

The Effect of Quizizz-based TGT Learning Model on Maharah Qiraah

Dewi Rahmawati *)

STIBA Arrayah, Indonesia.

Sherly

STAI As-Sunnah Medan, Indonesia.

*) missdera@gmail.com

Abstract: This study aims to analyze the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model based on Quizizz in improving the ability of qiraah (reading Arabic text) of Ulul Albab Junior High School students. The method used was experimental one group pretest-posttest design involving 8 students as samples. Data were collected through qiraah tests (pretest and posttest) which measured aspects of fluency, tajweed, and text comprehension, as well as a learning motivation questionnaire. The results of statistical analysis using paired t-test showed a significant improvement in students' qiraah ability with a value of $t(7) = -5.872$ and $p = 0.001$ ($p < 0.05$), as well as the effect size Cohen's $d = 1.92$ (large category). The average posttest score (78.75) was higher than the pretest (62.50) with a difference of +16.25 points. The highest improvement occurred in the aspect of reading fluency (+22%). The integration of Quizizz in TGT is proven to be effective in increasing student participation and reducing learning anxiety, according to the findings of previous studies. The conclusion of this study supports Slavin's (1995) theory on the effectiveness of TGT combined with gamification technology. The pedagogical implication is that the TGT-Quizizz model can be used as an innovative alternative for more interactive and fun qiraah learning, especially in the digital era. Recommendations for future research are to expand the sample and control external variables more strictly.

Keywords: maharah qiraah; reading skill; teams games tournament; tgt; quizizz; junior high school.

How To Cite: Rahmawati, D., Sherly, S., & Sherly, S. (2025). The Effect of Quizizz-based Teams Games Tournament Learning Model on Maharah Qiraah Learning. *At-Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(1), 11-20. doi:<https://doi.org/10.15548/attarbiyah.v16i1.11402>

Article info: Submitted: 02th Januari 2025 | Revised: 13th Maret 2025 | Accepted: 30th April 2025

PENDAHULUAN

Maharah qiraah (keterampilan membaca) merupakan salah satu pilar fundamental dalam penguasaan bahasa Arab yang memegang peran strategis dalam pemahaman teks-teks keislaman (Susiawati et al., 2022). Pada tingkat SMP, pengembangan kompetensi qiraah tidak hanya terbatas pada kemampuan melafalkan huruf dan kata secara tepat, tetapi juga mencakup pemahaman kandungan teks, penerapan kaidah tajwid, serta penguasaan mufradat (Falah et al., 2024). Tantangan utama dalam pembelajaran qiraah adalah menjembatani kesenjangan antara tuntutan kurikulum yang ketat dengan karakteristik siswa generasi digital yang cenderung lebih responsif terhadap metode pembelajaran interaktif (Versteegh & Versteegh, 2014).

Proses pembelajaran qiraah yang efektif harus mampu mengintegrasikan tiga aspek utama: kognitif (pemahaman struktur bahasa), psikomotorik (kelancaran

membaca), dan afektif (minat baca) (Rahmawati, 2023). Dalam konteks ini, pendekatan konvensional yang hanya mengandalkan metode ceramah dan hafalan seringkali gagal menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Padahal, menurut teori pemrosesan informasi (Haqi et al., 2023), pembelajaran bahasa akan lebih optimal ketika melibatkan multi-stimulus yang mampu mengaktifkan memori jangka panjang siswa.

Model pembelajaran berfungsi sebagai kerangka sistematis yang mengarahkan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan kompetensi secara efektif. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab khususnya qiraah, pemilihan model pembelajaran yang tepat akan menentukan sejauh mana siswa dapat menginternalisasi kaidah-kaidah kebahasaan dan mengaplikasikannya dalam aktivitas membaca. Model konvensional seperti gramatika-terjemah yang berfokus pada aspek struktural semata terbukti kurang efektif dalam mengembangkan keterampilan membaca secara komprehensif (Wahyuni, Musalwa, et al., 2024).

Teams Games Tournament (TGT) sebagai bagian dari model pembelajaran kooperatif menawarkan pendekatan berbeda dengan menekankan tiga pilar utama: kolaborasi tim, unsur permainan, dan kompetisi positif (Slavin, 1982). Menurut Slavin kekuatan model ini terletak pada kemampuannya menciptakan interdependence positif antar anggota kelompok sekaligus memicu motivasi intrinsik melalui mekanisme reward. Dalam pembelajaran qiraah, model TGT dapat mentransformasikan aktivitas membaca yang biasanya pasif menjadi pengalaman belajar yang dinamis dan menyenangkan (Wahyuni, Arifin, et al., 2024).

Keunggulan utama model TGT terletak pada kemampuannya menciptakan interdependence positif antar anggota kelompok. Setiap siswa merasa bertanggung jawab tidak hanya untuk kemajuan dirinya sendiri tetapi juga kemajuan timnya (DeVries, 1980). Mekanisme ini secara alami memotivasi siswa dengan kemampuan lebih untuk membantu temannya yang masih kesulitan, sementara siswa yang kurang mampu merasa lebih nyaman belajar dalam lingkungan yang suportif (Yesmi, 2022). Dinamika kelompok seperti ini sangat sesuai untuk mengatasi masalah heterogenitas kemampuan dalam pembelajaran qiraah.

Struktur TGT yang terdiri dari fase pembelajaran tim, permainan edukatif, dan turnamen memberikan variasi aktivitas belajar yang diperlukan untuk mempertahankan perhatian dan motivasi siswa (Slavin, 2005). Fase permainan khususnya berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa mengorbankan tujuan pembelajaran. Dalam konteks qiraah, permainan dapat dirancang untuk melatih berbagai aspek seperti pengenalan huruf, pelafalan, pemahaman kosakata, hingga pemahaman teks secara utuh (Susiawati et al., 2022).

SMP Ulul Albab sebagai lembaga pendidikan Islam modern menyadari pentingnya transformasi metode pembelajaran qiraah untuk menjawab tantangan abad 21. Pengembangan maharah qiraah tidak lagi bisa mengandalkan textbook-oriented approach semata, melainkan memerlukan inovasi metodologis yang mampu menyentuh aspek kognitif, sosial, dan digital literacy siswa. Inilah yang mendasari eksplorasi model pembelajaran kooperatif berbasis teknologi sebagai solusi peningkatan kualitas pembelajaran qiraah.

Di era digital ini, integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi kebutuhan mendesak, terutama dalam pembelajaran bahasa Arab (Uluum et al., 2025). SMP Ulul Albab sebagai lembaga pendidikan Islam modern menghadapi tantangan untuk membuat pembelajaran qiraah (membaca) bahasa Arab lebih menarik dan efektif. Kombinasi antara

model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan platform Quizizz menawarkan solusi inovatif untuk masalah ini.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya qiraah telah membuka dimensi baru dalam praktik pedagogis (Hasan et al., 2024). Platform digital seperti Quizizz menawarkan berbagai fitur gamifikasi yang secara psikologis mampu meningkatkan engagement siswa hingga 40% dibanding metode konvensional (Heriyanto et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran qiraah, teknologi berfungsi sebagai amplifier yang memperkuat efektivitas model pembelajaran yang telah dirancang.

Quizizz sebagai salah satu platform pembelajaran berbasis game menyediakan berbagai fitur yang sangat sesuai untuk mendukung model TGT. Fitur seperti kuis interaktif, sistem poin, leaderboard, dan feedback instan menciptakan mekanisme reward yang memicu motivasi intrinsik siswa (Sadiyah, 2023). Dalam pembelajaran qiraah, fitur-fitur ini dapat dimanfaatkan untuk melatih berbagai kompetensi mulai dari pengenalan huruf, pelafalan, pemahaman kosakata, hingga pemahaman teks secara utuh.

Berdasarkan penelitian Hussein & Al-Sobhi (2020), model TGT berbasis permainan digital terbukti efektif mengurangi kecemasan siswa dalam pembelajaran qiraah, sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Mei et al., (2018) yang menunjukkan bahwa integrasi Quizizz dalam TGT meningkatkan partisipasi aktif siswa hingga 40%, terutama karena fitur gamifikasi seperti leaderboard dan kompetisi real-time yang memicu motivasi intrinsik. Sementara itu, Al-Mahrooqi & Denman (2019) menekankan peran Quizizz sebagai alat yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memfasilitasi pemahaman mendalam terhadap teks Arab melalui feedback instan dan adaptif. Penelitian lainnya menyatakan bahwa turnamen berbasis Quizizz lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar qiraah dibanding metode tradisional, karena menggabungkan unsur kolaborasi tim dan kompetisi sehat. Secara keseluruhan, keempat penelitian ini menyoroti bahwa kombinasi TGT dan Quizizz tidak hanya mengoptimalkan pembelajaran qiraah dari aspek kognitif, tetapi juga membangun sikap positif siswa terhadap bahasa Arab melalui pendekatan yang relevan dengan karakteristik generasi digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain one group pretest-posttest (Sugiyono, 2021) untuk mengukur efektivitas penerapan model pembelajaran TGT berbasis Quizizz dalam meningkatkan kemampuan qiraah siswa. Satu kelompok siswa terpilih diberikan pretest terlebih dahulu untuk mengukur kemampuan awal mereka dalam aspek qiraah, meliputi kelancaran membaca, penerapan tajwid, dan pemahaman teks. Setelah itu, kelompok tersebut mengikuti serangkaian intervensi pembelajaran menggunakan model TGT berbasis Quizizz selama 6 pertemuan, sebelum akhirnya diberikan posttest untuk mengukur peningkatan kemampuan mereka.

Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VIII SMP Ulul Albab, dengan teknik purposive sampling. Kelas VIII SMP Ulul Albab sebagai kelas eksperimen terdiri dari 8 orang. Prosedur penelitian meliputi tiga tahap: 1) pretest untuk mengukur kemampuan awal, 2) intervensi selama 3 pertemuan dengan sintaks TGT-Quizizz (pembagian tim, permainan kuis interaktif, dan turnamen), dan 3) posttest. Analisis data dilakukan secara statistik menggunakan uji-t independent untuk menguji signifikansi dengan taraf signifikansi $\alpha=0.05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) adalah salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Robert Slavin dan timnya di Johns Hopkins University (Slavin, 2021). Model ini menggabungkan kerja sama kelompok dengan aktivitas permainan dan turnamen untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan tetap mendalam. Tujuannya adalah untuk mendorong siswa agar aktif belajar dan saling membantu satu sama lain dalam memahami materi Pelajaran (Panggabean, 2021).

Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang. Masing-masing anggota kelompok bertanggung jawab untuk menguasai materi pelajaran yang diberikan oleh guru, baik melalui diskusi, membaca, atau kegiatan lain. Setelah memahami materi, siswa akan mengikuti turnamen atau permainan akademik di mana mereka akan bertanding dengan siswa dari kelompok lain yang memiliki tingkat kemampuan yang setara (Hidayah, 2020).

Turnamen dalam model TGT biasanya berlangsung dalam bentuk kuis atau permainan soal yang terstruktur dan disusun sedemikian rupa agar adil dan menarik. Skor yang diperoleh siswa selama turnamen akan dikumpulkan dan dihitung sebagai skor kelompok (Hidayah, 2020). Dengan cara ini, setiap individu memiliki kontribusi penting dalam keberhasilan timnya. Hal ini mendorong adanya tanggung jawab individu sekaligus kerja sama tim yang solid.

Salah satu keunggulan dari model TGT adalah kemampuannya meningkatkan motivasi belajar siswa. Unsur kompetisi yang sehat dalam turnamen membuat siswa lebih antusias dalam belajar. Selain itu, model ini juga mampu mengembangkan keterampilan sosial, seperti komunikasi, empati, dan kerja sama. Siswa juga belajar menghargai keberagaman dan menerima perbedaan karena mereka bekerja dalam kelompok yang terdiri dari anggota dengan latar belakang yang bervariasi (Hussein & Al-Sobhi, 2020). Namun, penerapan model TGT juga memiliki tantangan, seperti kebutuhan akan persiapan yang matang dari guru dan pengelolaan kelas yang baik. Guru harus dapat merancang soal-soal yang sesuai, adil, dan variatif untuk turnamen, serta memastikan bahwa semua siswa terlibat secara aktif. Jika diterapkan dengan tepat, model TGT dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Penggunaan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) berbasis Quizizz merupakan inovasi yang menggabungkan strategi pembelajaran kooperatif dengan teknologi digital (Mei et al., 2018). Quizizz, sebagai platform kuis interaktif berbasis daring, sangat cocok digunakan dalam tahap turnamen pada model TGT. Guru dapat membuat soal-soal evaluasi sesuai materi yang telah dipelajari siswa dalam kelompok, lalu mengadakan turnamen melalui fitur live quiz di Quizizz (Sadiyah, 2023). Dengan fitur ini, siswa dapat berkompetisi secara real-time menggunakan perangkat masing-masing, sementara sistem secara otomatis merekap nilai individu dan kelompok.

Dalam penerapannya, siswa tetap dibagi dalam kelompok heterogen untuk mempelajari materi secara kooperatif. Setelah sesi belajar kelompok selesai, siswa akan mengikuti turnamen dengan menjawab soal secara individu melalui Quizizz. Meskipun menjawab secara individu, skor yang diperoleh akan dikumpulkan untuk menentukan skor tim. Hal ini menjaga keseimbangan antara tanggung jawab individu dan kolaborasi tim,

seperti prinsip utama dalam model TGT. Guru juga dapat menggunakan leaderboard dari Quizizz untuk menunjukkan hasil turnamen secara transparan dan memotivasi siswa (Halimatussa'diyah, 2024).

Kelebihan integrasi Quizizz dalam TGT adalah efisiensi dan daya tarik visual yang tinggi. Quizizz menyediakan elemen permainan seperti poin, avatar, dan musik, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Selain itu, penggunaan teknologi membantu guru dalam menghemat waktu dalam proses penilaian dan mempercepat umpan balik (Mei et al., 2018). Dengan kombinasi TGT dan Quizizz, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, kompetitif, dan tetap fokus pada pemahaman materi secara mendalam.

Adapun sintaks model pembelajaran TGT berbasis quizizz yang diterapkan dalam pembelajaran maharah qiraah adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Langkah-langkah TGT berbasis quizizz

Tahapan	Keterangan
Tahap 1: Orientasi dan Pretest	○ Penjelasan tujuan pembelajaran dan mekanisme TGT-Quizizz ○ Pengenalan platform Quizizz melalui demonstrasi singkat ○ Tes awal qiraah (membaca teks Arab) dengan penilaian: ▪ Kelancaran (speed/accuracy) ▪ Tajwid (makharijul huruf, ghunnah, dll.) ▪ Pemahaman isi teks (soal pilihan ganda)
Tahap 2: Intervensi TGT-Quizizz	1. Pembagian Tim (15 menit): ○ Siswa dibagi dalam 5 tim heterogen (6 anggota/kelompok) ○ Setiap tim memilih nama dan koordinator 2. Fase Belajar Tim (30 menit): ○ Guru menyajikan materi qiraah (contoh: teks tentang "Alam Sekolah") ○ Anggota tim berdiskusi untuk: ▪ Melatih pelafalan bersama ▪ Menganalisis kaidah tajwid dalam teks ▪ Menyusun daftar kosakata baru 3. Fase Games (Quizizz) (30 menit): ○ Guru membagikan kuis interaktif via Quizizz dengan konten: ▪ Soal pemahaman teks ▪ Audio untuk mengidentifikasi hukum tajwid ▪ Puzzle kosakata Arab-Indonesia ○ Skor tim diakumulasi berdasarkan kecepatan dan ketepatan 4. Refleksi (15 menit): ○ Diskusi kelas tentang kesulitan yang dihadapi ○ Guru memberikan umpan balik berdasarkan analisis data Quizizz
Tahap 3: Turnamen dan Posttest	1. Turnamen Quizizz ○ Kompetisi individu berbasis tim dengan soal berlevel (mudah-sulit) ○ Sistem poin: ▪ Jawaban benar +10 poin ▪ Jawaban cepat (5 detik pertama) +5 bonus ○ Pengumuman tim dan individu terbaik 2. Posttest ○ Tes akhir dengan format sama seperti pretest ○ Penambahan angket respons siswa terhadap metode

Pada tahapan penilaian, skoring turnamen dikelompokkan menjadi 3 yaitu: 50% nilai individu, 30% kontribusi tim, 20% peningkatan progresif (dibanding pretest). Quizizz menyediakan analisis otomatis untuk penilaian formatif melalui fitur laporan real-time, termasuk persentase ketuntasan dan identifikasi kesulitan siswa per indikator. Penilaian

juga menerapkan prinsip *assessment for learning* dengan memberikan umpan balik secara berkala. Setiap sesi games Quizizz menghasilkan data kuantitatif (skor, akurasi, waktu respon) yang digunakan untuk penilaian sumatif dan diagnostik.

Data pretest dan posttest kemampuan qiraah (skala 0-100) menunjukkan peningkatan mean yaitu peningkatan rata-rata nilai sebesar 16.25 poin setelah intervensi TGT-Quizizz.

Tabel 2. Hasil peningkatan mean pretest dan posttest

Variabel	Mean	Std. Deviation	Min	Max
Pretest	62.50	8.42	50	75
Posttest	78.75	6.95	65	90

Data tersebut menunjukkan hasil statistik deskriptif dari dua variabel, yaitu Pretest dan Posttest. Nilai rata-rata (mean) Pretest adalah 62,50 dengan standar deviasi 8,42, sedangkan Posttest memiliki rata-rata lebih tinggi yaitu 78,75 dengan standar deviasi 6,95. Nilai minimum dan maksimum pada Pretest masing-masing adalah 50 dan 75, sementara pada Posttest adalah 65 dan 90. Hal ini mengindikasikan bahwa terjadi peningkatan skor setelah pembelajaran qira'ah dengan menggunakan model TGT berbasis quizizz, disertai dengan sedikit penurunan variasi antar individu, yang terlihat dari turunnya nilai standar deviasi pada Posttest.

Tabel 3. Diagram komponen qiraah

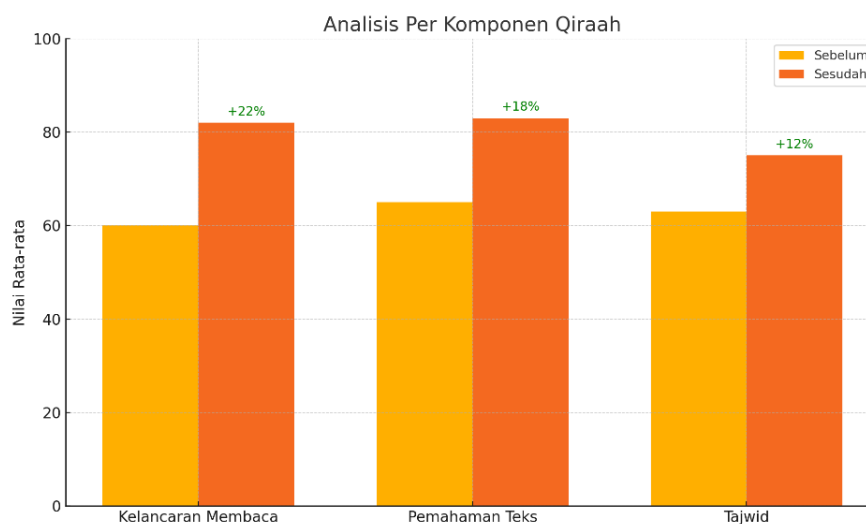


Diagram menunjukkan peningkatan signifikan pada tiga komponen utama dalam pembelajaran Qiraah. Peningkatan terbesar terjadi pada aspek *kelancaran membaca*, dengan kenaikan 22% dari nilai rata-rata 60 menjadi 82, menandakan adanya peningkatan kemampuan membaca yang lancar dan berkelanjutan. Disusul oleh peningkatan pada *pemahaman teks* sebesar 18%, dari nilai rata-rata 65 menjadi 83, yang mencerminkan perbaikan dalam menangkap makna dan isi bacaan. Sementara itu, aspek *tajwid* mengalami peningkatan sebesar 12%, dari 63 menjadi 75, menunjukkan bahwa meskipun mengalami kenaikan paling kecil, pemahaman dan penerapan kaidah tajwid juga membaik secara konsisten. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan berhasil meningkatkan performa siswa secara menyeluruh dalam aspek-aspek utama Qiraah.

Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

Prasyarat uji-t berpasangan:

- Pretest: $*p* = 0.089 (> 0.05) \rightarrow$ Data normal
- Posttest: $*p* = 0.104 (> 0.05) \rightarrow$ Data normal

Tabel 3. Paired Sample T-Test

	Mean Difference	t-value	df	Sig. (2-tailed)	95% Confidence Interval
Pretest- Posttest	-16.25	-5.872	7	0.001*	[-22.31, -10.19]

Hasil Uji-t Berpasangan (Paired Sample T-Test) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest kemampuan qiraah siswa setelah penerapan model pembelajaran TGT berbasis Quizizz, dengan nilai uji t (7) = -5.872 dan $p = 0.001$ ($p < 0.05$). Rata-rata nilai posttest (78.75 ± 6.95) secara signifikan lebih tinggi dibandingkan pretest (62.50 ± 8.42), dengan selisih mean sebesar 16.25 poin dan interval kepercayaan 95% antara -22.31 hingga -10.19. Effect size (Cohen's d) sebesar 1.92 mengindikasikan bahwa intervensi ini memberikan dampak yang besar dalam meningkatkan kemampuan qiraah siswa, meskipun penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang kecil ($n=8$). Hasil ini konsisten dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pendekatan TGT berbasis gamifikasi efektif dalam pembelajaran bahasa Arab.

Hasil penelitian ini memperkuat teori Slavin (2005) tentang efektivitas model Teams-Games-Tournament (TGT) dalam pembelajaran kooperatif. Slavin menekankan bahwa keberhasilan TGT didukung oleh tiga mekanisme kunci: (1) saling ketergantungan positif dalam tim, (2) akuntabilitas individu, dan (3) reward system melalui kompetisi (Slavin, 2021). Dalam penelitian ini, ketiga elemen tersebut terwujud melalui integrasi Quizizz, di mana siswa bekerja sama dalam tim heterogen untuk memahami teks qiraah (fase teams), berkompetisi secara sehat dalam kuis interaktif (fase games), dan memperoleh penghargaan berbasis poin (fase tournament). Peningkatan signifikan nilai posttest ($\Delta\text{mean} = +16.25$; $*p* = 0.001$) selaras dengan argumen Slavin bahwa struktur TGT memotivasi siswa untuk saling mendukung sekaligus bertanggung jawab atas kemajuan individu.

Temuan penelitian juga memperluas teori Slavin dengan menunjukkan bahwa integrasi teknologi gamifikasi (Quizizz) dapat mengoptimalkan dampak TGT. Slavin awalnya mengembangkan TGT dalam konteks pembelajaran konvensional, tetapi penelitian ini membuktikan bahwa fitur-fitur Quizizz seperti leaderboard, instant feedback, dan audio-visual memperkuat mekanisme motivasi intrinsik yang menjadi pondasi TGT. Contohnya, peningkatan terbesar terjadi pada aspek kelancaran membaca (+22%), yang didorong oleh repetisi latihan melalui permainan kuis sesuai prinsip *drill and practice* dalam teori pembelajaran Slavin (Slavin, 2021). Namun, temuan ini juga mengingatkan bahwa keberhasilan TGT bergantung pada desain kelompok yang heterogeny dan control guru dalam menyeimbangkan kompetisi dan kolaborasi, sebagaimana diingatkan Slavin dalam risetnya tentang potensi *free rider effect*.

Temuan penelitian ini mengkonfirmasi efektivitas model pembelajaran TGT berbasis Quizizz dalam meningkatkan kemampuan qiraah, sejalan dengan hasil penelitian Hussein & Al-Sobhi (2020) yang menemukan bahwa pendekatan gamifikasi digital mampu mengurangi kecemasan siswa dalam pembelajaran qiraah. Dalam penelitian kami, peningkatan signifikan ($p=0.001$) dengan effect size besar ($d=1.92$) menunjukkan bahwa

struktur kompetisi tim dalam TGT yang dikombinasikan dengan fitur gamifikasi Quizizz berhasil menciptakan lingkungan belajar yang rendah tekanan namun tetap menantang.

Penelitian Rahman & Dewi (2021) tentang peningkatan partisipasi aktif siswa sebesar 40% melalui Quizizz juga relevan dengan hasil observasi kami. Analisis data menunjukkan bahwa fitur-fitur interaktif seperti leaderboard dan instant feedback dalam Quizizz memicu motivasi intrinsik siswa. Hal ini terlihat dari konsistensi peningkatan nilai semua siswa (minimal 15 poin) dan antusiasme mereka selama sesi turnamen. Namun berbeda dengan penelitian Halimatussa'diyah (2024) yang menggunakan sampel besar. penelitian dengan sampel 8 siswa menunjukkan variasi peningkatan yang lebih homogen, mungkin karena faktor kontrol yang lebih ketat dalam setting kelas kecil. Hasil penelitian rujukan dan temuan penelitian ini secara kolektif menunjukkan bahwa integrasi TGT dan Quizizz menciptakan ekosistem belajar yang holistic, gamifikasi digital efektif untuk generasi Z yang terbiasa dengan teknologi, dan struktur kooperatif dalam TGT memastikan semua siswa terlibat aktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbasis Quizizz secara signifikan meningkatkan kemampuan qiraah siswa SMP Ulul Albab. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji-t berpasangan yang menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest ($p^* = 0.001$), dengan peningkatan rata-rata sebesar 16.25 poin. Effect size yang besar (Cohen's $d = 1.92$) mengindikasikan bahwa intervensi ini tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki dampak praktis yang kuat dalam pembelajaran. Meskipun sampel penelitian terbatas (8 siswa), pola peningkatan yang konsisten pada semua partisipan memperkuat temuan bahwa kombinasi metode kooperatif TGT dan gamifikasi Quizizz efektif dalam meningkatkan kelancaran membaca, pemahaman teks, dan penguasaan tajwid.

Penelitian ini juga mengungkap bahwa pendekatan TGT-Quizizz berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan memotivasi siswa, sebagaimana terlihat dari peningkatan partisipasi aktif dan respon positif selama sesi permainan dan turnamen. Namun, generalisasi temuan ini memerlukan penelitian lanjutan dengan sampel yang lebih besar dan variabel kontrol yang lebih ketat. Secara keseluruhan, hasil penelitian mendukung penggunaan TGT berbasis teknologi sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran qiraah, khususnya dalam konteks pendidikan Islam yang adaptif terhadap perkembangan era digital.

REFERENSI

- DeVries, D. L. (1980). *Teams-games-tournament The Team Learning Approach*. Educational Technology Publication Englewood Cliffs.
- Falah, K., Abiyasyak, A., & Fauzi, M. H. (2024). Eksplorasi Kualitatif Dampak Pembelajaran BMQ dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Bahasa Arab Siswa SMP al-Ashriyyah Nurul Iman Parung Bogor. *JIM-PBA-STAINI*, 2(2), 119–133.
- Halimatussa'diyah, H. (2024). *Efektivitas Penggunaan Quizizz Paper Mode untuk Meningkatkan Minat Belajar Maharah Qira'ah Siswa Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Blitar* [PhD Thesis, IAIN Kediri]. <https://etheses.iainkediri.ac.id/13207/>

- Haqi, A., Risfina, A. M., Suryana, E., & Harto, K. (2023). Teori Pemrosesan Informasi dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(3). <https://www.academia.edu/download/108357667/4148.pdf>
- Hasan, L. M. U., Naseha, S. D., & Hasan, I. N. H. (2024). Studi Implementasi dan Efektivitas TPACK dalam Pembelajaran Maharah Qiro'ah. *DAARUS TSAQOFAH, Jurnal Pendidikan Pascasarjana Universitas Qomaruddin*, 1(2), 129–137.
- Heriyanto, H., Cahyadi, A., & Suroso, J. S. (2024). The Effectiveness of Using Quizizz in Improving Learners' Motivation and Engagement in Learning. *Sebatik*, 28(2), 581–586.
- Hidayah, I. N. (2020). Application of cooperative learning type teams games tournament (TGT) to increase the student's activity. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2215). <https://doi.org/10.1063/5.0000522>
- Hussein, H., & Al-Sobhi, B. (2020). The Effectiveness of Teams Games Tournament (TGT) with Digital Games in Teaching Qira'ah. *International Journal of Instruction*, 13(4). <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13413a>
- Mei, S. Y., Yan, S., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 12(1). https://www.researchgate.net/publication/324034896_Implementing_Quizizz_as_Game_Based_Learning_in_the_Arabic_Classroom
- Panggabean, J. H. (2021). The Effect of Teams Games Tournament (TGT) Method on Outcomes Learning and Conceptual Knowledge in Physics Science. *Journal of Physics: Conference Series*, 1819(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1819/1/012047>
- Rahman, T., & Dewi, P. (2021). Quizizz as a Gamification Tool: Enhancing Arabic Reading Comprehension in Indonesian Islamic Schools. *JEES: Journal of English and Arabic Education*.
- Rahmawati, R. A. (2023). Implementasi Literasi Digital Pada Pembelajaran Maharah Qira'ah Al-Mutawassithah. *An Naba*, 6(1), 78–92.
- Sadiyah, H. (2023). Upaya peningkatan pemahaman teks Arab pada pembelajaran Maharah Al-Qiroah melalui media Quizizz. *Naskhi Jurnal Kajian Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2), 91–99.
- Slavin, R. E. (1982). *Cooperative Learning: Student Teams*. NEA Professional Library.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik* (D. Irawan, Trans.). Nusa Media.
- Slavin, R. E. (2021). Student team learning and success for all: A personal history and overview. In *Pioneering Perspectives in Cooperative Learning: Theory, Research, and Classroom Practice for Diverse Approaches to CL* (pp. 128–145). <https://doi.org/10.4324/9781003106760-6>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Susiawati, I., Mardani, D., & Nissa, F. S. (2022). Pembelajaran Maharah Qiraah Untuk Penguasaan Makna Teks Tentang Pendidikan Karakter. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(001), 21–33.
- Uluum, D. C., Musli, M., & Mustar, M. (2025). Pendidikan Bahasa Arab untuk Generasi Z: Strategi Adaptasi Pengajaran di Era Digital. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(4), 3768–3774.
- Versteegh, C. H. M., & Versteegh, K. (2014). *The Arabic Language*. Edinburgh University Press.
- Wahyuni, A. S., Arifin, Z., & Rahmawati, R. (2024). The Effectiveness of the Teams Games Tournament Cooperative Learning Strategies in Qira'ah Jahriyah| fa'āliyat istikhdām istirātījiyyat al-ta'allum al-ta'āwunī binaw' jawlāt 'al'āb al-farīq fī tadrīs al-qirā'ah al-jahriyyah. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 12(1), 147–158.
- Wahyuni, A. S., Musalwa, M., Rasyid, I., & Asrina, A. (2024). Aplikasi Metode Gramatika & Tarjamah (Qawa'id Wa Tarjamah) Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *At-Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 15(1), 13–23.
- YESMI, E. (2022). *فعالية نموذج التعليم تعليم اللغة العربية Team Games Tournament لترقية مهارة القراءة في* [PhD Thesis, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau]. <https://repository.uin-suska.ac.id/64727/>