, kubus cerita berdampak pada bagaimana siswa menulis dalam teks narasi..

Penelitian Nafa Nazwa dkk. relevan dengan peneliti karena mengkaji keterampilan menulis dan prosedur penelitian, yaitu *pre-test* dan *post-test*. Penelitian ini berbeda dari yang lain dalam hal jenisnya dan subjek yang diteliti; penelitian Yuyu menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan desain eksperimen Quasi. Mata pelajaran yang diteliti adalah bahasa Inggris, dan jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kuantitatif satu kelompok *pre-test post-test*, dan subjeknya adalah bahasa Arab.

Menurut Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia Richard Mayer (2001), pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa memiliki akses ke beragam materi pendidikan yang mengintegrasikan informasi verbal dan visual (Mujahidah Rasuna Said et al., 2025). Pembelajaran kooperatif, yang menekankan pada interaksi dan kolaborasi antar siswa, dapat meningkatkan keterampilan berbahasa Arab melalui aktivitas seperti diskusi, proyek kelompok, dan pemecahan masalah bersama. Teori yang dapat mendukung analisis ini antara lain *Social Learning Theory* oleh Vygotsky, yang mengemukakan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar.

Dalam konteks bahasa Arab sebagai bahasa asing, pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa tidak hanya memahami struktur bahasa dan kosakata, tetapi juga aspek budaya yang melekat pada bahasa tersebut. Melalui kerja sama dalam kelompok, siswa dapat saling berbagi pengetahuan,

Diterbitkan oleh STAI Ali bin Abi Thalib Surabaya

Website Jurnal : <https://jurnal.stai-ali.ac.id/index.php/Alfawaid>

DOI Jurnal : <https://doi.org/10.54214/alfawaid>

memecahkan masalah linguistik, dan meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa Arab dalam situasi nyata.

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang lebih signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran bahasa Arab yang efektif dan berbasis pada prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif. Selain itu, penelitian ini juga dapat membuka peluang untuk pengembangan penelitian lanjutan yang mengeksplorasi dampak pembelajaran kooperatif terhadap aspek spesifik dalam pembelajaran bahasa Arab, seperti keterampilan menulis (*kitabah*), berbicara (*maharah al-kalam*), atau pemahaman bacaan (*qira'ah*).

Salah satu dari empat keterampilan berbahasa (*istima', kalam, qira'ah, dan kitabah*), mempelajari *kitabah* membutuhkan kemampuan teknis dan produktif (Umamah & Muassomah, 2020). Kemampuan teknis (Hamid, 2013) mencakup kemampuan untuk menulis dengan baik dan benar dalam bahasa Arab, yang mencakup penggunaan tanda baca (*Alamat Al-Tarqim*), kaidah bahasa (*qawaid*), dan kebenaran tulisan (*imla*).

Berdasarkan pengamatan peneliti, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis, baik dari segi teknik maupun pemahaman materi. Hal ini seringkali disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang efisien dan kurangnya kesempatan untuk berlatih secara langsung. Pendidik masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, yang tidak melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, siswa tidak bersemangat untuk belajar.

Peneliti mencoba menemukan solusi untuk masalah yang disebutkan di atas. Mereka ingin menemukan model pembelajaran yang dapat diandalkan untuk mendukung siswa MA Miftahul Ulum Puntir di kelas X dalam belajar menulis bahasa Arab. Harapan adalah siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar. Ini akan membantu mereka memahami struktur penulisan bahasa Arab lebih baik dan menulis kalimat dengan baik dan benar.

Dengan mempertimbangkan hal ini, tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi bagaimana pembelajaran menulis siswa MA Miftahul Ulum Puntir di kelas X berubah setelah penggunaan model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan antara model pembelajaran TGT dengan media *Question Cube*. Akibatnya, diharapkan siswa lebih terlibat dalam pembelajaran. Siswa akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam latihan menulis dan diskusi dalam cara yang menarik dan interaktif. Kombinasi keduanya juga dimaksudkan untuk membuat suasana belajar efektif dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih nyaman saat menulis ide-ide mereka.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini didasarkan pada filsafat positivisme. Eksperimen *one group pre-test post-test* digunakan dalam jenis penelitian ini. Desain *pre-experimental one group pre-test post-test* memiliki beberapa limitasi yang perlu dipertimbangkan. Desain ini tidak memiliki kelompok kontrol yang dapat membandingkan hasil intervensi dengan kelompok yang tidak menerima intervensi. Hal ini membuat sulit untuk menentukan apakah perubahan yang terjadi disebabkan oleh intervensi atau factor. Desain ini rentan terhadap ancaman validitas internal seperti sejarah, kematangan, dan pengaruh tes. Sejarah dapat memengaruhi hasil jika ada peristiwa eksternal yang terjadi antara *pre-test* dan *post-test*. Kematangan dapat memengaruhi hasil jika siswa mengalami perubahan alami selama waktu penelitian. Pengaruh tes dapat memengaruhi hasil jika siswa menjadi lebih familiar dengan format tes atau materi yang diujikan.

Untuk meningkatkan validitas dan reliabilitas hasil penelitian, beberapa upaya kontrol variabel eksternal telah dilakukan antara lain : Instrumen pengukuran yang digunakan pada *pre-test* dan *post-test* sama dan valid, serta dinilai oleh pengamat yang sama untuk mengurangi bias. Kondisi lingkungan selama *pre-test* dan *post-test* dikontrol untuk memastikan bahwa siswa dalam kondisi yang sama saat mengikuti tes. Pengumpulan data dikumpulkan dengan cara yang sama pada *pre-test* dan *post-test* untuk mengurangi kesalahan pengukuran. Analisis statistik yang tepat digunakan untuk mengontrol variabel eksternal dan meningkatkan validitas hasil. Menurut (Sugiyono, 2013) bahwa eksperimen *one group pre-test post-test* menguji hubungan antara sebab dan akibat. Tujuan dari penelitian eksperimen adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media *Question Cube* terhadap Y (*Maharah Kitabah*).

Sampel yang diambil peneliti adalah kelas X yang berjumlah 26 siswa di MA Miftahul Ulum Puntir. Menggunakan teknik purposive sampling, di mana satu kelas dipilih sebagai subjek penelitian dan diberikan perlakuan. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan beberapa teknik dan instrumen penelitian untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan dari lapangan benar-benar valid dan otentik, diantaranya: metode obsevasi, peneliti mengamati kondisi fisik dan non fisik yang berupa gedung, sarana dan prasarana penunjang pendidikan dan kegiatan belajar mengajar di kelas X MA Miftahul Ulum Puntir. Metode dokumentasi, teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang kegiatan pembelajaran selama penelitian berlangsung. Tes adalah alat untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, sikap, dan bakat atau kemampuan (Syarifuddin et al., 2021). Penelitian ini menggunakan jenis tes *pre-test* dan *post-test*, dan isi tesnya adalah 10 soal esai.

Diterbitkan oleh STAI Ali bin Abi Thalib Surabaya

Website Jurnal : <https://jurnal.stai-ali.ac.id/index.php/Alfawaaid>

DOI Jurnal : <https://doi.org/10.54214/alfawaaid>

Teknik analisis data menggunakan uji parametrik yang disebut *paired t-test*, digunakan ketika dua set data saling berhubungan, biasanya dalam bentuk pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*). Pada penelitian ini untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media *Question Cube* dapat meningkatkan *maharah kitabah* dengan membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test* pada siswa yang sama.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis komparatif penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan *Question Cube* dalam peningkatan *Maharah Kitabah* menunjukkan bahwa penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menyoroti efektivitas model TGT dalam meningkatkan keterampilan bahasa Arab. Anas & Muassomah, (2021) membuktikan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebagai alternatif pembelajaran *maharah kitabah*. A. Fauzi & Masrupah (2024) model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Salma Nuril Maghfira, Khikmah saja (2023) model pembelajarn *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa.

Penelitian tentang pengaruh model TGT dengan *Question Cube* dalam peningkatan *Maharah Kitabah* melengkapi temuan sebelumnya dengan menunjukkan bahwa penambahan media *Question Cube* dapat lebih meningkatkan efektivitas model TGT. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa model TGT dengan *Question Cube* dapat diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran bahasa Arab, tidak hanya terbatas pada keterampilan membaca atau menulis saja. Model TGT dengan *Question Cube* dapat menjadi alternatif metode pembelajaran bahasa Arab yang efektif dan diterapkan dalam konteks pembelajaran bahasa Arab yang berbeda-beda.

### Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah proses pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran (*student oriented*). Pembelajaran ini merupakan implementasi dari beberapa teori-teori konstruktivisme, teori ini mengatakan bahwa cara siswa memperoleh pengetahuan adalah karena mereka berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Nauli et al., 2022). Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan model pembelajaran yang efektif meningkatkan prestasi siswa. Pembelajaran ini dapat diterapkan pada semua jenis kelas mulai dari kelas khusus untuk anak-anak berbakat sampai kelas heterogen dengan berbagai tingkat kemampuan. Model pembelajaran kooperatif sangat bermanfaat untuk membangun hubungan antar siswa dari berbagai

latar belakang etnik dan agama. Tujuan utama pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan siswa pengetahuan, keterampilan dan pemahaman yang bermakna (Slavin, 2008).

### ***Team Games Tournament (TGT)***

Salah satu jenis model pembelajaran kooperatif adalah Team Games Tournament (TGT). Model ini membentuk kelompok siswa tanpa membedakan latar belakang mereka dan menggabungkan materi dengan permainan akademik. Tujuan utama model pembelajaran TGT adalah untuk membuat siswa memahami konsep. Model ini juga mengajarkan siswa bekerja sama dan berpikir kritis saat mengerjakan tugas.

Meskipun dianggap cukup efektif seperti yang ditunjukkan oleh (Slavin, 2010) bahwa Model TGT mempunyai kelebihan dan kekurangan, Beberapa keunggulan dari model TGT adalah sebagai berikut: Meningkatkan kemampuan berpikir dan keterampilan kelompok siswa, menghapus perspektif yang berbeda yang melatar belakangi siswa secara pribadi, memiliki tutor sebaya yang mampu mengatur dan membimbing diskusi kelompok, meningkatkan interaksi antar siswa, yang menghasilkan peningkatan aspek sosial dan kemampuan menyampaikan pendapat, memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar diskusi menyelesaikan masalah dengan temannya, turnamen yang dimainkan dapat menghilangkan suasana kelas yang monoton, membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Kelemahan model TGT adalah siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran ini, sehingga guru harus memberi penjelasan kepada mereka. Selain itu, membutuhkan waktu yang cukup lama dalam penerapan di kelas.

### **Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran TGT menggunakan Media *Question Cube* dalam Pembelajaran bahasa Arab**

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran TGT dengan media *Question Cube* dalam pembelajaran bahasa Arab (Wahyuni, 2023), yaitu:

- a) Persiapan awal: menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai; menyiapkan materi yang akan diajarkan; dan
- b) Presentasi. Guru memastikan siswa memahami dasar pembelajaran dengan menjelaskan materi secara luas.
- c) Pembentukan tim: Siswa dibagi menjadi kelompok heterogen dengan empat sampai lima siswa di setiap kelompok.
- d) Permainan *Question Cube*: Setiap anggota kelompok bergiliran menggunakan *Question Cube* untuk menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran yang ada di

setiap sisi kubus. Siswa berbicara satu sama lain dalam kelompok untuk memastikan bahwa semua siswa memahami jawaban sebelum diberikan ke kelas.

- e) Pertandingan (*Tournament*). Guru memberikan kuis kepada setiap kelompok berdasarkan pertanyaan dari *Question Cube*. Kelompok yang menjawab pertanyaan benar akan mendapatkan poin, dan kelompok yang menciptakan kalimat yang benar akan mendapatkan poin.
- f) Evaluasi dan Penghargaan Kelompok, Hasil poin dari setiap kelompok dikumpulkan dan dinilai untuk menentukan pemenang, dan pemenang diberi hadiah atau pengakuan dari guru untuk memotivasi mereka.

### **Media *Question Cube***

Media *Question Cube* adalah alat pembelajaran yang berbentuk kubus enam sisi dengan gambar atau soal yang terkait dengan tema pelajaran. Media ini dibuat untuk membuat siswa lebih terlibat dalam belajar bahasa Arab. Gambar kubus memiliki bentuk kubus tiga dimensi dan terbuat dari kertas tebal atau karton. Setiap kubus berisi gambar atau pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran (Udhiyanasari & Prystiananta, 2019). Dengan memutar dan membolak-balikkan kubus, siswa dapat mengeksplorasi berbagai gambar atau pertanyaan soal. Ini mendorong mereka untuk bekerja sama dalam kelompok dan membantu mereka dalam kegiatan menulis kalimat atau paragraf berdasarkan gambar atau pertanyaan yang mereka lihat.

### **Keterampilan Menulis (*Maharah Kitabah*)**

Menulis (*kitabah*) adalah proses melambangkan bunyi ujaran dengan cara tertentu, yaitu dengan menggunakan lambang bahasa yang terpola untuk menyampaikan semua ide atau gagasan yang dimiliki oleh penulis. Dengan cara ini, pembaca dapat memahami pesan penulis. Sebagai bagian dari kegiatan berbahasa, menulis dan kegiatan berpikir berkorelasi satu sama lain. Oleh karena itu, menulis dengan berpikir harus dilakukan secara bersamaan dan berulang kali (Abd Wahab Rosyidi, 2011).

Dalam pembelajaran bahasa Arab, maharah kitabah terdiri dari tiga tahapan: *imla'*, *khat*, dan *insya'*. tahapan-tahapan yang harus diperhatikan siswa dalam pembelajaran maharah kitabah adalah sebagai berikut : Tahap pertama Imla' adalah praktik menulis apa yang didengar; tahap kedua adalah latihan menggabungkan kata sesuai dengan kaidah nahwiyah dan mengubah bentuk kalimat sesuai dengan kaidah sharfiyah; tahap ketiga adalah mengarang berdasarkan tema; dan tahap keempat adalah mengarang secara bebas.

### **Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament Menggunakan Media *Question Cube***

Hasil uji instrumen menunjukkan bahwa peneliti melakukan uji coba pre-test yang terdiri dari sepuluh soal esai. mempunyai nilai  $r$  tabel sebesar 0,388, nilai signifikansi 5% (toleransi kesalahan) sebesar 0,374, dan nilai signifikansi 1% sebesar 0,496. Karena ada 26 anak yang berpartisipasi dalam uji coba pre-test, peneliti menemukan bahwa jumlah anak yang berpartisipasi adalah 26 ( $N=26$ ).

**Tabel 1 Hasil Uji Validitas *Pre-Test***

| Butir Soal | Hasil Uji  |           | Keputusan                     |
|------------|------------|-----------|-------------------------------|
|            | $r$ hitung | $r$ tabel |                               |
| 1          | 0,5916     | 0,388     | H0 ditolak, soal valid        |
| 2          | 0,6334     | 0,388     | H0 ditolak, soal valid        |
| 3          | 0,6090     | 0,388     | H0 di tolak, soal valid       |
| 4          | 0,6786     | 0,388     | H0 ditolak, soal valid        |
| 5          | 0,7546     | 0,388     | H0 ditolak, soal valid        |
| 6          | 0,5563     | 0,388     | H0 ditolak, soal valid        |
| 7          | 0,6084     | 0,388     | H0 ditolak, soal valid        |
| 8          | 0,3296     | 0,388     | H0 diterima, soal tidak valid |
| 9          | 0,6513     | 0,388     | H0 ditolak, soal valid        |
| 10         | 0,6774     | 0,388     | H0 ditolak, soal valid        |

**Tabel 2 Hasil Uji Validitas *Post-Test***

| Butir Soal | Hasil Uji  |           | Keputusan               |
|------------|------------|-----------|-------------------------|
|            | $r$ hitung | $r$ tabel |                         |
| 1          | 0,857      | 0,388     | H0 ditolak, soal valid  |
| 2          | 0,888      | 0,388     | H0 ditolak, soal valid  |
| 3          | 0,721      | 0,388     | H0 di tolak, soal valid |
| 4          | 0,718      | 0,388     | H0 ditolak, soal valid  |
| 5          | 0,812      | 0,388     | H0 ditolak, soal valid  |
| 6          | 0,767      | 0,388     | H0 ditolak, soal valid  |
| 7          | 0,636      | 0,388     | H0 ditolak, soal valid  |
| 8          | 0,504      | 0,388     | H0 ditolak, soal valid  |
| 9          | 0,772      | 0,388     | H0 ditolak, soal valid  |
| 10         | 0,692      | 0,388     | H0 ditolak, soal valid  |

Dilihat dari tabel diatas 10 soal esai dinyatakan valid Oleh karena itu uji validitas dianggap sukses. Selanjutnya peneliti melakukan uji reliabilitas. Uji reabilitas menunjukkan beberapa kategori tingkat reabilitas instrumen yang di klasifikan oleh cresswell (2012).

**Tabel 3 Kategori Tingkat Reliabilitas Instrumen**

| Nilai Koefisien Alpha<br>Crombach | Kategori Reliabilitas Instrumen Test |
|-----------------------------------|--------------------------------------|
| 0,86-100                          | Sangat tinggi                        |
| 0,66-0,85                         | Tinggi                               |
| 0,36-0,65                         | Rendah                               |
| 0,20-0,35                         | Sangat rendah                        |
| 0,00-0,19                         | Tidak reliabel                       |

Rumus *Alpha cronbach*

$$r_i = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2}\right) \quad r_i = \left(\frac{9}{9-1}\right)\left(1 - \frac{3,4077^2}{12,4262^2}\right)$$

$$= 0,8165$$

$r_i$  = Reliabilitas Instrumen

$\sum \sigma b^2$  = Jumlah varian butir

$\sigma t^2$  = Jumlah varian total

Menurut paparan di atas, peneliti melakukan uji *reliabilitas* pada sepuluh esai, hasilnya menunjukkan nilai *Alpha Cronbach* sebesar 0,8165, yang berada di antara 0,66 dan 0,85, atau lebih dari 0,6, sehingga dapat disimpulkan bahwa esai tersebut sangat reliabel.

Berikut ini adalah Hasil *Pre-test* yang dilakukan untuk mengukur tingkat pembelajaran bahasa Arab sebelum perlakuan dengan metode konvensional

**Tabel 4 Hasil *Pre-test* Bahasa Arab Kelas X**

| No | Nama                    | Gender | Nilai |
|----|-------------------------|--------|-------|
| 1  | Afkarinah Mafaza        | Gender | 70    |
| 2  | Ahmad Rofil             | P      | 20    |
| 3  | Alfan Arif Siswanto     | L      | 40    |
| 4  | Alfarizi Akbar Pratama  | P      | 10    |
| 5  | Anggie Dwi Afwatul Mega | L      | 60    |
| 6  | Bayu Salman Fuadi       | P      | 40    |
| 7  | Chintya Bella           | L      | 60    |
| 8  | Cinta Nur Afifah        | P      | 50    |
| 9  | Dava Akmal Daniel       | P      | 10    |
| 10 | Linda Listiowati        | L      | 50    |

Diterbitkan oleh STAI Ali bin Abi Thalib Surabaya

Website Jurnal : <https://jurnal.stai-ali.ac.id/index.php/Alfawaid>

DOI Jurnal : <https://doi.org/10.54214/alfawaid>

|    |                       |   |    |
|----|-----------------------|---|----|
| 11 | M.Akbar Rossi         | P | 20 |
| 12 | M.Ali Yafi            | L | 20 |
| 13 | M.Wildan Nur Saputra  | L | 20 |
| 14 | M.Zainul Mustofa      | L | 50 |
| 15 | Marga Dwi Saputra     | L | 30 |
| 16 | Nur Afidah            | L | 60 |
| 17 | Nur Laili             | P | 50 |
| 18 | Nurul Zahro           | P | 40 |
| 19 | Qurrotul Aini Firchah | P | 60 |
| 20 | Rendi Dwi Adi Santoso | P | 30 |
| 21 | Riska Tri w.          | L | 70 |
| 22 | Siti Aminah           | P | 60 |
| 23 | Sultan Wira Dana      | P | 30 |
| 24 | Thufailatul Salsabila | L | 40 |
| 25 | Zainul Ali            | P | 50 |
| 26 | Zakia Izzatur Rifa    | L | 70 |

| <i>Column1</i>     |         |
|--------------------|---------|
| Mean               | 42.692  |
| Standard Error     | 3.661   |
| Median             | 45      |
| Mode               | 60      |
| Standard Deviation | 18.667  |
| Sample Variance    | 348.462 |
| Kurtosis           | -1.070  |
| Skewness           | -0.226  |
| Range              | 60      |
| Minimum            | 10      |
| Maximum            | 70      |
| Sum                | 1110    |
| Count              | 26      |

0

Dari tabel di atas, kita dapat melihat bahwa nilai pre-test rata-rata 42, median 45, maksimum 70, dan minimum 10. Hasil penilaian awal menunjukkan bahwa siswa belum mencapai hasil yang optimal ketika mereka belajar bahasa Arab dengan pendekatan konvensional. Selain itu, suasana kelas yang membosankan dapat berdampak negatif pada semangat siswa untuk belajar. Peneliti menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebagai perawatan. Selama

Diterbitkan oleh STAI Ali bin Abi Thalib Surabaya

 Website Jurnal : <https://jurnal.stai-ali.ac.id/index.php/Alfawaid>

 DOI Jurnal : <https://doi.org/10.54214/alfawaid>

empat pertemuan berikutnya, peneliti berbicara tentang subjek "kegiatanku sehari-hari (أنشطتي اليومية)" melalui media *Question Cube*. Pada pertemuan terakhir, peneliti melakukan *Post-test*. Hasilnya adalah seperti berikut:

**Tabel 5 Hasil *Post-test* Bahasa Arab Kelas X**

| No | Nama                    | Gender | Nilai |
|----|-------------------------|--------|-------|
| 1  | Afkarinah Mafaza        | Gender | 100   |
| 2  | Ahmad Rofil             | P      | 80    |
| 3  | Alfan Arif Siswanto     | L      | 90    |
| 4  | Alfarizi Akbar Pratama  | P      | 20    |
| 5  | Anggie Dwi Afwatul Mega | L      | 95    |
| 6  | Bayu Salman Fuadi       | P      | 40    |
| 7  | Chintya Bella           | L      | 100   |
| 8  | Cinta Nur Afifah        | P      | 90    |
| 9  | Dava Akmal Daniel       | P      | 35    |
| 10 | Linda Listiowati        | L      | 50    |
| 11 | M.Akbar Rossi           | P      | 80    |
| 12 | M.Ali Yafi              | L      | 80    |
| 13 | M.Wildan Nur Saputra    | L      | 100   |
| 14 | M.Zainul Mustofa        | L      | 50    |
| 15 | Marga Dwi Saputra       | L      | 40    |
| 16 | Nur Afidah              | L      | 80    |
| 17 | Nur Laili               | P      | 80    |
| 18 | Nurul Zahro             | P      | 100   |
| 19 | Qurrotul Aini Firchah   | P      | 90    |
| 20 | Rendi Dwi Adi Santoso   | P      | 55    |
| 21 | Riska Tri w.            | L      | 100   |
| 22 | Siti Aminah             | P      | 95    |
| 23 | Sultan Wira Dana        | P      | 35    |
| 24 | Thufailatul Salsabila   | L      | 80    |
| 25 | Zainul Ali              | P      | 90    |
| 26 | Zakia Izzatur Rifa      | L      | 90    |

*Column1*

Diterbitkan oleh STAI Ali bin Abi Thalib Surabaya

Website Jurnal : <https://jurnal.stai-ali.ac.id/index.php/Alfawaid>

DOI Jurnal : <https://doi.org/10.54214/alfawaid>

|                    |         |
|--------------------|---------|
| Mean               | 74.20   |
| Standard Error     | 5.047   |
| Median             | 80      |
| Mode               | 80      |
| Standard Deviation | 25.236  |
| Sample Variance    | 636.833 |
| Kurtosis           | -0.808  |
| Skewness           | -0.773  |
| Range              | 80      |
| Minimum            | 20      |
| Maximum            | 100     |
| Sum                | 1855    |
| Count              | 26      |
|                    | 0       |

Hasil olah data nilai yang dilakukan setelah perlakuan (*treatment*) menunjukkan bahwa 26 siswa mempunyai nilai rata-rata 74, nilai tengah (*median*), nilai terbanyak (*mode*) 80, nilai minimum 20, dan nilai maksimum 100.

Selanjutnya, peneliti melakukan uji t-berpasangan (*paired sample test*) yang digunakan untuk uji hipotesis menurut Kinship Sugiyanto, yang menyatakan bahwa apabila nilai Sig.(2 tailed)  $\leq 0,005$ ,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dan apabila nilai Sig.(2 tailed) lebih dari 0,05,  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

*t-Test: Paired Two Sample for Means*

|                              | <i>pre test</i> | <i>post test</i> |
|------------------------------|-----------------|------------------|
| Mean                         | 42.69           | 74.81            |
| Variance                     | 348.462         | 620.962          |
| Observations                 | 26              | 26               |
| Pearson Correlation          | 0.560           |                  |
| Hypothesized Mean Difference | 0               |                  |
| df                           | 25              |                  |
| t Stat                       | -7.734          |                  |
| P(T=t) one-tail              | 0.000           |                  |
| t Critical one-tail          | 1.708           |                  |
| P(T=t) two-tail              | 0.000           |                  |
| t Critical two-tail          | 2.060           |                  |

Peneliti menemukan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *Question Cube* terhadap peningkatan *Maharah Kitabah*. Dari seluruh siswa (N-26) di kelas X MA Miftahul Ulum Puntir, peneliti mendapatkan nilai signifikansi (2-tailed)

Diterbitkan oleh STAI Ali bin Abi Thalib Surabaya

Website Jurnal : <https://jurnal.stai-ali.ac.id/index.php/Alfawaid>

DOI Jurnal : <https://doi.org/10.54214/alfawaid>

sebesar 0,000 atau kurang dari 0,05. Data juga menunjukkan bahwa hasil belajar *Maharah Kitabah* mengalami peningkatan setelah perlakuan (*treatment*).

## SIMPULAN

Hasil penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan media *Question Cube* adalah  $0,000 \over 0,05$ , yang menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa *maharah kitabah* di MA Miftahul Ulum Puntir secara efektif meningkat melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media *Question Cube*. Hasil ini sesuai dengan ciri-ciri model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan media *Question Cube* telah terbukti meningkatkan keterampilan di dalam pembelajaran seperti bekerja sama dan memecahkan masalah. Implementasi berhasil membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan menantang bagi siswa dan tingkat pengetahuan siswa tentang materi pelajaran meningkat dibandingkan sebelum perlakuan (*Treatment*).

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas model pembelajaran kooperatif TGT dengan media *Question Cube* dalam meningkatkan keterampilan lain seperti keterampilan berbicara (*maharah kalam*) atau keterampilan mendengarkan (*maharah istima*) guna mengetahui efektivitas media tersebut dalam berbagai aspek keterampilan bahasa Arab.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abd Wahab Rosyidi, M. N. (2011). *Memahami Konsep Pembelajaran Bahasa Arab*. UIN-MALIKI PRESS.
- Anas, M., & Muassomah, M. (2021). Model Pembelajaran Teams Games Turnament (TGT) Sebagai Alternatif Pembelajaran Maharah Kitabah. *A Jamiy : Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 10(1), 29. <https://doi.org/10.31314/ajamiy.10.1.29-46.2021>
- Anifah, S., Rizal, H. S., & Hasyim, M. (2023). *Pengembangan Pembelajaran Melalui Media Ajilatu Dawwarah Al-Mufradat untuk Meningkatkan Hafalan Mufradat Siswa Madrasah Tsanawiyah Mambaus Sholihin Gresik*. 1(4), 180–187.
- Apriani, A., & Anwar, N. (2023). Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teaching Game Team (TGT) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa di Sekolah Menengah Pertama Muhamadiyah 1 Sidoarjo. *Emergent Journal of Educational Discoveries and Lifelong Learning (EJEDL)*, 2(3), 1–14. <https://doi.org/10.47134/emergent.v2i3.4>
- Fahmiah, N., & Syarifuddin, S. (2023). Pengaruh Aplikasi Mondly Arabic Terhadap Peningkatan

- Mufradat Di Ma Miftahul Ulum Puntir. *Lugatuna: Jurnal Prodi PBA*, 2(2), 36–43.  
<https://doi.org/10.31764/ljpb.v2i2.16746>
- Fatiani, T. A., Rahman, A., & Jupri, J. (2021). Practicing Cooperative Learning Model Using Picture Cube and Story Marker to Improve Writing Skills. *Journal of Language and Literature Studies*, 1(1), 29–40. <https://doi.org/10.36312/jolls.v1i1.500>
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Fauzi, M. F., Buhun, M. F., & Purwadi, A. (2019). The Influence of Teams Games Tournament (TGT) toward Students' Interest in Arabic Language Learning. *Izdihar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 2(2), 135–148.  
<https://doi.org/10.22219/jiz.v2i2.9986>
- Hamid, A. (2013). *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab Untuk Studi Islam*. UIN-Maliki Press.
- Mujahidah Rasuna Said, U., Rizqi Ramadhan, A., Syihabuddin, S., & Haidar, A. (2025). Challenges in Arabic Reading Proficiency: An Evaluation of Teaching Methods and Student Motivation at MTs Miftahul Khair Hartaco. *Jurnal Al-Fawa'id: Jurnal Agama Dan Bahasa*, 15(1), 47–65.  
<https://doi.org/10.54214/alfawaid.vol15.iss1.802>
- Nafa Nazwa Purba, Farida Repelita Waty Kembaren, & Ahmad Amin Dalimunthe. (2024). The Effect of Applying Cubes Story As a Teaching Media on The Students' Writing Skill Improv  
 Nafa Nazwa Purba, Farida Repelita Waty Kembaren, & Ahmad Amin Dalimunthe. (2024). The Effect of Applying Cubes Story As a Teaching Media on The Students' Writing Sk. *Sintaksis: Publikasi Para Ahli Bahasa Dan Sastra Inggris*, 2(5), 70–82.  
<https://doi.org/10.61132/sintaksis.v2i5.978>
- Nasrullah, N., Sari, N., & Amelia, R. (2023). The Use of Question Cube as a Learning Media in English Skills Teaching: A Literature Review. *New Language Dimensions*, 4(1), 42–51.  
<https://doi.org/10.26740/nld.v4n1.p42-51>
- Nauli, P.-M. P., Mario, J., Febrina, A., Sambas, P. N., & Fatchurrohman, M. (2022). *Model-Model Pembelajaran* (Issue November). PT.Sada Kurnia Pustaka.
- Pratama, B. C. (2019). Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Di Tinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 84–88.
- Rahayu, Y. S., & Kusnandar, A. (2022). The Effect of Cubing Technique in Teaching Report Text Writing. *English Education and Literature Journal (E-Jou)*, 2(02), 128–139.

Diterbitkan oleh STAI Ali bin Abi Thalib Surabaya

Website Jurnal : <https://jurnal.stai-ali.ac.id/index.php/Alfawaid>

DOI Jurnal : <https://doi.org/10.54214/alfawaid>

<https://doi.org/10.53863/ejou.v2i02.479>

- Safarudin, S. (2021). Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Dalam Memahami Wacana Tertulis Bahasa Arab Melalui Penerapan Teknik Demonstrasi Dan Asosiasi Pada Siswa Di MTs NW Selembung Ketangge Tahun 2021. *Moralitas: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 3(2), 91–108.
- Saud, S., Aeni, N., & Azizah, L. (2022). Leveraging Bamboozles and Quizziz to Engage EFL Students in Online Classes. *International Journal of Language Education*, 6(2), 169–182. <https://doi.org/10.26858/ijole.v6i2.24301>
- Slavin, R. E. (2008). *Cooperative learning teori, riset dan praktik*. Nusa Media.
- Slavin, R. E. (2010). *Cooperative Learning : Teori Riset Dan Praktik*. PT Rineka Cipta.
- Sugiyono, S. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Syarifuddin Syarifuddin, N. S. (2021). *Pengembangan Evaluasi, Penilaian Dan Tes Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. AG Publishing.
- Taubah, M., & Pasuruan, Y. (2024). *Al Mi ' yar : Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dengan Media Number Card Terhadap Penguasaan Mufradat*. 7(2), 657–663.
- Udhiyanasari, K. Y., & Prystiananta, N. C. (2019). Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan dengan Metode Analisis Glass. *Journal of Elementary School (JOES)*, 2(1), 1–4.
- Umamah, M., & Muassomah, M. (2020). Pembelajaran Daring Melalui Teknik Kolaboratif pada Keterampilan Menulis Peserta didik di SMA Darul Qur'an Kota Mojokerto. *ALSUNYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, 3(2), 88–100. <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v3i2.24362>
- Wahyuni, S. (2023). *Implementasi Model Cooperative Learning Teams Games Tournaments ( TGT) - Giant Ladder Snake Dalam*. 6(1), 25–43.