

Pengembangan Media Origami Mufrodat Berbasis Model Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VI MI Matholi'ul Falah Nambi

Syafira Nur Fitriani¹, Roihatul Lailiyah², Ririn Inayatul Mahfudloh³, Nur Fatih Ahmad⁴

^{1,2,3,4} Universitas Qomaruddin Gresik

fitrianisyafira44@gmail.Com, lelylailiyah616@gmail.Com, mahfudloh@uqgresik.ac.id,
fatih@uqgresik.ac.id

Abstract

The purpose of this study is to formulate Origami Mufrodat learning materials incorporating the Team Games Tournament (TGT) model to strengthen students' drive for Arabic language acquisition in grade VI at MI Matholi'ul Falah Nambi. This study utilized a Research and Development (R&D) methodology based on the ADDIE framework, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation phases. The data collection process utilized observation, questionnaires, interviews, and documentation. The evidence suggests that the formulated Origami Mufrodat media is valid, practical, and effective. The effectiveness analysis obtained 87%, labeled as very effective, whereas the feasibility testing through teachers' and students' feedback obtained 86%, labeled as very feasible. The integration of origami-based media with the TGT model successfully created an interactive, enjoyable, and collaborative learning environment that enhanced students' intrinsic and extrinsic motivation. Therefore, Origami Mufrodat media incorporating the TGT model constitutes a fitting alternative learning approach for Arabic language pedagogy at the Madrasah Ibtidaiyah educational level.

Keyword: *Origami Mufrodat, Team Games Tournament, Learning Motivation*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Origami Mufrodat berbasis model Team Games Tournament (TGT) guna meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab siswa kelas VI MI Matholi'ul Falah Nambi. Studi ini menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang mencakup fase analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data diperoleh melalui teknik observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa media Origami Mufrodat yang dibuat memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Uji efektivitas memperoleh persentase sebesar 87% dengan kategori sangat efektif, sedangkan uji kelayakan berdasarkan respon guru dan siswa memperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori sangat layak. Penggunaan media origami yang dipadukan dengan model TGT mampu

¹ Mahasiswa Universitas Qomaruddin

² Mahasiswa Universitas Qomaruddin

³ Mahasiswa Universitas Qomaruddin

menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan kolaboratif sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Maka dari itu, media Origami Mufrodat yang menerapkan TGT pantas digunakan sebagai media pembelajaran alternatif Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah.

Kata Kunci: Origami Mufrodat, Model TGT, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Di Madrasah Ibtidaiyah (MI), Bahasa Arab berfungsi sebagai instrumen penting dalam pendidikan Islam yang bertujuan memfasilitasi pemahaman ajaran agama dan pengembangan keterampilan linguistik siswa. Tetapi, dalam kenyataannya pembelajaran Bahasa Arab masih menemukan berbagai rintangan, terutama terkait rendahnya minat belajar siswa. Hal ini dipengaruhi oleh penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang variatif, sehingga Bahasa Arab sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan (Fitrianah, 2018) (Laiya, 2025). Motivasi belajar yang minim berpengaruh terhadap sedikitnya keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran mufrodat.

Hal tersebut juga teridentifikasi di MI Matholi'ul Falah Nambi, secara khusus pada siswa tingkat VI. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru, pembelajaran mufrodat Bahasa Arab masih didominasi metode konvensional seperti ceramah dan hafalan, yang menyebabkan siswa cenderung pasif, mudah jenuh, dan kurang antusias. Faktanya, peserta didik MI butuh pendekatan belajar yang nyata, dapat dilihat, dan melibatkan praktik langsung agar pembelajaran menjadi lebih berarti. Kajian ilmiah mengungkapkan bahwa penggunaan media belajar yang menarik dan bersifat interaktif berpotensi meningkatkan dorongan serta kegembiraan siswa terhadap pembelajaran (Syukron Al-Itmam¹, Moch. Hasyim Fanirin², 2019).

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat menjadi salah satu alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Model TGT menggabungkan kolaborasi tim dengan elemen permainan dan kompetisi positif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan TGT dalam pembelajaran Bahasa Arab, khususnya mufrodat, dapat meningkatkan minat belajar dan penguasaan kosakata siswa (Mufliah & Rahmadani, 2022) Meskipun demikian, penerapan media pembelajaran yang inovatif sebagai penunjang model TGT masih harus dikembangkan secara berkelanjutan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media Origami Mufrodat berbasis model Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab siswa kelas VI MI Matholi'ul Falah Nambi. Origami menjadi pilihan media karena mampu memadukan dimensi visual, kinestetik, dan elemen bermain yang relevan dengan sifat siswa MI. Studi ini diharapkan mampu berkontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab yang kreatif dan menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memanfaatkan pendekatan Research and Development (R&D) berdasarkan model ADDIE yang melibatkan proses analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Studi ini dilakukan di MI Matholi'ul Falah Nambi dengan melibatkan siswa kelas VI sebagai subjek penelitian. Fase analisis dijalankan dengan cara observasi dan wawancara guna mengenali masalah dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab. Proses desain dan pengembangan melibatkan perancangan dan pembuatan media Origami Mufrodat dengan basis Team Games Tournament (TGT) yang mendapat validasi dari ahli bidang materi dan ahli bidang media. Media kemudian diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Arab, selanjutnya dilakukan evaluasi untuk mengetahui efektivitas dan kelayakan media melalui angket motivasi belajar, respon guru dan siswa, serta observasi pembelajaran. Proses analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media Origami Mufrodat berbasis model Team Games Tournament (TGT) diperoleh melalui beberapa tahapan pengumpulan data, meliputi validasi ahli, angket motivasi belajar siswa, serta respon guru dan siswa terhadap penggunaan media dalam pembelajaran Bahasa Arab. Untuk memudahkan pembaca dalam memahami data yang diperoleh, hasil penelitian tersebut disajikan secara sistematis dalam bentuk tabel. Penyajian data dalam bentuk tabel bertujuan untuk menampilkan hasil penilaian, persentase, serta kategori kelayakan dan efektivitas media secara jelas dan terstruktur sehingga dapat mendukung analisis dan pembahasan yang dilakukan. Berikut penyajian data yang diperoleh dalam bentuk tabel.

Tabel 1.1 Uji Efektivitas

No	Responden	Pertanyaan / Indikator										NI	NA
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
1	AA	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	47	50
2	DF	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	47	50
3	SA	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	45	50
4	KE	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	44	50
5	AD	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	46	50
6	ZA	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	45	50
7	AN	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	44	50
8	MQ	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	43	50

9	MS	3	4	3	4	4	3	4	4	5	5	39	50
10	LF	4	3	4	4	4	4	5	5	5	5	43	50
11	FW	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	46	50
12	NN	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	45	50
13	NS	5	4	5	4	4	3	3	4	5	4	41	50
14	SS	5	4	5	4	4	3	4	5	5	4	43	50
15	ZF	4	3	3	5	4	5	4	3	5	4	40	50
16	ZAA	5	3	5	4	5	5	5	3	4	5	44	50
17	MDR	5	4	5	5	3	5	5	5	5	4	46	50
18	MK	3	4	4	3	4	4	4	4	5	5	40	50
19	BZF	4	4	3	4	4	4	4	5	5	5	42	50
20	MSA	4	3	4	2	4	5	5	5	5	4	41	50
21	FS	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	44	50
22	MF	4	3	5	5	2	4	4	4	4	5	40	50
23	SR	5	4	4	5	4	5	5	3	4	5	44	50
JUMLAH												999	1150
NI / NA x 100 =												87%	

Tabel 1.2 Uji Kelayakan

No	Responden	Pertanyaan / Indikator															NI	NA
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15		
1	AA	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	1	5	5	5	68	75
2	DF	5	3	4	5	5	3	5	5	4	5	4	5	5	5	5	68	75
3	SA	5	4	3	5	1	4	1	5	5	4	3	5	5	3	4	57	75
4	KE	3	3	2	3	3	3	4	3	2	3	5	2	5	5	5	51	75
5	AD	3	5	5	4	3	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	65	75
6	ZA	5	4	5	3	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	70	75
7	AN	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	3	5	5	66	75
8	MQ	3	4	5	4	5	5	5	5	5	4	3	2	5	5	5	65	75
9	MS	5	4	4	5	3	4	4	5	5	4	4	5	5	3	2	62	75
10	LF	5	5	4	5	3	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	67	75
11	FW	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	3	5	67	75

12	NN	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	3	5	69	75
13	NS	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	72	75
14	SS	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	73	75
15	ZF	4	5	4	3	2	5	4	4	5	4	5	2	4	4	5	60	75
16	ZAA	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	3	5	4	68	75
17	MDR	5	3	2	4	5	5	5	4	5	2	3	4	5	5	5	62	75
18	MK	3	4	3	4	4	3	5	5	5	4	4	5	5	5	4	63	75
19	BZF	4	4	3	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	65	75
20	MSA	4	3	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	3	5	64	75
21	FS	4	3	3	4	3	4	4	5	5	5	4	3	4	3	4	58	75
22	MF	4	5	2	3	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	5	60	75
23	SR	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	69	75
JUMLAH																	1489	1725
NI / NA x 100 =																	86%	

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa pembuatan media Origami Mufrodat berdasarkan model Team Games Tournament (TGT) telah dijalankan melalui fase ADDIE secara terstruktur. Tahap analisis memperlihatkan bahwa dominasi metode pembelajaran tradisional dalam pengajaran kosakata Bahasa Arab menjadi penyebab rendahnya minat belajar siswa. Penemuan ini menjadi pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan kekhasan siswa MI. Di tahap pengembangan, validasi media Origami Mufrodat dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media yang tertera dalam Tabel 1 dan Tabel 2, media tersebut masuk dalam kategori layak hingga sangat layak. Kriteria penilaian meliputi keterkaitan materi dengan kompetensi dasar, validitas mufrodat, interface media, serta user-friendly dalam penggunaan. Temuan ini memperlihatkan bahwa media yang dirancang sudah memenuhi standar media pembelajaran yang berkualitas, yakni valid dari segi materi dan praktis dalam penggunaannya (Fitrianah, 2018).

Penilaian efektivitas media Origami Mufrodat berbasis TGT menggunakan instrumen angket motivasi belajar siswa yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran selesai. Berdasarkan data angket motivasi belajar siswa di Tabel 1, diperoleh persentase **87%** yang termasuk kategori **sangat efektif**. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media origami yang dipadukan dengan permainan dan kompetisi dalam model TGT mampu meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran mufrodat. Peningkatan motivasi belajar tersebut sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik, visual, serta interaksi sosial dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Laiya, 2025). Selain itu, unsur kompetisi dan penghargaan dalam model TGT juga berperan sebagai motivasi ekstrinsik yang mendorong siswa untuk lebih aktif dan bersemangat mengikuti pembelajaran (Muflihah & Rahmadani, 2022).

Kelayakan media pun dievaluasi melalui respon yang diperoleh dari guru dan siswa setelah penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Hasil respon guru dan siswa yang ditampilkan pada **Tabel 2** memperlihatkan persentase kelayakan sebesar **86%** dengan kategori **sangat layak**. Menurut guru, media Origami Mufrodāt praktis digunakan, memudahkan penyampaian materi, dan membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif serta menggembirakan. Sedangkan para siswa menilai bahwa media ini menarik, tidak membuat bosan, dan mempermudah pemahaman mereka terhadap mufrodāt. Temuan ini mendukung pandangan bahwa media pembelajaran yang menarik dan cocok dengan karakteristik siswa mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Syukron Al-Itmam¹, Moch. Hasyim Fanirin², 2019). Selain itu, penggunaan media berbasis permainan dalam model TGT terbukti mampu meningkatkan interaksi antarsiswa dan kerja sama kelompok, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Hairunisa & Abdurahman, 2024).

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis tabel-tabel yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa media Origami Mufrodāt berbasis model Team Games Tournament (TGT) tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini memiliki kemampuan untuk mengombinasikan aspek visual, kinestetik, dan sosial dalam pembelajaran Bahasa Arab. Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penerapan TGT berbantuan media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran Bahasa Arab (Khadafi et al., 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media Origami Mufrodāt berbasis model Team Games Tournament (TGT) berhasil dikembangkan melalui tahapan ADDIE secara sistematis dan dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan hasil uji kelayakan dengan persentase 86%. Hasil uji efektivitas menunjukkan persentase sebesar 87% dengan kategori sangat efektif, yang menandakan bahwa media ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui integrasi unsur visual, kinestetik, permainan, serta kompetisi yang sehat dalam pembelajaran mufrodāt Bahasa Arab. Media pembelajaran ini berperan dalam meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa secara aktif, sambil mendorong kerjasama antar siswa dan membentuk lingkungan belajar yang lebih menyenangkan serta penuh makna. Dengan demikian, media Origami Mufrodāt berbasis TGT tidak hanya relevan dengan karakteristik siswa Madrasah Ibtidaiyah, tetapi juga dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Arab dan berpotensi dikembangkan lebih lanjut pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitrianah, R. D. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas XI SMAM 1 Kota Bengkulu. *Al-Bahtsu*, 3(1), 20181–20193.
- Hairunisa, A., & Abdurahman, M. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Domino dalam Pembelajaran Mufradāt. *Jurnal*

- Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 904–918.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.611>
- Khadafi, T. M., Rusli, R. K., & Mulyana, M. A. (2025). Ekperimentasi Model Pembelajaran Team Games Tournament melaluo Media Ludo Dalam Peningkatan Maharah Al- Kalam Siswa Kelas VI DTA Misbahul Falah Ciawi. *Jurnal Sosial Humaniora*, 3(1).
<https://ojs.unida.ac.id/al-kaff/article/view/13311%0Ahttps://ojs.unida.ac.id/al-kaff/article/download/13311/6760>
- Laiya, F. F. S. (2025). Design and Implementation of Gamification-Based Arabic Language Learning Materials through the Quizizz Application to Enhance Students' Motivation and Interactivity. *Albariq: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6(1), 111–135.
<https://doi.org/10.24239/albariq.v6i1.118>
- Muflihah, I., & Rahmadani, A. (2022). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (Tgt) Dalam Pengusaan Kosa Kata Bahasa Arab. *KOLONI: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(4), 2828–6863.
- Syukron Al-Itmam¹, Moch. Hasyim Fanirin², I. S. (2019). Peran Guru dalam Memotivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah. *Concept and Communication*, null(23), 301–316. <https://doi.org/10.15797/concom.2019..23.009>