

## Metode Teams Games Tournament Berbantuan Media Quizizz dalam Pembelajaran Mufradat untuk Mahasiswa Jurusan Manajemen Pendidikan Islam

### *Teams Games Tournament Method Assisted Quizizz Media in Mufradat Learning for Students of The Islamic Education Management Program*

<sup>1</sup>Sahrul Muhamad\*, <sup>2</sup>Laily Fitriani, <sup>3</sup>Abdul Aziz

[alulmuhamad0312@gmail.com](mailto:alulmuhamad0312@gmail.com), [laily@bsa.uin-malang.ac.id](mailto:laily@bsa.uin-malang.ac.id), [aaziz@uin-malang.ac.id](mailto:aaziz@uin-malang.ac.id)

<sup>123</sup>Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang, Indonesia



#### ARTICLE INFO

#### ABSTRACT

##### Article history

Received: 24 November 2023

Revised: 16 December 2023

Accepted: 21 December 2023

##### Keywords

Teams Group Tournament,  
Mufradat Learning,  
Quizizz.

\*Corresponding Author

Arabic language learning methods that are less interesting tend to be boring, so the Teams Group Tournaments method assisted by *Quizizz* media can be a solution that can be applied. The aims of this research are: (1) to describe how to apply the Teams Group Tournaments method assisted by *Quizizz* media in learning Arabic vocabulary (2) to obtain information regarding student responses regarding the application of Teams Group Tournaments assisted by *Quizizz* media in learning mufradat. This research method is descriptive qualitative; data collection methods are observation and interview. The results of this research include: (1) there are strengths and weaknesses in implementing the Teams Games Tournament type cooperative learning model assisted by *Quizizz* in this research. The strength is that students become more enthusiastic, motivated, and easy to understand in learning Arabic, while the weakness is that the internet does not work, the class becomes noisy, and the projector LCD must be able to connect (2) the implementation of the Teams Group Tournaments method assisted by *Quizizz* media in learning Arabic vocabulary makes students enthusiastic, happy, interested and easy to understand in learning Arabic, mainly Arabic vocabulary. The conclusions can be drawn, namely (1) the methods and media are very suitable for use in learning Arabic, (2) the level of student motivation in learning Arabic has increased, and (3) student satisfaction in the learning process that has been carried out has been achieved.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## 1. Pendahuluan

Metode pembelajaran sering kali menjadi penyebab suatu pembelajaran terkesan kurang menyenangkan, sehingga metode yang terlihat monoton dan kurang menarik akan mempengaruhi suasana kelas, hal ini dapat menimbulkan kesulitan kepada mahasiswa dalam menyerap materi (Khomsah & Imron, [2020](#)). Pemilihan metode yang sesuai tentu berpengaruh pada tercapainya target pembelajaran pada proses pendidikan (Rohmawati, [2023](#)). Hal ini kemudian menjadikan metode memiliki peran yang cukup fundamental untuk membentuk keberhasilan dari proses pengajaran.

Terdapat beberapa metode pembelajaran yang bisa diaplikasikan oleh pengajar dalam proses mengajar, termasuk di antaranya metode pembelajaran kooperatif yaitu *Metode Teams Games Tournament*, mencakup penyampaian materi, latihan-latihan, pengelompokan, pertandingan, *games* dan pengapresiasian (Rifqi et al., [2022](#)). *Teams Games Tournament* dapat dikatakan sebagai metode pembelajaran yang mampu menciptakan nuansa di kelas menjadi lebih aktif (Syafiqah, [2018](#)). Untuk itu, melalui metode ini diharapkan materi yang diajarkan akan tersampaikan dengan baik.

Metode pembelajaran sangat erat kaitannya dengan mata pelajaran, sebab metode perlu menyesuaikan dengan materi yang akan disampaikan (E. R. Widayanti & Slameto, [2016](#)), tak terkecuali materi tentang bahasa Arab. Pengajaran bahasa Arab memiliki tahapan-tahapan dalam penyajian materinya, sehingga perlu memerhatikan terlebih dahulu unsur-unsur yang ada di bahasa Arab, yakni bunyi (*aswat*), kosakata (*mufradat*), dan kaidah (*qowaid*) (Fu'adah, [2021](#)). Dalam kesempatan ini *mufradat* menjadi faktor penting dalam mendukung belajar bahasa Arab.

Pengajaran *mufradat* perlu dijadikan sebagai pondasi sebelum mencapai keberhasilan dalam belajar bahasa Arab, sebab akan terasa sulit mencapai dan mengembangkan kemahiran bahasa Arab apabila kurang menguasai *mufradat* (Munir & Nurlatifah, [2023](#)). Banyaknya *mufradat* akan menopang seseorang untuk berkomunikasi menggunakan bahasa Arab (Miftah, [2023](#)). Pernyataan tersebut dapat ditemukan pada riset Siti Fatimatul Azizah, ia menyatakan bahwa penguasaan kosakata dapat berpengaruh pada keterampilan berbicara secara signifikan. (Siti et al., [2021](#)).

Berdasarkan penelitian terdahulu milik (Intan Muflihah & Rahmadani, [2022](#)) yang dilakukan pada siswa X IPA MA NU Sumber Agung, telah dibahas mengenai signifikansi pengaruh metode *Team Games Tournament* dalam penguasaan kosakata. Temuan penelitian tersebut mengonfirmasi adanya peningkatan penguasaan kosakata melalui penerapan model *Team Games Tournament*. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai dari hasil belajar sebelum dan sesudah menerapkan metode ini.

Riset serupa dilakukan oleh (Rohmawati, [2023](#)), yang bertujuan mendeskripsikan berhasil tidaknya proses belajar mengajar melalui *model cooperative learning* yaitu *Teams Games Tournament*. Temuan pada penelitian ini menyatakan adanya peningkatan terhadap hasil belajar melalui metode *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran *mufrodat*. Berdasarkan hasil penelitiannya, maka penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan perbantuan media Flash Card (Kartu Bergambar) pada materi *mufrodat* dapat menjadi solusi alternatif dalam menyelesaikan masalah pembelajaran penguasaan *mufrodat*.

Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode *Teams Games Tournament* berdampak positif pada pengajaran *mufrodat*. Sejatinya, seseorang yang memiliki kualitas dan kuantitas dalam penguasaan *mufrodat*, akan menjadikannya mahir dalam berbahasa (R. Widayanti & Febrianingsih, [2020](#)). Meskipun sudah banyak penelitian tentang metode ini, namun peneliti belum menemukan pengolaborasiannya dengan media *Quizizz*, padahal media *Quizizz* sangat mendukung penerapan dari metode *Teams Games Tournament*. Hal ini menjadikan peneliti tertarik untuk menerapkan metode tersebut di STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang dengan berbantuan media *Quizizz*.

Media *Quizizz* dipilih karena media pembelajaran ini merepresentasikan tes secara berkelompok, yang dapat melatih penguasaan terhadap materi. Sehingga melalui media ini, jika diaplikasikan dengan metode *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran bahasa Arab, akan sangat mendukung poses pembelajaran *mufrodat* dan menjadikan proses tersebut terasa lebih menyenangkan. Hal ini dilandaskan karena media pembelajaran menjadi salah satu inovasi yang secara khusus mampu menciptakan ruang kelas yang lebih menarik (Faradisa & Fitriani, [2023](#)). Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti berupaya untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif melalui metode *Teams Games Tournament* dengan didukung *Quizizz* dalam pembelajaran *mufrodat*.

## 2. Metode

Peneliti menggunakan metode kualitatif dalam kajian ini. Sementara itu, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif. Pendekatan ini bersifat deskriptif sebab memiliki tujuan dalam membuat deskripsi secara teratur atau tersistematis mengenai penerapan metode *Teams Games Tournament* berbantuan *Quizizz* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan wawancara. Teknik observasi digunakan peneliti untuk mengetahui proses berlangsungnya pembelajaran *mufrodat* di lokasi

penelitian. Teknik wawancara digunakan peneliti untuk mengetahui respon dari mahasiswa dengan mengungkapkannya melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun sebelumnya (Sugiyono, [2017](#)). Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara terhadap informan yakni mahasiswa yang terlibat langsung dalam proses penerapan metode *Teams Games Tournament* dan media *Quizizz*. Peneliti menggunakan wawancara penelitian terbuka (*open questionnaire*) berupa pertanyaan yang tidak dibatasi sehingga responden bebas memberikan jawabannya atas pertanyaan yang diajukan oleh peneliti.

Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa jurusan Manajemen Pendidikan Islam semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 29 orang dan bertempat di Sekolah Tinggi Agama Islam Ma'had Aly Al-Hikam, Malang. Dalam melakukan penelitian, peneliti bertindak sebagai orang yang melakukan observasi dengan mengamati secara langsung pada objek penelitian. Peneliti terlibat langsung di lokasi penelitian untuk dapat mengambil data, hadirnya peneliti memiliki peran sebagai salah satu instrumen dalam memperoleh data secara kualitatif lewat cara melibatkan dirinya langsung pada kegiatan belajar mengajar di lokasi penelitian (Gunawan, [2017](#)).

Sebelum turun di lokasi penelitian, peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada pihak yang berwenang di kampus atau instansi guna kelancaran selama proses penelitian. Adapun, kebutuhan waktu yang diperlukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini yaitu dua kali pertemuan berdasarkan target yang ingin dicapai oleh peneliti.

### **3. Hasil dan Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode *Teams Games Tournament* berbantuan media *Quizizz* dalam pembelajaran *mufradat* mahasiswa Jurusan Manajemen Pendidikan Islam di Sekolah Tinggi Agama Islam Ma'had Aly Al-Hikam Malang. Berikut adalah hasil kajian tentang metode *Teams Group Tournament*, media *Quizizz*, pembelajaran *mufradat*, dan seperti apa penerapannya, serta respon dari mahasiswa setelah diterapkannya metode ini dengan berbantuan media *Quizizz* pada pembelajaran *mufradat*.

#### **3.1. Metode Teams Games Tournament dalam Pembelajaran Bahasa Arab**

*Teams Game Tournament* atau disebut metode TGT adalah suatu metode yang menggabungkan belajar dan bermain menjadi suatu proses belajar mengajar di mana mahasiswa dikelompokkan dan dikompetisikan secara kooperatif. Metode ini melibatkan semua mahasiswa di kelas tanpa terkecuali. Metode ini juga melibatkan tindakan seluruh mahasiswa untuk saling berdiskusi. Terdapat permainan di dalamnya yang mampu menstimulus motivasi mahasiswa pada pembelajaran, dan juga mampu mengulang materi (Shodiq et al., [2021](#)). Permainan dalam metode pembelajaran kooperatif ini menjadikan mahasiswa bukan sebatas belajar lebih santai melainkan

juga bertanggung jawab dan jujur, menciptakan kompetisi yang sehat dan terlibat dalam pembelajaran (Marliana & Isyarona, [2022](#)).

*Teams Game Tournament* merupakan satu di antara banyaknya model pembelajaran kooperatif dengan cara mengelompokkan mahasiswa menjadi 4-6 orang dalam satu tim belajar, di mana anggota tim diambil secara heterogen (Buhun et al., [2019](#)). Konsepnya yang mengolaborasikan antara bermain dan belajar membuat materi yang disampaikan tidak membosankan (Kiswanti & Purwati, [2020](#)). Dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya *mufradat* mahasiswa dihadapkan pada kemampuan untuk dapat menguasainya. Oleh sebab itu, dibutuhkan metode yang menarik supaya mahasiswa tidak lagi jenuh dan materi yang disampaikan bisa dipahami.

*Teams Games Tournament* dijadikan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran untuk membentuk pembelajaran dari yang membosankan menjadi menyenangkan, lewat metode ini mahasiswa menjadi terdorong untuk terlibat dalam belajar bahasa Arab kemudian hal inilah yang juga mampu meningkatkan proses penguasaan *mufradat* mahasiswa (Syafiqah, [2018](#)). Penggunaan metode ini sangat sesuai untuk diterapkan pada proses belajar bahasa Arab sebab menawarkan solusi kepada para pengajar untuk menyampaikan materi yang terbilang agak sulit, termasuk di antaranya *mufradat* yang perlu dihafal, sehingga pengajar dapat mempersiapkan model pembelajaran kooperatif yaitu metode *Teams Games Tournament* agar menarik keinginan untuk mempelajari bahasa Arab.

Pada proses penerapannya, metode ini jauh lebih menyenangkan sebab peneliti mengombinasikan kedua unsur pembelajaran yaitu metode *Teams Games Tournament* dan Quizizz. Di mana Quizizz adalah *website* yang bisa diakses oleh siapa saja dengan memasukkan email ketika baru pertama kali menggunakannya, dan didesain untuk memberikan kemudahan bagi para pengajar dalam mengedit atau menyusun sebuah permainan dengan model pertanyaan-pertanyaan berbentuk kuis sehingga mampu memanfaatkannya dalam mengevaluasi hasil pembelajaran, menyampaikan materi yang baru, dan memberikan ruang untuk berdiskusi (Nurdiansyah et al., [2021](#)). Selain itu, pembelajaran menggunakan metode *Teams Games Tournament* dapat membuat mahasiswa menjadi lebih aktif yang pada akhirnya akan mendorong dan menguatkan penguasaan *mufradat* secara berkelompok, serta mendiskusikannya melalui cara yang lebih asik dan seru (Wahyuni, [2023](#)).

### 3.2. Penggunaan Media Quizizz dalam Pembelajaran Mufradat

Media Quizizz ini digunakan sebagai media pembelajaran yang bersifat *games* dan *tournament* sehingga sangat sesuai menerapkannya pada pembelajaran model kooperatif yaitu *Teams Games Tournament*. Media Quizizz ialah salah satu *website* yang digunakan dalam merancang sebuah *games* berupa kuis interaktif yang dapat dimanfaatkan pada kegiatan belajar

mengajar. Website ini memiliki *tools* pendukung yang bisa digunakan secara gratis dan diakses secara bebas. Website *Quizizz* ini memiliki kelengkapan yang dapat menyajikan berbagai mata pelajaran sesuai jenjangnya ke dalam sebuah materi berbentuk kuis (Rahmawati et al., [2023](#)).

Kelebihan dari media *Quizizz* ini di antaranya dalam proses penyajiannya yaitu berupa pertanyaan-pertanyaan yang didesain memiliki waktu yang terbatas, sehingga siswa terdorong untuk menyelesaikan kuis tersebut dengan berpikir secara tepat dan cepat sebelum waktunya selesai. Selanjutnya, kelebihan lainnya yang terdapat pada *Quizizz* ialah tampilannya berwarna dan bergambar yang terdapat pada jawaban dari pertanyaan yang ada, ini juga dapat dilihat pada layar yang digunakan oleh pengajar (Citra & Rosy, [2020](#)). Pemilihan media pembelajaran yang cocok tentu dapat menciptakan nuansa kegiatan belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dan mampu mengembangkan kreatifitasnya. Hal ini berdampak positif pada terwujudnya capaian mahasiswa agar mendapatkan hasil yang terbaik pada pembelajaran (Nurdiansyah et al., [2021](#)).

Terlebih pada pembelajaran bahasa Arab, ditemukan kesulitan dalam menguasai *mufradat* sebab penyajian materinya yang monoton (Yunus & Moch. Hasyim Fanirin, [2021](#)). Hartono mengatakan terdapat permasalahan dalam pembelajaran *mufradat* bahwa pembelajaran biasanya terkesan sebatas penyampaian yang bersifat konvensional atau berjalan satu arah saja, sehingga akan membuat mahasiswa menjadi bosan dan dampaknya akan sampai pada kurangnya keberhasilan pembelajaran (Hartono et al., [2021](#)). Oleh karena itu, melalui penggunaan *Quizizz* ini dapat menjadi salah satu solusi dalam pembelajaran *mufradat*.

Salah satu cara penggunaan media yakni dengan cara memilih beberapa materi *mufradat* yang akan dipelajari dengan cara bermain dan berkompetisi antar kelompok yang nantinya ditampilkan di *Quizizz*. Selain itu, *Quizizz* juga bisa digunakan untuk mengasah kemampuan dan pemahaman para mahasiswa, yakni dengan cara mengemas penyajian materi melalui kuis, sehingga menjadi lebih menarik dan inovatif serta di akhir kuis akan memberikan penilaian berdasarkan waktu pengerjaan dan ketepatan jawaban (Anggian, [2022](#)).

### **3.3. Penerapan Metode Teams Games Tournament dan Media *Quizizz* dalam Pembelajaran Mufradat di STAIMA Al-Hikam Malang**

Proses pembelajaran *mufradat* dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Quizizz* pada mahasiswa jurusan Manajemen Pendidikan Islam STAIMA Al-Hikam Malang, dilakukan sebanyak dua kali. Dalam satu kali pertemuan, terdapat lima tahapan proses pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament*, yaitu penyampaian materi, berdiskusi dengan tim, permainan, turnamen, dan pemberian hadiah (Rifqi et al., [2022](#)). Model penerapan ini dilaksanakan dengan bertim-tim dan juga dilakukan dengan memainkan *game*

berupa kuis, mahasiswa sebelumnya akan disampaikan petunjuk oleh pengajar dan juga terlebih dahulu diberikan arahan terkait model pembelajaran dan media *Quizizz* yang akan diterapkan.

Pada praktik penerapan media *Quizizz*, sebelumnya pengajar dapat menentukan atau memilih model pengerjaan soal-soal yang disajikan apakah akan dikerjakan secara mandiri atau bersama tim, pengajar dapat menyesuaikan penyajian kuisnya dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan untuk mahasiswa (Fawaidatun et al., 2023). Adapun pada penelitian ini, peneliti mendesain *Quizizz* dengan model kuis kelompok, sehingga model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dapat terlaksana.

Penerapan metode *Teams Games Tournament* berbantuan media *Quizizz* dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya *mufradat* ialah sebagai berikut:

- a. Pengajar menyiapkan materi sesuai dengan mata kuliah *Arabic For Education Management*.
- b. Pengajar menjelaskan petunjuk terkait penerapan metode *Teams Games Tournament* berbantuan *Quizizz* dalam pembelajaran *mufradat*.
- c. Pengajar membagi mahasiswa menjadi beberapa kelompok, beranggotakan empat atau lima orang.
- d. Pengajar menyampaikan materi pembelajaran kepada mahasiswa.
- e. Pengajar memberi waktu kepada mahasiswa untuk memahami materi yang sudah dijelaskan dengan berdiskusi bersama teman sekelompok.
- f. Pengajar sesekali memberi pertanyaan dalam proses pembelajaran terkait pemahaman mahasiswa pada materi *mufradat*.
- g. Selanjutnya, pertanyaan dilanjutkan melalui penggunaan media *Quizizz*. Untuk mengoperasikan media *Quizizz* terlebih dahulu pengajar memberikan kode (*password*) *Quizizz* yang dijadikan sebagai akses masuk mahasiswa.
- h. Setelah semua mahasiswa terakses pada media, *Quizizz* sudah bisa dijalankan oleh pengajar.
- i. Mahasiswa saling berlomba dalam tiap kelompoknya menjawab setiap soal terkait *mufradat* yang ada di dalam *Quizizz*.
- j. Setelah soal-soal sudah dikerjakan semua, pengajar menyajikan tampilan berupa hasil yang diperoleh tiap kelompok mahasiswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan *Quizizz* dalam penelitian ini menunjukkan pengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan *mufradat* pada materi yang berkaitan dengan manajemen. Hal ini dikarenakan mahasiswa aktif dalam pembelajaran dan dapat berdiskusi dengan kelompoknya. Disamping itu, mahasiswa terdorong untuk bersaing mendapatkan nilai yang banyak agar timnya menang dengan mendapat poin

terbanyak pada saat *games* dan *tournament* dilaksanakan, sehingga tiap mahasiswa akan memiliki kesungguhan untuk memahami materi dan menyelesaikan proses belajar mengajar dengan asik dan menyenangkan.

Setelah menerapkan metode ini, tidak terdapat mahasiswa yang kurang bersemangat dan tidak aktif selama berjalannya kegiatan belajar. Dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan *Quizizz* sangat baik untuk diterapkan dalam pembelajaran *mufradat* dan dapat memberikan dorongan belajar mahasiswa (Mumtaza, [2023](#)), lewat nuansa yang asik tentu akan menarik mahasiswa agar nyaman dalam belajar (Tukina et al., [2022](#)). Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan *Quizizz* tak hanya berfokus pada mahasiswa yang memiliki kemampuan tinggi lebih aktif, tetapi juga mahasiswa yang memiliki kemampuan akademik yang rendah turut berpartisipasi dan berperan cukup penting dengan timnya (Pratama et al., [2022](#)).

Media pembelajaran dalam penggunaannya, tentu tidak terhindar dari segi positif dan negatif atau yang disebut kelebihan dan kekurangannya (Aflisia et al., [2023](#)). Adapun kelebihan dari penggunaan metode *Teams Games Tournament* berbantuan *Quizizz* dalam pembelajaran *mufradat* adalah sebagai berikut:

- a. Membuat mahasiswa di kelas menjadi lebih aktif,
- b. Mahasiswa bersemangat mempelajari bahasa Arab,
- c. Mahasiswa merasa mudah saat belajar *mufradat*, sebab tidak lagi menghafal
- d. Memotivasi mahasiswa untuk belajar,
- e. Suasana kelas menjadi lebih menyenangkan,
- f. Memudahkan pengajar untuk bisa mengevaluasi mahasiswa pada saat proses belajar berlangsung, dan
- g. Memudahkan mahasiswa untuk mengulang materi, sebab setelah menyelesaikan tes pada media, akan tampil jawaban yang benar dan jawaban yang dipilih oleh mahasiswa.

Adapun kekurangannya media *Quizizz* ini dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu sebagai berikut:

- a. Internet yang kurang bagus akan mengganggu proses berjalannya Media *Quizizz* ini, sehingga media tidak dapat dioperasikan.
- b. Media *Quizizz* juga memerlukan LCD proyektor serta listrik yang memadai agar dapat menampilkan layar ketika media dijalankan. Media *Quizizz* sulit diterapkan dan kurang berjalan efektif apabila tidak adanya fasilitas tersebut.
- c. Suasana kelas bisa menjadi riuh karena mahasiswa antusias dalam mengerjakan kuis yang ada pada media tersebut. Hal ini memerlukan keterampilan bagi guru agar tetap dapat mengontrol suasana kelas ketika pembelajaran berlangsung.

### 3.4. Respon Mahasiswa Terhadap Penerapan Metode Teams Games Tournament dan Media Quizizz dalam Pembelajaran Mufradat

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, pembelajaran yang efektif, dan memberikan kemudahan pemahaman tentang *mufradat* yang berkaitan dengan manajemen, sehingga penguasaan *mufradat* mahasiswa akan meningkat (Noorfaedah, 2022). Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh mahasiswa Jurusan Manajemen Pendidikan Islam di STAIMA Al-Hikam, sebagai berikut:

“Metode TGT dalam pembelajaran *mufradat* memudahkan saya dalam memahami *mufradat* secara cepat dan tanggap, sehingga dapat mengasah otak untuk lebih cermat dan teliti, tentunya perubahan yang dirasakan saat menjawab benar semakin meningkat”

“... Sangat efektif, karena membuat lebih semangat untuk menghafal *mufradat* dan membuat bahasa Arab menjadi mudah dan menyenangkan.”

Mahasiswa merespon dengan merasa senang karena proses pembelajaran berjalan dengan model permainan secara berkelompok dan nuansa kompetitif yang terbangun. Keinginan agar mendapat hasil yang terbaik di antara tim mahasiswa secara tidak langsung mendorong dan menumbuhkan semangat belajar mereka. Apabila ada anggota dari tim yang merasa sulit dalam memahami materi atau soal, anggota tersebut dapat mendiskusikannya dengan teman di timnya masing-masing, sehingga anggota yang mencari jawaban terlihat lebih aktif dalam belajar.

“Tentunya lebih semangat karena metode pertanyaan berupa teka-teki seperti permainan atau *game* berbasis poin, sehingga memacu untuk memperhatikan jawaban yang benar, dan ini sangat membantu dalam memahami *mufradat*.”

Mahasiswa memberikan respon bahwa mereka terpacu untuk lebih semangat dan aktif dalam memahami materi. Ini dapat mengikis pandangan mahasiswa yang mengatakan bahwa belajar bahasa Arab itu sulit. Apalagi metode ini diterapkan pada mahasiswa yang bukan dari jurusan Pendidikan Bahasa Arab, maka tentu pembelajaran *mufradat* menggunakan metode *Teams Games Tournament* dengan media *Quizizz* ini cocok diterapkan di berbagai jurusan bahkan jenjang pendidikan asalkan dilengkapi dengan fasilitas yang mendukung. Pemilihan metode yang tepat dalam pembelajaran bahasa Arab dapat membuat pembelajaran menjadi efektif dan efisien (Yusvida, 2020).

Dampak dari penerapan metode *Teams Games Tournament* dengan berbantuan *Quizizz* dapat memberikan mahasiswa pengetahuan dan melatih sikap, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam berbahasa Arab. Temuan penelitian melalui observasi dan wawancara menunjukkan bahwa respon mahasiswa sangat positif tentang penerapan metode *Teams Games Tournament* berbantuan media *Quizizz* dalam pembelajaran *mufradat*.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan sebagaimana yang telah dipaparkan, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan metode *Teams Group Tournaments* berbantuan media *Quizizz* dalam pembelajaran *mufradat* mahasiswa jurusan Manajemen Pendidikan Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Ma'had Aly Al-Hikam Malang direspon positif oleh mahasiswa. Keaktifan dan semangat belajar siswa meningkat, sehingga mudah memahami materi dan menguasai *mufradat*. Mahasiswa jurusan Manajemen Pendidikan Islam mengakui bahwa penerapan metode *Teams Group Tournaments* menjadikan suasana belajar jauh menyenangkan dan memotivasi mahasiswa agar aktif dalam pembelajaran.

Temuan penelitian ini membuka ruang bagi peneliti lainnya untuk melihat lebih mendalam terkait efektivitas penerapan *Teams Group Tournaments* dan penggunaan *Quizizz* dalam evaluasi *mufradat* ini, dengan diterapkan langsung bentuk pertanyaan-pertanyaan yang didesain dari *Quizizz* sehingga bisa langsung mengetahui tingkat efektivitasnya, antusias mahasiswa dan lain sebagainya yang berupa respon dari penerapan metode dan media yang dikolaborasi. Sebagai tambahan, sekiranya ada perluasan penerapan metode *Teams Games Tournament* dan media *Quizizz* ini, bukan hanya sebatas pembelajaran *mufradat*, tetapi juga pada keterampilan berbahasa Arab yang lain.

#### Referensi

- Aflisia, N., Karolina, A., & Yanuarti, E. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Penguasaan Unsur Bahasa Arab. *Al-Muktamar As-Sanawi Li Al-Lughah Al-Arabiyyah (MUSLA)*, 1–17.
- Buhun, M. F., Purwadi, A., & Fauzi, M. F. (2019). The Influence of Teams Games Tournament (TGT) toward Students' Interest in Arabic Language Learning. *Izdiyar : Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 2(2), 135–148. <https://doi.org/10.22219/jiz.v2i2.9986>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Faradisa, A. S., & Fitriani, L. (2023). Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Kosakata di MTs Nurul Ulum. *Al-Fusha : Arabic Language Education Journal*, 5(1), 17–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.36835/alfusha.v5i1.1028>
- Fawaidatun, R. N., Ansori, M., Qothifatul, U., & Iftitahul, N. (2023). Pembelajaran Inovatif berbasis Aplikasi *Quizizz* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Anak. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 311–320. <https://doi.org/https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.562>
- Fu'adah, S. (2021). Penggunaan Strategi Mind Mapping dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 2(1), 30–39. <https://doi.org/10.35316/lahjah.v2i1.1014>
- Gunawan, I. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif Teori Dan Praktik*. Bumi Aksara.
- Hartono, A., Eka, F., Laila, A., & Mauludiyah, L. (2021). Arabic Quizzes Game to Improve Arabic

- Vocabulary. *Tanwir Arabiyyah: Arabic As Foreign Language Journal*, 1(1), 45–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/afl.v1i1.2484>
- Intan Muflihah, & Rahmadani, A. (2022). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab. *Koloni: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(4), 772–779. <https://ekocin.wordpress.com/2011/06/17/model-pembelajaran-teams-games-tournaments-tgt-2/>
- Khomsah, A. F., & Imron, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Arab melalui Kolaborasi Metode Questioning dan Media Kahoot. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5(1), 99–118. <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v5i1.3867>
- Kiswanti, H. M., & Purwati, T. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Tipe Team Games Turnamen (TGT) Berbantuan Permainan QUACI Sebagai Media Pembelajaran pada Materi “Pasar” Terhadap Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo*, 1(1), 438–449. <https://doi.org/10.33503/prosiding.v1i01.937>
- Marliana, R., & Isyarona, D. N. (2022). The Effect of Teams Games Tournament (Tgt) Method Towards Students’ English Learning Achievement. *Inggara: Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Dan Bahasa Arab*, 1(1), 2963–9417.
- Miftah, Z. (2023). Penggunaan Media Power Point Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Siswa Kelas VIII. *Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa*, 1(1), 1–14.
- Mumtaza, N. R. (2023). Efektifitas Pembelajaran Multiple Intelligences Dengan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Maharah al-Kalam. *An-Najah: Jurnal Pengembangan Dan Pembelajaran Islam*, 2(4), 175–183.
- Munir, D. R., & Nurlatifah, S. (2023). Efektivitas Metode Tebak Kata Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Ilmiah Research Student (JIRS)*, 1(2), 1–13.
- Noorfaedah, W. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 040 Pasawahan Pada Materi Sumber Daya Alam. *Akeselerasi: Jurnal Ilmiah Nasional*, 4(3), 134–141. <https://doi.org/10.54783/jin.v4i3.623>
- Nurdiansyah, N. M., Arief, A., Agustin, F. R., Hudriyah, Muassomah, & Mustofa, S. (2021). Education Reconstruction: A Collaboration Of Quiz Team And Kahoot Methods In Learning Arabic. *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Seni*, 22(2), 93–106.
- Pratama, D. A., Kusmiyati, Lestari, T. A., & Muhlis. (2022). The Effect Of Cooperative Learning Model Type TGT Assisted By Crossword Puzzle Media On Biology Concept Mastering In Class X Students At Sman 3 Bima City. *Journal Pijar MIPA*, 1–5.
- Rahmawati, A. E., Zuhannan, Hijriyyah, U., Erlina, & Koderi. (2023). Development of the Quizizz Application-Based Evaluation Tool for Learning Arabic for MTs | Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Bahasa Arab untuk MTs. *Mantiqutayr: Journal of Arabic Language*, 3(2), 135–150. <https://doi.org/10.25217/mantiquitayr.v3i2.3484>
- Rifqi, M., Kharisma, H., & Walimin. (2022). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Model Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 26–32. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v7i1.271>
- Rohmawati, S. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Tentang الأدوات المدرسية Dengan Media Flash Card. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 3(1), 1465–1473. <https://e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/PPGAI/article/view/1414%0Ahttps://e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/PPGAI/article/download/1414/1397>
- Sahana Anggian, L. A. (2022). Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab di Era Digital. *Mahira: Journal of Arabic Studies*, 2(2), 137–150. <https://doi.org/10.55380/mahira.v2i2.386>

- Shodiq, M. J., Zakiyah, Z., & Hajib, Z. A. (2021). The Effectiveness of Grammatical Hunting Game Method towards Students' Arabic Learning Motivation. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 13(1), 149–166. <https://doi.org/10.24042/albayan.v>
- Siti, F. A., Rizki, A. S., & Wijayanti, L. M. (2021). Relasi Hafalan Al-Mufradāt Atas Keterampilan Berbicara (Studi Analisis Penguasaan Mufradāt Dan Keterampilan Berbicara Arab Santriwati Kmi Pondok Modern Arrisalah Ponorogo). *Aphorisme: Journal of Arabic Language, Literature, and Education*, 2(2), 1–13.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta. <https://massugiyantojambi.wordpress.com/2011/04/15/teori-motivasi/>
- Syafiqah, K. (2018). Peran Metode Team Games Tournament Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X Di Man 1 Kota Bogor. *Fikrah: Journal Of Islamic Education*, 2(1), 33–42.
- Tukina, Baderiah, & Firman. (2022). Development of Interactive Learning Model Teams Games Tournament Assisted Media Rolling Ball Game in Elementary School. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 11(1), 37–48. <https://doi.org/10.58230/27454312.124>
- Wahyuni, S. (2023). Implementasi Model Cooperative Learning Teams Games Tournaments (TGT)-Giant Ladder Snake dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab. *Al-Mada: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 6(1), 25–43.
- Widayanti, E. R., & Slameto. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 182–195. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p182-195>
- Widayanti, R., & Febrianingsih, D. (2020). Mufradat Learning Strategy With Multiple Intelligences-Based Classroom Management: Case Study At Sd Al-Kautsar Malang. *Lughawiyah: Journal of Arabic Education and Linguistics*, 2(2), 132–142. <https://doi.org/10.31958/lughawiyah.v2i2.2453>
- Yunus, & Moch. Hasyim Fanirin. (2021). Penerapan Metode Reward dan Punishment dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas IV Madrasah Diniyah Takmiliyah Awaliyah Haurkolot Indramayu. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 138–151. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i1.75>
- Yusvida, M. (2020). Strategi Belajar Bahasa Arab yang Efektif pada Perguruan Tinggi. *Tatsqify: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 127–139. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v1i2.2781>