



Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Dengan Media *Number Card* Terhadap Penguasaan Mufradat

Novita^{1*}, Miftachul Taubah², Syaifullah³

Email: novitalia556@gmail.com¹, mifta@yudharta.ac.id², syaifullah@yudharta.ac.id³

¹²³Universitas Yudharta Pasuruan

DOI: <http://doi.org/10.35931/am.v7i2.3839>

Article Info

Received: 28th June 2024

Revised: 11th July 2024

Accepted: 30th July 2024

Correspondence:

Phone: +62 85857295829

Abstract: The purpose of this study was to determine how effective the cooperative learning model using *Team Games Tournament* with the help of Number Cards on students' mastery of mufradat in class X A Madrasah Aliyah. With the subject matter of "yaumiyyah", this research was conducted at Madrasah Aliyah Class X A. This research is a type of quantitative experiment with a pre-test and post-test design. The purpose of the pre-test and post-test design is to determine whether or not the treatment has an influence of the independent variable on the dependent variable. In addition, the sample of this study was collected from class X A of Madrasah Aliyah, which consisted of 15 students. This sample was obtained through saturated sampling technique. In this study, all students of class X A Madrasah Aliyah were selected as the population because they were easily accessible to the researcher. The data analysis techniques used in this study were Normality Test and T Test. In this study, there was an effect of the application of the *Team Games Tournament* learning model assisted by *Number Card* media on students' mastery of mufradat. From the results of the Normality Test calculation shows a sig value of $0.200 > 0.05$. And from the results of the T test calculation shows a sig value of $0.001 < 0.05$, which if it is concluded that there is an effect of using the *Team Games Tournament* type cooperative learning model assisted by *Number Card* media on students' mastery of mufradat

Keywords: Team Games Tournament, Number Card, Mufradat

PENDAHULUAN

Di dunia pendidikan, istilah "pembelajaran" umumnya digunakan untuk merujuk pada serangkaian tindakan yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program pengajaran. Pembelajaran berpusat pada siswa adalah pendekatan yang melihat siswa sebagai subjek daripada objek. Guru bertindak sebagai pendukung dan fasilitator bagi siswa dalam pendekatan ini (R., Aminu, and Adri 2023). Baik pendidik maupun peserta didik secara sadar melakukan salah satu komponen penting, pembelajaran (Febriani and Mahmudi 2021). Guru adalah penyebab utama kualitas pendidikan yang baik di sekolah. Hal ini sangat mungkin karena guru adalah perencana dan pelaksana pembelajaran. Guru harus selalu mampu meningkatkan pembelajaran untuk mencapai pendidikan nasional (Dewi, Kristiantari, and Ganing 2021).

Dalam proses pembelajaran, terutama dalam pembelajaran bahasa Arab, guru harus memilih berbagai pendekatan, strategi, dan metode yang sesuai dengan situasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran sangat penting untuk dimiliki oleh guru karena menjadi kunci keberhasilan mereka dalam menyediakan siswa dengan pendidikan berkualitas tinggi (Jailani et al. 2021). Untuk mencapai tujuan, pemilihan metode pembelajaran sangat penting. Guru harus mencari pendekatan yang inovatif dan bervariasi untuk memilih metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Ini akan memungkinkan proses belajar mengajar berjalan efektif dan mengubah sikap siswa terhadap bahasa Arab (Sa'diyah et al. 2022).

Perlu diperhatikan bahwa keberhasilan pemilihan model pembelajaran bergantung pada tujuan pembelajaran, materi yang diajarkan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, kemampuan guru untuk mengelola pembelajaran, dan pengoptimalan sumber-sumber pembelajaran yang tersedia. Sebagai pendidik, guru harus mampu bertindak sebagai pengarah dan membina siswa kearah tujuan pendidikan yang paling tinggi. Guru merupakan salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan proses belajar mengajar di kelas (Linur 2022).

Dalam penelitian terdahulu yang ditulis oleh Akhmad Zaeni dan Miftachul Taubah menjelaskan bahwasannya proses pembelajaran bahasa Arab membutuhkan dorongan, pengawasan, pembinaan, dan pengembangan kemampuan berbahasa siswa karena setiap siswa memiliki kelebihan dan kekurangan. Pembelajaran Bahasa Arab sebagai bahasa kedua di Indonesia membutuhkan metode yang tepat. Salah satu bidang pengajaran Bahasa Arab di sekolah adalah mengajar kosa kata, juga dikenal sebagai mufradat

(Zaeni and Taubah 2023). Dalam penelitian Isnaini dan Huda yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa" menjelaskan bahwasannya Kosakata (mufradat) adalah komponen penting dari setiap bahasa yang harus dikuasai oleh pelajar bahasa asing agar mereka dapat berkomunikasi dengan baik. (Isnaini and Huda 2020). Sedangkan penguasaan kosakata (mufradat) adalah kemampuan menggunakan kata-kata dalam bahasa Arab untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain (Rahmawati and Rokhmatulloh 2023).

Sejauh ini, pandangan tentang pengetahuan dalam bahasa Arab didominasi oleh gagasan bahwa pengetahuan adalah kumpulan fakta-fakta yang harus diingat, dengan guru berfungsi sebagai sumber utama pembelajaran, dan ceramah masih merupakan pendekatan pembelajaran konvensional (Amalia 2020). Selain itu, kendala dalam pembelajaran bahasa Arab adalah kurangnya motivasi, minat dan pemahaman siswa tentang pentingnya bahasa tersebut (Sehra 2022).

Adapun kendala selanjutnya yang dialami siswa adalah metode yang digunakan oleh guru tidak cukup efektif karena guru hanya memberi tugas pada buku acuan siswa dan membiarkan siswa mengerjakannya tanpa pengawasan. Guru pamong hanya memberikan penjelasan tentang materi yang akan dipelajari siswa dan tugas yang harus mereka kerjakan (Amaluddin, Asrianto Setiadi, and Andi Sufiana 2022). Akibatnya, sebagian besar siswa mendapatkan nilai rendah dalam pelajaran. Hal ini terjadi bukan karena mereka tidak bisa, tetapi karena mereka pesimis dan takut, yang membuat mereka enggan atau malas untuk mulai belajar bahasa Arab. Hasil pembelajaran bahasa Arab masih banyak yang tidak memuaskan dan tidak sesuai dengan harapan guru (Sakdiah and Sihombing 2023).

Dengan adanya permasalahan yang telah diungkapkan, maka perlu adanya tindakan yang tepat guna yang dapat menjadi solusi terbaik dalam meningkatkan penguasaan mufradat siswa. Salah satu komponen yang dapat membantu pembelajaran berjalan dengan baik di kelas adalah model pembelajaran (Adinti, Asih Saputri, and Yunian Putra 2021). Salah satu yang dapat dilakukan ialah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Adapun salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Model pembelajaran ini dapat dijadikan rujukan dikarenakan model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang mendorong adanya keterlibatan dari seluruh siswa dengan tidak membeda-bedakan status antar siswa, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengusung unsur permainan serta penguatan dari guru (Asrian and Gamaliel Septian Airlanda 2023).

Frank Lyman dari Universitas Marylan dan Vygotsky, Piaget, dan Kohlberg mengembangkan model pembelajaran kooperatif pertama kali pada tahun 1985 (Abidah and Jadid 2024).

Pembelajaran kooperatif, juga dikenal sebagai model pembelajaran kooperatif, melibatkan pembagian siswa ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari tidak lebih dari 6 orang, dan memungkinkan siswa untuk belajar dan bekerja sama dengan orang-orang dari berbagai kelompok (Putri 2019). Untuk menyelesaikan pelajaran, siswa bekerja dalam kelompok dan bekerjasama, yang merupakan salah satu ciri dari pembelajaran kooperatif (Sardi, Ahmad, and Rauf 2020). Dalam model pembelajaran kooperatif (berkolaborasi), *Team Games Tournament* mengutamakan aspek kompetisi. Model pembelajaran kooperatif *Tournament Games* adalah model pembelajaran yang terbukti dapat meningkatkan sikap kolaboratif siswa selama pembelajaran (Rosyida et al. 2023). Itu dilakukan dengan membandingkan kemampuan anggota kelompok masing-masing dengan anggota kelompok lainnya. Pada *Team Games Tournament*, peserta didik menjawab soal yang dikemas dalam bentuk permainan dan bekerja sama dengan kelompoknya untuk memperoleh skor untuk kelompok mereka sendiri. Guru dapat menyusun permainan dalam bentuk kuis, misalnya dengan soal-soal yang berkaitan dengan materi pelajaran. Menurut Slavin, pembelajaran dengan strategi *Team Games Tournament* memiliki lima tahap: persiapan kelas (*class precentation*), kelompok (*teams*), permainan (*games*), perlombaan (*tournament*), dan pemberian hadiah (*team recognition*).

Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, proses pembelajaran yang mempertimbangkan kemampuan berpikir kreatif dapat menghasilkan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk gagasan maupun karya nyata (Azzahra, Arsih, and Alberida 2023). Dengan harapan Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* mampu menciptakan kerjasama, komunikasi dan dapat bertukar ide pikiran antar peserta didik (Budiman and Pratiwi 2022).

Salah satu jenis model pembelajaran kooperatif adalah *Team Games Tournament*, di mana siswa ditempatkan dalam kelompok yang terdiri dari 5 - 6 siswa, masing-masing dengan keahlian, jenis kelamin, suku kata, atau ras yang berbeda (Jamliah 2021). Untuk memastikan bahwa setiap anggota tim telah memahami pelajaran, guru menyampaikan kembali pelajaran. Siswa juga mengikuti tournament, di mana mereka bermain game akademik dengan rekan timnya untuk mendapatkan poin untuk menambah skor tim mereka. Setiap kelompok yang terlibat dalam pembelajaran *Team Games Tournament* berusaha

mendapatkan skor tertinggi mungkin. Kelompok yang memperoleh skor tertinggi dalam pembelajaran *Team Games Tournament* akan diberi penghargaan. Untuk memastikan bahwa semua siswa terlibat dalam pembelajaran, setiap kelompok mengikuti turnamen. Karena pembelajaran *Team Games Tournament* menggabungkan aktivitas belajar dengan permainan, itu meningkatkan keterlibatan siswa, tanggung jawab, persaingan sehat, dan keterlibatan siswa. (Sani, Sudarmin, and Nurhayati 2015). *Team Games Tournament* meningkatkan partisipasi siswa, tanggung jawab, kerja sama, dan persaingan sehat (Sujana 2022). Model ini sangat bagus karena memungkinkan komunikasi antar siswa secara informal, yang memungkinkan siswa untuk memahami materi dengan cepat (Salu and Hardini 2023).

Pembelajaran *Team Games Tournament* akan lebih mudah diterapkan jika digabungkan dengan media pembelajaran. Pada model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam penelitian ini peneliti menggunakan suatu alat media pembelajaran yakni *Number Card*. Media pembelajaran adalah alat, metode, dan strategi yang digunakan untuk meningkatkan interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa selama pendidikan di sekolah. Media atau alat pembelajaran adalah bagian penting dari proses pembelajaran dan berpengaruh pada keberhasilan pembelajaran di sekolah. Ini terutama berlaku untuk materi bahasa Arab yang rumit dan mengandung kosakata hafalan (mufradat). Media pembelajaran bisa memperkuat fokus siswa pada proses belajar serta menumbuhkan motivasi mereka untuk belajar (Mahendra 2021). Menurut Seorang pengajar bahasa Arab yang baik dan profesional harus memahami dan menguasai penggunaan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Mereka juga harus tahu bagaimana memilih media sebagai alat pembelajaran (Anifah, Rizal, and Hasyim 2023). Dalam penelitian ini media *Number Card*, kartu dibuat dalam ukuran 6 x 8.5 dan berisi nomor yang kemudian diberi nama *Number Card*.

Peneliti terdahulu telah menggunakan *Team Games Tournament* dengan bantuan media seperti roda impian dan kartu soal, media animasi dan kartu, kartu domino, dan *Team Games Tournament* dengan teka-teki silang (Zulfadhli Abdillah, Raudhatul Fadhilah 2018). Prasetyaningrum, Martini, dan Susilowati menyatakan bahwa dalam model pembelajaran *Team Games Tournament*, media *Number Card* digunakan karena memiliki beberapa keuntungan. Ini mencakup guru terpusat (*teacher centered*) menjadi siswa terpusat (*student centered*), meningkatkan kerja sama dalam kelas, menciptakan suasana belajar yang inovatif dan menyenangkan, memiliki siswa yang mampu

menyelesaikan soal sendiri, dan belajar mengatasi masalah¹.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif model pembelajaran kooperatif menggunakan *Team Games Tournament* dengan bantuan *Number Card* terhadap penguasaan mufradat siswa untuk pembelajaran bahasa arab.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelas X A Madrasah Aliyah Walisongo Rejoso dengan jumlah 15 siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain pre-experimental kelompok tunggal pretest-posttest. Peneliti memberikan pretest, kemudian memberikan perlakuan atau treatment pembelajaran secara sengaja dan sistematis melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan bantuan *Number Card*. Pada akhirnya, setelah pembelajaran selesai, dilakukan posttest untuk mengevaluasi hasil belajar.

Sampel dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik sampling jenuh, yaitu seluruh siswa kelas X A Madrasah Aliyah yang berjumlah 15 siswa. Dalam penelitian ini, populasi yang dipilih adalah seluruh siswa kelas X A Madrasah Aliyah. Pemilihan populasi ini didasarkan pada pertimbangan keterjangkauan yang mudah diakses oleh peneliti. Penguasaan mufradat siswa sebagai variabel terikat dan variabel bebas dari penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan bantuan media *Number Card*

Dalam penelitian ini, observasi, dokumentasi, tes, dan wawancara digunakan untuk mengumpulkan data. Metode analisis data digunakan untuk menganalisis pengaruh model kooperatif *Team Games Tournament* dengan media *Number Card* terhadap penguasaan mufradat siswa. Metode ini menggunakan Uji Normalitas dan Uji T dalam SPSS 29.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar siswa diukur melalui pre-test dan post-test. Pre-test dilakukan sebelum proses pembelajaran, dan post-test dilakukan setelah proses pembelajaran, dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan bantuan media *Number Card*. Model soal pretest dan posttest menggunakan soal pilihan ganda. Pretest dilakukan di kelas X A dengan 15 siswa selama 20 menit, dan posttest dilakukan di kelas X A dengan 15 siswa selama 20 menit. Hasil nilai pre-test dan post-test dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil pre-test dan post-test

No. Siswa	Nilai pre-test	Nilai post-test
1	40	90
2	50	70
3	20	80
4	30	70
5	40	80
6	30	70
7	30	80
8	30	70
9	50	70
10	20	80
11	40	80
12	30	70
13	50	90
14	40	70
15	40	90

Hasil belajar siswa meningkat sebagai hasil dari peningkatan nilai pretest ke posttest, seperti yang ditunjukkan dalam Tabel 1. Siswa telah diberikan perlakuan pada saat posttest menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan bantuan media *Number Card*. Hal ini meningkatkan hasil belajar siswa.

Setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan bantuan media *Number Card*, terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Sebelum proses pembelajaran dimulai, tidak ada siswa yang mencapai nilai di atas 70 dalam pre-test. Namun, setelah pembelajaran berlangsung (post-test), hampir semua siswa berhasil mencapai nilai di atas KKM, meskipun ada 7 siswa hanya mencapai nilai yang pas sesuai dengan KKM. Dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Nilai Ketuntasan (KKM) Pre-Test dan Post-Test

Nilai ketuntasan (KKM)	Jumlah siswa pre-test	Jumlah siswa post-test
<70	15	0
>70	0	15

Tabel di atas menunjukkan bahwa penguasaan mufradat siswa meningkat, dengan nilai post-test lebih tinggi dari nilai pre-test. Uji normalitas kemudian dilakukan, dan hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandarized Residual
N		15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	7,420915
	Std. Deviation	2,992863
Most Extreme Differences	Absolute	,140
	Positive	,126
	Negative	-,140
Test Statistic		,140
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		,200 ^d
Monte Carlo Sig. Sig. (2-tailed) ^e	99%	Lower Bound
		Confidence Interval
		Upper Bound

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.
- e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 1241531719.

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikan di atas 0,05, yaitu 0,200. Dengan demikian, dapat dianggap data berdistribusi normal. Setelah uji normalitas, peneliti melakukan uji T, yang ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 4. Uji T
Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pre	36,00	15	9,856	2,545
post	77,33	15	7,988	2,063

Tabel 5. Uji T
Paired Samples Test

Paired Differences	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Significance	One-Sided p	Two-Sided p
				Lower	Upper					
Mean										

Pa pre	-	11,8	3,06	-	-	-	14	<,00	<,00
ir	-	41,72	5	47,9	34,7	13,		1	1
1 post	33			08	59	48			
t	3					4			

Seperti yang ditunjukkan di atas, skor pre-test rata-rata adalah 36,00, dan skor post-test rata-rata adalah 77,33. Skor post-test lebih tinggi dari skor pre-test. Tabel 5 menunjukkan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan bantuan media *Number Card* terhadap penguasaan mufradat siswa. Ini karena uji T menemukan hasil Sig 2 tailed <0,05, atau 0,001, yang menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan.

Menurut Wahyu Bagja Sulfemi dan setianingsih Pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* dengan media kartu memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar, mendorong peserta didik untuk berpartisipasi lebih banyak dalam tugas, dan meningkatkan tanggung jawab pembelajar untuk tugas yang cukup besar (Sulfemi, W.B. 2018). Selain itu, menurut Zulfadli dan Raudhatul hasil belajar siswa dengan kategori baik meningkat dengan model pembelajaran TGT berbasis kartu soal yang efektif (Zulfadhli Abdillah, Raudhatul Fadhilah 2018). Selanjutnya, menurut Safniyeti, Abas, and Ruyani dalam kelas XF SMAN 4 Kota Bengkulu, penerapan model pembelajaran tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar biologi siswa (Safniyeti, Abas, and Ruyani 2017). Kemudian, menurut Sani, hasil analisis menunjukkan bahwa keaktifan siswa kelas XI IPA 3 SMA N 9 Semarang dapat ditingkatkan melalui pembelajaran *Team Games Tournament* dengan bantuan Kartu angka (Sani et al. 2015). Akhirnya, menurut peneliti terdahulu yaitu Safitri, Budiman, and Widyaningrum bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media pertanyaan kartu efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman tematik siswa kelas IV SD Negeri Proyonanggan 14 Batang (Safitri, Budiman, and Widyaningrum 2019)

SIMPULAN

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari pretest dan posttest siswa, terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media *Number Card* terhadap penguasaan mufradat siswa dengan nilai rata-rata pretest sebesar 36 dan nilai rata-rata posttest sebesar 77,33 sedangkan efektifitas model pembelajaran tipe TGT berbantuan *Number Card* terhadap penguasaan mufradat siswa, diperoleh nilai gain 41,33 dengan kategori tinggi. Nilai gain sebesar 41,33 termasuk dalam kategori gain yang

tinggi. Gain atau gain score adalah ukuran perubahan atau peningkatan dalam hasil pengukuran atau tes sebelum dan sesudah suatu intervensi atau perlakuan. Jika gain sebesar 41,33, itu menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dalam hasil pengukuran atau tes tersebut setelah intervensi atau perlakuan diberikan kepada subjek atau peserta.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, Aniqah Laili, and Universitas Nurul Jadid. (2024). "Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap MahaRah Al QiraAh Di Ma'had 'Aly Nurul Jadid." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 7(1):63-80.
- Adinti, Chinthia, Dwijowati Asih Saputri, and Rizki Wahyu Yunian Putra. (2021). "Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa Dengan Mengaplikasikan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (Tgt) Berbasis Bahan Ajar Gamifikasi." *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika* 5(2):98. doi: 10.33087/phi.v5i2.142.
- Amalia, Aam. (2020). "Ice Breaking Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Shaut Al Arabiyah* 8(1):75. doi: 10.24252/saa.v8i1.11551.
- Amaluddin, Muh Asrianto Setiadi, and Andi Sufiana. (2022). "Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Meningkatkan Antusias Siswa Dalam Mengikuti Proses Pembelajaran Bahasa Inggris." *Guru Pencerah Semesta* 1(1):14-20. doi: 10.56983/gps.v1i1.444.
- Anifah, Siti, Hasan Syaiful Rizal, and Mochamad Hasyim. (2023). "Pengembangan Pembelajaran Melalui Media Ajilatu Dawwarah Al-Mufradat Untuk Meningkatkan Hafalan Mufradat Siswa Madrasah Tsanawiyah Mambaus Sholihin Gresik." *Impressive: Journal of Education* 1(4):180-87. doi: 10.61502/ijoe.v1i4.56.
- Asrian, and Gamaliel Septian Airlanda. (2023). "Peningkatan Karakter Gotong Royong Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Pada Pembelajaran IPAS SD." *Janacitta* 6(2):124-33. doi: 10.35473/jnctt.v6i2.2596.
- Azzahra, Utami, Fitri Arsih, and Heffi Alberida. (2023). "Pengaruh Model Pembelajaran Project-Based Learning (Pjbl) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran Biologi: Literature Review." *BIOCHEPHY: Journal of Science Education* 3(1):49-60.
- Budiman, Agus, and Nurfadilla Eka Pratiwi. (2022). "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ushul Fiqh 3E Gontor." *Research and Development Journal of Education* 8(2):505. doi: 10.30998/rdje.v8i2.13057.
- Dewi, Putu Ayu Candra, Maria Goreti Rini Kristiantari, and Ni Nyoman Ganing. (2021). "Kontribusi Tindak Pembelajaran Guru Kelas 1 SD Pada Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa." *Indonesian Journal of Instruction* 2(2):61-72. doi: 10.23887/iji.v2i2.44511.
- Febriani, Suci Ramadhanti, and Arifka Mahmudi. (2021). "Implementasi Pembelajaran Kooperatif Dan Independen Di Era Revolusi Industri 4.0." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 4(1):59. doi: 10.35931/am.v4i1.371.
- Isnaini, Nurul, and Nurul Huda. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas VIII MTsN 10 Sleman." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 3(1):1. doi: 10.35931/am.v3i1.156.
- Jailani, Mohammad, Wantini Wantini, Suyadi Suyadi, and Betty Mauli Rosa Bustam. (2021). "Meneguhkan Pendekatan Neurolinguistik Dalam Pembelajaran: Studi Kasus Pada Pembelajaran Bahasa Arab Madrasah Aliyah." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 6(1):151-67. doi: 10.25299/al-thariqah.2021.vol6(1).6115.
- Jamliah, Jamliah. (2021). "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PAI Melalui Model Pembelajaran Team Games Tournament." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Indonesia (JPAIL)* 2(2):35-37. doi: 10.37251/jpail.v2i2.596.
- Linur, Rahmat. (2022). "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Di Pondok Pesantren Darul Mursyidi Sialogo." *AL-WARAQAH Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 3(1):11-21. doi: 10.30863/awrq.v3i1.2946.
- Mahendra, E. R. dkk. (2021). "Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Education ...* 9(1):279-84.
- Putri, Prihastini Oktasari. (2019). "Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Intersections* 4(2):8-16. doi: 10.47200/intersections.v4i2.496.
- R., Fina, Nurmin Aminu, and Didin Adri. (2023). "Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Pembelajaran Bagi Siswa Sd Negeri 71 Buton." *JEC (Jurnal*

- Edukasi Cendekia* 7(1):32-42. doi: 10.35326/jec.v7i1.3475.
- Rahmawati, Diyah, and Nur Rokhmatulloh. (2023). "Hubungan Antara Minat Dan Penguasaan Mufradat Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII MTs Mamba'ul Ulum Sumbergedang Pandaan." *Impressive: Journal of Education* 1(1):18-26.
- Rosyida, Binti, Sri Astutik, Fahmi Arif Kurnianto, Era Iswara Pangastuti, and Muhammad Asyroful Mujib. (2023). "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Pada Pembelajaran Geografi SMA." *Majalah Pembelajaran Geografi* 6(1):132. doi: 10.19184/pgeo.v6i1.38710.
- Sa'diyah, Halimatus, Alda Safira Ramadani, Yulia Ningsih, and Sanimah -. (2022). "Studi Kepustakaan Tentang Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (Tgt) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematikasiswa." *Serunai : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8(1):109-15. doi: 10.37755/sjip.v8i1.594.
- Safitri, Ashifa Zulfika, M. Arief Budiman, and Ari Widyaningrum. (2019). "The Effectiveness of Teams Games Tournament Learning Model Assisted by Media Question Cards to Improve Understanding of Theme Kayanya Negeriku." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3(3):281.
- Safniyety, Safniyety, Abas Abas, and Aceng Ruyani. (2017). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Di Kelas X SMAN 4 Kota Bengkulu." *Biota* 10(1):20-34. doi: 10.20414/jb.v10i1.18.
- Sakdiah, Nikmatus, and Fahrurrozi Sihombing. 2023. "Nikmatus Sakdiah and Fahrurrozi Sihombing, 'Problematika Pembelajaran Bahasa Arab,' *Jurnal Sathar* 1, No. 1 (2023): 34-41, <https://doi.org/10.59548/js.v1i1.41>." *Jurnal Sathar Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 1(1):34-41.
- Salu, Beatrix Ela, and Agustina Tyas Asri Hardini. (2023). "Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dan Numbered Head Together Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9(3):1475-80. doi: 10.31949/educatio.v9i3.5158.
- Sani, Zulaikha Marta, Sudarmin Sudarmin, and Sri Nurhayati. (2015). "Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Media Number Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa." *Jurnal Scientia Indonesia* 1(1):56-66. doi: 10.15294/jsi.v1i1.7942.
- Sardi, Ahmed, Andi Kamal Ahmad, and Faridah Abdul Rauf. (2020). "Peningkatan Hasil Belajar PKN Tentang Keragaman Suku Dan Agama Di Negeri Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)." *Journal of Education Science* 2(2):1-8.
- Sehra, Anisah Satus. (2022). "Problematika Latar Belakang Pendidikan Mahasiswa Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Intensif." *El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan PBA* 20(2):209-24. doi: 10.20414/tsaqafah.v20i2.3827.
- Sujana, Sujana. (2022). "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Ilustrasi." *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* 1(1):37-46. doi: 10.56916/ejip.v1i1.15.
- Sulfemi, W.B., & Setianingsih. (2018). "Penggunaan Tames Games Tournament (Tgt) Dengan." 01(01):1-14.
- Zaeni, Akhmad, and Miftachul Taubah. (2023). "Implementasi Metode Musyabahah Dalam Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Pada Mahasiswa PBA Universitas Al- Falah Assunniyyah (UAS) Kencong Jember." 3(2):101-8.
- Zulfadhli Abdillah, Raudhatul Fadhilah, dan Rizmahardian A. .. (2018). "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Kartu Soal Pada Sub Materi Ikatan Kovalen Kelas X Mia Di Sma Islam Haruniyah Pontianak." 2(8):56-64.