



Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia (IAI AL-AZIS)

<https://journals.iai-alzaytun.ac.id/index.php/siyaqiy>

E-ISSN: 3032-5129

Vol. 1 No. 2 (2024): 73-79

DOI: <https://doi.org/10.61341/siyaqiy/v1i2.008>

---

## Pengaruh Metode *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab di MTs Nurul Hady Kadumanggu Bogor

Zulkarnain<sup>1✉</sup> Alfi Satria<sup>2</sup>, Moch. Hasyim Fanirin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Bahasa Arab, Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia

E-mail: mr.zull.97@gmail.com<sup>1✉</sup>, alfi@iai-alzaytun.ac.id<sup>2</sup>, hasyim@iai-alzaytun.ac.id<sup>3</sup>

---

### Abstrak

Metode *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah untuk dilaksanakan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah metode *Teams Games Tournament* berdampak positif untuk meningkatkan kemampuan kosakata para bahasa Arab. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen pretest-posttest control group design. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa MTs Nurul Hady Kadumanggu dan sampel yang digunakan yaitu kelas 7 melalui teknik Non-probability sampling dengan kelas 7B sebagai kelas eksperimen dan kelas 7A sebagai kelas kontrol. Metode *Teams Games Tournament* merupakan variabel independen, sedangkan penguasaan kosakata Bahasa Arab variabel dependen. Instrumen yang digunakan yaitu tes berupa soal isian singkat. Data yang didapatkan dianalisis menggunakan t-test two-sample assuming equal variances. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kosa kata bahasa Arab. Nilai rata-rata gainscore kelas eksperimen adalah 36,45 dan rata-rata gainscore kelas kontrol adalah 28,12. Dari data tersebut diketahui bahwa rata rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Dari data tersebut didapati bahwa nilai sig nya adalah 0.0000001744 untuk sampel sebanyak 48 partisipan < batas kritis tingkat signifikansi 0,05. Dalam penelitian ini menggunakan kriteria tolak  $H_0$  jika nilai sig < dari 0,05 dengan artian tidak ada perbedaan atau pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y. Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

**Kata Kunci:** Pengaruh, *Teams Games Tournament*, Mufrodah Bahasa Arab

### Abstract

The *Teams Games Tournament* (TGT) method is a cooperative learning model that is easy to implement. The aim of this research is to determine whether the *Teams Games Tournament* method has a positive impact on improving the vocabulary skills of Arabic learners.

The research method used is a quantitative approach with a quasi-experimental pretest-posttest control group design. The population in this study consisted of all students at MTs Nurul Hady Kadumanggu, and the sample used was from the 7th grade, selected using a non-probability sampling technique. Class 7B was the experimental group, and class 7A was the control group. The *Teams Games Tournament* method is the independent variable, while mastery of Arabic vocabulary is the dependent variable. The instrument used was a test in the form of short answer questions. The data obtained were analyzed using a two-sample t-test assuming equal variances.

The results of this research show that the *Teams Games Tournament* method has an effect on increasing Arabic vocabulary skills. The average gains score for the experimental class was 36.45 and the average gains score for the control class was 28.12. From these data, it is evident that the average score for the experimental class is higher than that of the control class. From these data it was found that the sig value was 0.0000001744 for a sample of 48 participants < the critical significance level limit of 0.05. In this study, the criterion for rejecting  $H_0$  is used if the sig value is <0.05, meaning there is no significant difference or influence between variable X and variable Y. So it can be concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted.

**Keywords:** Influence, *Teams Games Tournament*, Arabic Vocabulary

## PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Agar suatu tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal, maka guru harus mempersiapkan media, bahan ajar, dan metode yang tepat untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Tercapainya tujuan pembelajaran dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan suatu kegiatan pembelajaran, serta suatu bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh siswa. Artinya keberhasilan belajar dipengaruhi oleh proses belajar (Fahrurrozi, 2022).

Pembelajaran yang diajarkan di sekolah-sekolah saat ini sangat bervariasi, salah satunya Pendidikan Bahasa Arab terutama sekolah-sekolah yang memiliki basis agama Islam seperti Madrasah Ibtidaiyah (setara dengan Sekolah Dasar), Madrasah Tsanawiyah (setara dengan Sekolah Menengah Pertama), Madrasah Aliyah (setara dengan Sekolah Menengah Atas). Bahkan pada sekolah-sekolah umum dan pada Perguruan Tinggi dimana bahasa Arab sebagai bahasa asing. Mata pelajaran bahasa Arab di sekolah berorientasi pada hakikat pembelajaran bahasa yaitu belajar berkomunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Arab diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Arab yang baik dan benar sesuai dengan kaidah dan tata bahasa yang sudah ditetapkan, baik secara lisan maupun tulisan.

Dalam mempelajari bahasa tentu tidak akan terlepas dari yang namanya kosakata atau dalam bahasa Arab dikenal dengan mufrodat. Salah satu hal terpenting dalam mempelajari bahasa adalah mempelajari kosakata (mufrodat). Meskipun banyak sekali perbedaan pendapat mengenai makna bahasa dan tujuan pengajarannya, semuanya sepakat bahwa pembelajaran kosakata (mufrodat) sangat penting untuk menunjang keberhasilan kemampuan berbahasa (Holidazia, 2020). Kosakata (mufrodat) jamak dari mufrad yang dalam bahasa Inggrisnya: *vocable, word; words, terms, names, expressions (of a scientific field)*; istilah ini ada korelasinya dengan apa yang tertera dalam al Maurid, bahwa kosakata diartikan *vocabulary*. Lebih lanjut bahwa mufrodat adalah kumpulan kosakata yang digunakan oleh seseorang atau sejenisnya. Konteks tersebut dipertegas oleh tim penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia bahwa mufrodat adalah semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, perbendaharaan kata, kosakata, atau daftar kata diurutkan per abjad yang biasanya disertai makna atau terjemahannya (Zulhannan, 2014)

Salah satu aspek dalam pembelajaran adalah metode. Metode sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar, seperti yang dikatakan Wibowo dalam jurnalnya (2022) bahwa hal-hal yang diingat siswa dalam melakukan sesuatu seperti berikut; 1) verbal: buku 10%, dengar 20%; 2) visual: lihat gambar, video, demo kemampuan dingatnya 30%; 3) terlibat: diskusi 50%, presentasi 70%; 4) berbuat: bermain peran, bersimulasi, melakukan hal yang nyata : 90%. Berdasarkan hal di atas memilih metode pembelajaran sangatlah penting untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Metode merupakan rencana pembelajaran bahasa yang selaras dengan pendekatan yang diyakini oleh penyusunnya sebagaimana dikatakan Hamzah dalam jurnal *International Conference on Education, Islamic Studies, and Local Wisdom (ICEIL)* (2022). Hamzah (2022) juga menjelaskan bahwa rencana tersebut secara prosedural berisi serangkaian tindakan yang spesifik yang dijalankan dengan cara yang baku agar selalu memperoleh hasil yang sama.

Menurut Hamzah (2022) metode adalah perencanaan pembelajaran yang disusun secara sistematis dari awal sampai akhir mengenai pelaksanaan pembelajaran bahasa di dalam kelas dengan berlandaskan satu pendekatan tertentu. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran yang disampaikan. Berdasarkan hasil observasi dengan guru bahasa Arab di MTs Nurul Hady, kesulitan ini antara lain disebabkan oleh kurangnya penguasaan kosakata siswa dan model pembelajaran yang digunakan terkesan

membosankan bagi siswa. Hal yang menjadi hambatan selama ini dalam pembelajaran bahasa Arab adalah disebabkan kurang dikemasnya pembelajaran bahasa Arab dengan metode yang menarik, menantang, dan menyenangkan sehingga kurang termotivasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan dan informasi yang diperoleh di MTs Nurul Hady ditemukan bahwa guru sering kali menyampaikan materi hanya dengan metode ceramah terutama dalam memberikan kosakata baru bagi siswa, sehingga pembelajaran bahasa Arab cenderung membosankan dan kurang menarik bagi para siswa yang pada akhirnya prestasi belajar siswa kurang memuaskan. Di lain sisi juga ada kecenderungan bahwa aktifitas siswa dalam pembelajaran bahasa Arab masih rendah. Sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan sekaligus untuk mengatasi masalah yang telah dan sedang dilaksanakan adalah dengan menggunakan metode pembelajaran bahasa Arab yang beragam, yang pada hakikatnya adalah upaya mencari cara yang tepat dalam mengajarkan bahasa Arab agar memudahkan para pelajar menguasai bahasa Arab.

Berdasarkan hal tersebut upaya guru dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting dengan menggunakan metode yang digunakan sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa agar siswa dapat berperan aktif. Sebab keaktifan belajar siswa menjadi penentu untuk keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan. Ada berbagai macam metode yang bisa menjadi pilihan bagi guru dalam rangka meningkatkan keaktifan siswa dan mendorong semangat siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran salah satunya adalah metode Teams Games Tournament. Metode Teams Games Tournament (TGT) atau Pertandingan Permainan Tim merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif. Pada metode ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Metode Teams Games Tournament adalah metode pembelajaran yang menyajikan suatu konsep dengan disertai belajar secara kelompok dan permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau gaya/cara siswa belajar, relevansi dan manfaat penuh terhadap belajar sebagaimana dijelaskan Armidi dalam jurnalnya (2022). Armidi (2022) juga menjelaskan bahwa model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Teams Game Tournament) menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar dengan pengelompokan heterogen, dengan tahapan belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan.

Sedangkan menurut Suardin (2021) Metode pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.

Menurut Ningrum (2022) beberapa penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan perkembangan anak. Salah satu penelitian di Singaraja menunjukkan bahwa tipe TGT berbantuan media kotak pos geometri pada anak Kelompok B Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014 Di TK Tunas Mekar sebesar 19,25%. Penelitian selanjutnya di Malang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan pengetahuan yang signifikan antara kelompok TGT dan kelompok ceramah ( $p < 0,05$ ). Peningkatan rata-rata nilai kelompok TGT lebih tinggi 2,93% dibandingkan kelompok ceramah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode Teams Games Tournament dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa arab di MTs Nurul Hady Kadumanggu Bogor.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Sugiono, (2013) Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap kondisi yang terkendali. Rancangan penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest control group design yaitu desain eksperimen dengan melihat perbedaan pretest maupun posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MTs Nurul Hady Kadumangu pada tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah 134 siswa. Peneliti memilih lokasi ini karena di tempat inilah peneliti menemukan rumusan masalah dalam penelitian ini.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data angket dan dokumentasi yang selanjutnya untuk membuktikan hipotesis yang diajukan, perlu dilakukan analisis data. Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data *n-gainscore* yaitu data post-test dikurangi data pre-test. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data statistik yang menggunakan teknik uji-t karena peneliti ingin mengetahui peningkatan penguasaan mufradat bahasa Arab. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan uji prasyarat untuk pembuktian hipotesis, yaitu Uji Validitas, Uji reliabilitas, Uji Homogenitas dan Uji Hipotesis. Dalam penelitian ini pengolahan data dilakukan dengan bantuan software komputer yaitu Microsoft Excell.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang berjudul “pengaruh metode Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab siswa kelas VII di MTs Nurul Hady Kadumangu” ini dilaksanakan di MTs Nurul Hady Kadumangu yang berlokasi di Jl. Leuwi jambe Ds. Kadumangu Kecamatan Babakan Madang Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa penggunaan metode Teams Games Tournament dalam pembelajaran bahasa Arab berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kosa kata bahasa Arab siswa. Hal ini terbukti dengan hasil rata-rata kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dan juga terbukti dengan hasil uji Hipotesis menggunakan t-test atau biasa disebut dengan uji-t. Dari uji tersebut didapati bahwa nilai signifikan (2 tail) adalah 0.0000001744 untuk sampel sebanyak 48 partisipan < batas kritis tingkat signifikansi 0,05. Dalam penelitian ini menggunakan kriteria tolak  $H_0$  jika nilai sig < dari 0,05 dengan artian tidak ada perbedaan atau pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y. Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Yang itu artinya terdapat pengaruh yang signifikan Metode Teams Games Tournament dalam meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab.

Penelitian dilakukan melalui tes dan observasi terhadap dua kelas yang menjadi sampel, yaitu kelas 7B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah partisipan sebanyak 24 orang dan kelas 7A sebagai kelas kontrol dengan jumlah partisipan sebanyak 24 orang. Pelaksanaan pada kelas kontrol, pembelajaran berlangsung seperti biasa sedangkan pada kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu penerapan metode Teams Games Tournament pada saat pembelajaran bahasa Arab.

Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran dengan cara membuat tim belajar yang terdiri dari empat sampai enam orang, dibentuk secara heterogen untuk saling menguasai materi dengan baik, kemudian dilakukan permainan turnamen atau pertandingan antar tim untuk memperoleh poin tambahan yang nantinya dijadikan skor tim mereka. Tahap terakhir yaitu memberikan sebuah penghargaan bagi tim yang memperoleh skor tertinggi (Fauziah, 2020). Metode Teams Games Tournament merupakan metode yang mampu

membuat suasana pembelajaran menjadi lebih ceria sehingga siswa memiliki semangat dalam belajar. Hal ini dikarenakan metode Teams Games Tournament dapat merangsang psikomotorik anak karena metode tersebut dapat digunakan sambil bermain.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah suatu pembelajaran dimana setelah guru menjelaskan materi, siswa pindah kekelompoknya masing-masing untuk saling membantu menjawab pertanyaan-pertanyaan dari materi yang telah diberikan. Setiap siswa akan bertemu pada meja turnamen untuk berlomba. Mereka menjawab satu pertanyaan yang sama yang telah dibahas bersama-sama dalam kelompoknya. Dengan cara ini setiap siswa berkesempatan menyumbangkan skor sebanyak-banyaknya untuk kelompoknya. Kelompok yang memiliki skor tertinggi itulah yang menjadi pemenang turnamen.

Adapun kelebihan model pembelajaran tipe Teams Games Tournament sebagaimana dijelaskan Mukminah et al (2020) yaitu pertama, pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Kedua, pembelajaran menjadi lebih jelas dan bermakna, sehingga dapat dipahami oleh peserta didik. Ketiga, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal atau ceramah melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh, bosan, dan guru tidak kehabisan tenaga dan keempat, peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, memerankan, dan mendemonstrasikan. Sedangkan kekurangan metode Teams Games Tournament yaitu Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis, Waktu yang dihabiskan siswa untuk diskusi cukup banyak sehingga siswa melewati waktu yang telah ditentukan, Siswa yang berkemampuan tinggi terkadang kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lain.

Penelitian dilakukan dalam satu kali pertemuan (80 menit) dengan rincian 15 menit pertama untuk menjawab soal pretest, 60 menit untuk pembelajaran dan 15 menit untuk menjawab soal posttest. Pada kelas eksperimen, pembelajaran seperti biasa diawali dengan pembukaan oleh guru pengampu yang kemudian diikuti oleh pengajaran menggunakan metode Teams Games Tournament, para siswa terlihat antusias dalam belajar dan terkesan lebih aktif. Materi yang diajarkan adalah materi yang pada saat itu dijadwalkan untuk diajarkan yaitu materi bab ke 6 بيتي (Rumahku).

Pada metode Teams Games Tournament guru memberikan materi kemudian mengelompokkan siswa. setelah dikelompokkan barulah para siswa memainkan sebuah permainan dimana guru memberikan sebuah kosa kata yang harus dijawab oleh siswa dengan syarat mengacungkan tangan terlebih dahulu. Siswa yang paling cepat mengangkat tangan diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan dan jika jawabannya benar maka akan diberi skor untuk kelompoknya. Terdapat 4 kelompok yang bertanding untuk memperebutkan juara dan memenangkan pertandingan, setelah ronde pertama selesai kemudian guru menghitung skor setiap kelompok dan menggugurkan 1 kelompok yang mempunyai nilai terkecil kemudian melanjutkan ke ronde kedua dimana terdapat tiga kelompok yang bertanding dan di ronde kedua akan ada satu kelompok lagi yang gugur sebelum masuk ke pertandingan final. Kelompok yang paling banyak menjawab pertanyaan dan mendapat skor tertinggi lah yang berhak memenangkan pertandingan dan mendapat reward.

Setelah pembelajaran usai, guru kemudian memberikan reward yang sudah dijanjikan dan mengulas kembali pelajaran pada saat itu kemudian diakhiri dengan siswa diminta menjawab soal posttest. Sebagaimana kelas eksperimen, peneliti juga melakukan hal yang sama yaitu pada kelas kontrol penelitian diawali dengan pembukaan oleh guru pengampu kemudian peneliti memberikan soal pretest. Selanjutnya guru memberikan pembelajaran seperti biasa dengan metode konvensional, lalu di akhir pembelajaran peneliti memberikan soal posttest untuk mengukur tingkat pemahaman partisipan tentang materi yang telah

diberikan.

Setelah dilakukan penelitian pada kedua kelas tersebut yakni kelas 7B sebagai kelas eksperimen dan kelas 7A sebagai kelas kontrol, diperoleh hasil rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 43,75 dan rata-rata pretest kelas kontrol sebesar 44,58. Sedangkan rata-rata posttest untuk kelas eksperimen sebesar 80,20 dan kelas kontrol sebesar 72,70. Dari hasil tersebut kemudian diambil gainscore atau nilai posttest dikurangi nilai pretest untuk mencari nilai signifikansi. Nilai rata-rata N-Gainscore kelas eksperimen adalah 36,45 dan rata-rata N-Gainscore kelas kontrol adalah 28,12. Dari data tersebut diketahui bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Dan dari data tersebut dan telah dibuktikan melalui uji T diperoleh hasil bahwa metode Teams Games Tournament memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode Teams Games Tournament dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Kesimpulan ini diambil dari data pretest dan posttest dan pengujian Hipotesis. Dari penelitian yang dilakukan di MTs Nurul Hady diperoleh hasil rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 43,75 dan rata-rata pretest kelas kontrol sebesar 44,58. Sedangkan rata-rata posttest untuk kelas eksperimen sebesar 80,20 dan kelas kontrol sebesar 72,70. Dari hasil tersebut kemudian diambil N-gainscore atau nilai posttest dikurangi nilai pretest untuk mencari nilai signifikansi. Nilai rata-rata N-Gainscore kelas eksperimen adalah 36,45 dan rata-rata N-Gainscore kelas kontrol adalah 28,12. Dari data tersebut diketahui bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Dan dari data tersebut dan telah dibuktikan melalui uji T diperoleh hasil bahwa metode Teams Games Tournament memiliki pengaruh dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab. Diketahui nilai signifikan (2 tail) adalah 0,0000001744 untuk sampel sebanyak 48 partisipan < batas kritis tingkat signifikansi 0,5. Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Yang itu artinya terdapat pengaruh yang signifikan Metode Teams Games Tournament dalam meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab.

## DAFTAR RUJUKAN

- Holidazia, R. & Rodliyah, R.S. (2020) Strategi Siswa Dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20.
- Wibowo, R. (2022). Pengaruh Metode Experiential Learning, Metode Ceramah dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa di Lamongan. *Journal of Office Administration: Education and Practic*, 2.
- Hamzah. 2022. Telaah Metode Pembelajaran Bahasa Asing Dalam Dimensi Historis: Dari Era Metode Sampai Era Pasca Metode. *Journal International Conference on Education, Islamic Studies, and Local Wisdom (ICEIL)*.
- Ningrum, I.S. & Azizah, N. 2022. Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

- Sugiono. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Armidi, N.L.S. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*.
- Suardin & Andriani, W.O.L. 2021. Studi Komparatif Model Problem Solving dengan Model Teams Games Tournament (Tgt) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal ilmu pendidikan*.
- Zulhannan. 2014. *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Fahrurrozi. 2022. Implementasi Metode *Drill* Sebagai Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*
- Fauziah, N.E.H. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Mukminah, et al. 2020. Efektifitas model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal sains dan teknologi*.