



Implementation of Mufrodat Learning Using Circle Congklak Media Based on Cooperative Learning Type TGT (Team Games Tournament)

Dwi Rahma Uswatun Hasanah Herpagel^{1*}, Erni Zuliana², Asti Fauziah³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

*Penulis Korespondensi: dr.herpapel@gmail.com

ABSTRACT

Arabic language learning at MIN 6 Bandar Lampung requires strengthening, particularly in vocabulary (mufrodat) mastery among sixth-grade students. This classroom action research addresses the gap between the need for effective vocabulary acquisition and the prevailing teacher-centered, lecture-dominated instructional practices that result in low student engagement and retention. Based on observations and interviews conducted, learning was dominated by lecture methods and qawā'id wa tarjamah materials with limited media variation. Pretest results showed that only 5 of 30 students (17%) achieved the Minimum Completion Criteria (KKM ≥ 70). This study aims to improve students' Arabic vocabulary mastery through implementing Circle Congklak media based on the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model. The intervention was designed based on social constructivism and vocabulary acquisition theories, utilizing multimodal stimulation through modified traditional games. Conducted in two cycles, data collection employed tests, observations, interviews, and documentation. Results showed significant improvement in students' vocabulary mastery. Learning completeness increased from 17% (5 students) at pretest to 53% (16 students) in cycle I, and further to 87% (26 students) in cycle II. It is concluded that TGT-based Circle Congklak media represents an effective innovative strategy for improving Arabic vocabulary learning outcomes at elementary level.

Keywords: *Arabic Vocabulary (Mufrodat), Circle Congklak, Team Games Tournament (TGT), Cooperative Learning, Classroom Action Research.*

ABSTRAK

Pembelajaran bahasa Arab di MIN 6 Bandar Lampung memerlukan penguatan, khususnya dalam penguasaan kosakata (mufrodat) siswa kelas VI. Penelitian tindakan kelas ini menjawab kesenjangan antara kebutuhan akuisisi kosakata yang efektif dengan praktik pembelajaran yang berpusat pada guru dan didominasi ceramah yang mengakibatkan rendahnya keterlibatan dan daya ingat siswa. Berdasarkan observasi dan wawancara, pembelajaran didominasi metode ceramah pada materi qawā'id wa tarjamah dengan media terbatas. Hasil pretest menunjukkan hanya 5 dari 30 siswa (17%) mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM ≥ 70). Penelitian bertujuan meningkatkan penguasaan mufrodat siswa melalui implementasi media Circle Congklak berbasis model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Dilaksanakan dalam dua siklus, pengumpulan data menggunakan tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan penguasaan mufrodat siswa. Ketuntasan belajar meningkat dari 17% (5 siswa) pada pretest menjadi 53% (16 siswa) pada siklus I, dan meningkat menjadi 87% (26 siswa) pada siklus II. Disimpulkan bahwa media Circle Congklak berbasis TGT merupakan strategi inovatif dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar mufrodat bahasa Arab di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci: *Mufrodat, Circle Congklak, Team Games Tournament (TGT), Pembelajaran Kooperatif, Penelitian Tindakan Kelas.*

terhadap mufrodat. Data pretest menunjukkan dari 30 siswa kelas VI-B, hanya 5 siswa (17%) mencapai $KKM \geq 70$. Kondisi ini mengindikasikan kesenjangan antara target kurikulum dan capaian pembelajaran aktual.

Kesenjangan serupa dilaporkan dalam berbagai konteks. Penelitian Aziz (2021) menunjukkan bahwa 78% guru bahasa Arab di tingkat MI masih mengandalkan metode ceramah dan penugasan tekstual tanpa media interaktif. Studi Musthofa (2020) mengungkap bahwa pembelajaran mufrodat konvensional gagal membangun *retrieval practice* yang memadai. Kondisi ini diperparah oleh karakteristik siswa usia MI yang berada pada tahap operasional konkret (Slamet, 2018), sehingga membutuhkan pengalaman belajar langsung dan manipulatif.

Teori akuisisi kosakata dari Nation (2021) menekankan tiga proses utama: keterpaparan (*meeting*), pengulangan (*noticing*), dan penggunaan (*retrieval*) kata dalam konteks bermakna. *Dual Coding Theory* (Paivio, 1990) menyatakan bahwa informasi yang diproses secara verbal dan visual disimpan dalam dua sistem memori berbeda, memperkuat retensi jangka panjang. Namun, praktik pembelajaran mufrodat konvensional gagal mengintegrasikan prinsip-prinsip ini secara sistematis.

Di sinilah urgensi inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan pendekatan multimodal dan kooperatif menjadi signifikan. Media *Circle Congklak* (modifikasi permainan tradisional congklak) (Sahrnuyanti et al., 2023), dirancang untuk memfasilitasi ketiga proses akuisisi kosakata melalui stimulasi verbal, visual, dan kinestetik (Nation, 2021). Media ini diintegrasikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dikembangkan Slavin (2015), terdiri atas lima komponen: presentasi kelas, belajar tim, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok (Slavin, R, 2015). Penelitian Hayati (2017) menunjukkan efektivitas media congklak dalam pembelajaran kooperatif, namun belum mengintegrasikan struktur TGT secara sistematis. Studi Rahmawati et al. (2022) tentang TGT dalam pembelajaran bahasa Arab juga belum mengadopsi media tradisional kontekstual. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji implementasi media *Circle Congklak* berbasis TGT dalam meningkatkan penguasaan mufrodat bahasa Arab siswa kelas VI MIN 6 Bandar Lampung.

METODE

Desain Dan Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model spiral Kemmis dan McTaggart. Prosedur penelitian dirancang dalam dua siklus, setiap siklus terdiri atas empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Budiarti & Murtafi, 2023).

Perencanaan: Peneliti mengidentifikasi masalah spesifik penguasaan mufrodat siswa, menyusun modul ajar, menyiapkan media *Circle Congklak* (papan lingkaran diameter 60 cm dengan 12 lubang, dilengkapi 3 jenis kartu: pertanyaan, pengetahuan, dan bergambar, masing-masing 24 kartu), serta merancang instrumen observasi dan tes. Kriteria keberhasilan siklus I ditetapkan sebesar 70% siswa mencapai $KKM \geq 70$.

Pelaksanaan Tindakan Siklus I (2 pertemuan): Presentasi kelas tentang kosakata bahasa Arab dengan lagu; pembagian 6 kelompok heterogen berdasarkan nilai pretest dan jenis kelamin; fase *team study*: siswa bergiliran memutar papan, mengambil kartu, dan berdiskusi menjawab tantangan bersama tim; observasi menggunakan lembar observasi terstruktur; post-test siklus I.

Observasi: Dilakukan secara bersamaan oleh kolaborator (guru sejawat) dengan fokus pada aktivitas guru, respons siswa, partisipasi, dan situasi kelas.

Refleksi: Analisis data kuantitatif dan kualitatif secara kolaboratif. Jika indikator keberhasilan belum tercapai, hasil refleksi menjadi dasar perbaikan pada siklus II.

Perbaikan Siklus II: Penguatan pemahaman gramatika (*fi'il madhi*); optimalisasi fase *tournament* dengan sistem skor terstruktur; penambahan kartu tantangan tingkat lanjut; pemberian *reward* kelompok.

Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas VI-B MIN 6 Bandar Lampung semester genap tahun ajaran 2024/2025 (14 laki-laki, 16 perempuan). Penelitian dilaksanakan Januari–Februari 2025.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen

Tes: Pretest, post-test siklus I, dan post-test siklus II berupa 10 soal pilihan ganda mencakup mengidentifikasi arti mufrodad (5 soal), melengkapi kalimat rumpang dengan mufrodad tepat (5 soal). Validitas instrumen diuji melalui *expert judgment*.

Observasi: Lembar observasi terstruktur dengan indikator partisipasi diskusi, antusiasme, kerja sama, keaktifan, ketaatan aturan.

Wawancara: semi-terstruktur dilakukan terhadap 6 siswa (2 dari kelompok nilai tinggi, 2 sedang, 2 rendah) dan guru kolaborator untuk menggali respon dan kendala pembelajaran. Pedoman wawancara mencakup persepsi terhadap media, kesulitan yang dialami, dan saran perbaikan.

Dokumentasi berupa foto, video pembelajaran, dan hasil kerja siswa digunakan sebagai data pendukung.

Teknik Analisis Data

Data kuantitatif (hasil tes) dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Kriteria keberhasilan tindakan ditetapkan sebagai: (1) ketuntasan klasikal minimal 80% siswa mencapai $KKM \geq 70$; (2) peningkatan skor rata-rata kelas minimal 15% antar siklus. Data kualitatif dianalisis menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña (2014) melalui tiga tahap: kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Triangulasi sumber dan metode dilakukan untuk menjamin keabsahan data.

TEMUAN DAN DISKUSI

Temuan

1. Hasil *Pretest* (Kemampuan Awal)

Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Hasil pretest menunjukkan mayoritas siswa berada pada kategori belum tuntas. Data lengkap disajikan pada Tabel di bawah ini.

Tabel 1. Distribusi Ketuntasan Belajar Pretest

No	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	5	17%

No	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
2	Belum Tuntas	25	83%
Jumlah		30	100%

Rendahnya capaian pretest mengindikasikan bahwa metode ceramah dan pendekatan struktural yang sebelumnya diterapkan gagal memfasilitasi tiga proses utama akuisisi kosakata menurut Nation (2021): keterpaparan yang memadai, pengulangan bermakna, dan penggunaan kosakata dalam konteks. Beban kognitif yang tinggi akibat hafalan terisolasi tanpa dukungan media visual dan kinestetik menyebabkan rendahnya retensi memori siswa (Gog et al., 2010).

2. **Hasil Siklus I**

Setelah tindakan siklus I, terjadi peningkatan jumlah siswa tuntas, namun belum memenuhi indikator keberhasilan (70%). Data hasil belajar siklus I disajikan pada Tabel di bawah ini.

Tabel 2. Distribusi Ketuntasan Belajar Siklus I

No	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	16	53%
2	Belum Tuntas	14	47%
Jumlah		30	100%

Observasi siklus I menunjukkan bahwa siswa merespon positif media *Circle Congklak*. Kendala yang teridentifikasi: (1) siswa masih dalam tahap penyesuaian dengan mekanisme permainan; (2) kemampuan menggunakan kosakata dalam konteks kalimat masih rendah; (3) partisipasi diskusi belum merata; (4) pengelolaan waktu kurang optimal.

3. **Siklus II**

Setelah refleksi dan perbaikan, terjadi peningkatan capaian yang signifikan. Jumlah siswa tuntas melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Data hasil belajar Siklus II disajikan pada Tabel di bawah ini.

Tabel 3. Distribusi Ketuntasan Belajar Siklus II

No	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	26	87%
2	Belum Tuntas	4	13%
Jumlah		30	100%

Observasi siklus II menunjukkan siswa lebih memahami mekanisme permainan, fase *tournament* memicu semangat kompetisi sehat, partisipasi lebih merata, dan kemampuan menggunakan kosakata dalam kalimat meningkat.

Diskusi

1. **Peningkatan Penguasaan Mufrodat melalui Media *Circle Congklak* Berbasis TGT**

Peningkatan dari pretest (17%) ke siklus I (53%) dan ke siklus II (87%) menunjukkan efektivitas intervensi. Peningkatan ini tidak terjadi kebetulan, melainkan hasil desain pembelajaran yang secara sistematis memfasilitasi tiga proses akuisisi kosakata menurut (Nation, 2021): keterpaparan, pengulangan, dan penggunaan bermakna.

Pertama, keterpaparan difasilitasi melalui variasi stimulasi: auditori (pelafalan), visual (kartu bergambar), dan kinestetik (memutar papan). Temuan ini sejalan dengan Dual Coding Theory (Paivio, 1990) bahwa pengkodean ganda memperkuat jejak memori. Kedua, pengulangan terjadi alami melalui mekanisme permainan tanpa menjadi drill membosankan, mendukung konsep desirable difficulties (Bjork & Bjork, 2020)(Bjork & Bjork, 2020). Ketiga, penggunaan dalam konteks bermakna difasilitasi melalui team study dan tournament yang melibatkan retrieval practice (Karpicke, 2017; Roediger & Butler, 2019).

Peningkatan lebih signifikan pada siklus II menunjukkan pentingnya penguatan gramatika, sejalan dengan usage-based theory (Tomasello, 2019) bahwa kosakata dipelajari secara efektif dalam konteks penggunaannya.

2. Peran Struktur TGT dalam Memfasilitasi Akuisisi Kosakata

Kelima komponen TGT (Slavin, 2015) berkontribusi spesifik. Team study menciptakan zone of proximal development (Vygotsky, 1978) dan negotiation of meaning (Ellis, 2021). Tournament memicu motivasi intrinsik dan ekstrinsik melalui gamification (Hamari & Sarsa, 2014). Team recognition memperkuat social interdependence (Johnson, D. W., & Johnson, 2019).

3. Keunggulan Media *Circle Congklak* dibanding Pendekatan Alternatif

Media ini menurunkan affective filter (Krashen, 2009) karena berbasis kearifan lokal, memfasilitasi pembelajaran multimodal tanpa distraksi (Mueller & Oppenheimer, 2014), dan memungkinkan interaksi tatap muka autentik.

4. Kelebihan Artikel

Penelitian ini memiliki beberapa kelebihan. Pertama, integrasi antara kearifan lokal (*Circle Congklak*) dengan model kooperatif TGT merupakan inovasi yang belum banyak diteliti dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di MI. Kedua, pendekatan multimodal (verbal, visual, kinestetik) yang diterapkan secara simultan memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan desain pembelajaran kosakata. Ketiga, penggunaan PTK dengan dua siklus memungkinkan perbaikan berkelanjutan berdasarkan refleksi, sehingga intervensi semakin matang. Keempat, temuan ini memberikan bukti empiris bahwa media sederhana berbasis budaya lokal dapat berdampak kuat (setara dengan powerful) jika dirancang dengan prinsip pedagogis modern.

5. Kelemahan Artikel

Penelitian ini juga memiliki kelemahan yang perlu diakui secara jujur. Pertama, durasi intervensi yang singkat (dua siklus) membuka kemungkinan adanya Hawthorne effect (siswa berperilaku lebih baik karena merasa diamati). Kedua, peneliti bertindak sebagai perancang sekaligus pelaksana intervensi, sehingga berpotensi menimbulkan experimenter bias. Ketiga, instrumen tes yang digunakan belum diuji validitas konstruksinya secara statistik melalui uji coba skala luas. Keempat, peningkatan ketuntasan dari 17% menjadi 87% mungkin juga dipengaruhi oleh familiaritas siswa dengan format soal post-test yang mirip dengan latihan, bukan semata-mata karena media *Circle Congklak*. Kelima, penelitian ini tidak mengukur retensi jangka panjang, sehingga belum diketahui apakah peningkatan penguasaan kosakata bertahan setelah intervensi berakhir.

6. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan: (1) durasi singkat (dua siklus) sehingga retensi jangka panjang belum terukur; (2) partisipan terbatas pada satu kelas (30 siswa) sehingga generalisasi perlu hati-hati; (3) fokus hanya pada penguasaan mufrodat, belum pada keterampilan berbahasa lain; (4) potensi experimenter bias karena peneliti sebagai perancang sekaligus pelaksana.

KESIMPULAN

Media Circle Congklak berbasis TGT efektif menciptakan lingkungan belajar aktif, menyenangkan, dan kolaboratif yang berdampak pada peningkatan penguasaan mufrodat siswa kelas VI MIN 6 Bandar Lampung. Keberhasilan ini tidak hanya terletak pada peningkatan angka, tetapi pada perubahan kualitatif: siswa menunjukkan antusiasme tinggi, partisipasi aktif, kemampuan menggunakan kosakata dalam konteks kalimat, serta semangat kompetisi sehat yang berbalut kerja sama tim.

Makna reflektif dari temuan ini adalah bahwa pembelajaran bahasa yang efektif tidak perlu selalu mengandalkan teknologi canggih; kearifan lokal yang dirancang dengan prinsip pedagogis modern dapat menjadi solusi kontekstual yang sangat efektif. Media Circle Congklak berhasil menurunkan affective filter, memberikan pengalaman multimodal, dan memfasilitasi interaksi sosial bermakna.

Prospek penelitian selanjutnya perlu mengatasi keterbatasan penelitian ini dengan: (1) merancang studi longitudinal untuk mengukur retensi jangka panjang; (2) melibatkan partisipan yang lebih besar dan beragam; (3) memperluas cakupan pada keterampilan berbahasa lain (istima', kalam, qira'ah, kitabah); (4) melibatkan peneliti independen untuk meminimalkan bias; serta (5) mengembangkan versi digital dari Circle Congklak yang tetap mempertahankan prinsip pedagogis yang terbukti efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Bjork, R. A., & Bjork, E. L. (2020). Desirable difficulties in theory and practice. *Journal of Applied Research in Memory and Cognition*, 9(4), 475–479. <https://doi.org/10.1016/j.jarmac.2020.09.003>.
- Brown, H. D., & Lee, H. (2025). *Prinsip-prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa: Kursus Akuisisi Bahasa Kedua* (7th ed.). <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9781003494294>.
- Budiarti, E., & Murtafi, W. (2023). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Integratif Melalui Model Problem Based Learning*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(November), 177–186.
- Ellis, R. (n.d.). *Understanding second language acquisition (2nd ed.)* (Oxford Uni).
- Gog, T. Van, Paas, F., & Sweller, J. (2010). *Cognitive Load Theory : Advances in Research on Worked Examples , Animations , and Cognitive Load Measurement*. *Educational Psychology Review*, 375–378. <https://doi.org/10.1007/s10648-010-9145-4>
- Hamari, J., & Sarsa, H. (2014). *Does Gamification Work ? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.
- Hermawan, A. (2018). *Metodologi pembelajaran bahasa arab* (cetakan pe). PT. Remaja Rosdakarya.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2019). *Cooperation and the use of technology*. In *Handbook*

of research on educational communications and technology (5th ed.).

- Krashen, S. D. (2009). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. University of Michigan Press. .
- Mueller, P. A., & Oppenheimer, D. M. (2014). *The Pen Is Mightier Than the Keyboard: Advantages of Longhand Over Laptop Note Taking*. <https://doi.org/10.1177/0956797614524581>
- Nation, I. S. P. (2021). *Learning Vocabulary in Another Language* (R. bawono, yudho . rohman Nailur . Qorrin (Ed.); cetakan pe).
- Paivio, A. (1990). *Mental Representations : A Dual coding Approach* (9th ed.). 1986 by Oxpord University Press.
- Sahrnayanti, S., Dema, M., & Wahyuningsih, W. (2023). Pemanfaatan Media Permainan Congklak dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 3(2), 433–446. <https://doi.org/10.54082/jupin.182>
- Slamet. (2018). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: teori, riset, dan praktik*. Bandung: Nusa Media. <https://doi.org/10.1080/03004279.2015.963370>
- Tomasello, M. (2019). *Constructing a language: A usage-based theory of language acquisition*.
- Vygotskil, lev semenovich (Ed.). (1978). *Mind In Society: The Development of Higher Psychological Processes*.
- Wahab, M. . (2020). *Teori dan Praktik Pembelajaran Bahasa Arab Kontemporer*. PT.RajaGrafindo Persada.