

Improvement of Vocabulary Mastery Through the TGT Learning Model Assisted by Card Match Media

Annisa Syafitri¹, Resy Mulyani²

Institut Agama Islam Imam Asy Syafi'I Indonesia^{1,2}

*E-mail: annisaaajah5@gmail.com

Abstrak

This study aims to test the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by modified Card Match media in improving students' mastery of Arabic vocabulary. The main issue in this research is the lack of quantitative studies examining the collaboration of this model in the context of Arabic language at the Junior High School level, as well as the monotony of conventional vocabulary memorization methods. The method used is a quantitative experimental with a pre-experimental design (one group pre-test post-test design) on seventh-grade students at SMPIT Abu Bakar Ash-Shiddiq Logas. The research results show that the students' vocabulary ability improved from a low category in the pre-test with a score of 1,110 or 62%, to a high category in the post-test with a score of 1,520 or 84%. Inferential analysis using the paired sample t-test produced a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, which is reinforced by an N-Gain score of 0.75 in the high category. The findings of this study indicate that the application of the TGT learning model using Card Match media can improve students' mastery of Arabic vocabulary.

Keywords: Learning Model, Teams Games Tournament (TGT), Card Match, Mastery Mufrodat



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits (attribution) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for non-commercial purposes.

Pendahuluan

Dalam pembelajaran bahasa Arab, mufrodat (kosakata) merupakan dasar utama untuk mencapai empat keterampilan dalam bahasa Arab. Satu dari tiga unsur bahasa yang merupakan sarana untuk meningkatkan kemampuan bahasa Arab seseorang adalah dengan penguasaan mufrodat (Rosalinda, 2022). Penguasaan mufrodat memiliki peran vital dalam empat keterampilan berbahasa (Syamsul & Arif, 2019). Empat *maharah* atau keterampilan dalam pembelajaran bahasa Arab yakni *maharah al-istima'*, *maharah al-kalam*, *maharah al-qira'ah*, dan *maharah al-kitaabah*. Keterampilan tersebut tidak akan tercapai jika mufrodat yang dimiliki peserta didik masih kurang. Sebagaimana yang dikatakan oleh Oktavia (2023) Semakin sedikit mufrodat yang dimiliki peserta didik maka semakin kecil pula peluangnya untuk menguasai pelajaran bahasa Arab begitu juga sebaliknya. Kondisi ini juga berpengaruh pada rendahnya kemampuan membaca teks berbahasa Arab (Aura Rachmawati et al., 2023). Pada tataran praktis, penguasaan mufrodat masih menjadi kendala utama bagi sebagian besar peserta didik. Hal ini sebagaimana yang dikatakan oleh Zaki & Linur (2022) diantara peserta didik masih belum mampu mengucapkan dan menuliskan bahasa Arab dengan benar, sulit memahami makna kata bahasa Arab baik dalam komunikasi lisan maupun dalam komunikasi tertulis seperti memahami teks bacaan.

Fenomena ini terpotret jelas melalui observasi yang dilakukan peneliti di SMPIT Abu Bakar Ash-Shiddiq Logas. Data awal menunjukkan bahwa tingkat penguasaan mufrodat peserta didik, khususnya siswi kelas VII pada mata pelajaran bahasa Arab masih tergolong rendah. Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Arab di sekolah tersebut, yang

mengonfirmasi adanya hambatan dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan pada rendahnya Tingkat penguasaan mufradat siswi. Setelah dianalisis lebih lanjut, rendahnya capaian belajar ini berakar pada tiga faktor utama. Pertama, faktor latar belakang pendidikan peserta didik pada tingkat sekolah sebelumnya, yang mana Sebagian besar siswi kelas VII merupakan alumni dari SD Umum yang tidak terdapat mata Pelajaran bahasa Arab, sehingga siswi belum mempunyai dasar bahasa Arab yang baik. Kedua, Metode pembelajaran yang masih konvensional dan tidak pernah dilakukannya inovasi metode pembelajaran yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Ketiga kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran serta adanya persepsi negatif atau stigma yang telah terbangun bahwa bahasa Arab merupakan disiplin ilmu yang sulit dan rumit.

Berdasarkan kompleksitas permasalahan tersebut, diperlukan sebuah inovasi strategi pembelajaran yang mampu mendekonstruksi persepsi negatif sekaligus mempermudah penguasaan mufrodat bagi peserta didik. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT), berbantu media *Card Match*. Pemilihan metode ini didasarkan pada beberapa urgensi strategis. Pertama, model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT memadukan antara kompetisi dan permainan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, efektif, kreatif, dan inovatif (Hairunisa et al., 2024). Kedua, media *Card Match* memfasilitasi pembelajaran visual dan kinestetik yang sangat efektif untuk memperkuat retensi memori terhadap kosakata baru, permainan ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam mencocokkan makna dengan simbol atau kata, sehingga proses menghafal tidak lagi bersifat monoton melainkan menjadi sebuah tantangan yang kompetitif dan menyenangkan.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, mufrodat merujuk pada kumpulan kata-kata yang dipelajari oleh siswa untuk meningkatkan keterampilan bahasa mereka, termasuk pemahaman, pengucapan, dan penggunaan dalam berbagai konteks (Mawardi et al., 2022). Dengan memperkaya mufrodat, siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan dalam bahasa Arab (Jefriadi et al., 2025). Penguasaan mufrodat yang luas akan sangat membantu dalam memahami berbagai teks bahasa Arab, baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, pembelajaran mufrodat secara mendalam menjadi kunci utama menguasai bahasa Arab secara baik dan benar (Marwa et al., 2025).

Siswa telah dianggap menguasai mufrodat jika siswa mampu menerjemahkan bentuk-bentuk mufrodat dengan baik, mampu berbicara dan menulis mufrodat dalam jumlah (kalimat) dengan benar, dan mampu menggunakannya dalam kalimat dengan baik dalam bentuk ucapan maupun tulisan (Syaiful Mustofa, 2011). Setelah memahami arti dari tiap mufrodat maka merealisasikan dengan menggunakan mufrodat tersebut dalam aktivitas sehari-hari baik dalam bentuk ucapan maupun tulisan akan menjaga hafalan dari setiap mufrodat bahasa Arab yang telah dipelajari (Romadhon & Aeni, 2023).

Ditinjau dari segi makna model pembelajaran adalah suatu kegiatan yang sengaja didesain atau dirancang dengan tujuan agar kegiatan belajar mengajar dapat dilalui dan diterima dengan sangat mudah oleh peserta didik sehingga peserta didik tidak merasa terbebani dan terpaksa dalam belajar (Ahyar et al., 2021). Menurut (Sa'adah et al., 2022) model pembelajaran sangat menentukan berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran karena akan meningkatkan perhatian, minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Najmi et al., (2021), TGT merupakan model pembelajaran yang menempatkan peserta didik ke dalam tim-tim yang memiliki kemampuan yang berbeda untuk menghadapi semua turnamen. Model pembelajaran TGT yang dikembangkan oleh Devries Dan Slavin adalah salah satu bentuk pendekatan pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama tim dengan elemen kompetisi dalam bentuk permainan atau turnamen. Model ini dikembangkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi, dengan tujuan utama untuk meningkatkan pemahaman materi dan keterlibatan siswa secara keseluruhan (Prihatmojo & Rohmani, 2020).

Model pembelajaran TGT dirancang untuk membantu siswa dalam penguasaan materi pelajaran. Slavin melaporkan bahwa pembelajaran tipe TGT terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dasar, pencapaian akademik, interaksi positif antar siswa, serta sikap menerima

perbedaan di antara mereka. Model TGT melibatkan pembentukan kelompok kecil yang terdiri dari tiga hingga lima siswa dengan latar belakang yang heterogen, mencakup variasi dalam tingkat akademik, ras, suku, budaya, dan jenis kelamin. (Sholicha et al., 2021). Adapun tahapan yang terdapat dalam model pembelajaran TGT ini yaitu penyajian kelas (*Class Presentations*), Belajar dalam kelompok (*Teams*), Permainan (*Games*), Pertandingan atau lomba (*tournament*), Penghargaan tim (*Team Recognition*) (Husaeri et al., 2025).

Kartu pasangan atau *Card Match* adalah suatu media yang berbentuk seperti kartu yang biasanya dibuat dari bahan kertas yang saling memiliki pasangan (Novayanti & Dewi, 2017). Pada pembelajaran bahasa Arab, media *Card Match* terbagi menjadi dua bagian, bagian pertama kartu berisi gambar dari mufrodat sedangkan kartu kedua berisi mufrodat tertulis dalam bahasa Arab.

Dalam penerapan model pembelajaran ini, TGT berperan sebagai kerangka atau alur permainan, sementara media *Card Match* digunakan sebagai instrumen atau alat bantu permainannya. Media *Card Match* tersebut ditempatkan secara spesifik pada tahap *Games* dan *Tournament*. Melalui penggunaan kartu ini, siswa akan menjalankan prosedur permainan yang telah diatur oleh model TGT untuk saling mencocokkan mufrodat dengan pasangan yang tepat. Dengan demikian, model TGT menyediakan aturan main yang sistematis, sedangkan *Card Match* menjadi sarana teknis yang memudahkan siswa dalam menguasai kosakata melalui aktivitas fisik dan visual yang menyenangkan.

Berbagai penelitian telah mengeksplorasi penggunaan model pembelajaran TGT dan penggunaan media *Card Match*, diantaranya yaitu Pertama, Hairunisa & Abdurrahman (2024) melakukan penelitian yang berjudul Penggunaan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Kartu Domino dalam Pembelajaran Mufrodat. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode TGT berbantuan kartu domino mampu meningkatkan minat, antusiasme, dan kemampuan mufrodat santri. Kedua, Ismiyanti et al. (2023) melakukan penelitian yang berjudul Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran *Cooperatif Learning* Tipe TGT Berbantuan Media Kartu Berpasangan pada Materi Sel Kelas VIII SMP . Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif *learning* tipe TGT berbantuan media kartu berpasangan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran materi sel kelas VIII SMP.

Namun, belum banyak studi yang menguji secara kuantitatif efektivitas model pembelajaran TGT berbantuan media *Card Match* untuk meningkatkan penguasaan mufrodat peserta didik dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di Sekolah Menengah Pertama. Kesenjangan pengetahuan ini menjadi dasar pentingnya penelitian ini dilakukan. Peneliti menawarkan inovasi melalui pembelajaran *cooperative learning* TGT. Meskipun media utama yang digunakan Adalah *Card Match*, namun prosedur penerapannya dimodifikasi mengikuti cara kerja model pembelajaran TGT. Dengan mengonversi aktivitas menghafal mufrodat yang bersifat monoton menjadi sebuah turnamen yang dinamis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi aplikatif untuk meningkatkan penguasaan mufrodat secara signifikan pada siswa kelas VII SMPIT Abu Bakar Ash-Shiddiq Logas.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan desain penelitian *Pre-Eksperimental Design* dalam bentuk *One-Grup Pre-test Post-test Design*, yang mana hanya terdapat kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol. Dalam hal ini siswa diberikan *pre-test*, *treatment* dan *post-test* dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Card Match* dalam penguasaan mufrodat bahasa siswa. Penelitian kuantitatif adalah salah satu metode atau cara untuk mendapatkan sebuah pengetahuan yang menggunakan data berupa angka untuk memudahkan dalam mendapatkan keterangan terkait apa yang ingin kita ketahui (Margono, 2004). Penelitian eksperimen merupakan sebuah cara atau metode penelitian yang digunakan untuk mendapatkan pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam keadaan yang terkendalikan (Sugiyono, 2010).

Data diambil melalui instrumen tes untuk mengukur kemampuan mufrodat sebelum dan sesudah diberikan *treatment* atau perlakuan. Dalam penelitian ini, populasi yang dijadikan objek penelitian adalah siswi kelas VII SMPIT Abu Bakar Ash-Shiddiq Logas, yang berjumlah 18 siswi. Mengingat jumlah populasi yang relatif terbatas dan homogen, peneliti menggunakan teknik *sampling* jenuh (*total sampling*) dalam menentukan sampel. *Sampling* jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, biasanya jika populasinya relative kecil, misalnya kurang dari 50 orang (Asari et al., 2023). Kelas ini dijadikan sebagai kelas eksperimen, tanpa adanya kelas kontrol. Hasil penelitian dianalisis secara statistik untuk menguji peningkatan penguasaan mufrodat bahasa Arab peserta didik.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Tabel 1.
Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre test	,143	18	,200*	,956	18	,526
post test	,139	18	,200*	,905	18	,071

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Tabel tersebut menunjukkan bahwa data penelitian yang diperoleh berdistribusi normal. Hal tersebut dapat dilihat dari output nilai sig. (p value) pada kolmogorov-smirnov dan shapiro-wilk, jika dilihat dari hasil output Kolmogorov-smirnov dengan nilai sig. atau p-value = 0,200 dan $0,200 > 0,05$, dan jika dilihat juga dari output Shapiro-wilk nilai sig. (p-value) = 0,526 dan $0,071 > 0,05$, maka keputusannya adalah data berdistribusi normal.

Tabel 2.
Uji One Sample T-Test

One-Sample Test						
	Test Value = 0					
	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
pre test	19,533	17	,000	61,667	55,01	68,33

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai t_{hitung} pada *pre-test* sebesar 19,533. Adapun nilai t_{tabel} dengan $\alpha = 0.05$ adalah sebesar 1.745 maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} 19,533 > t_{tabel} 1.745$ sementara itu, nilai sig. (2-tailed $0.000 < 0.05$

Tabel 3.
Uji One Sample T-Test

One-Sample Test						
	Test Value = 0					
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
post test	29,284	17	,000	84,444	78,36	90,53

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai t_{hitung} pada *post-test* sebesar 29,284. Adapun nilai t_{tabel} dengan $\alpha = 0.05$ adalah sebesar 1.745. maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} 29,284 > t_{tabel} 1.745$. sementara itu, nilai sig. (2-tailed $0.000 < 0.05$).

Tabel 4.
Uji Paired Samples T-Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-test	-	17,923	4,225	-31,691	-13,865	5,392	17	,000
	Post-test	22,778							

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai t_{hitung} sebesar 5,392. Adapun nilai t_{tabel} dengan $\alpha = 0.05$ adalah sebesar 1.745. Maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} 5,392 > t_{tabel} 1.745$. Sementara itu, nilai sig. (2-tailed $0.000 < 0.05$). Artinya terdapat peningkatan penguasaan mufradat melalui model pembelajaran TGT berbentu media *card match* pada siswi kelas VII SMPIT Abu Bakar Ahs-Shidiq Logas.

Tabel 5.
Uji N-Gain Score

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	18	,13	1,00	,7513	,31842
Ngain_persen	18	12,50	100,00	75,1336	31,84246
Valid N (listwise)	18				

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji N-Gain, diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0.7513 atau 75,13%, dengan nilai minimum 13% dan nilai maximum 100%. Berdasarkan kriteria efektivitas N-Gain, angka tersebut berada pada kategori efektivitas yang berada pada level tinggi menunjukkan adanya peningkatan yang relatif baik antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran yang digunakan berhasil memberikan dampak yang signifikan terhadap penguasaan mufrodad siswa.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran TGT berbantu media *card match* terbukti mendukung peningkatan penguasaan mufradat siswa.

Peningkatan tersebut terlihat dari perbandingan skor *pre-test* dan *post-test*, di mana nilai *post-test* mengalami kenaikan yang signifikan dibandingkan dengan nilai *pre-test*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran TGT Berbantu Media Card Match efektif dalam meningkatkan penguasaan mufradat. Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran TGT berbantu media *card match* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan mufradat, yang dibuktikan melalui kategori perolehan N-Gain yang berada pada tingkat tinggi.

2. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan penguasaan mufradat bahasa Arab siswi kelas VII SMPIT Abu Bakar Ash-Shiddiq Logas sebelum, sesudah, dan seberapa signifikan peningkatan penguasaan yang terjadi setelah penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantu media Card Match. Nilai total skor penguasaan mufradat sebelum penerapan adalah sebanyak 1.110. Jika dihitung berdasarkan skor ideal dari jumlah soal dan responden, maka skor idealnya adalah sebesar 1.800. Dari perbandingan ini, dapat diketahui bahwa persentase penguasaan mufradat siswi sebelum adanya penerapan baru menyentuh angka 62% dari kriteria yang ditetapkan. Angka 62% ini termasuk dalam klasifikasi rendah berdasarkan tabel kriteria penilaian.

Kondisi tersebut mengalami perubahan yang cukup besar setelah peneliti menerapkan model pembelajaran TGT berbantu media Card Match. Kenaikan nilai ini terlihat sangat jelas dari total skor setelah penerapan yang naik menjadi 1.520 dari skor ideal 1.800. Dengan demikian, persentase penguasaan mufradat bahasa Arab siswi setelah penerapan model pembelajaran TGT berbantu media Card Match, berhasil meningkat menjadi 84%. Jika disesuaikan dengan klasifikasi tabel penilaian yang digunakan, persentase 84% ini masuk ke dalam kategori tinggi. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbantu media Card Match ini terbukti memberikan pengaruh yang positif dan membuat siswi lebih mudah menguasai mufradat baru.

Untuk melihat seberapa signifikan peningkatan yang terjadi, peneliti melakukan pengujian lebih lanjut menggunakan uji paired sample t-test. Melalui uji statistik ini, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000 yang nilainya lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan penguasaan mufradat yang nyata melalui model pembelajaran TGT berbantu media Card Match pada siswi kelas VII SMPIT Abu Bakar Ash Shiddiq Logas. Tingkat efektivitas peningkatan ini kemudian diperjelas lagi melalui hasil uji N-Gain. Setelah dihitung, diperoleh N-Gain score sebesar 0,75. Jika merujuk pada pembagian kategori nilai N-Gain menurut teori Hake (1998), nilai yang berada pada angka 0,75 ini sudah masuk ke dalam kategori tinggi. Angka N Gain yang tinggi ini menjadi bukti kuat bahwa model pembelajaran TGT berbantu media Card Match sangat efektif untuk diterapkan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswi di kelas tersebut.

Temuan dalam penelitian ini juga diperkuat oleh beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian pertama yang sejalan adalah penelitian dari Arianti dan Hakim (2026) yang menyatakan bahwa adanya peningkatan signifikan penguasaan mufradat setelah menerapkan model TGT dalam meningkatkan penguasaan mufradat, di mana rata-rata nilai pre-test siswa sebesar 45,38 meningkat menjadi 80,35 pada saat post test, nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), dan rata-rata N-Gain sebesar 0,6064 yang masuk dalam kategori sedang. Selain itu, penelitian ini sejalan dengan penelitian Muflihah dan Rahmadani (2022) yang menyimpulkan bahwa penerapan model TGT ini membuat hasil tes penguasaan mufradat siswanya meningkat sebesar 54,6%. Selain itu, penelitian yang sejalan juga ditemukan pada penelitian Husaeri et al., (2025) yang menyatakan bahwa dalam penerapan model TGT rata-rata nilai pre-test siswa sebesar 62,70 mengalami kenaikan menjadi 85,84 pada saat post-test, dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) serta perolehan nilai N-Gain sebesar 0,62 yang masuk dalam kategori sedang.

Namun, di samping keberhasilan nilai statistik yang tinggi tersebut, peneliti juga menghadapi beberapa hambatan nyata selama menjalankan penelitian ini di sekolah. Kendala yang pertama muncul saat tahap persiapan sebelum masuk ke kelas, yaitu lamanya waktu yang dibutuhkan untuk membuat media Card Match. Proses merancang materi, mencetak, sampai memotong kartu satu per satu membutuhkan banyak tenaga, memakan waktu lama, serta memerlukan modal materi yang tidak sedikit agar kartu yang dihasilkan rapi dan menarik. Kendala yang kedua adalah masalah kondisi kelas yang mendadak menjadi sangat heboh dan riuh pada saat model TGT berbantu Card Match ini mulai dimainkan. Karena model pembelajaran ini berbentuk turnamen atau permainan berkelompok, siswi menjadi sangat antusias dan bersemangat untuk saling berkompetisi memenangkan permainan kartu tersebut. Akibatnya, suasana kelas menjadi sangat berisik sehingga peneliti harus mengeluarkan tenaga ekstra dalam mengatur kelas agar kegaduhan tersebut tidak sampai mengganggu kelas-kelas lain di sebelahnya. Meski begitu, ramainya suasana kelas ini sebenarnya menjadi tanda positif bahwa siswi tidak lagi merasa bosan atau mengantuk seperti saat belajar bahasa Arab dengan metode ceramah biasa.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya mengenai penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantu media Card Match untuk meningkatkan penguasaan mufradat bahasa Arab siswi kelas VII SMPIT Abu Bakar Ash-Shiddiq Logas, maka dapat diambil beberapa kesimpulan.

Pertama, kemampuan penguasaan mufradat bahasa Arab siswi sebelum diterapkannya model pembelajaran TGT berbantu media Card Match berada dalam kategori yang masih rendah. Hal ini dibuktikan dari hasil pre-test yang menunjukkan nilai total skor hanya sebesar 1.110 dari skor ideal 1.800, atau hanya mencapai persentase 62% dengan nilai capaian paling tinggi 70% dari yang diharapkan.

Kedua, setelah model pembelajaran TGT berbantu media Card Match diterapkan, kemampuan penguasaan mufradat bahasa Arab siswi mengalami peningkatan dan masuk ke dalam kategori tinggi. Hal ini terlihat dari hasil post-test di mana total skor mengalami kenaikan menjadi 1.520 dari skor ideal 1.800, atau setara dengan persentase 84% dengan nilai capaian paling tinggi 80% dari yang diharapkan.

Ketiga, berdasarkan hasil uji paired sample t-test, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan penguasaan mufradat yang nyata dan signifikan setelah diterapkannya model pembelajaran ini.

Selain itu, tingkat efektivitas peningkatan ini diperkuat oleh hasil uji N-Gain yang memperoleh skor sebesar 0,75 di mana nilai tersebut termasuk ke dalam kategori tinggi. Dengan demikian, model pembelajaran TGT berbantu media Card Match terbukti sangat efektif dalam membantu siswi kelas VII SMPIT Abu Bakar Ash Shiddiq Logas menghafal dan memahami mufradat dengan lebih baik.

Daftar Rujukan

- Ahyar, D. B., Prihastari, E. B., Rahmadsyah, Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., Yuniansyah, Zanthi, L. S., Fauzi, M., Mudrikah, S., Widyaningrum, R., Falaq, Y., & Kurniasari, E. (2021). Model-Model Pembelajaran. Pradina Pustaka.
- Aura Rachmawati, S., ElMubarak, Z., & Nawawi, M. (2023). Analisis Kesulitan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa. *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 12(1), 46–50. <https://doi.org/10.15294/la.v12i1.67552>
- Hairunisa, A., Abdurrahman, M., & Indonesia, U. P. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Domino dalam Pembelajaran Mufradāt. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* p-ISSN: 2797-2879, e-ISSN: 2797-2860 Volume 4, Nomor 3, 2024, Hal. 904-918 Doi: <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.611>
- Ismiyanti, N., Dr. Ridwan Joharmawan, A. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Kartu Berpasangan Pada Materi Sel Kelas Viii

- Smp. VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA 1–9. <https://doi.org/10.35719/vektor.v4i01.94>
- Marwa, M., Baso, N., Sarmilawati, S., Kaharuddin, K., & Mustafa, M. (2025). Pengaruh Literasi Visual terhadap Peningkatan Pemahaman Mufradat Siswa Kelas VIII MTS Swasta Baburrahmah Baebunta Luwu Utara. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(3 SE-Regular Articles), 1442–1452. <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.3.2025.6751>
- Najmi, N., Rofiq, M. H., Anas, M., & Arif, M. (2021). the Effect of Cooperative Learning Model Type of Teams Games Tournament (Tgt) on Student'S Learning Achievement. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 246–258. <http://jurnal.staiannawawi.com/index.php/At-Tarbiyat/article/view/291>
- Novayanti, Dewi dan Retno Mustika Dewi, S.Pd., M. P. (2017). Pengembangan Media Card Match(Kartu Berpasang) Pada Materi Apbn Dan Apbd Kelas Xi Iis Sman 1 Krembung. *Jurnal Pendidikan Ekonomi. Volume 05 Nomor 03* (2017), 1–6.
- Oktavia. (2023). Penerapan Metode Index Card Match Dalam Penguasaan Mufradat. *Dualy : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, Vol 1 No 1* (2023), 1(1), 32–42.
- Rosalinda. (2022). Penguasaan Mufradat (Kosakata) Bahasa Arab dengan Menggunakan Metode Mimicry Memorization (Mim-Mem Method). *Jurnal Serambi Mekah*, 4(1), 103–115.
- Sa'adah, A. L., Alviana, K. Y., & Ahsani, E. L. F. (2022). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Papan Energi Untuk Meningkatkan. *FASHLUNA: Jurnal Pendidikan Dasar & Keguruan*, 3(2), 158–171
- Sholicha, M., Indrawati, V., Pangesthi, L., & Bahar, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk. *Jurnal Tata Boga* 10(2), 234–245. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta. 2010
- Syaiful Mustofa (2011), *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang, Uin-Maliki Press.
- Syamsul, M., & Arif, M. (2019). Pengembangan Media Kartu Kamal dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Al-Irfan : journal of Arabic Literature and Islamic Studies*, 2(2), 117–132.
- Zaki, M., & Linur. (2022). Peningkatan Kemampuan Menghafal Mufradat Siswa Kelas VII SMP Nurul Huda Menemeng. *El-Jaudah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab Vol. III No. 1 Tahun 2022*, III(1), 32–46.