

# EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBASIS MUSICAL INTELLIGENCE TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB

## *THE EFFECTIVENESS OF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) LEARNING STRATEGY BASED ON MUSICAL INTELLIGENCE ON STUDENTS' MASTERY OF ARABIC VOCABULARY*

Jihan Kamilah Arianti<sup>1</sup>, M. Dzikrul Hakim<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup> Universitas Kh. A. Wahab Hasbullah Jombang

\*Corresponding author: [jihankamilah1505@gmail.com](mailto:jihankamilah1505@gmail.com), [m.dzikrul@unwaha.ac.id](mailto:m.dzikrul@unwaha.ac.id)

### Abstract:

*This study aims to determine the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) learning strategy based on musical intelligence in improving students' mastery of Arabic vocabulary. The research employed a quantitative approach with a pre-experimental one group pretest-posttest design, involving 26 fifth-grade students of MIS Al-Hikmah Ngares Kidul in the 2024/2025 academic year, selected using a saturated sampling technique. Data were collected through tests, observation, and teaching modules, and analyzed using normality tests, paired sample t-tests, and N-Gain Score analysis. The results showed a significant improvement in vocabulary mastery, with the average pretest score of 45.38 increasing to 80.35 in the posttest, a significance value of 0.000 ( $<0.05$ ), and an average N-Gain of 0.6064 in the medium category. Therefore, the TGT strategy based on musical intelligence is proven effective in enhancing students' Arabic vocabulary mastery while creating a more enjoyable, interactive, and motivating learning atmosphere.*

**Keywords:** TGT, Musical intelligence, Mastery of Arabic Vocabulary

### Abstrak:

Artikel ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas strategi pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis musical intelligence terhadap penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimen one group pretest-posttest, dengan subjek 26 siswa kelas V MIS Al-Hikmah Ngares Kidul tahun ajaran 2024/2025 yang ditentukan melalui teknik sampel jenuh. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan modul ajar, lalu dianalisis menggunakan uji normalitas, uji paired sample t-test, dan analisis N-Gain Score. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan penguasaan kosakata, dengan rata-rata nilai pretest 45,38 meningkat menjadi 80,35 pada posttest, nilai signifikansi 0,000 ( $<0,05$ ), dan rata-rata N-Gain sebesar 0,6064 dengan kategori sedang. Dengan demikian, strategi TGT berbasis musical intelligence terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa sekaligus menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi.

**Kata kunci:** TGT, Musical Intelligence, Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

#### History:

Submissio: 26./02/2025

Revised: 09/02/2026

Accepted: 10/02/2026

Published: 10./02/2026

**Publisher:** Published by the Arabic Education Department, Miftahul Ulum Islamic institute of Pamekasan.

**Licensed:** This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



## PENDAHULUAN

Bahasa Arab memiliki kedudukan penting sebagai kunci dalam memahami Al-Qur'an, Hadis, dan literatur Islam lainnya. Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar, masih mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata Bahasa Arab. Faktor penyebabnya antara lain metode pembelajaran yang monoton, keterbatasan media interaktif, serta rendahnya motivasi belajar siswa. Rachmawati dkk., (2023) menemukan bahwa siswa mengalami hambatan dalam memahami kosakata karena jarang mendengar bahasa Arab dan kurang lancar membaca teks Arab. Hal ini diperkuat oleh Pratama dkk., (2019) yang menegaskan bahwa minimnya inovasi guru dalam pembelajaran menyebabkan proses belajar menjadi membosankan sehingga hasil belajar tidak optimal.

Kosakata (*mufradat*) merupakan dasar penting yang harus dikuasai sebelum siswa dapat melanjutkan pada keterampilan berbahasa yang lebih kompleks, seperti berbicara, membaca, dan menulis. Menurut Mustofa, (2011), penguasaan kosakata tercermin dari kemampuan siswa dalam memahami arti, melafalkan, menuliskan, serta menggunakannya dalam kalimat dengan tepat. Oleh sebab itu, pembelajaran kosakata membutuhkan strategi yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan agar siswa dapat lebih aktif serta termotivasi.

Salah satu model pembelajaran yang relevan adalah Teams Games Tournament (TGT). Model ini merupakan bentuk pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama tim, permainan edukatif, dan kompetisi sehat. TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus melatih keterampilan sosial siswa. Muflihah dan Rahmadani, (2022) serta Zulkarnain dkk., (2024) menunjukkan bahwa penerapan TGT secara signifikan dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa pada jenjang madrasah.

Agar lebih menarik, TGT dapat dipadukan dengan kecerdasan musikal (*musical intelligence*). Melalui media lagu, nyanyian, atau irama, siswa lebih mudah mengingat kosakata dan merasakan suasana belajar yang menyenangkan. Mardhi dan Bachtiar, (2024) menegaskan bahwa metode bernyanyi efektif dalam pengajaran Bahasa Arab karena dapat meningkatkan motivasi sekaligus mempermudah hafalan kosakata. Faridah dan Fajar, (2022) juga menemukan bahwa pembelajaran melalui lagu mampu memperkuat daya ingat siswa terhadap *mufradat*.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilaksanakan di MIS Al-Hikmah

Ngares Kidul yang menghadapi kendala rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa. Tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan penerapan strategi pembelajaran TGT berbasis *musical intelligence* dalam pembelajaran kosakata, dan (2) mengetahui efektivitas penerapan strategi tersebut terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa. Penelitian ini penting dilakukan karena diharapkan dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih inovatif bagi guru, serta menjadi kontribusi ilmiah dalam pengembangan model pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) pada keterampilan berbahasa Arab.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-eksperimen berbentuk *one group pretest-posttest design*. Desain ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mengukur efektivitas strategi pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis *musical intelligence* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas V MIS Al-Hikmah Ngares Kidul tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah 26 orang, ditentukan dengan teknik sampel jenuh karena siswa kurang dari 30 orang. Data penelitian dikumpulkan melalui tes, observasi, dan modul ajar. Tes terdiri atas pretest berupa 10 soal pilihan ganda untuk mengukur kemampuan awal, dan posttest berupa 10 soal uraian untuk mengetahui peningkatan setelah perlakuan. Observasi digunakan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran, sedangkan modul ajar disusun dan divalidasi oleh ahli sebagai perangkat penelitian.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap. Pertama, uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Kedua, uji Paired Sample T-Test untuk mengetahui adanya perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka hipotesis alternatif diterima, yang berarti terdapat efektivitas strategi pembelajaran. Ketiga, analisis N-Gain Score untuk mengukur tingkat efektivitas strategi pembelajaran berdasarkan perbandingan peningkatan nilai pretest dan posttest. Untuk mengetahui kategori besarnya peningkatan skor N-Gain dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini (Abraham dkk., 1994).

**Tabel 1. Interpretasi N-Gain**

No.	Nilai N-gain	Kategori
1	$g \geq 0,7$	Tinggi
2	$0,7 > g \geq 0,3$	Sedang
3	$g < 0,3$	Rendah

## HASIL

Pembelajaran diawali dengan pengenalan kosakata Bahasa Arab melalui lagu yang mudah dihafal oleh siswa, sehingga lebih mudah mengingat. Setelah pemberian materi, siswa diajak bermain dengan dibagi menjadi 5 kelompok. Permainan ini menggunakan media kartu soal. Permainan ini terdiri atas dua babak, babak pertama setiap kelompok akan mendapatkan 8 kartu soal terdiri atas 4 kartu soal Bahasa Arab dan 4 kartu terjemahannya dalam babak pertama siswa harus menjodohkan kedua jenis kartu soal tersebut. Dalam babak kedua setiap kelompok akan mendapatkan 8 kartu soal secara acak. Dalam permainan ini jika kartu soal yang di dapatkan adalah kosakata bahasa arab maka siswa harus mencari apa terjemahnya begitupun sebaliknya. Dalam permainan ini jawaban benar akan diberikan skor 10 sedangkan jawaban salah akan diberikan skor 5. Siswa yang memperoleh skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan berupa makanan.

Penguasaan kosa kata bahasa arab siswa dilatih dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *musical intelligence*. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan statistik deskriptif penguasaan konsep peserta didik yang disajikan pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Data Statistik Deskriptif**

Pre-Post test	N	Mean	Standar Deviasi
Pre-test	26	45,38	23,363
Post-test	26	80,35	15,229

Berdasarkan data pada tabel 2, diperoleh rata-rata nilai siswa pada pretest sebesar 45,38, sedangkan pada posttest meningkat menjadi 80,35 sehingga terdapat kenaikan sebesar 34,97. Peningkatan tersebut memperlihatkan adanya perbedaan yang cukup mencolok dibandingkan nilai awal sebelum perlakuan. Uji normalitas yang dilakukan dengan metode Kolmogorov-Smirnov menghasilkan nilai signifikansi 0,705 ( $>0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji Paired Samples T-Test menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 ( $<0,05$ ), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan melalui strategi pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar kosakata Bahasa Arab siswa. Untuk mengukur tingkat

efektivitas model Teams Games Tournament (TGT) berbasis Musical Intelligence, dilakukan analisis N-Gain. Peningkatan nilai siswa dihitung berdasarkan rata-rata skor N-Gain yang diperoleh, sebagaimana disajikan pada tabel 3 berikut.

**Tabel 3. Analisis Nilai N-Gain**

	<b>N</b>	<b>Minimum</b>	<b>Maximum</b>	<b>Mean</b>
Nilai N-Gain	26	0,50	1.00	0,6064
Presentase N-gain	26	50%	100%	60,64%

Dari analisis tersebut didapatkan bahwa nilai N-Gain score adalah 0,6064 sehingga peningkatan hasil belajar memiliki kategori sedang. Sedangkan nilai presentasi N-Gain diperoleh 60,6426% yang artinya model pembelajaran yang digunakan cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini memperlihatkan bahwa siswa lebih mudah mengingat dan memahami kosakata ketika pembelajaran dilakukan dengan menggabungkan unsur permainan dan musik. Secara deskriptif, siswa tampak lebih antusias mengikuti kegiatan belajar, aktif bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan semangat kompetitif yang sehat selama permainan berlangsung.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di MIS Al-Hikmah Ngares Kidul dengan jumlah sampel 26 siswa kelas V. Hasil pretest menunjukkan penguasaan kosakata Bahasa Arab masih rendah, dengan rata-rata nilai 45,38, nilai maksimum 80, dan minimum 0. Setelah itu, pembelajaran dilaksanakan menggunakan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Musical Intelligence* dengan metode pengenalan kosakata melalui lagu, dilanjutkan permainan kartu soal berkelompok. Setelah perlakuan diberikan, hasil posttest meningkat secara signifikan dengan rata-rata 80,35, nilai maksimum 100, dan minimum 54. Uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal, sedangkan uji *Paired Samples T-Test* menghasilkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Selain itu, nilai N-Gain sebesar 0,6064 dengan kategori sedang memperlihatkan bahwa model pembelajaran cukup efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa.

Peningkatan signifikan yang diperoleh siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor penting dalam penerapan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Musical Intelligence*. Pertama, pengenalan kosakata melalui lagu memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami makna kata karena musik memperkuat daya ingat (Azzahra &

Setiawan, 2023). Kedua, pembelajaran berbasis permainan kartu soal menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, sehingga siswa termotivasi untuk lebih aktif (Yuliani dkk., 2024). Ketiga, pembagian siswa ke dalam kelompok dan adanya penghargaan bagi pemenang menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat serta meningkatkan interaksi sosial (Zulkarnain dkk., 2024). Faktor pendukung lain adalah peran guru sebagai fasilitator, yang memastikan proses pembelajaran tetap terarah. Dengan demikian, keberhasilan ini bukan hanya hasil dari penggunaan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) semata, tetapi juga integrasi aspek musikal, kooperatif, dan motivasional dalam pembelajaran kosakata.

Pengaruh strategi *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *musical intelligence* mampu mengubah suasana pembelajaran kosakata yang semula monoton menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam menguasai kosakata, tetapi juga mengembangkan aspek afektif, seperti rasa percaya diri, motivasi belajar, dan kerjasama dalam kelompok (Anas & Muassomah, 2021; Astuti dkk., 2022; Muflihah & Rahmadani, 2022; Zulkarnain dkk., 2024). Hal ini memperlihatkan bahwa pembelajaran yang dirancang dengan memanfaatkan *musical intelligence* dapat memberikan dampak transformatif bagi siswa, baik dalam meningkatkan hasil akademik maupun dalam membentuk sikap positif terhadap proses belajar (Musgamy, 2019; R. A. Rachmawati & Husin, 2022; Yudea, 2021). Strategi ini tidak hanya berperan sebagai metode alternatif, melainkan juga sebagai sarana untuk memperkaya pengalaman belajar siswa secara menyeluruh.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini memperlihatkan kesesuaian sekaligus kontribusi baru. Penelitian Yudea, (2021) menunjukkan bahwa kegiatan menyanyi berfungsi sebagai aktivitas yang menyenangkan sekaligus efektif dalam memperkaya kosakata anak. Demikian pula, penelitian Muflihah dan Rahmadani (2022) membuktikan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa secara bertahap melalui siklus pembelajaran hingga mencapai tingkat ketuntasan tinggi. Sementara itu, penelitian Zulkarnain dkk., (2024) menemukan bahwa metode TGT berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kosakata Bahasa Arab di MTs Nurul Hady, dengan kelas eksperimen menunjukkan hasil lebih baik dibanding kelas kontrol. Perbedaan penelitian ini dengan studi terdahulu adalah adanya kombinasi *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *musical intelligence*, yang menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan sekaligus memperkuat daya ingat siswa

terhadap kosakata.

Berdasarkan temuan penelitian, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diajukan. Bagi guru Bahasa Arab, disarankan untuk menerapkan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *musical intelligence* secara rutin, karena terbukti efektif meningkatkan penguasaan kosakata sekaligus membuat siswa lebih aktif dan termotivasi. Bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol dan jumlah sampel yang lebih besar agar hasil lebih kuat secara empiris. Selain itu, penelitian lanjutan dapat memperluas penerapan strategi ini pada keterampilan bahasa Arab lain, seperti membaca, menulis, dan berbicara, sehingga efektivitasnya dapat diuji lebih komprehensif. Dari sisi kebijakan pendidikan, strategi ini layak dipertimbangkan sebagai inovasi pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab di berbagai jenjang pendidikan.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *musical intelligence* dilakukan melalui pengenalan kosakata dengan lagu yang mudah diingat, kemudian siswa dibagi menjadi lima kelompok untuk mengikuti permainan kartu soal dalam dua babak. Permainan ini mendorong siswa menjodohkan kosakata dengan terjemahannya, dan siswa yang menang diberikan penghargaan. Proses pembelajaran tersebut menjadikan penguasaan kosakata Bahasa Arab lebih menyenangkan, interaktif, serta mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, hasil analisis menunjukkan bahwa strategi TGT berbasis *musical intelligence* cukup efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa, dengan rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,6064 yang berada pada kategori sedang.

Adapun saran dari penelitian ini adalah, pertama, guru Bahasa Arab disarankan menggunakan strategi TGT berbasis *musical intelligence* secara rutin karena terbukti mampu membuat siswa lebih aktif, bersemangat, dan mudah mengingat kosakata. Kedua, bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk dikembangkan lebih lanjut pada keterampilan berbahasa Arab lainnya, seperti membaca atau menulis, serta pada jenjang kelas yang berbeda agar diperoleh temuan yang lebih luas.

## **DAFTAR RUJUKAN**

Abraham, M. R., Williamson, V. M., & Westbrook, S. L. (1994). A cross-age study of the

- understanding of five chemistry concepts. *Journal of Research in Science Teaching*, 31(2), 147–165. <https://doi.org/10.1002/tea.3660310206>
- Anas, M., & Muassomah, M. (2021). Model Pembelajaran Teams Games Turnament (TGT) Sebagai Alternatif Pembelajaran Maharah Kitabah Model Pembelajaran Teams Games Turnament (TGT) Sebagai Alternatif Pembelajaran Maharah Kitabah. *'A Jamiy: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 10(1), 29–46.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Azzahra, N. M., & Setiawan, U. (2023). Penerapan Metode Bernyanyi Untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Pada Anak Madrasah Diniyah Di Kampung Tegal Heas. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi dan Perubahan*, 3(3). <https://doi.org/10.59818/jpm.v3i3.471>
- Faridah, S. N., & Fajar, A. (2022). Peningkatan Hafalan Mufradat Bahasa Arab dengan Metode Bernyanyi pada Santri di Pondok Pesantren Fajrul Islam Karang Hegar Subang. *Satwika : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 29–40. <https://doi.org/10.21009/satwika.020105>
- Mardhi, M. R., & Bachtiar, F. (2024). Metode Bernyanyi dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Anak Usia Dini. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 3432–3443.
- Muflihah, I., & Rahmadani, A. (2022). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab. *KOLONI*, 1(4), 772–779.
- Musgamy, A. (2019). Pengembangan Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Kecerdasan Musikal pada Mahasiswi Institut Parahikma. *AN-NISA*, 12(1), 636–642.
- Mustofa, S. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. UIN Maliki Press.
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Bahauddin, A. (2019). Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik? *At-Ta'lim : Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39–50. <https://doi.org/10.36835/attalim.v5i1.64>
- Rachmawati, R. A., & Husin, H. (2022). Penerapan Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab di Panti Asuhan Nurul Jannah. *Berajah Journal*, 2(2), 223–230. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i2.81>
- Rachmawati, S. A., Elmubarok, Z., & Nawawi, M. (2023). Analisis Kesulitan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa. *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 12(1), 46–50.
- Yudea, F. W. (2021). Metode Bernyanyi untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata (Mufrodlat) Bahasa Arab. *Universitas Negeri Malang*.
- Yuliani, A., Maftuh, B., Nailan, A. S., & Rahman, R. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada Materi Keberagaman di Kelas III Madrasah Ibtidaiyah. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 8(3), 360. <https://doi.org/10.30998/sap.v8i3.18371>
- Zulkarnain, Satria, A., & Fanirin, Moch. H. (2024). Pengaruh Metode Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab di MTs Nurul Hady Kadumanggu Bogor. *SIYAQIY: Jurnal Pendidikan dan Bahasa Arab*, 1(2), 73–79. <https://doi.org/10.61341/siyaqiy/v1i2.008>