

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 3, Nomor 8, September 2025, P. 19-27
E-ISSN: 2986-6340
Licensed by CC BY-SA 4.0
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17256249>

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament dengan Media Canva sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa kelas X MA YPPA Cipulus

Lina¹, TB Abdul Hamid²

¹²STAI DR. KH. EZ. Muttaqien

*Email korespondensi: lina08787@gmail.com, emailpatbabdulhamid@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Arab di tingkat Madrasah Aliyah masih menghadapi berbagai kendala, terutama rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh kurangnya motivasi, minimnya penguasaan kosakata, serta metode pembelajaran yang cenderung monoton dan berpusat pada guru. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa abad 21. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Bahasa Arab siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Canva. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di MA YPPA Cipulus pada siswa kelas X yang berjumlah 35 orang. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan TGT berbantuan Canva mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dari 70% pada siklus I menjadi 93% pada siklus II. Selain itu, hasil belajar siswa juga meningkat signifikan, dengan persentase ketuntasan belajar dari 14% pada pra-siklus, menjadi 71% pada siklus I, dan mencapai 91% pada siklus II. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 43 pada pra-siklus, menjadi 73 pada siklus I, dan 89 pada siklus II.

Kata kunci: Bahasa Arab, Team Games Tournament, Canva, Hasil Belajar, Aktivitas Belajar

Abstract

Arabic Language learning at Madrasah Aliyah level still faces various constraints, especially low student learning performance caused by lack of motivation, minimal vocabulary mastery, as well as teaching methods that tend to be monotonous and teacher-centered. Therefore, innovative learning strategies are required that suit the characteristics of 21st century students. This study aims to improve students' Arabic Language learning activities and outcomes through the application of Canva's media-assisted Team Games Tournament (TGT)-type cooperative learning model. The study used Classroom Action Research (CRA) method implemented in MA YPPA Cipulus on class X students numbering 35 people. Research was conducted in two cycles with planning, action, observation, and reflection stages. Data were collected through observation, testing learning outcomes, and documentation. Data analysis was conducted both qualitatively and quantitatively. The results of the study showed that the application of Canva-assisted TGT was able to increase students' learning activity from 70% in cycle I to 93% in cycle II. Additionally, students' learning outcomes also improved significantly, with the percentage of learning dropouts from 14% in pre-cycle, to 71% in cycle I, and reaching 91% in cycle II. Students' mean scores increased from 43 in the pre-cycle, to 73 in cycle I, and 89 in cycle II.

Keywords: Arabic, Team Games Tournament, Canva, Learning outcomes, Learning activities

Article Info

Received date: 30 August 2025

Revised date: 17 September 2025

Accepted date: 2 Oktober 2025

PENDAHULUAN

Bahasa Arab adalah salah satu bahasa di dunia yang memiliki peran penting, tidak hanya sebagai bahasa internasional, tetapi juga sebagai bagian integral dari kehidupan umat Muslim. Al-Quran, yang menjadi pedoman bagi umat Muslim, ditulis dalam bahasa Arab, menjadikannya esensial untuk dipelajari dan dipahami dengan mendalam. Al-Khuli menjelaskan bahwa memahami bahasa Arab sangat penting karena beberapa alasan: pertama, bahasa Arab digunakan dalam Al-Quran; kedua, bahasa Arab digunakan dalam Al-Hadist; dan ketiga, bahasa Arab digunakan dalam ibadah shalat (Luthfi & Munir, 2021).

Penguasaan Bahasa Arab sangat erat kaitannya dengan kemampuan peserta didik dalam memahami sumber-sumber ajaran Islam dan literatur klasik maupun kontemporer. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Arab di tingkat Madrasah Aliyah tidak hanya diarahkan untuk memenuhi kebutuhan akademik semata, tetapi juga diorientasikan pada kebutuhan spiritual, sosial, dan kultural peserta didik. Dalam pembelajaran bahasa Arab, terdapat empat keterampilan utama yang menjadi tujuan penguasaan, yaitu: keterampilan mendengar (*maharotul istima'*), keterampilan berbicara (*maharotul kalam*), keterampilan membaca (*maharotul qiro'ah*), dan keterampilan menulis (*maharotul kitabah*) (Munir et al., 2023). Untuk mencapai keterampilan atau kemahiran dalam bahasa Arab, seorang pengajar harus terlebih dahulu menguasai materi yang akan diajarkan kepada siswa. Setelah itu, pengajar harus memilih metode dan pendekatan yang akan digunakan selama pembelajaran berlangsung. Pada tahap akhir, pengajar perlu memilih media yang relevan untuk mendukung pembelajaran (Munir & Fauzi, 2023).

Namun demikian, realitas pembelajaran Bahasa Arab di lapangan menunjukkan bahwa capaian belajar peserta didik masih sering berada di bawah standar yang diharapkan. Rendahnya hasil belajar dapat terlihat dari keterbatasan siswa dalam menguasai kosakata, memahami struktur bahasa, hingga menggunakan bahasa dalam konteks komunikasi sederhana. Kondisi ini diperparah dengan menurunnya minat belajar siswa yang cenderung menganggap Bahasa Arab sebagai mata pelajaran yang sulit, monoton, dan kurang menarik. Dalam praktiknya, guru masih sering menggunakan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga siswa kurang mendapat kesempatan untuk aktif, kreatif, dan terlibat secara langsung dalam proses belajar mengajar. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Sejalan dengan itu, dunia pendidikan dewasa ini menuntut adanya perubahan paradigma pembelajaran yang berorientasi pada *student centered learning*. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Salah satu alternatif pendekatan yang dianggap mampu menjawab permasalahan tersebut adalah pembelajaran kooperatif. Menurut Robert E. Slavin, pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar yang menekankan pada kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama, di mana keberhasilan kelompok sangat dipengaruhi oleh kontribusi setiap anggota (Slavin, 2010). Dengan demikian, pembelajaran kooperatif tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan sikap positif dalam diri siswa.

Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Arab adalah *Team Games Tournament (TGT)*. Model ini dikembangkan oleh De Vries dan Slavin, yang menekankan pada penggunaan permainan akademik dan turnamen untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang (Slavin, 2010). Dalam pembelajaran TGT, siswa dibagi ke dalam kelompok yang heterogen, kemudian mereka akan bekerja sama dalam memahami materi dan berkompetisi secara sehat melalui permainan atau turnamen. Melalui mekanisme ini, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk belajar, karena selain bekerja sama, mereka juga tertantang untuk menjadi yang terbaik dalam kompetisi akademik. Model ini sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Arab, yang membutuhkan penguasaan konsep sekaligus latihan intensif agar keterampilan bahasa siswa dapat berkembang optimal.

Selain model pembelajaran yang tepat, keberhasilan pembelajaran juga ditentukan oleh pemanfaatan media yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Dalam konteks era digital saat ini, siswa Madrasah Aliyah umumnya sudah sangat akrab dengan teknologi, khususnya aplikasi berbasis daring. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan guru adalah Canva, sebuah platform desain grafis yang menyediakan beragam template menarik dan interaktif. Media ini dapat membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran Bahasa Arab dengan lebih variatif dan visual, sehingga tidak monoton. Menurut Nur Suryani, penggunaan media berbasis teknologi yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Suryani, 2021). Sejalan dengan itu, Rusman menekankan pentingnya guru menguasai model dan strategi pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik abad 21 (Rusman, 2017). Dengan demikian, kolaborasi antara model pembelajaran TGT dan media Canva diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menumbuhkan antusiasme siswa, dan pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk mencari strategi pembelajaran yang efektif, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Banyak penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas model kooperatif TGT dalam meningkatkan hasil belajar berbagai mata pelajaran, seperti penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Umar model kooperatif TGT berhasil meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris (Umar, 2021) dan penelitian yang dilakukan Harry Priyatna Putra dkk juga membuktikan bahwa model kooperatif TGT mampu meningkatkan hasil belajar perakitan computer di SMA Negeri 1 Negara (Putra et al., 2017). Meski demikian penerapan model kooperatif TGT dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab dengan dukungan media Canva masih jarang dilakukan, khususnya di madrasah. Hal ini sejalan dengan pendapat Trianto bahwa model pembelajaran inovatif perlu terus didesain dan dikembangkan agar sesuai dengan kurikulum serta kebutuhan belajar siswa (Trianto, 2014). Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi praktis bagi guru Bahasa Arab dalam memperkaya strategi pembelajaran, sekaligus menjadi referensi bagi pengembangan praktik pembelajaran yang kreatif dan berbasis teknologi.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament dengan Media Canva sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MA YPPA Cipulus.” Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas, tetapi juga memberikan gambaran tentang bagaimana kombinasi model TGT dengan media Canva dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab secara signifikan. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis dalam bidang pendidikan Bahasa Arab.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di MA YPPA Cipulus yang terletak di desa Nagrog kecamatan Wanayasa Kabupaten Purwakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2025. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Moh Toha yang berjumlah 35 siswa, terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif dan kuantitatif. Strategi kualitatif berfokus pada pengumpulan informasi yang bersifat kualitatif (bukan numerik) dan menggunakan analisis kualitatif untuk penyajian data, interpretasi dan menarik kesimpulan. Sedangkan strategi kuantitatif lebih menitikberatkan pada pengumpulan data numerik. Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Classroom Action Research* atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Suharsimi Arikunto, Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu penyelidikan terhadap kegiatan pembelajaran berupa tindakan yang sengaja diciptakan dan terjadi dalam sebuah kelas (Machali, 2022).

Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan mengikuti tahapan model Kemmis dan McTaggart, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. 1. Perencanaan. Pada tahap ini peneliti menyiapkan modul ajar, mengorganisir sarana-prasarana yang diperlukan di dalam kelas, serta menyiapkan instrumen pencatatan dan analisis data terkait proses dan hasil tindakan. 2. Pelaksanaan tindakan. Peneliti mengimplementasikan modul ajar yang telah dirancang dalam situasi nyata, mencakup kegiatan pembuka, inti, dan penutup. Tindakan yang diberikan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Canva dalam pembelajaran Bahasa Arab, dengan fokus pada peningkatan hasil belajar siswa. 3. Melakukan pengamatan/observasi. Peneliti mengamati perilaku siswa selama proses belajar, memantau diskusi serta berjalannya TGT, serta menilai sejauh mana tiap peserta didik memahami materi sesuai tujuan PTK. 4. Melakukan refleksi. Pada fase ini peneliti merekam dan menilai hasil pengamatan, menganalisis pencapaian pembelajaran, serta mencatat kelemahan-kelemahan yang perlu diperbaiki untuk perencanaan siklus berikutnya, sampai tujuan PTK tercapai.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur capaian siswa setelah penerapan model pembelajaran, sedangkan observasi mencatat keterlibatan dan keaktifan siswa selama proses berlangsung. Dokumentasi dan catatan lapangan menjadi data tambahan yang mendukung refleksi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif; kuantitatif digunakan untuk melihat peningkatan nilai dari siklus ke siklus, sementara kualitatif dipakai untuk menggambarkan dinamika proses pembelajaran serta respon siswa terhadap penerapan TGT dengan media Canva.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan media canva dengan menggunakan instrumen lembar observasi guna mengetahui aktivitas siswa saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dan instrumen tes guna mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Lembar observasi aktivitas peserta didik siklus 1

NO	INDIKATOR/ASPEK YANG DIAMATI	SKOR			
		1	2	3	4
1	Merapikan diri dan kursi untuk mengikuti pembelajaran				✓
2	Membaca teks qiro'ah dengan jelas			✓	
3	Menerjemahkan teks qiro'ah secara berkelompok		✓		
4	Mempresentasikan hasil kelompok dengan baik			✓	
5	Mengikuti team games tournament dengan antusias			✓	
6	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran			✓	
7	Kegembiraan dan semangat belajar siswa dalam pembelajaran		✓		
8	Menyimpulkan materi yang dipelajari		✓		
9	Mengisi soal evaluasi dengan sungguh-sungguh			✓	
10	Sopan santun siswa selama pembelajaran			✓	
Jumlah			6	18	4
Nilai = Jumlah seluruh skor/40 X 100 %		70%			

Tabel 2. Lembar observasi aktivitas peserta didik siklus II

NO	INDIKATOR/ASPEK YANG DIAMATI	SKOR			
		1	2	3	4
1	Merapikan diri dan kursi untuk mengikuti pembelajaran			✓	
2	Membaca teks qiro'ah dengan jelas				✓
3	Menerjemahkan teks qiro'ah secara berkelompok			✓	
4	Mempresentasikan hasil kelompok dengan baik				✓
5	Mengikuti team games tournament dengan antusias				✓
6	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran				✓
7	Kegembiraan dan semangat belajar siswa dalam pembelajaran				✓
8	Menyimpulkan materi yang dipelajari				✓
9	Mengisi soal evaluasi dengan sungguh-sungguh				✓
10	Sopan santun siswa selama pembelajaran			✓	
Jumlah				9	28
Nilai = Jumlah seluruh skor/40 X 100 %		93%			

Tabel 3. Nilai Tes Siswa

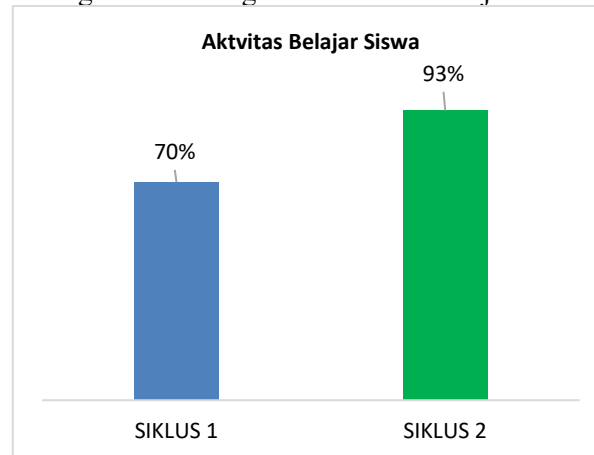
NO	NAMA	PRETEST	SIKLUS I	SIKLUS II
1	A J	20	20	60
2	A F P	20	20	80
3	A Y	40	60	80
4	A Z D	20	40	80
5	B T A	80	100	100
6	B N S	60	100	100
7	D A P	20	80	80
8	E Z N	60	80	100
9	F A A	80	80	100
10	F A F	60	100	100
11	G F P	100	100	100
12	I A	0	80	100
13	M S	80	100	100
14	M T H	20	80	80
15	M K P	40	40	80
16	M A	20	100	100
17	M R	60	80	80
18	M S	60	100	100
19	M A M	40	80	100
20	M A N A	40	40	80
21	M A B	60	80	100
22	M K H	60	80	100
23	M S I	40	80	100
24	N R A	20	100	100
25	N N	40	80	100
26	N P O	0	20	40
27	N A S	20	40	100
28	N A N	20	20	80
29	R F R	60	80	100
30	R A Z	60	100	100
31	R R F	40	100	100
32	R S R	20	100	100
33	S A H	80	80	80
34	S H	60	80	80
35	S J	0	20	40
Total Nilai Peserta Didik		1500	2540	3120
Presentase Ketuntasan		14%	71%	91%
Presentase Tidak Tuntas		86%	29%	9%
Rata-Rata Nilai Peserta Didik		43	73	89

Kriteria Hasil Belajar	KURANG	KURANG	SANGAT BAIK
------------------------	--------	--------	-------------

Penghitungan sesuai dengan rumus yang sudah disebutkan di Metode Penelitian. Adapun KKM Bahasa Arab untuk kelas X di MA YPPA Cipulus adalah ≥ 75

Berdasarkan Hasil observasi atau pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa pada siklus 1 siswa sudah bisa dikategorikan aktif, bisa di lihat dari tabel di atas skor didominasi oleh angka 3. Pada siklus ini masih ada beberapa siswa yang kurang konsentrasi saat belajar. Ada yang acuh ketika diperintah guru untuk menerjemahkan teks dan kebanyakan siswa tidak antusias dan ceria saat team games tournament. Hal ini menjadi dasar dilakukannya tindakan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Tindakan perbaikan yang dilakukan guru (peneliti) dengan menerapkan media canva pada saat TGT dilakukan. Hal ini berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa. Ditunjukkan dengan meningkatnya presentase aktivitas belajar siswa. Pada tabel siklus dua skor didominasi angka 4 yang artinya aktivitas siswa dikategorikan sangat baik. Pada siklus ini siswa mampu menerjemahkan teks dengan baik, mengikuti TGT dengan semangat dan gembira, serta mampu menyimpulkan materi. Untuk lebih jelasnya mengenai peningkatan aktivitas belajar siswa selama proses penelitian berlangsung dapat dilihat dari diagram batang berikut ini:

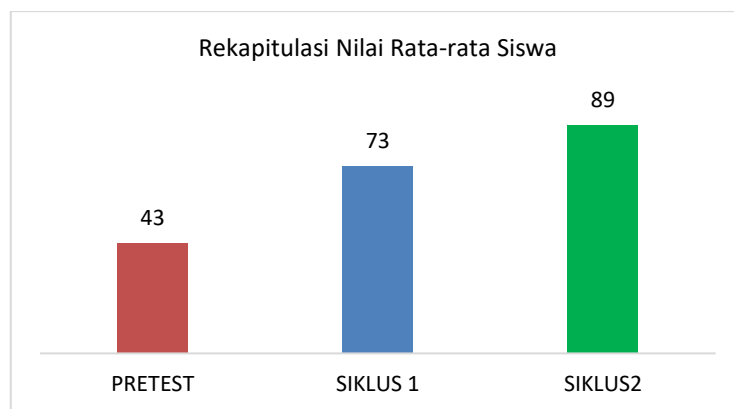
Diagram 1. Peningkatan aktivitas belajar siswa



Berdasarkan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa pada siklus I dan II yaitu pada siklus I aktivitas belajar siswa hanya mendapat presentase sebesar 70% dan pada tahap II aktivitas siswa meningkat dan mendapatkan presentase sebesar 93%.

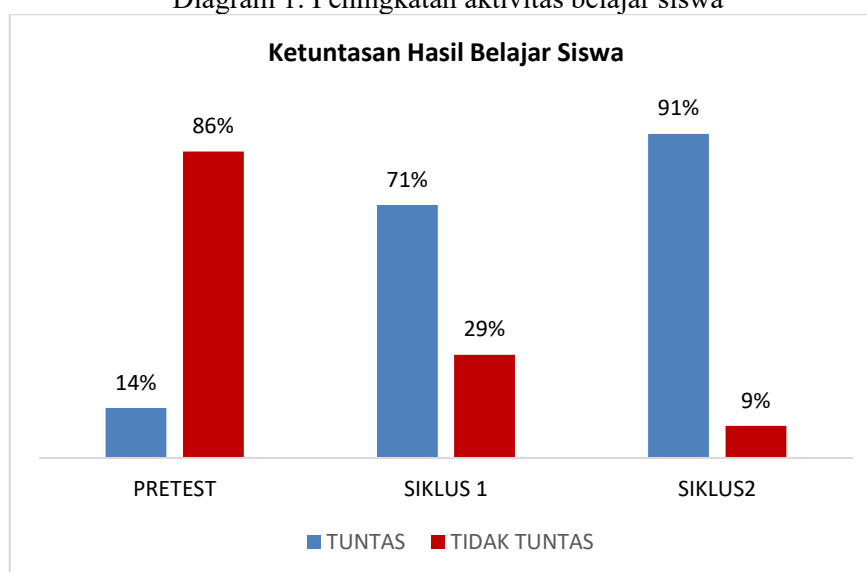
Hasil pengamatan pelaksanaan tindakan pra-siklus, siklus I dan siklus II. Dilihat dari Kriteria ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran Bahasa Arab kelas X yang ditetapkan MA YPPA Cipulus yaitu ≥ 75 maka hasil belajar siswa pra-siklus hanya ada 4 orang yang mencapai KKM, rata-rata nilai belajar siswa adalah 43 dengan nilai tertinggi 100. Hal ini disebabkan karena sebagian peserta didik belum banyak yang memahami kosakata yang tertera pada teks bacaan. Pada pelaksanaan tindakan kelas siklus I dengan model TGT tanpa media canva rata-rata nilai belajar siswa 73 dan nilai tertinggi siswa adalah 100. Hal ini terjadi karena siswa mulai memahami isi dari teks bacaan yang dibaca sehingga mereka banyak yang bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan di dalam TGT yang dilakukan. Pada pelaksanaan tindakan kelas siklus II dengan menerapkan model pembelajaran TGT dengan bantuan media canva rata-rata hasil belajar siswa yaitu 89 dan nilai tertinggi 100. Pada siklus ini sebagian besar siswa sudah memahami isi dari teks bacaan yang dipelajari serta mereka aktif mengikuti TGT dengan media canva sehingga mereka mampu menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru dengan mudah. Untuk lebih jelasnya mengenai peningkatan rata-rata nilai belajar siswa selama proses penelitian berlangsung dapat dilihat dari diagram berikut ini:

Diagram 1. Peningkatan aktivitas belajar siswa



Adapun untuk rekapitulasi ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat dari diagram yang satu ini:

Diagram 1. Peningkatan aktivitas belajar siswa



Dari diagram di atas dapat kita simpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa dari tes pra-siklus, siklus I dan siklus II yaitu: pada pra-siklus sebelum menggunakan model pembelajaran TGT adapun presentase siswa yang tuntas adalah 14% artinya hanya ada 4 siswa yang tuntas dari 35 siswa yang ada. Pada siklus I dengan menggunakan model pembelajaran TGT presentase siswa yang tuntas meningkat menjadi 71% artinya hampir sepertiga dari jumlah siswa atau 25 siswa tuntas dan 10 sisanya tidak tuntas. Pada siklus II dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media canva presentase siswa yang tuntas adalah 91% atau sebanyak 32 siswa tuntas dan hanya 3 siswa yang tidak tuntas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Canva dalam pembelajaran Bahasa Arab di kelas X MA YPPA Cipulus, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

Pertama, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terbukti mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa persentase aktivitas siswa meningkat signifikan, dari 70% pada siklus I menjadi 93% pada siklus II. Siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan bersemangat mengikuti proses pembelajaran, khususnya ketika mengikuti permainan dan turnamen akademik dalam TGT yang dipadukan dengan media Canva.

Kedua, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Canva juga berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Pada pra-siklus, hanya 14% siswa (4 orang) yang

mencapai KKM dengan rata-rata nilai 43. Setelah tindakan pada siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 71% (25 siswa tuntas) dengan rata-rata nilai 73. Pada siklus II, terjadi peningkatan lebih lanjut di mana 91% siswa (32 orang) tuntas dengan rata-rata nilai 89. Hasil ini menunjukkan bahwa integrasi TGT dengan media Canva tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga membantu mereka mencapai standar KKM yang ditetapkan sekolah.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament berbantuan media Canva efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas X MA YPPA Cipulus. Model ini layak dijadikan salah satu strategi inovatif bagi guru dalam mengelola pembelajaran Bahasa Arab yang lebih aktif, menarik, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21.

REFERENSI

- Luthfi, T., & Munir, D. R. (2021). Hubungan Mata Pelajaran Muatan Lokal Bahasa Arab Terhadap Kemampuan Baca Tulis Al-Quran Pada Siswa Kelas IX (Sembilan) SMP Al-Ihsan. *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 2(2), 172–185.
- Machali, I. (2022). Bagaimana melakukan penelitian tindakan kelas bagi guru. *Ijar*, 1(2), 2012–2022.
- Munir, D. R., Fajar, A., & Farihatunnisa, I. (2023). PELATIHAN KETERAMPILAN MEMBACA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA ARAB DI PENGAJIAN ANAK-ANAK KAMPUNG CUKANG LEMAH CIHANJAWAR PURWAKARTA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 3(6).
- Munir, D. R., & Fauzi, A. R. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Memahami Qowaid Ilmu Nahwu Dengan Menggunakan Media Rumus Arab Pegon. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(1), 221–228.
- Putra, H. P., Ariawan, K. U., & Arsa, P. S. (2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament untuk meningkatkan hasil belajar perakitan komputer. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6(3), 106–115.
- Rusman. (2017). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Raja Grafindo Persada.
- Slavin, R. E. (2010). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Nusa Media.
- Suryani, N. (2021). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Prenada Media.
- Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Kencana Prenada Media Gr.
- Umar, M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Edutrained: Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 5(2), 140–147. <https://doi.org/DOI> : <http://doi.org/10.37730/edutrained.v5i2.154> Diterima: