

**PENERAPAN PEMBELAJARAN TIPE *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT BERBANTUAN ULAR TANGGA PADA
PENGUASAAN *MUFRADĀT* SISWA KELAS VIII
DI MTS ISHTHIFAIYAH NAHDLIYAH BANYURIP
KOTA PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

LAILATUN NABILA
NIM. 2219077

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H.ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2023**

**PENERAPAN PEMBELAJARAN TIPE *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT BERBANTUAN ULAR TANGGA PADA
PENGUASAAN *MUFRADĀT* SISWA KELAS VIII
DI MTS ISHTHIFAIYAH NAHDLIYAH BANYURIP
KOTA PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

LAILATUN NABILA
NIM. 2219077

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H.ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2023**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Lailatun Nabila

Nim : 2219077

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“PENERAPAN PEMBELAJARAN TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN ULAR TANGGA PADA PENGUASAAN MUFRADĀT SISWA KELAS VIII DI MTS ISHTHIFAIYAH NAHDLIYAH BANYURIP KOTA PEKALONGAN”** adalah benar-benar karya peneliti sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah dirujuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila tidak benar, maka peneliti bersedia mendapat sanksi akademik sebagai mestinya.

Pekalongan, 10 Juli 2023

Yang menyatakan



Lailatun Nabila
2219077

Muasomah, M.A.

Banyuputih RT. 01/RW.01, Kec.Banyuputih
Kab.Batang, Prov. Jawa Tengah

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 5 (lima) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi
Sdri.Lailatun Nabila

Kepada
Yth. Dekan FTIK UIN K.H. Abdurrahman
Wahid Pekalongan
c/q. Ketua Program Studi PBA
di
PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudari:

Nama	: Lailatun Nabila
NIM	: 2219077
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Judul	: PENERAPAN PEMBELAJARAN TIPE <i>TEAMS GAMES TOURNAMENT</i> BERBANTUAN ULAR TANGGA PADA PENGUASAAN <i>MUFRADĀT</i> SISWA KELAS VIII DI MTS ISHTHIFAIYAH NAHDLIYAH BANYURIP KOTA PEKALONGAN

Dengan ini mohon agar Skripsi Saudari tersebut segera di munaqosahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 10 Juli 2023
Pembimbing,



Muasomah, M.A.
NIP. 199012152019032018



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161
Website: ftik.uingusdur.ac.id email: ftik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

Nama : **LAILATUN NABILA**

NIM : **2219077**

Judul Skripsi : **PENERAPAN PEMBELAJARAN TIPE *TEAMS*
GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN ULAR
TANGGA PADA PENGUASAAN *MUFRAḌĀT* SISWA
KELAS VIII DI MTS ISHTHIFAIYAH NAHDLIYAH
BANYURIP KOTA PEKALONGAN**

Telah diujikan pada hari Jum'at Tanggal 28 Juli 2023 dan dinyatakan **LULUS** serta
diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.)

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II


Dr. Abdul Basith, M. Pd.
NIP. 19820413 201101 1 011


Jauhar Ali, M. Pd. I
NITK. 19790415201608D1005

Pekalongan, 03 Agustus 2023

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



H. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag.
NIP. 19730112 200003 1 001

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang merupakan hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor.158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

1. Konsonan

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada halaman berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Şa	Ş	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	Ĥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Żal	Ż	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Şad	Ş	Es (dengan titik di

			bawah)
ض	Ḍad	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	Apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qof	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf	Nama
أَ	<i>Fathah</i>	A	A
إِ	<i>Kasrah</i>	I	I
أُ	<i>Ḍammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf	Nama
أَيَّ	<i>Fathah dan ya</i>	Ai	A dan I
أَوَّ	<i>Fathah dan wau</i>	Au	A dan U

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf	Nama
أَ...ا...ِ...ِ	<i>Fathah dan alif</i> atau <i>ya</i>	ā	a dan garis di atas
إِ...	<i>Kasrah dan ya</i>	ī	i dengan garis di atas
أُ...	<i>Ḍammah dan wau</i>	ū	u dengan garis di atas

Contoh :

مَاتَ : *mātā*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. Ta marbūṭah

Transliterasi untuk *ta marbūṭah* ada dua, yaitu: *ta marbūṭah* yang hidup atau mendapat harkat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *ta marbūṭah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasdid* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjaīnā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

الْحَجُّ : *al-ḥajj*

نُعْمٌ : *nu'ima*

عُدُوٌّ : *'aduwwun*

Jika huruf *ى* ber- *tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (يَ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* (ī).

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabī (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa, *al-*, baik ketika dia diikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf qamariah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contohnya:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. **Hamzah**

Aturan transliterasi huruf hamzah manjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْءُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أَمْرٌ : *umirtu*

8. **Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia**

Kata, istilah atau kalimat Arab yang diteansliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dari *al-Qur'ān*), *Sunnah*, *khusus* dan *umum*. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasikan secara utuh.

Contoh:

Fī Zilāl al-Qur'ān

Al-Sunnah qabl al-tadwīn

Al-‘Ibārāt bi ‘umūm al-lafẓ lā bi khuṣūṣ al-sabab

9. *Lafẓ al-Jalālah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasikan tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ : *dīnullāh*

بِاللَّهِ : *billāh*

Adapun *ta marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *Lafẓ al-Jalālah*, di transliterasi dengan huruf (t).

Contoh:

هُمْفِيْرٌ حَمِيْمَةُ اللَّهِ : *hum fi raḥmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulis Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menulis huruf awal nama dari (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi

yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh :

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi 'a linnāsi lallaḏī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḏān al- laḏī unzila fih al-Qur 'ān

Abū Naṣr al-Farābī

Al- Gazālī

Al- Munqiz min al-Ḍalāl



PERSEMBAHAN

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayangMu telah memberiku kekuatan dan membekali saya dengan ilmu pengetahuan. Atas karunia dan kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW.

Dengan penuh ketulusan dan kerendahan hati saya mempersembahkan karya sederhana ini kepada :

1. Kedua orang tua saya yang saya sayangi dan cintai, Beliau adalah motivator terbesar dalam hidup saya dan tidak pernah berhenti untuk mendoakan saya. Terimakasih untuk banyak hal mulai dari pengorbanan, ketulusan, kasih sayang serta segala apa yang tidak dapat saya sampaikan melalui tulisan.
2. Semua kakak saya yang selalu menantikan keberhasilanku serta memberikan motivasi dan doa.
3. Almamater UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Teman-teman dan sahabat yang selalu menyemangati, memotivasi, dan memberi pencerahan dalam proses penulisan skripsi saya.

MOTTO

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

“sebaik-baik manusia adalah orang yang paling bermanfaat bagi manusia”

(HR. Thabrani dan Daruquthni)



ABSTRAK

Lailatun Nabila, 2023, “Penerapan pembelajaran tipe *teams games tournament* berbantuan ular tangga pada penguasaan *mufradāt* siswa kelas VIII di MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip Kota Pekalongan”. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Prodi Pendidikan Bahasa Arab, UIN K.H. Abdurrahman Wahid, Pembimbing **Muasomah, M.A.**

Kata kunci : Penerapan Pembelajaran, Tipe *Teams Games Tournament* (TGT), Media Ular Tangga

Kemampuan memilih model, teknik, dan pendekatan pembelajaran yang ideal saat menyampaikan materi dalam pembelajaran merupakan tugas seorang pendidik, hal ini sebagaimana yang diajarkan di MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip Kota Pekalongan. Pada pembelajarannya menggunakan model pembelajaran tipe *teams games tournament* berbantuan ular tangga yaitu dengan menggunakan metode, ceramah, kelompok, turnamen, dan pemberian tugas yang dikemas menjadi satu dalam pembelajaran tipe *teams games tournament* berbantuan ular tangga.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: 1) Bagaimana penerapan pembelajaran tipe *teams games tournament* berbantuan ular tangga pada peserta didik kelas VIII di MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip? 2) Apa saja kelebihan dan kekurangan pembelajaran tipe *teams games tournament* berbantuan ular tangga pada peserta didik kelas VIII di MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip?

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian satu orang guru dan siswa kelas VIII D. Objek penelitian penerapan pembelajaran tipe *teams games tournament* berbantuan ular tangga pada penguasaan *mufradāt* siswa kelas VIII di MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, tes data hasil belajar dan dokumentasi. Analisis data melalui tahapan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil dari rumusan masalah yang pertama adalah pembelajaran tipe *teams games tournament* berbantuan ular tangga pada penguasaan *mufradāt* siswa kelas VIII terbagi menjadi tiga tahapan yaitu 1) tahap perencanaan meliputi pembuatan RPP, menyusun materi dan menyiapkan media, 2) tahap pelaksanaan meliputi langkah-langkah penerapan pembelajaran tipe *teams games tournament* berbantuan ular tangga, 3) tahap akhir meliputi evaluasi dengan menggunakan tes tertulis. Pembelajaran dengan tipe *teams games tournament* berbantuan ular tangga ini sangat menyenangkan dan mudah dipahami dengan adanya tahap-tahap pembelajaran yang jelas dan menyenangkan.

Adapun hasil dari rumusan masalah yang kedua adalah kelebihan dari model pembelajaran tipe *teams games tournament* berbantuan ular tangga ini bervariasi serta anak lebih mudah memahami dan menguasai *mufradāt*, sedangkan untuk kekurangannya adalah durasi waktu pembelajaran yang kurang efektif dikarenakan waktu yang tersedia sangat terbatas dan terdapat beberapa siswa bermain dan mengobrol pada saat pembelajaran.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat beserta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, hingga pada umatnya hingga akhir zaman, amiin.

Dalam penulisan skripsi ini penulis mengambil judul PENERAPAN PEMBELAJARAN TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN ULANG TANGGA PADA PENGUASAAN *MUFRADĀT* SISWA KELAS VIII DI MTS ISHTHIFAIYAH NAHDLIYAH BANYURIP KOTA PEKALONGAN. Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat dan saran serta kerjasama dari berbagai pihak, khususnya pembimbing, segala hambatan tersebut akhirnya dapat diatasi dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim M. Ag., Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Dr. H. M. Sugeng Sholehuddin. M. Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Bapak H. Ali Burhan, M. A., selaku ketua Prodi Pendidikan Bahasa Arab UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Bapak Moh. Nurul Huda, M.Pd.I., selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Bahasa Arab UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
5. Bapak H. Ali Burhan, M. A., selaku Dosen Wali yang telah memberikan arahan dan bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan.
6. Ibu Muasomah, M.A., selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan dan bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi

7. Seluruh Dosen, kepala perpustakaan beserta staf serta seluruh karyawan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
8. MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip Kota Pekalongan, yang telah menerima saya untuk melakukan penelitian ini.
9. Siswa kelas VIII D MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip Kota Pekalongan atas kerja sama dalam melakukan penelitian
10. Ibu dan (Alm) Bapak serta kakak saya yang telah memberikan motivasi, dukungan dan semangat serta doa yang tiada henti.
11. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Bahasa Arab Angkatan 2019 yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
12. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan proses penyusunan skripsi ini.

Penulis mohon maaf atas segala kesalahan yang pernah dilakukan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk mendorong penelitian-penelitian selanjutnya.

Pekalongan, 10 Juli 2023

Penulis



Lailatun Nabila
NIM. 2219077

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI	v
PERSEMBAHAN	xiii
MOTTO	xiv
ABSTRAK	xv
KATA PENGANTAR	xvi
DAFTAR ISI	xviii
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Kegunaan Penelitian.....	6
E. Metode Penelitian.....	7
F. Teknik Pengumpulan Data.....	8
G. Teknik Analisis Data.....	10
H. Sistematika Penulisan Skripsi	11
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori.....	14
1. Penerapan Pembelajaran	14
2. Teams Games Tournament	17
3. Media Ular Tangga	22
4. Penguasaan mufradāt	24
B. Penelitian Yang Relevan.....	27
C. Karangka Berpikir.....	33

BAB III HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip	35
1. Sejarah Berdirinya MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip.....	35
2. Letak Geografis MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip.....	38
3. Visi dan Misi MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip.....	38
4. Identitas Sekolah	41
5. Data Siswa MTS Ishtifaiyah Nahdliyah.....	42
6. Sarana dan Prasarana MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip..	43
B. Penerapan Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Ular Tangga Pada Penguasaan mufradāt Siswa Kelas VIII Di MTS Istifaiyah Nahdliyah Banyurip	44
C. Faktor Kelebihan dan Faktor Kekurangan dari Penerapan Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Ular Tangga Pada Penguasaan mufradāt Siswa Kelas VIII Di MTS Istifaiyah Nahdliyah Banyurip	57

BAB IV ANALISIS PENERAPAN PEMBELAJARAN TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN ULAR TANGGA PADA PENGUASAAN *MUFRADĀT* SISWA KELAS VIII DI MTS ISHTHIFAIYAH NAHDLIYAH BANYURIP KOTA PEKALONGAN

A. Analisis Penerapan Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Ular Tangga Pada Penguasaan mufradāt Siswa Kelas VIII Di MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip Kota Pekalongan	60
1. Tahap Perencanaan.....	60
2. Tahap Pelaksanaan	61
3. Evaluasi	65
B. Analisis Faktor Kelebihan dan Faktor Kekurangan dari Penerapan Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Ular Tangga Pada Penguasaan mufradāt Siswa Kelas VIII Di MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip Kota Pekalongan.....	68

1. Analisis Kelebihan	68
2. Analisis Kekurangan	69

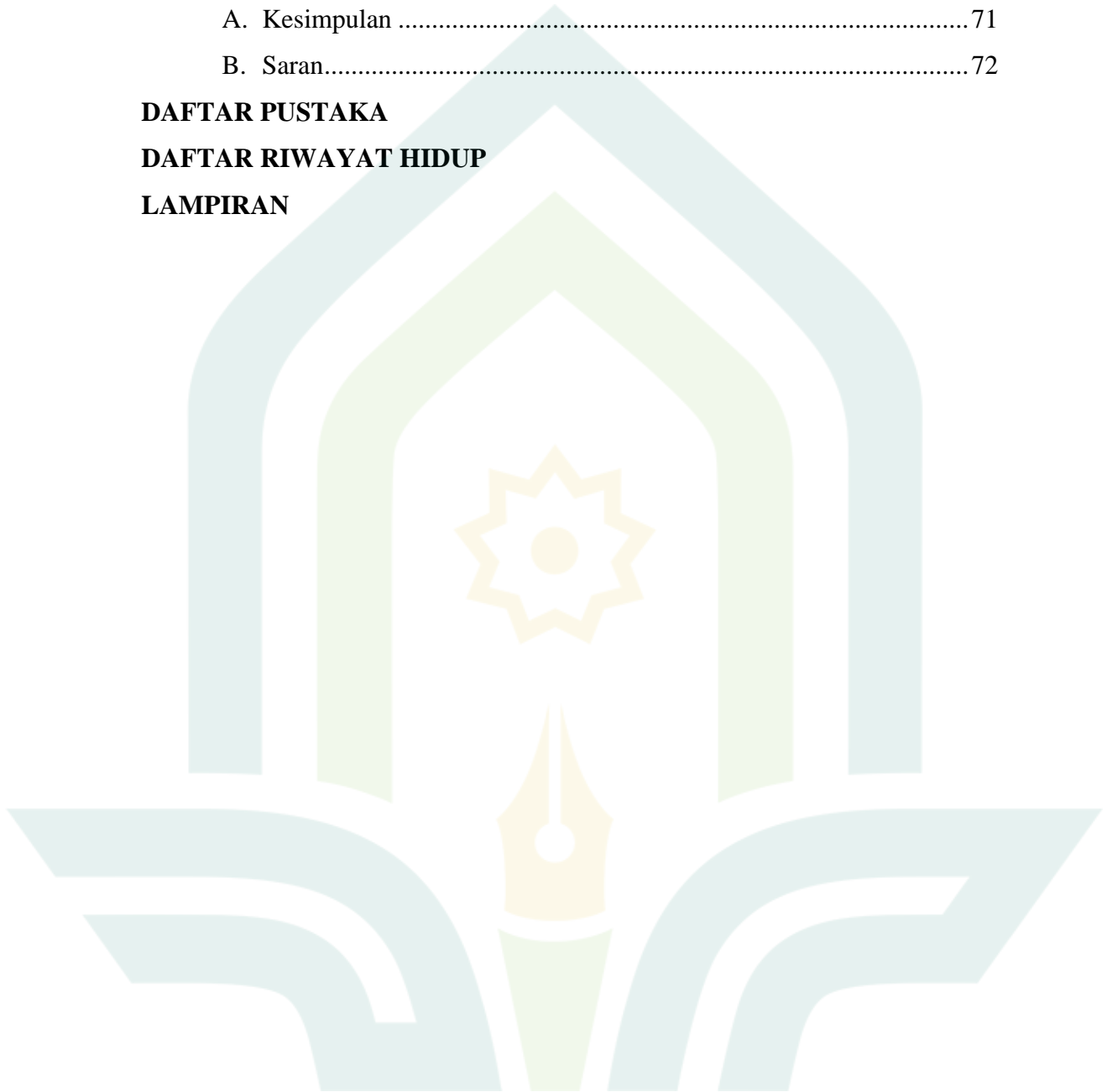
BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	72

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian	32
Tabel 3.1 Data siswa MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip	42
Tabel 3.2 Sarana dan prasarana MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip.....	44
Tabel 3.3 Hasil Nilai Siswa Kelas VIII D.....	57



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 : Surat Pernyataan Sudah Melakukan Penelitian
- Lampiran 3 : Transkrip Wawancara Guru
- Lampiran 4 : Transkrip Wawancara Siswa
- Lampiran 5 : RPP
- Lampiran 6 : Soal-Soal Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament*
Berbantuan Ular Tangga
- Lampiran 7 : Dokumentasi Foto



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa. Seorang guru yang menjadi seorang pendidik mampu mengarahkan siswa sebagai peserta didik untuk memperoleh pengetahuan melalui pembelajaran. Banyak cara yang dapat dilakukan seorang guru untuk berinteraksi dengan siswa dan sumber belajar dalam proses pembelajaran, hal ini karena siswa memiliki karakteristik yang berbeda dalam membangun pengetahuan dari informasi yang diterimanya. Namun pada kenyataannya masih banyak guru disekolah yang menggunakan cara tradisional dan monoton dalam menyampaikan informasi kepada siswa, sehingga tidak semua siswa mampu menyerap ilmu yang disampaikan oleh guru.¹

Pembelajaran dianggap efektif ketika siswa dapat menyerap mata pelajaran secara efisien. Pembelajaran yang efektif memang tidak dapat di capai dalam suasana belajar yang membosankan dengan bantuan metode dan strategi pembelajaran yang terus-menerus dilaksanakan tanpa variasi. Hal ini karena penggunaan metode yang berbeda akan meningkatkan minat belajar siswa dan membuat suasana belajar lebih hidup. Pelajaran bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Madrasah Tsanawiyah. Dalam mengajar guru harus lebih kreatif dalam memilih metode

¹Muhammad Anas dan Muassomah, "Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Alternatif Pembelajaran Maharah Kitabah", (Malang: *Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, No. 1, X, 2021), Hlm. 30.

pembelajaran yang sesuai dengan keadaan serta kondisi lingkungan guru tersebut mengajar.

Dengan memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi yang akan diajarkan, diharapkan membantu siswa dalam memahami materi tersebut. Selain itu, siswa bisa berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar yang maksimal tentunya didukung oleh aktivitas belajar siswa yang tinggi.²

Salah satu sekolah formal di Kota Pekalongan yang menyeimbangkan antara pendidikan agama dan pendidikan umum adalah MTS Isthifaiyah Nahdliyah Banyurip. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru bahasa Arab di MTS Isthifaiyah Nahdliyah Banyurip yaitu Zuhrotunnisa', S.Ag., diperoleh bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mempelajari pelajaran bahasa Arab. Peserta didik masih menganggap bahwa pelajaran bahasa Arab adalah mata pelajaran yang susah. Contohnya pada aspek pemahaman konsep peserta didik. Adapun dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian di MTS Isthifaiyah Nahdliyah Banyurip kelas VIII, subjek terdiri atas satu kelas berjumlah 24 Peserta didik. Diantaranya memiliki prestasi yang tinggi dalam mata pelajaran bahasa Arab, dapat mengikuti pembelajaran akan tetapi sedikit lambat dalam menangkap materi, dan ada yang tergolong lambat dalam menangkap materi pembelajaran bahasa Arab. Adapun rata-rata mata pembelajaran bahasa Arab di MTS Isthifaiyah Nahdliyah Banyurip kelas VIII ini yaitu 75.

² Karina Oktaviani, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dalam Membaca Pemahaman Bahasa Arab", (Semarang:: *Journal Of Arabic Learning And Teaching*, 2012), Hlm. 02

Pembelajaran bahasa Arab materi *mufradāt* di MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip kelas VIII dengan menggunakan pendekatan langsung dalam pembelajaran. Adapun dalam proses pembelajarannya guru terlihat sangat aktif dalam menyampaikan materi pelajaran, sedangkan untuk memberikan kesempatan siswa bertanya dan memberikan argumen sangat terbatas. Hal ini tentunya berdampak pada tingkat konsentrasi siswa dalam belajar menjadi jenuh, terlihat dari aktivitas siswa yang mulai sibuk sendiri, acuh tak acuh, merasa ngantuk dan bosan. Kondisi yang terjadi di MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip khususnya pada pelajaran bahasa Arab dirasa perlu akan adanya inovasi dalam proses pembelajaran. Adapun evaluasi pembelajaran bahasa Arab dilakukan dengan cara lisan dan tertulis. Tes lisan dilakukan dengan cara peserta didik menyetorkan *mufradāt* yang sudah dihafalkan kepada gurunya. Adapun tes tertulis dilakukan ketika ulangan harian, penilaian tengah semester (PTS), dan penilaian akhir tahun (PAT).

Terdapat beberapa materi *mufradāt* yang dipelajari dalam pembelajaran bahasa Arab di MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip kelas VIII, diantaranya adalah tentang jam, kegiatan sehari-hari, hobi, profesi, olahraga, dan mengunjungi yang sakit. Akan tetapi dalam penelitian ini, peneliti mengambil materi *mufradāt* bab keenam yaitu tentang *عيادة المريض* (mengunjungi yang sakit) karena masih banyak dilakukan secara verbal dengan keterlibatan siswa secara minim karena siswa hanya melakukan kegiatan mendengar, mencatat,

dan menghafal sehingga siswa sering merasa bosan.³ Pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran bahasa Arab akan lebih menarik apabila di dalam proses pembelajaran diterapkan suatu model pembelajaran yang sesuai, agar hasil belajar dan motivasi peserta didik dapat meningkat.

Salah satu pembelajaran yang menyenangkan yaitu pembelajaran dengan menggunakan tipe *teams games tournament* atau disingkat juga dengan TGT. Model belajar ini lebih banyak melibatkan siswa secara aktif dalam mendiskusikan materi pelajaran dan membahas soal-soal dengan kompetisi antar kelompok. Dengan demikian materi-materi yang susah dipelajari diharapkan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu juga pembelajaran tipe TGT dapat menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu peserta didik sedang bermain dalam game, temannya tidak boleh membantu memastikan telah terjadi tanggung jawab individual. Setiap kegiatan pembelajaran akan menghasilkan *output* berupa hasil belajar.⁴

Selain menggunakan model pembelajaran, media juga mempunyai peran dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri

³Zuhrotunnisa', Guru MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip Kota Pekalongan, Wawancara Pribadi, Pekalongan, 11 Desember 2022

⁴ Andi dan Haryanti, "Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)", Purbalingga : *Eureka Media Aksara*, 2022), Hlm. 38

siswa. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran tipe *teams games tournament* yaitu media ular tangga.

Maka dari itu, berdasarkan penerapan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Penerapan Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Ular Tangga Pada Penguasaan *Mufradāt* Siswa Kelas VIII di MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip Kota Pekalongan.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan pembelajaran tipe *teams games tournament* berbantuan ular tangga pada peserta didik kelas VIII di MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip ?
2. Apa saja kelebihan dan kekurangan pembelajaran tipe *teams games tournament* berbantuan ular tangga pada peserta didik kelas VIII MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip ?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui penerapan pembelajaran tipe *teams games tournament* berbantuan ular tangga pada peserta didik kelas VIII di MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip.
2. Mengetahui kelebihan dan kekurangan pembelajaran tipe *teams games tournament* berbantuan ular tangga pada peserta didik kelas VIII MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip.

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kegunaan teoritis

Sebagai bahan referensi yang dapat digunakan untuk memperoleh pembelajaran tipe *teams games tournament* berbantuan ular tangga pada penguasaan *mufradāt* siswa kelas VIII di MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip.

2. Kegunaan praktis

a. Bagi Lembaga Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi yang positif, sekaligus sebagai bahan pertimbangan bagi lembaga pendidikan khususnya di MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi data dan juga sebagai bahan pertimbangan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran model pembelajaran tipe *teams games tournament*.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan bisa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan guru serta lebih mudah dalam memotivasi kegiatan belajar materi bahasa Arab.

d. Bagi Peneliti

Peneliti mengharapkan dapat menambah khazanah keilmuan, wawasan dan pengalaman, serta mengetahui pembelajaran tipe *teams*

games tournament berbantuan ular tangga pada penguasaan *mufradāt* siswa kelas VIII di MTS Ishthifaiyah Nahdliyah Banyurip.

E. Metode Penelitian

1. Jenis Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan yang bersifat deskriptif kualitatif data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata, gambar dan informasi lainnya. Jenis penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*), di mana penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data dari permasalahan yang konkrit di lapangan berupa informasi bentuk kalimat yang memberi gambaran, sikap, dan antusias ketika mengikuti pembelajaran.⁵

2. Tempat Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTS Ishthifaiyah Nahdliyah yang terletak didesa Banyurip Kota Pekalongan Jawa Tengah.

3. Sumber Data

Sumber data terbagi menjadi dua yaitu data prier dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung, sementara data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti dari sumber yang sudah ada.

⁵ Faturahman Fuad, “Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Arab”, (Lampung : *Al-Lisan*, NO. 2, IV, 2019), Hlm. 164

a. Data Primer

Menurut Nur Indrianto dan Bambang Supono data primer adalah sumber data penelitian yang diperoleh langsung dari sumber asli (tidak melalui perantara). Dalam penelitian ini data primer diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran bahasa Arab dan siswa kelas VIII di MTS Ishthifaiyah Nahdliyah Banyurip.

b. Data Sekunder

Data sekunder menurut Amirin adalah data yang langsung diperoleh dari sumber yang bukan asli memuat informasi atau data penelitian.⁶ Dalam penelitian ini data sekunder berupa catatan, dokumentasi sekolah berupa gambaran umum MTS Ishthifaiyah Nahdliyah Banyurip, foto serta penelitian relevan.

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengumpulan data yang meliputi :

1. Observasi

Observasi adalah melakukan pengamatan terhadap obyek penelitian.⁷

Pada penelitian ini observasi dilakukan pada kelas VIII D di MTS Ishthifaiyah Nahdliyah Banyurip, dalam hal ini fokus penelitian yang diteliti adalah penerapan pembelajaran tipe *teams games tournament*

⁶ Rahmadi, "Pengantar Metodologi Penelitian", (Banjarmasin: *Antasari Press*, 2011), Hlm. 71

⁷ Subandi, "Deskripsi Kualitatif Sebagai Satu Metode Dalam Penelitian Pertunjukan", (Surakarta : *Harmonia*, 2011), Hlm. 176

berbantuan ular tangga pada penguasaan *mufradāt* yang diterapkan pada siswa kelas VIII di MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip. Adapun observasi yang peneliti lakukan untuk memperoleh data tersebut dengan cara pengamatan langsung ke tempat MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip.

2. Wawancara

Wawancara adalah salah satu alat yang banyak digunakan untuk mengumpulkan data penelitian kualitatif. Dengan penggunaan teknik wawancara partisipan juga bisa lebih menyampaikan informasi secara langsung, sehingga peneliti mampu mendapatkan jawaban lebih rinci dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peneliti kepada partisipan.⁸ Pada penelitian ini wawancara dilakukan oleh peneliti dengan guru mata pelajaran bahasa Arab kelas VIII di MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip yaitu Ibu Zuhrotunnisa', S.Ag. dan siswa kelas VIII D. Adapun wawancara yang dilakukan oleh peneliti dan guru mapel bahasa Arab serta siswa kelas VIII D meliputi : Langkah-langkah penerapan pembelajaran tipe *teams games tournament* berbantuan ular tangga, faktor kelebihan dan kekurangan pembelajaran tipe *teams games tournament* berbantuan ular tangga serta respon siswa terhadap penerapan pembelajaran tipe *teams games tournament* berbantuan ular tangga.

⁸ Zhahara Yusra. Dkk, Pengelolaan LKP PADA PENDEMIK COVID-19, (Bengkulu: *Journal Of Lifelong Learning*, No. 1, IV, 2021), Hlm. 3

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan dan gambar.⁹ Pada penelitian ini dokumentasi berupa foto dan data mengenai MTS Isthifaiyah Nahdliyah yang meliputi : Sejarah, letak geografis, visi dan misi, identitas sekolah, data siswa serta data sarana dan prasarana.

G. Teknik Analisis Data

Dalam proses analisis data kualitatif ini, maka perlu ditekankan beberapa tahapan dan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Reduksi Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tahapan reduksi data yaitu mengumpulkan data dan informasi dari catatan hasil wawancara dan hasil observasi serta mencari hal-hal yang dianggap penting dari setiap aspek temuan penelitian yang dilakukan untuk menelaah secara keseluruhan data yang dihimpun dari lapangan yaitu mengenai problematika pembelajaran bahasa Arab pada penguasaan kosa kata bahasa Arab di kelas VIII MTS Isthifaiyah Nahdliyah Banyurip, sehingga dapat ditemukan hal-hal dari objek yang diteliti tersebut.

2. Penyajian Data

Pada penelitian ini, peneliti menyajikan data berupa sekumpulan informasi yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian dalam penelitian ini merupakan

⁹Muhammad Alwi dan Fatmawati, "Penerapan Metode Qira'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Sisa SMA Muhammadiyah Disamakan Makassar", (Makassar : *Al-Maraji'*, No. 1, II, 2018), Hlm. 39

gambaran seluruh informasi tentang model pembelajaran tipe *teams games tournament* berbantuan ular tangga pada mata pelajaran bahasa Arab kelas VIII di MTS Ishthifaiyah Nahdliyah Banyurip.

3. Penarikan Kesimpulan

Pada penelitian ini, peneliti melakukan pengkajian tentang kesimpulan yang telah diambil dengan data pembandingan teori tertentu dengan cara melakukan proses *member check* atau melakukan proses pengecekan ulang, mulai dari pelaksanaan pra survey (orientasi), wawancara, pengamatan dan membuat kesimpulan umum untuk dilaporkan sebagai hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Agar lebih memudahkan terhadap penjelasan dan pemahaman terhadap pembahasan yang sedang dikaji. Maka peneliti mengemukakan sistematika penulisan sebagai berikut :

1. Bagian awal

Bagian awal ini akan memuat beberapa halaman yaitu halaman judul, halaman pernyataan, halaman nota pembimbing, halaman pengesahan, halaman persembahan, halaman motto, abstrak, kata pengantar, daftar isi.

2. Bagian inti atau isi

Dalam penelitian ini, peneliti menyusun kedalam lima bab yang rinciannya adalah sebagai berikut :

BAB I Pedahuluan. Bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan teori. Bab ini berisi deskripsi teori yang meliputi teori penerapan pembelajaran tipe teams games tournament, media ular tangga dan penguasaan mufradāt. Selain itu juga berisi penelitian relevan dan kerangka berpikir.

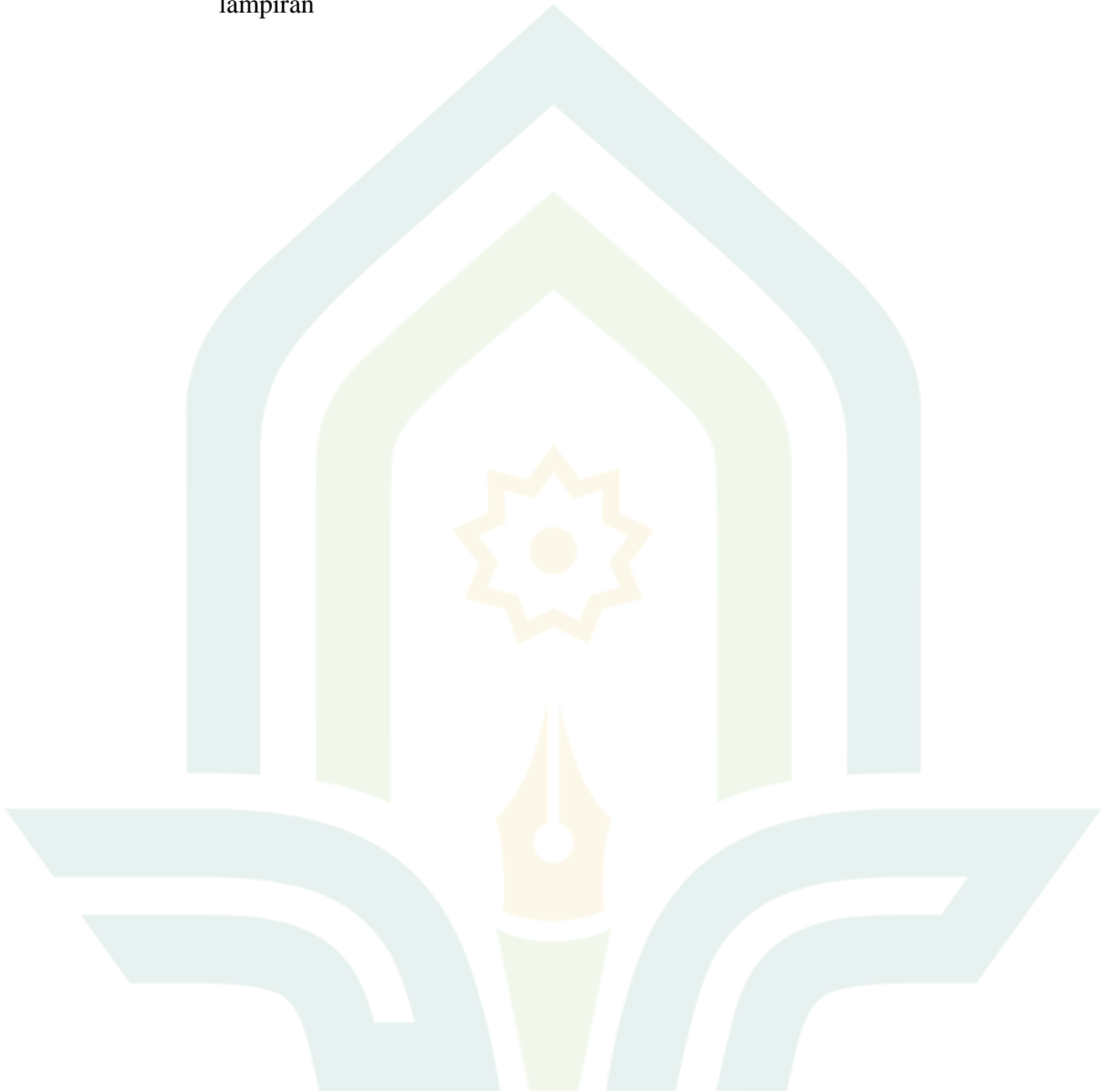
BAB III Hasil penelitian. Bab ini berisi profil MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip, Hasil penelitian penerapan pembelajaran tipe teams games tournament berbantuan ular tangga pada penguasaan mufradāt siswa kelas VIII di MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip, dan hasil penelitian kelebihan dan kekurangan penerapan pembelajaran tipe teams games tournament berbantuan ular tangga pada penguasaan mufradāt siswa kelas VIII di MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip.

BAB IV Analisis hasil penelitian. Bab ini berisi analisis hasil penelitian penerapan pembelajaran tipe teams games tournament berbantuan ular tangga pada penguasaan mufradāt siswa kelas VIII di MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip dan analisis hasil kelebihan dan kekurangan penerapan pembelajaran tipe teams games tournament berbantuan ular tangga pada penguasaan mufradāt siswa kelas VIII di MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip.

BAB V Penutup. Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran.

3. Bagian akhir

Bagian akhir ini akan memuat daftar pustaka dan lampiran-lampiran



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* berbantuan ular tangga pada *mufradāt* kelas VIII di MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip terbagi menjadi tiga tahapan yaitu : 1) tahap perencanaan meliputi pembuatan RPP, menyusun materi dan menyiapkan media. 2) tahap pelaksanaan meliputi langkah-langkah penerapan pembelajaran tipe *teams games tournament* berbantuan ular tangga. 3) tahap akhir meliputi evaluasi dengan menggunakan tes tertulis. Adapun Menurut siswa pembelajaran dengan menggunakan tipe *Teams Games Tournament* berbantuan ular tangga sangat menyenangkan dan mudah dipahami dengan adanya tahap-tahap pembelajaran yang jelas. Pembelajaran tidak membuat siswa merasa bosan pada saat mengikuti pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif, saling membantu, tercipta keakraban kelompok, serta siswa lebih percaya diri.
2. Kelebihan dari model pembelajaran tipe *teams games tournament* berbantuan ular tangga ini adalah siswa lebih memahami dan menguasai *mufradāt* serta model pembelajarannya bervariasi dengan bantuan ular tangga, sehingga pembelajarannya menyenangkan dan menarik dan membuat siswa bersemangat untuk belajar bahasa Arab.

3. Kekurangan dari model pembelajaran tipe *teams games tournament* ini adalah ketika permainan berlangsung, ada beberapa siswa yang tidur dan sibuk bermain ataupun mengobrol dengan temannya. Hal itu menjadi penghambat, karena siswa tersebut tidak memperhatikan pembelajaran dan dikhawatirkan tidak dapat memahami isi pembelajaran yang sedang berlangsung serta durasi waktu pembelajaran kurang efektif karena waktu yang tersedia sangat terbatas, tidak semua siswa mampu menghafal *mufradāt* dengan waktu yang telah ditentukan, sehingga evaluasi pembelajaran menjadi kurang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka penulis memberikan masukan untuk dijadikan rujukan dan rekomendasi untuk meningkatkan kinerja guru bahasa Arab MTS Ishtifaiyyah Nahdliyah Banyurip sebagai berikut :

1. Guru bahasa Arab hendaknya terus berinovasi menggunakan berbagai macam model pembelajaran yang dapat menumbuhkan mootivasi belajar dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Kepala sekolah hendaknya memberikan dukungan dalam mengembangkan minat dan bakat dalam pembelajaran bahasa Arab agar siswa bisa mengembangkan secara maksimal
3. Peserta didik hendaknya lebih aktif lagi dalam melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran tipe *teams game tournament* sehingga hasil belajar yang diharapkan menjadi lebih baik lagi.

4. Kepada peneliti berikutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan juga menjadi bahan koreksi bagi penyempurnaan penyusunan penelitian selanjutnya sehingga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.



DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, M., & Fatmawati. (2018). "Penerapan Metode Qira'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Sisa SMA Muhammadiyah Disamakan Makassar". Makassar: *Al-Maraji'*, 1(II).
- Arif, Dkk. (2017). "Pengaruh Ketersediaan Sumber Belajar di perpustakaan Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu SMP Negeri 1Praya Barat". Mataram: *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 2(I).
- Astiti, Kadek Ayu. (2017). "Evaluasi Pembelajaran". Yogyakarta: *CV. Andi Offset*
- Dewi, Laksmi., & Masitoh. (2009). "Strategi Pembelajaran". Jakarta: *Lapangan Banten*
- Djamaluddin, Ahdar., & Wardana. (2019). "Belajar dan Pembelajaran". Sulawesi: *CV. Kaffah Learning Center*
- Fachrurrozie., & Ratieh Widhiastuti. (2014). "Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Belajar". Semarang: *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*
- Fuad, Faturahman. (2019). "Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Arab". Lampung: *Al-Lisan*, 2(IV).
- Gayatri, Yuni. (2009). Cooperative Learning Tipe Team Game Tournaments (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi. Surabaya: *Jurnal Online Universitas Muhammadiyah Surabaya*, 3(VIII).
- Haryanti, & Andi. (2022). "Model Pembelajaran Kooperatif Cooperative Learning Model". Purbalingga: *Eureka Media Aksara*.
- Hasil Dokumentasi. Data Sarana dan Prasarana MTS Ishthifaiyyah Nahdliyah Banyurip. Pekalongan. 10 April 2023
- Haula, Natasha. 2023. Siswi MTS Ishthifaiyyah Nahdliyah Banyurip. Kota Pekalongan. Wawancara Pribadi
- Helmiati. (2012). "Model Pembelajaran". Yogyakarta: *Aswaja Pressindo*.
- Kitab Pada Mahasiswa Ma'had AL-BARR UNISMUH MAKASSAR". Makassar: *Al-Maroji' Jurnal Bahasa Arab*, 2(2).

- Lestari, Indah Cahyani. (2021). "Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar". Salatiga: *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(II).
- Marzuki. (2019). "Meningkatkan Hasil dan Motivasi Belajar Bahasa Arab Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Materi Identitas Diri di Kelas X Agama 1 MAN-1 Pekanbaru". Pekanbaru: *Instructional Development Journal*, 2(II).
- Muassomah,& Muhammad Anas. (2021). "Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Alternatif Pembelajaran Maharah Kitabah". Malang: *Jurnal Bahasa dan Sastra Arab*, 1(X).
- Muchtar, M Ilham. (2018). "Peningkatan Penguasaan Mufrodat Melalui Pengajian".
- Mutholib, Abdul. (2015). Lu'batul Qomus : Cara Unik Memperkaya Mufrodat. *Jurnal Arabia*. 1(VII).
- Nasron, Nurulita. (2008). Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. Bandung: *Nusa Media*
- Nasruddin. (2019). "Penerapan Metode TGT (Team Game Tournament) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandar Baru". Pidie Jaya: *Jurnal Sains*, 1(IX).
- Nazilatul dan Vina. 2022. "Efektifitas Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keberhasilan Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Ma'arif Kambingan Saronggi Sumenep". Sumenep: *Lisan An Nathiq. Jurnal Bahasa dan Pendidikan Bahasa Arab*, 2(III)
- Nurharliah, Kayla. (2023). Siswa MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip. Pekalongan. Wawancara Pribadi
- Oktaviani, Karina. (2012). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dalam Membaca Pemahaman Bahasa Arab". Semarang: *Journal Of Arabic Learning And Teaching*.
- Qisthina, Amalia. (2023). Siswi MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip. Pekalongan. Wawancara Pribadi
- Qomaruddin, Ahmad. (2017). "Penerapan Metode bernyanyi Dalam Pembelajaran Mufrodat". Purwokerto: *Jurnal Tawadhu*, 2(I).

- Rahayu, Erika, Dkk., (2019). "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi". Sumatra: *Jurnal Profit*.
- Rahmadi.(2011). "Pengantar Metodologi Penelitian". Banjarmasin: *Antasari Press*.
- Rahmatdani, Sukmah. (2015). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Kemampuan Menulis Puisi Anak Dan Kosakata". Bandung: *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Saekhan Munchit, M. (2008). "Pembelajaran Konstektual". Semarang: *Rasail Media Group*
- Sanjaya, Wina. (2006). "Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan". Jakarta: *Kencana*
- Sanjaya, Wina. (2009). "Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran". Jakarta: *Kencana*
- Suaida, Ikfiana. (2023). Siswa MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip. Pekalongan. Wawancara Pribadi
- Subandi. (2011). "Deskripsi Kualitatif Sebagai Satu Metode Dalam Penelitian Pertunjukan". Surakarta: *Harmonia*, 2(XI).
- Supriyadi, Gito. 2011. "Pengantar Teknik Evaluasi Pembelajaran". Malang: *Intimedia*
- Susanna. (2017). "Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar". Aceh: *Lantanida Journal*, 2(III).
- Umi Maktum, Ibnu. (2023). Kepala Sekolah MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip. Pekalongan.
- Usman, Uzer. (2001). "Menjadi Guru Profesional". Bandung: *Remaja Rosdakarya*
- Wahyudin.(2019). ""Efektivitas model pembelajaran teams games tournament (TGT) dengan menggunakan media kartu permainan dalam meningkatkan prestasi belajar PAI kelas IV SDN Lebo 02 Warungasem Batang tahun pelajaran 2018/2019".*Skripsi*. Pekalongan: *IAIN Pekalongan*.

Wisnu, Dkk. (2014). “Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK”. Bandung: *Journal Of Mechanical Engineering Education*, 2(I).

Yusra, Zhahara, Dkk. (2021). “Pengelolaan LKP PADA PENDEMIK COVID-19”. Bengkulu: *Journal Of Lifelong Learning*, 1(IV).

Zakiyah & Asnul. (2019). “Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab”. *Jurnal Shout Al- ‘Arobiyah*. 1(VII).

Zuhrotunnisa’. (2022). Guru *MTS Ishtifaiyah Nahdliyah Banyurip Kota Pekalongan*. Wawancara Pribadi.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IDENTITAS DIRI

Nama Lengkap : Lailatun Nabila
Tempat, tanggal lahir : Pekalongan, 19 April 2002
No. Telp : 0812-2750-0398
Email : haurarara19@gmail.com
Alamat : Simbang Kulon Gg. 4 Buaran Pekalongan.

IDENTITAS ORANG TUA

Nama Ayah : Alm. H. Zainuri
Pekerjaan : Wiraswasta
Nama Ibu : Hj. Sofiyati
Pekerjaan : IRT
Alamat : Simbang Kulon Gg. 4 Buaran Pekalongan.

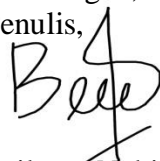
RIWAYAT PENDIDIKAN

1. TK Simbang Kulon Kab. Pekalongan Lulusan 2007
2. MIS Simbang Kulon Kab. Pekalongan Lulusan tahun 2013
3. MTS Ishthifaiyah Nahdliyah Kota Pekalongan lulusan tahun 2016
4. SMK Muhammadiyah Karanganyar Kota Pekalongan Lulusan Tahun 2019

Demikian identitas ini dibuat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pekalongan, 10 Juli 2023

Penulis,



Lailatun Nabila
Nim. 2219077