

Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Kartu Domino dalam Pembelajaran *Mufradāt*

Alvia Hairunisa*, Maman Abdurrahman
Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

*Corresponding Author: alviakhairunisa08@upi.edu
Dikirim: 01-08-2024; Direvisi: 13-08-2024; Diterima: 14-08-2024

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu domino dalam pembelajaran *mufradāt* (kosakata) bahasa Arab santri di DTA Nurun Ni'mah. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan melibatkan 10 santri laki-laki dan 8 perempuan. Media kartu domino yang digunakan berisi gambar dan kosakata Arab, yang didesain untuk membantu santri dalam mengingat dan memahami kosakata secara visual dan interaktif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode TGT berbantuan kartu domino mampu meningkatkan minat, antusiasme, dan kemampuan *mufradāt* santri. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif serta mendorong kerja sama dalam kelompok. Temuan ini menegaskan bahwa variasi metode pembelajaran dengan media yang menarik dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, serta memperkuat aspek sosial seperti kerja sama dan pemecahan masalah di antara santri. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Arab melalui pendekatan yang inovatif dan efektif.

Kata Kunci: Kartu Domino; Model Pembelajaran TGT; Pembelajaran *Mufradāt*

Abstract: This study aimed to determine the use of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by domino card media in learning Arabic *mufradāt* (vocabulary) of santri at DTA Nurun Ni'mah. This research used a descriptive qualitative method involving 10 male and 8 female students. The domino card media used contained pictures and Arabic vocabulary, which were designed to help students remember and understand vocabulary visually and interactively. Data collection was done through observation and interviews with teachers. The results showed that the application of the TGT method assisted by domino cards was able to increase students' interest, enthusiasm, and *mufradāt* ability. In addition, learning became more interesting and interactive and encouraged cooperation in groups. This finding confirmed that variations in learning methods with interesting media could increase the effectiveness of the teaching and learning process, as well as strengthen social aspects such as cooperation and problem solving among santri. This research made an important contribution to efforts to improve the quality of Arabic language learning through innovative and effective approaches.

Keywords: Domino Cards; TGT Learning Model; *Mufradāt* Learning

PENDAHULUAN

Satu dari tiga unsur bahasa yang merupakan sarana untuk meningkatkan kemampuan bahasa Arab seseorang adalah dengan penguasaan kosakata (Rosalinda, 2022). Kurangnya kosakata menjadi salah satu penyebab utama lemahnya pembelajar dalam menguasai bahasa Arab yang seringkali membuat proses pembelajaran menjadi sulit dan membosankan. Padahal, penguasaan *mufradāt* memiliki peran vital dalam empat keterampilan berbahasa (Syamsul & Arif, 2019).

Penguasaan kosakata dianggap sebagai elemen kunci dalam proses belajar bahasa baru dan mengembangkan keterampilan dalam bahasa yang telah dikuasai. Latihan-latihan untuk mengucapkan *mufradāt*, memahami maknanya, menghafal, dan menggunakannya dengan baik dan benar perlu diterapkan bagi para siswa. Empat hal yang harus dipenuhi oleh pembelajar bahasa Arab dalam mempelajari bahasa Arab yaitu keterampilan berbicara (*mahārah kalām*), keterampilan mendengar (*mahārah istimā'*), keterampilan menulis (*mahārah kitābah*), dan keterampilan membaca (*mahārah qirā'ah*). Untuk mencapai keempat *mahārah* tersebut, 3 hal ini harus diperhatikan yaitu *aswāt* (bunyi), *mufradāt* (kosakata), dan *qawāi'd* (tata bahasa) (Taubah, 2019).

Dalam menerapkan pembelajaran *mufradāt* di kelas, guru harus memberikan penyajian pembelajaran yang baik serta efektif. Penyajian pembelajaran merupakan aspek penting dalam proses pendidikan. Guru dapat mengadopsi pendekatan penyajian materi ajar dengan cara yang segar dan menarik. Dalam hal ini guru dapat mengadopsi model pembelajaran yang efektif dengan memasukkan unsur media pembelajaran berbentuk permainan (Chantika dkk., 2022). Karena hal itulah yang akan memberikan kenyamanan dan meningkatkan minat kepada siswa terhadap proses pembelajaran. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai cara yang berisi seperangkat tahapan baku dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, terutama dalam hal penyajian materi kepada siswa (Siregar, 2021). Pencapaian keberhasilan dalam proses belajar mengajar lebih mudah didapat dengan pemilihan metode pembelajaran yang tepat pada pembelajaran *mufradāt*.

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat dipilih oleh guru sebagai salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif yang dapat menarik perhatian siswa saat pembelajaran di kelas. Slavin (1996) menyatakan bahwa tipe TGT dalam model pembelajaran kooperatif bertujuan untuk mendorong siswa saling membantu dan saling menolong dalam mempelajari materi yang diajarkan oleh guru. Langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Slavin (1996) menempuh lima tahapan pembelajaran, yaitu penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), tahap permainan (*games*), tahap pertandingan (*tournament*), dan penghargaan (*team recognition*). Siswa tidak hanya diajarkan untuk menguasai materi, tetapi model pembelajaran TGT mengajarkan mereka untuk bekerja sama dalam kelompok.

Teams Games Tournament sebagai model pembelajaran dapat dikolaborasikan dengan media pembelajaran kartu domino. Kartu domino adalah kartu kosakata yang memuat arti dari kosakata yang diajarkan disertai dengan gambar. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Mumpuni & Supriyanto (2020) yang berjudul "Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar" diketahui skor kelayakan dari ahli media dan materi berada pada kategori baik. Sejalan dengan penelitian oleh Faizin dkk. (2020) bahwa penggunaan media pembelajaran dengan penerapan kartu domino di dalamnya dapat menumbuhkan perhatian pada santri dan menambah kemudahan proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi di DTA Nurun Ni'mah, guru menghadapi masalah dengan santri yang sering meminta untuk bermain *game* daripada mengikuti pelajaran yang berakibat pada kurangnya semangat dan fokus dalam belajar. Maka, berdasarkan permasalahan tersebut, guru melakukan pembelajaran dengan variasi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang memadukan antara kompetisi dan permainan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, efektif, kreatif, dan inovatif.



Tujuannya adalah untuk mengetahui penggunaan media kartu domino dalam model pembelajaran TGT dalam pembelajaran *mufradāt*.

Urgensi penelitian ini didasari oleh tujuan untuk mengetahui langkah-langkah penggunaan kartu domino dalam pembelajaran metode *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran *mufradāt*. Mengingat penguasaan kosakata (*mufradāt*) merupakan salah satu tantangan utama dalam pembelajaran bahasa Arab.

Penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi berbagai metode untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Marzuki (2019) melakukan Penelitian Tindakan Kelas yang berfokus pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi identitas diri. Dalam penelitiannya, TGT diterapkan melalui pertanyaan dan kuis, yang menghasilkan peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus pertama ke siklus kedua. Wahyuni (2023) juga melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan menerapkan model *Cooperative Learning* TGT yang dilengkapi dengan permainan Ular Tangga Raksasa dalam pembelajaran berbicara bahasa Arab. Siswa dibagi menjadi dua kelompok untuk melaksanakan turnamen dengan menggunakan media Ular Tangga Raksasa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara siswa dari siklus pertama ke siklus kedua. Firmansyah dkk. (2019) dalam penelitiannya yang berjudul "Model *Teams Games Tournament*: Analisis Hasil Implementasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" menggunakan sintaks model TGT yang dikemukakan oleh Slavin dalam penelitian deskriptif berbentuk Penelitian Tindakan Kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam meningkat dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa, serta meningkatnya antusiasme siswa ketika mendengarkan guru.

Perbedaan utama antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan media pembelajaran, serta fokus dan tujuan penelitian. Penelitian sebelumnya menggunakan media seperti kuis dan Ular Tangga Raksasa, sedangkan penelitian ini menggunakan kartu domino sebagai media pembelajaran. Selain itu, penelitian terdahulu bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan minat serta keterampilan berbicara bahasa Arab siswa, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media kartu domino dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran *mufradāt*.

METODE PENELITIAN

Metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif dipilih pada penelitian ini. Salah satu tujuan dari pendekatan deskriptif adalah untuk memberikan gambaran yang akurat dan jelas mengenai fakta-fakta, sifat-sifat, dan interaksi antar fenomena (Sugiyono, 2015). Metode deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang penggunaan metode *Teams Games Tournament* dengan bantuan Kartu Domino dalam proses pengembangan kosakata bahasa Arab.

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dalam tiga tahap dengan menggunakan metode analisis data Sugiyono (2015), yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Dua jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas yang terlibat menjadi pengajar dalam pembelajaran *mufradāt*. Sementara itu, sumber data sekunder meliputi data tambahan seperti dokumentasi foto, rekaman video, rekaman suara, dan



sebagainya. Subjek penelitian ini adalah santri di DTA Nurun Ni'mah yang berjumlah 18 orang serta guru yang menjadi pengajarnya. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari dua jenis, yaitu instrumen utama (*main instrument*) dan instrumen pendukung. Instrumen utama (*main instrument*) dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri dikarenakan penulis terlibat langsung pada fenomena yang diteliti dan peneliti memiliki peran penting dalam mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data. Sedangkan instrumen pendukung yang digunakan adalah pedoman wawancara dan lembar observasi santri.

KAJIAN PUSTAKA

1. Media Kartu Domino dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Kartu domino bahasa Arab adalah media pembelajaran yang menggunakan kartu berbentuk domino untuk membantu belajar dan memperkuat kosakata bahasa Arab. Setiap kartu terdiri dari dua kotak yang dihubungkan secara horizontal satu sama lain. Satu kotak berisi gambar binatang atau benda. Kotak lainnya berisi tulisan Arab yang menjelaskan gambar pada kotak pertama. Kartu berisi gambar binatang atau benda dengan tulisan Arab yang menunjukkan nama atau keterangan gambar tersebut. Beberapa kartu terdapat pertanyaan dalam bahasa Arab dan kartu lain berisi jawabannya. Langkah-langkah permainan kartu domino bahasa Arab :

- Setiap kelompok mendapatkan jumlah kartu yang sama, yaitu 20 kartu.
- Setiap kelompok mulai memainkan kartu domino secara bersamaan.
- Setiap kelompok bekerja sama untuk mencocokkan kartu domino, di mana masing-masing anggota kelompok harus menempatkan kartu domino mereka di samping kartu yang sesuai untuk membentuk rangkaian kartu domino.
- Setiap kelompok bekerja sama untuk merencanakan dan mengatur strategi agar mereka dapat menyelesaikan rangkaian kartu domino paling pertama.
- Kelompok yang pertama kali berhasil menyelesaikan set kartu domino pertama dengan mencocokkan semua kartu adalah pemenangnya



Gambar 1. Kartu Domino Bahasa Arab

Penggunaan kartu domino sebagai strategi untuk menyampaikan materi pelajaran melalui permainan merupakan pendekatan pembelajaran yang inovatif (Faizin dkk., 2020). Kartu domino terdiri dari serangkaian kartu dengan dua kotak yang saling terhubung, digunakan secara kreatif untuk menarik minat siswa dalam belajar. Kartu domino yang dimaksud tidak terkait dengan perjudian, melainkan dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran ini menyampaikan informasi secara visual, membantu siswa mengingat dan merespons materi pelajaran dengan lebih baik (Basim dkk., 2022). Penggunaan kemampuan linguistik tidak hanya menjadi tujuan utama dari penggunaan kartu domino, tetapi membantu pula membangun aspek sosial seperti kerja sama tim, pemecahan masalah, dan keterampilan penggunaan bahasa dalam konteks yang relevan bagi siswa (Mumpuni & Supriyanto, 2020).

Penggunaan media dalam pembelajaran membantu guru menghindari kejenuhan saat menyampaikan materi secara lisan. Selain itu, media membuat pelajaran lebih menarik minat bagi siswa (Wayan dkk., 2023). Pemilihan media yang sesuai dengan materi serta kebutuhan siswa sangat krusial bagi guru. Media pembelajaran akan membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru (Arsini & Kristiantari, 2022). Kriteria pemilihan media pembelajaran antara lain kesesuaian dengan materi pelajaran, kemudahan akses, keamanan, serta kemampuan untuk mempertahankan minat dan motivasi siswa (Paradita, 2022). Untuk menyampaikan pesan pembelajaran, keberadaan media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran. Komunikasi antara siswa, guru, dan materi pelajaran merupakan inti dari pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu, komunikasi dalam pembelajaran tidak mungkin terjadi tanpa adanya media.

Sebagai sarana pendukung proses pembelajaran, media pembelajaran membantu memperjelas informasi yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efisien. Pembelajaran dengan penggunaan media yang tepat dapat menunjang proses pendidikan yang baik dan mendekatkan atau memperlancar jalan menuju tujuan yang telah ditetapkan. Membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami adalah salah satu fungsi media pembelajaran, yang secara umum membantu guru dan siswa berinteraksi dengan lebih baik (Azizah, 2020). Media pembelajaran mencakup semua alat yang dapat menyampaikan pesan dan memotivasi pikiran, emosi, dan antusiasme siswa sehingga dapat memfasilitasi proses belajar siswa secara efektif.

Media dapat membantu siswa menjadi lebih fokus saat belajar, meningkatkan kemampuan mereka untuk mengingat, dan memperluas pengetahuan mereka tentang penggunaan kosa kata. Dengan menggunakan kartu kata dan kartu gambar, materi kosakata yang disampaikan lebih difahami oleh siswa (Natsir, dkk., 2022). Media juga membantu siswa mempelajari huruf, simbol, dan warna, serta mengenalkan mereka pada kata benda dan kata kerja di sekitarnya. Media ini mudah dibuat, murah, dan dapat digunakan dalam berbagai jenis permainan sesuai dengan pokok bahasannya (Maghfi & Ulfah, 2020). Dengan demikian hasil belajar siswa dapat dicapai menggunakan media pembelajaran yang lebih optimal.

2. Model TGT dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Model pembelajaran adalah sebuah kerangka yang terstruktur untuk melaksanakan proses belajar mengajar tertentu dengan tujuan tertentu (Khoirunnisa, 2020). Model pembelajaran berfokus pada pendekatan yang digunakan, tujuan-tujuan



pengajaran, pengelolaan kelas, dan tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai suatu perencanaan yang meliputi pola atau rencana untuk proses pengajaran di kelas. Model pembelajaran adalah struktur yang menggambarkan seluruh proses pengajaran dengan cara tertentu yang disampaikan oleh guru kepada siswa (Siregar, 2021).

Teams Games Tournament (TGT) pertama kali berhasil diimplementasikan oleh Robert Slavin dan tim dari Johns Hopkins University pada tahun 1978. Model ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui aktivitas permainan yang kompetitif namun mendukung kerja sama tim (Susanti, 2020). TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kerja tim yang terorganisir dalam kelompok-kelompok kecil yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang yang berbeda dalam hal kemampuan, jenis kelamin, suku, atau ras (Halawa dkk., 2022). Pembentukan kelompok ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan semangat siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, pembentukan kelompok kecil ini memungkinkan siswa bekerja sama sebagai sebuah tim untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Abdurrahman (2014) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki beberapa manfaat utama sebagai berikut: Pertama, kelompok-kelompok kecil yang terlibat dalam pembelajaran ini terdiri dari siswa-siswa dengan latar belakang yang berbeda sehingga dapat meningkatkan pengalaman belajar melalui keragaman latar belakang dan kemampuan. Kedua, di dalam kelompok, setiap anggota memiliki peran yang saling melengkapi, sehingga setiap kelompok membutuhkan kerja sama yang efektif untuk menyelesaikannya. Ketiga, guru berperan sebagai pemantau dan pendukung, membantu kelompok untuk meningkatkan kinerja dan memberikan bantuan ketika diperlukan.

TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan permainan yang menyenangkan untuk memotivasi siswa agar aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Slavin, pendekatan TGT mirip dengan *Student Team Achievement Division* (STAD), tetapi TGT melibatkan turnamen akademik, kuis, atau permainan khusus. Tahap model pembelajaran TGT menurut Slavin terdiri dari penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Mendorong siswa untuk belajar bahasa Arab adalah salah satu cara di mana *Teams Games Tournament* dapat membantu mereka menguasai *mufradāt*. Metode ini memberikan solusi bagi para pendidik untuk menyampaikan materi yang kompleks, seperti *mufradāt* yang perlu dihafalkan sehingga sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab (Susanti, 2020). Model *Teams Games Tournament* memiliki beberapa keunggulan, yaitu: (1) pembelajaran lebih jelas dan bermakna sehingga mudah dipahami; (2) siswa menjadi lebih termotivasi dan terlibat karena pembelajaran lebih menarik; dan (3) siswa dilibatkan dalam berbagai aktivitas belajar, seperti mengamati, melakukan, memerankan, dan mendemonstrasikan, tidak hanya mendengarkan uraian guru (Saputri, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Pembelajaran *Mufradāt* dengan Metode *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Kartu Domino di DTA Nurun Ni'mah



Proses pembelajaran *mufradāt* bagi santri DTA Nurun Ni'mah dengan model pembelajaran TGT dan media kartu domino dilakukan dalam dua sesi pertemuan. Pada pertemuan pertama, disampaikan materi *mufradāt* bahasa Arab bertema hewan dan materi *isim isyārah*. Pertemuan kedua dilakukan permainan turnamen yang dilakukan secara berkelompok, diawali dengan arahan dari guru mengenai model pembelajaran dan penggunaan media kartu domino.

Adapun kegiatan pembelajaran dengan penerapan *Teams Games Tournament* berdasarkan tahap pelaksanaan pembelajaran *Teams Games Tournament* menurut Slavin (1996) yaitu :

1) Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Dengan menggunakan media pembelajaran berupa lembar yang memuat gambar-gambar hewan, guru memulai penyajian di kelas dengan memperkenalkan *mufradāt* hewan dalam bahasa Arab. Guru menunjukkan gambar hewan satu per satu kepada santri sambil mengucapkan kosakatanya dalam bahasa Arab. Setelah itu, guru meminta santri mengulang nama masing-masing hewan secara bersamaan. Kemudian guru melanjutkan penyajian di kelas dengan menjelaskan materi *isim isyārah* yang ditulis di papan tulis.



Gambar 2. Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran masih ada beberapa santri yang mengobrol dan tidak fokus memperhatikan, tetapi kemudian mereka memperhatikan dengan baik serta sering mengajukan pertanyaan tentang materi *mufradāt* yang belum mereka pahami. Proses tanya jawab ini juga mendorong santri untuk berpikir kritis dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Partisipasi ini menunjukkan tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan dan membantu guru mengevaluasi efektivitas pendekatan pengajaran yang digunakan. Oleh karena itu, respon santri yang aktif selama proses penyajian di kelas sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi akademik (Saputri, 2024).

2) Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Guru mengelompokkan santri menjadi tiga kelompok dengan jumlah anggota masing-masing enam orang. Pada tahap ini, guru meminta santri untuk menghafalkan *mufradāt*. Kemudian guru meminta setiap kelompok berdiskusi antar anggotanya terkait materi yang telah diajarkan. Santri saling menguji hafalan *mufradāt* dan saling bertanya satu sama lain mengenai materi tersebut. Jika ada kosakata yang sulit dipahami, mereka saling membantu untuk memahaminya. Tujuan dari pembentukan kelompok ini adalah untuk membuat diskusi lebih efektif dan mendalam (Firmansyah dkk., 2019).



Gambar 3. Belajar dalam Kelompok

3) Tahap Permainan (*Games*)

Setelah santri berdiskusi satu sama lain dalam kelompok, guru kemudian menjelaskan peraturan permainan. Santri diberikan satu set kartu domino berjumlah 20 kartu dan berusaha menyelesaikan permainannya. Peraturan permainannya antara lain :

- Setiap kelompok diberi jumlah kartu domino yang sama, yaitu dua puluh kartu.
- Setiap kelompok mulai memainkan kartu domino secara bersamaan.
- Setiap kelompok bekerja sama untuk mencocokkan kartu domino, di mana masing-masing anggota kelompok harus menempatkan kartu domino mereka di samping kartu yang sesuai untuk membentuk rangkaian kartu domino.
- Setiap kelompok bekerja sama untuk membuat rencana dan mengatur cara agar mereka dapat menyelesaikan rangkaian kartu domino tercepat.
- Setiap kelompok berusaha menyelesaikan set kartu domino pertama dengan mencocokkan semua kartu menurut aturan permainan.
- Kelompok yang pertama kali berhasil menyelesaikan set kartu domino pertama dengan mencocokkan semua kartu dianggap sebagai pemenang.



Gambar 4. Permainan

4) Tahap Pertandingan (*Tournament*)

Setiap anggota kelompok berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan tugas, masing-masing memberikan kontribusi yang berbeda sesuai dengan keahlian dan kemampuan mereka. Kelompok pertama yang menyelesaikan set kartu domino paling pertama ditetapkan menjadi kelompok pemenang. Turnamen ini meningkatkan motivasi siswa melalui kompetisi yang sehat, memperkuat kerja sama tim, dan membantu siswa memperdalam pemahaman mereka terhadap materi (Nuraeni dkk., 2019). Selain itu, turnamen juga mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi dan berbagi ide, serta meningkatkan rasa percaya diri siswa. Turnamen

juga memungkinkan guru untuk mengukur kemajuan belajar siswa dengan cara yang dinamis dan interaktif.



Gambar 5. Turnamen Akademik

5) Penghargaan (*Recognition*)

Sebelum guru memberikan penghargaan kepada santri, guru dan santri bersama-sama membahas kartu domino yang telah diselesaikan oleh salah satu kelompok. Pembahasan ini dilakukan untuk menemukan jawaban yang tepat secara bersama-sama. Dengan cara ini, setiap kelompok yang belum berhasil menyelesaikan permainan dapat mengetahui jawaban mana yang lebih tepat. Kemudian guru mengajak santri untuk melakukan refleksi dan mengulas kembali materi yang telah dipelajari. Santri diminta untuk menyebutkan kembali *mufradāt* yang telah dihafalkan. Sesi penutup ini bertujuan untuk memastikan pemahaman santri terhadap *mufradāt*. Selain itu santri diberikan kesempatan untuk bertanya atau menyampaikan kesulitan yang mereka hadapi serta memberikan rangkuman singkat mengenai materi yang telah dipelajari. Pada tahap ini juga guru mengajak santri mengevaluasi pembelajaran *Teams Games Tournament* dan bertanya kesulitan atau halangan saat proses pembelajaran. Guru bertanya beberapa *mufradāt* berdasarkan gambar dan artinya dalam bahasa Indonesia. Dalam tahap ini santri menjawab pertanyaan guru dengan sangat baik dan sesuai. Pemahaman dan penguasaan *mufradāt* santri meningkat dibanding sebelum memulai pelajaran. Kemudian kelompok yang memenangkan permainan diberikan penghargaan berupa hadiah dan apresiasi dari guru serta santri yang lain. Dengan memberikan penghargaan, siswa merasa dihargai atas kerja keras dan kontribusinya, sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi mereka untuk terus berpartisipasi aktif dan memberikan yang terbaik dalam proses pembelajaran (Fauzi dkk., 2019).



Gambar 6. Evaluasi Permainan dan Penghargaan Tim

Dalam kegiatan pembelajaran, peneliti melakukan observasi terhadap proses belajar mengajar sesuai dengan lembar observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Hasil observasi tersebut dapat dilihat pada tabel 3, yaitu :

Tabel 3. Hasil Observasi Santri

No	Aktivitas	Aspek yang dinilai	Deskripsi Kegiatan
1	Penyajian	Menjawab salam dan berdoa	Pada tahap ini siswa menjawab salam dan berdoa bersama-sama dengan baik.
		Merespon apersepsi yang diberikan guru	Pada tahap ini siswa merespon apersepsi guru berupa pertanyaan pemantik dan bertanya kabar dalam bahasa Arab. Santri cukup merespon dengan baik, tetapi beberapa santri yang lain masih belum fokus pada pembelajaran.
		Memperhatikan guru saat penyampaian materi	Santri memperhatikan dengan seksama materi mengenai <i>mufradāt</i> . Perhatian yang lengkap ini menunjukkan bahwa santri tertarik dan serius dalam mempelajari materi yang disampaikan. Meskipun pada awal pembelajaran masih ada beberapa santri yang mengobrol dan tidak fokus memperhatikan.
		Bertanya tentang materi yang belum jelas dan difahami	Setelah selesai menjelaskan materi, guru mempersilahkan santri untuk bertanya. Beberapa santri bertanya mengenai pertanyaan yang belum mereka fahami. Proses tanya jawab ini juga mendorong santri untuk berpikir kritis dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Partisipasi ini menunjukkan tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan dan membantu guru mengevaluasi efektivitas pendekatan pengajaran yang digunakan.
		Menjawab pertanyaan guru	Santri menjawab dengan sangat baik saat guru bertanya beberapa hal terkait materi <i>mufradāt</i> yang telah diajarkan.
2	Belajar dalam Kelompok	Bekerjasama dan bekerja dalam kelompok	Pada tahap ini santri berpartisipasi sangat aktif di dalam kelompoknya masing-masing. Setiap anggota kelompok mencoba menyelesaikan permainan dengan strategi dan diskusi. Permasalahan yang masih sama adalah santri terkadang mengobrol di luar materi yang diajarkan yang dapat mengganggu pembelajaran kelompok. Untuk mengatasinya dilakukan pemantauan dan <i>monitoring</i> selama diskusi dan mengintervensi tepat waktu jika santri mulai membicarakan hal-hal yang tidak relevan dengan mater dan dengan segera mengarahkan diskusi ke topik yang sesuai.
		Berdiskusi terkait materi yang telah dijelaskan guru sesuai dengan kelompoknya masing-masing	Santri saling bertanya apabila ada materi atau kosakata yang susah dipahami antar sesama anggota kelompok dengan sangat baik dan aktif.



3	Tahap <i>Game</i>	Terlibat aktif dan antusias dalam bermain game	Pada saat permainan, semua santri terlibat aktif dan antusias sesuai dengan perannya masing-masing dalam kelompok. Setiap santri fokus berdiskusi dan bekerja sama untuk memenangkan permainan. <i>Game</i> memberikan kesempatan kepada santri untuk memperkuat peran mereka sebagai pemecah masalah dan pengambil keputusan.
4	Tahap <i>Tournament</i>	Setiap kelompok berlomba menyelesaikan pertanyaan dalam permainan dan berperan aktif dalam menyelesaikan tugas bersama kelompoknya.	Anggota kelompok berdiskusi dan berbagi informasi satu sama lain dengan antusias serta berusaha memberikan jawaban dan pengetahuan terbaik mereka untuk keberhasilan kelompok.
5	Tahap <i>Recognition</i>	Berbangga atas hasil yang diterima kelompok setelah melaksanakan <i>tournament</i> dan menerima penghargaan yang diperoleh oleh kelompok masing-masing	Setelah diketahui kelompok yang pertama kali berhasil menyelesaikan permainan, kelompok lain yang belum berhasil menyelesaikan permainan menerima keberhasilan kelompok lain dengan sangat baik.

Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas santri dalam pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan bahwa santri sangat aktif dan terlibat dalam pembelajaran, baik dalam kerjasama kelompok, semangat dalam bermain *game*, maupun partisipasi dalam turnamen. Kesimpulannya bahwa penggunaan metode TGT dengan kartu domino efektif dilakukan dalam pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab.

2. Wawancara dengan Guru Terkait Metode *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Kartu Domino dalam Pembelajaran *Mufradāt*

Tabel 4. Tabel Pedoman Wawancara

No	Pedoman Wawancara	Jawaban Guru
1	Manfaat yang di dapatkan dari metode pembelajaran TGT berbantuan kartu domino	Proses pembelajaran <i>mufradāt</i> dengan model TGT dengan kartu domino sangat membantu guru dalam memecahkan masalah di kelas seperti santri yang kurang antusias. Pemahaman <i>mufradāt</i> santri menjadi lebih baik, tidak mudah lupa terhadap kosakata, serta pembelajaran yang lebih menarik dan lebih termotivasi untuk belajar karena ada unsur permainan. Model pembelajaran ini juga membantu meningkatkan keterampilan sosial santri yaitu kerja sama tim dan diskusi antar kelompok.
2	Kekurangan model pembelajaran TGT berbantuan kartu domino	Memerlukan waktu yang relatif lama sehingga sulit apabila dilaksanakan dalam satu pertemuan. Adanya kesulitan dalam mengelola kelas dan menjaga fokus santri selama kegiatan diskusi berjalan. Santri kadang bertanya kembali peraturan permainan pada saat game berlangsung.



3	Penggunaan kartu domino dalam pembelajaran untuk mengingat kosakata	Metode ini membantu santri memahami dan mengingat <i>mufradāt</i> dengan lebih baik. Kosakata yang telah mereka pelajari dan hafalkan lebih diingat santri karena menggunakan media kartu domino.
4	Penggunaan model TGT dalam keterampilan interaksi sosial santri	Membuat santri lebih mudah berkomunikasi dengan teman karena mereka dapat saling membantu dan mendiskusikan materi juga saling menghargai sesama teman.
5	Penggunaan kartu domino sebagai alat bantu pembelajaran <i>mufradāt</i> untuk menarik minat belajar siswa	Santri menjadi tertarik dan serius dalam mempelajari <i>mufradāt</i> dan berpartisipasi aktif dalam diskusi dan permainan.

Kesimpulan dari wawancara ini adalah bahwa metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu domino secara umum diterima dengan sangat baik oleh para santri. Metode ini membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan karena adanya unsur permainan, yang menghilangkan kebosanan. Kosakata lebih mudah diingat dan dipahami dengan adanya perbedaan pemahaman sebelum dan sesudah pembelajaran. Metode ini meningkatkan interaksi dan kerjasama antar teman sekelas, serta memotivasi mereka untuk belajar lebih aktif. Penggunaan kartu domino sebagai alat bantu belajar juga dianggap efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan perhatian santri terhadap materi yang diajarkan. Beberapa tantangan dan kendala yang dialami berdasarkan wawancara dengan guru adalah waktu yang dibutuhkan untuk permainan terkadang lebih lama dari yang diperkirakan, kurangnya pemahaman santri terhadap peraturan permainan, dan pengondisian kelas yang menjadi tantangan.

Kelebihan pembelajaran model *Teams Games Tournament* menggunakan media pembelajaran domino adalah santri dapat lebih memahami materi dan mengingat *mufradāt* dengan lebih baik, serta meningkatkan kemampuan kerja sama dan komunikasi santri (Lestari & Widayati, 2022). Santri juga dilatih untuk memiliki kepekaan sosial dengan bertanggung jawab terhadap tugas masing-masing, menghargai perbedaan, dan menerima perbedaan hasil. Pembelajaran TGT menggunakan kartu domino meningkatkan motivasi dan keterlibatan santri dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik (Basim dkk., 2022). Media pembelajaran pasti memiliki aspek positif dan negatif, juga dikenal sebagai kelebihan dan kekurangannya saat digunakan (Maghfi & Ulfah, 2020). Kekurangannya adalah memakan waktu yang cukup lama sehingga lebih baik dilakukan dalam dua kali pertemuan, sulitnya mengelola beberapa kelompok yang bermain di waktu yang sama dapat menjadi tantangan tersendiri terutama dalam menjaga agar kelas tetap fokus dan terorganisir, kurangnya fokus santri selama penjelasan materi sering menjadi tantangan dalam proses pembelajaran, beberapa santri asyik dengan obrolannya sendiri saat sesi diskusi kelompok, beberapa santri kurang faham akan peraturan permainan yang sudah dijelaskan disebabkan kurangnya fokus santri saat penjelasan peraturan permainan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu domino dalam pembelajaran *mufradāt* memberikan dampak positif dari tingginya partisipasi dan keterlibatan santri dalam



kegiatan pembelajaran, santri menyatakan bahwa metode ini memudahkan mereka dalam memahami dan mengingat *mufradāt*. Tahap pelaksanaan pembelajaran menggunakan model TGT dengan bantuan kartu domino adalah penyajian kelas, belajar kelompok, tahap permainan, tahap pertandingan, dan penghargaan.

Kartu domino sebagai media pembelajaran membantu mereka mengasosiasikan kosakata dengan gambar atau konteks tertentu, sehingga ingatan mereka akan kosakata menjadi lebih kuat dan tahan lama. Metode ini juga memiliki dampak positif terhadap interaksi dan kerja sama antar santri. Dalam proses pembelajaran, mereka lebih antusias untuk bekerja sama dalam kelompok, saling membantu, dan mendiskusikan kosakata yang sulit. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi dan kerja sama tim. Penggunaan kartu domino sebagai alat pembelajaran mendorong santri untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Mereka lebih tertarik dan serius dalam mempelajari *mufradāt* dan berpartisipasi aktif dalam diskusi dan permainan. Secara keseluruhan, metode TGT berbantuan kartu domino tidak hanya efektif dalam meningkatkan penguasaan *mufradāt*, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan bagi para santri.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2014). Penerapan Strategi Cooperative Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Nahwu Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 21(2), 215–222.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 173–184. <https://doi.org/10.23887/jipgg.v5i1.46323>
- Azizah, H. N. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall. *ALSUNİYAT*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v1i1.24212>
- Basim, E. A., Taqiyah, S. Z., & Syafi'i. (2022). Penggunaan Media Domino Mufrodāt untuk Meningkatkan Keterampilan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 78–93. <https://doi.org/10.30997/tjpb.v3i2.6149>
- Chantika, A., Wahyuni, N. F., Alamsyah, S. S., & Rifai, T. (2022). Use of direct practice as an active learning innovation. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 1(2), 205–218. <https://doi.org/10.17509/curricula.v1i2.52076>
- Faizin, M., Al-Ghozali, & Zulfah, A. M. (2020). Penggunaan Permainan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Hafalan Mufrodāt Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII di MTS Tarbiyatus Shibyan Surabaya. *Lisan An-Nathiq : Jurnal Bahasa Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 119–127.
- Fauzi, Moh. 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>
- Firmansyah, M. I., Tantowi, Y. A., & Fawziah, G. R. (2019). Model Teams Games Tournament: Suatu Analisis Hasil Implementasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(2), 104–113. <https://doi.org/10.17509/t.v6i2.20583>
- Halawa, A., Telaumbanua, A., & Zebua, Y. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 582–589. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.84>
- Khoirunnisa, F. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Materi Muftada Khabar Kelas VII Mts Al-Musyawahrah Lembang. *Alsuniyat: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, 2(2), 126–136. <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v2i2.23612>
- Lestari, W., & Widayati, A. (2022). Implementation of Teams Games Tournament to Improve Student's Learning Activity and Learning Outcome: Classroom Action Research. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 5587–5598. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.1329>
- Maghfi, N., & Ulfah. (2020). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Papan Pintar (Smart Board). *Seling: Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2), 157–170.
- Marzuki. (2019). Meningkatkan Hasil dan Motivasi belajar Bahasa Arab Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Materi Identitas Diri. *Instructional Development Journal (IDJ)*, 2(2), 91–97. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/IDJ>
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88–101.
- Natsir, R., Khaerunnisa, & Atjo. (2022). Penggunaan Permainan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Siswa Kelas II UPT SD Negeri 17 Binamu Kabupaten Jeneponto Using of Word Cara Media Games to Improve Reading Aloud Skills Of Student In Class II UPT SD Negeri 17 Binamu at Jeneponto Regency. *Pinisi Journal Of Education*, 2(5), 24–35.
- Nuraeni, R., Hermawan, R., & Hendriani, A. (2019). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 175–184. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>
- Paradita. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Paradita. *ECIE Journal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(1), 73–85.
- Rosalinda. (2022). Penguasaan Mufradat (Kosakata) Bahasa Arab dengan Menggunakan Metode Mimicry Memorization (Mim-Mem Method). *Jurnal Serambi Mekah*, 4(1), 103–115.



- Saputri, B. (2024). Penerapan Pembelajaran Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Swasta Tanjung Anom. *Action Research Literate*, 8(6). <https://arl.ridwaninstitute.co.id/index.php/arl>
- Siregar, R. L. (2021). Memahami Tentang Model, Strategi, Metode, Pendekatan, Teknik, dan Taktik. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 63–75.
- Slavin, R. E. (1996). *Research for the Future Research on Cooperative Learning and Achievement: What We Know, What We Need to Know*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (22nd ed.). Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Susanti, R. (2020). Peningkatan Kemampuan Mengingat Kosakata Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Berbasis Karuta Calis. *ANUVA*, 4(4), 543–559.
- Syamsul, M., & Arif, M. (2019). Pengembangan Media Kartu Kamal dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Al-Irfan*, 2(2), 117–132.
- Taubah, M. (2019). Maharah dan Kafa'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Studi Arab: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 10(1), 32–38. <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/studi-arab>
- Wahyuni, S. (2023). Implementasi Model Cooperative Learning Teams Games Tournaments (TGT)-Giant Ladder Snake dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab. *Jurnal Agama Sosiasal Dan Budaya*, 6(1), 2599–2473. <https://doi.org/10.31538/almada.v6i1.2882>
- Wayan, I., Prasetya, S., Ngurah, G., & Agustika, S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Wordwall: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(3), 163–172. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i3.63393>

