

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Usaha yang diperlukan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kecerdasan intelektual, emosional serta emosional yang bersinergi satu sama lain adalah dengan berupaya memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Upaya pemenuhan kebutuhan belajar peserta didik dilakukan dalam kegiatan proses belajar mengajar, yakni salah satunya adalah dengan memperbaiki proses penyampaian pembelajaran.

Penyampaian pesan dari seorang guru atau pendidik kepada peserta didik disebut proses kegiatan pembelajaran. Pembelajaran tersebut dapat disampaikan oleh guru melalui pembelajaran tatap muka ataupun pembelajaran dalam jaringan. Menurut La Iru dan Arihi, suatu perbuatan mempelajari, proses, cara, serta suatu perbuatan yang berupaya untuk mengembangkan kemampuan ataupun bakat seseorang dengan tujuan tercapainya pembelajaran secara optimal itu merupakan proses kegiatan pembelajaran.² Sehingga dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran tidak hanya sekedar proses mentransfer ilmu saja akan tetapi juga upaya seorang guru untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dan juga agar tercapainya penyampaian pembelajaran yang optimal. Hal tersebut juga telah ada dalam firman Allah QS. Al-Nahl (16):125

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ صَالِحَةٍ الْحَسَنَةِ وَجَادِهِمْ بِأَلَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْهُ

² Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik* (Jogjakarta: DIVA Press, 2013), hal. 57.

سَبِيلِهِ صَلَّى وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik”.³

Ayat diatas berkenaan dengan kewajiban belajar dan pembelajaran serta model pembelajaran yang digunakan. dalam ayat ini, Allah Swt. mewajibkan kepada Nabi Muhammad saw., dan umatnya untuk belajar dan mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran yang baik. dari ayat ini, sehingga dapat dikorelasikan dengan penelitian ini yakni seorang guru diharuskan menggunakan model pembelajaran yang baik sehingga kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal.

Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik adalah salah satu cara untuk menuju pembelajaran yang optimal. Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang sifatnya berbentuk kelompok, juga terdapat unsur *games* dan *tournament*nya. Peserta didik *Madrasah Ibtidaiyah* cenderung lebih menyukai kegiatan ataupun model pembelajaran yang mengandung unsur bermain, sehingga peserta didik merasa senang dalam belajar. Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) akan membantu peserta didik dalam memahami pelajaran dan menumbuhkan motivasi mereka dalam kegiatan pembelajaran. pendidik hanya berperan sebagai fasilitator saja untuk memfasilitasi peserta didiknya dalam pembelajaran, sementara peserta didik belajar secara aktif dengan fasilitas yang ada dengan arahan dari guru. Strategi seperti ini memberikan kesempatan

³ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemah*, hal. 421.

kepada peserta didik untuk mencari informasi bersama teman yang sesuai berdasarkan kategori kelompoknya. Maka secara tidak langsung guru telah membantu peserta didik untuk berpartisipasi dan sekaligus mengembangkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran, dan juga melatih kekompakan peserta didik dalam bekerja sama dengan teman kelompoknya, karena dengan banyaknya aktivitas belajar yang bagus maka prestasi belajar peserta didik juga akan baik.

Perbaikan proses pembelajaran salah satunya adalah pada mata pelajaran bahasa Arab. Bahasa Arab adalah bahasa asing yang unik. Bahasa Arab juga telah menunjukkan relevansi dan pengaruh yang besar terhadap dunia, berfungsi sebagai media kontak dan tempat komunikasi di sejumlah forum dunia. Pada titik ini, bahasa Arab telah berkembang menjadi bahasa yang sebanding dengan bahasa internasional lainnya yang digunakan diseluruh dunia.⁴ Bahasa Arab sangat berkaitan dengan *mufrodat* (kosakata). Mempelajari bahasa asing, unsur yang penting yang harus dipelajari adalah kosakata, sehingga akan sangat mudah sekali apabila seseorang dapat mempelajari penguasaan hafalan kosakata bahasa Arab (*Mufrodat*) dengan baik. Kosakata memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran bahasa arab, dimana kosakata (*mufrodat*) tersebut merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran bahasa itu sendiri. Kosakata bahasa arab sering menjadi sebab dari kurang minatnya peserta didik dengan mata pelajaran bahasa arab.

Observasi pada bulan Oktober 2023 di MI Plus Al Istighotsah kelas IV,

⁴ Siti Bahriah, *Afaq 'Arabiyyah* (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2008), hal. 2.

peneliti mengetahui mayoritas hasil belajar *mufrodat* bahasa Arab siswa sangat tidak memuaskan. Hasil belajar tersebut berbanding lurus dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh seorang pendidik. Bahasa Arab adalah bahasa asing, sehingga mengharuskan peserta didik untuk menguasai paling tidak kosakata-kosakata (*mufrodat*) yang sedang dipelajari pada bab yang sedang diajarkan dan diujikan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tergerak untuk mengamati bagaimana proses belajar mengajar dilaksanakan. Observasi tersebut menghasilkan fenomena-fenomena dugaan sebab dari hasil belajar *mufrodat* sangatlah minimalis yakni, peserta didik banyak yang tidak memperhatikan dikarenakan penyajian pembelajaran yang konvensional sehingga peserta didik merasa jenuh apalagi bahasa Arab ini dilaksanakan pada jam terakhir pembelajaran, peserta didik mengalami kesulitan menghafal *mufrodat* karena peserta didik merasa bosan dan sudah terlanjur menganggap bahwasanya bahasa Arab itu sulit, dan yang terakhir adalah pendidik mata pelajaran bahasa Arab bukanlah linier pendidikan sehingga kurang mengetahui model-model pembelajaran untuk mengatasi kejenuhan peserta didik.

Peserta didik kesulitan dalam menghafal bahasa Arab. Pola pikir peserta didik terhadap bahasa Arab ini sangat mempengaruhi keaktifan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran.⁵ Sebagian besar peserta didik mengungkapkan bahwa kesulitan dalam pengucapan juga tulisan bahasa arab, terutama untuk peserta didik MI kelas 4. Untuk menangani kesulitan peserta didik dalam mempelajari kosakata bahasa Arab maka pendidik perlu menggunakan model

⁵ Dian Ayu Havifah, "Pengaruh Penggunaan Metode Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Penguasaan Mufrodat Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Demak Tahun Pelajaran 2020/2021" (Walisongo, 2021), <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/14465/>.

pembelajaran yang mampu mengasah kreatifitas peserta didik yang tidak membosankan. Salah satu upaya tersebut adalah dengan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan minat peserta didik juga mempermudah peserta didik untuk memahami suatu materi pembelajaran. Sehingga memudahkan peserta didik.

Sikap siswa mengenai bahasa Arab berdampak besar pada seberapa terlibatnya mereka dikelas. Terakhir, ketika guru menyajikan materi dan siswa memilih untuk tidak memperhatikan pelajaran, mereka bermain sendiri. siswa juga kesulitan dalam penilaian yang diberikan guru; Faktanya, hanya sebagian kecil siswa di kelas yang mahir dalam kosakata (mufrodat). Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Bunda sentani, dengan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournamentt* (TGT) peserta didik lebih bisa memahami dan menghafalkan materi yang sedang dipelajari.⁶ Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut dalam penelitian ini, maka peneliti memilih metode pembelajaran kooperatif untuk mata pelajaran bahasa Arab kelas IV di MI Plus Al Istighotsah Panggungrejo Tulungagung dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang harapannya dapat mendorong semangat peserta didik untuk belajar menguasai kosakata bahasa Arab.

Peneliti menggunakan pembelajaran *cooperative learning* dengan harapan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran melalui

⁶ Restu Bunda Sentani, "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik di MIN 14 Blitar" (Tulungagung, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, 2020), <http://repo.uinsatu.ac.id/15918/>.

penerapan berbagai perbaikan model atau metodologi pembelajaran. Salah satu jenis kegiatan pembelajaran yang dilandasi pemikiran konstruktivis adalah pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *cooperative learning* ialah suatu model pembelajaran yang berbentuk kelompok dengan berbagai macam kemampuan peserta didik. Setiap anggota kelompok harus bekerja sama dengan anggota kelompok lainnya untuk saling membantu memahami isi pelajaran guna menyelesaikan tugas kelompoknya.⁷ Melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini peserta didik diharapkan dapat menguasai kosakata (*mufrodat*) bahasa Arab dengan cara mengidentifikasi melalui penemuannya sendiri secara langsung.

Berdasarkan uraian diatas, model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) diperlukan untuk variasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti akan meneliti tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Penguasaan hafalan dan Hasil Belajar *Mufrodat* Bahasa Arab Di MI Plus Al Istighotsah Panggungrejo Tulungagung”.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

- a. Model pembelajaran yang bersifat monoton sehingga membuat peserta didik merasa jenuh.
- b. Peserta didik kesulitan menghafalkan *mufrodat*.
- c. Hasil belajar *mufrodat* bahasa Arab yang kurang memuaskan.

⁷ Sutarto dan Syarifuddin, *Desain Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2013), hal. 105.

d. Peserta didik merasa bahasa arab adalah mata pelajaran yang sulit

2. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka permasalahan yang akan diteliti dibatasi pada hubungan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap penguasaan hafalan dan hasil belajar *Mufrodat* bahasa arab di MI Plus Al Istighotsah Panggungrejo Tulungagung.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Adakah pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap penguasaan hafalan *mufrodat* bahasa Arab peserta didik kelas VI di MI Plus Al Istighotsah Panggungrejo Tulungagung?
2. Adakah pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar *mufrodat* bahasa Arab peserta didik kelas VI di MI Plus Al Istighotsah Panggungrejo Tulungagung?
3. Adakah pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap penguasaan hafalan dan hasil belajar *Mufrodat* bahasa Arab peserta didik kelas VI di MI Plus Al Istighotsah Panggungrejo Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari rumusan masalah tersebut adalah:

1. Untuk menjelaskan pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap penguasaan hafalan

mufrodat bahasa Arab peserta didik kelas VI di MI Plus Al Istighotsah Panggungrejo Tulungagung.

2. Untuk menjelaskan pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar bahasa Arab peserta didik kelas VI di MI Plus Al Istighotsah Panggungrejo Tulungagung.
3. Untuk menjelaskan pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap penguasaan hafalan dan hasil belajar *mufrodat* bahasa Arab peserta didik kelas VI di MI Plus Al Istighotsah Panggungrejo Tulungagung.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban yang sifatnya sementara. Maksud dari jawaban yang bersifat sementara adalah jawaban sementara terhadap hasil penelitian yang dilakukan.⁸ Dengan adanya hipotesis, penelitian menjadi lebih terarah pengujiannya dengan kata lain hipotesis membimbing peneliti dalam melaksanakan penelitian dilapangan baik sebagai objek pengujian maupun dalam pengumpulan data.⁹ Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. H_a : Adanya pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap penguasaan hafalan *Mufrodat* bahasa Arab peserta didik kelas VI di MI Plus Al Istighotsah Panggungrejo Tulungagung.

H_o : Tidak adanya pengaruh yang signifikan penggunaan model

⁸ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2008), hal. 75.

⁹ Bungin, hal. 75.

pembelajaran *teams games tournament* terhadap penguasaan hafalan *mufrodat* bahasa Arab peserta didik kelas VI di MI Plus Al Istighotsah Panggungrejo Tulungagung.

2. H_a : Adanya pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar *mufrodat* bahasa arab peserta didik kelas VI di MI Plus Al Istighotsah Panggungrejo Tulungagung.

H_o : Tidak adanya pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar *mufrodat* bahasa Arab peserta didik kelas VI di MI Plus Al Istighotsah Panggungrejo Tulungagung.

3. H_a : Adanya pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap penguasaan hafalan dan hasil belajar *mufrodat* bahasa Arab peserta didik kelas VI di MI Plus Al Istighotsah Panggungrejo Tulungagung.

H_o : Tidak adanya pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap penguasaan hafalan dan hasil belajar *mufrodat* bahasa Arab peserta didik kelas VI di MI Plus Al Istighotsah Panggungrejo Tulungagung.

F. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournaments* terhadap

penguasaan hafalan dan hasil belajar *Mufrodat* bahasa Arab peserta didik kelas VI di MI Plus Al Istighotsah Panggungrejo Tulungagung.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dimaksudkan sebagai sumber untuk mengembangkan pendekatan alternatif dalam kegiatan pembelajaran dimadrasah.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai peta jalan untuk mengembangkan teknik pembelajaran dan sebagai alat penilaian untuk mendorong siswa berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peserta didik

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam bahasa Arab.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman Anda tentang berbagai model ketika Anda bekerja sebagai guru atau pendidik lainnya dan memberikan Anda pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan menggunakan model Teams Tournaments Games (TGT).

G. Penegasan Istilah

Penegasan istilah digunakan untuk menjelaskan istilah-istilah yang ada pada judul penelitian agar tidak terjadi salah pengartian atau kekurangan makna.

Istilah yang perlu diberi penegasan adalah istilah-istilah yang berhubungan dengan konsep-konsep pokok yang terdapat dalam judul penelitian.

1. Penegasan Konseptual

Penegasan konseptual adalah pengertian dari variable-variabel yang dibahas dalam sebuah penelitian. Penegasan konseptual bersifat formal. Penelitian ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Penguasaan Hafalan dan Hasil Belajar *Mufrodah* Bahasa Arab Di MI Plus Al Istighotsah Panggungrejo Tulungagung”. Maka penegasan istilah dari judul tersebut adalah:

a. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.¹⁰

b. *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament (TGT) dicetuskan oleh dua tokoh yakni, David DeVries dan Keith Edwards. Menurut Slavin, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu dari golongan *Cooperative Learning* yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka.¹¹

¹⁰ “Arti kata pengaruh - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online,” diakses 18 Juni 2024, <https://kbbi.web.id/pengaruh>.

¹¹ Andi Sulistio dan Nik Haryanti, *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)* (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2022), hal. 38.

c. Hafalan

Menurut Abdul Qoyyum, menghafal adalah menyampaikan ucapan diluar kepala (tanpa melihat tesk), mengokohkan dan menguatkannya didalam dada, sehingga mampu menghadirkan ilmu itu kapanpun dikehendaki.¹²

d. *Mufrodat* (Kosakata)

Kata *mufrodat* berasal dari bahasa Arab yang berarti perbendaharaan kata. Istilah *mufrodat* dalam bahasa Indonesia disebut kosakata. *Mufrodat* atau kosakata merupakan satuan atau unit bahasa yang tersusun secara horizontal yang berfungsi sebagai pembentuk kalimat. Dalam hal ini *mufrodat* bahasa Arab berarti kosakata yang berbahasa Arab.¹³

e. Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana dalam Teri Nurita, hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru disuatu sekolah dan kelas tertentu.¹⁴

f. Bahasa Arab

Wahab Rasyadi menyatakan bahwa bahasa Arab merupakan warisan budaya yang tidak ternilai yang senantiasa menjadi simbol

¹² Abdul Qoyyum, *Keajaiban Hafalan, Bimbingan bagi yang ingin Menghafal al-Qur'an* (Yogyakarta: Pustaka Al Haura', 2009), hal. 12.

¹³ Anshar, "Korelasi Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Dengan Keterampilan Berpidato Bahasa Arab," *Al-Maraji' : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 6, no. 1 (27 Juni 2022): hal. 69.

¹⁴ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat* 3, no. 1 (Juni 2018): hal. 175.

keagungan dan peradaban umat Islam. Bahasa yang dipilih oleh Allah SWT untuk menjadi bahasa al Qur'an sebagai wahyu-Nya yang diturunkan pada Nabi Muhammad Saw. Bahasa Arab sebagaimana bahasa asing lainnya, pada dasarnya berfungsi sebagai: 1) alat untuk mengekspresikan diri, 2) alat untuk berkomunikasi, 3) alat untuk mengadakan integrasi dan adaptasi sosial, d) alat untuk mengadakan kontrol.¹⁵

2. Penegasan Operasional

a. Model *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran *teams games tournament* adalah pembelajaran yang dilakukan secara kelompok-kelompok kecil yang mengandung unsur permainan dan juga pertandingan didalamnya.

b. Penguasaan Hafalan *Mufrodat* Bahasa Arab

Penguasaan *mufrodat* merupakan kecakapan dan keterampilan dalam menguasai perbendaharaan kata (*mufrodat*) bahasa Arab, baik seseorang itu hafal, mampu membuat suatu kalimat dan mampu membedakan jenis-jenis kosakata tersebut. Penelitian ini menggunakan teori Syaiful Mustofa sebagai instrument tes peserta didik. Karena objek penelitian adalah peserta didik kelas 4 MI maka indikator teori dari Syaiful Mustofa tidak semuanya dipergunakan melainkan hanya 2 indikator saja yakni indikator Peserta didik mampu menterjemahkan *mufrodat* dengan baik dan peserta didik mampu menggunakannya dalam

¹⁵ Muhammad Yusuf, "Kajian Teoritik Pengembangan Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Humanistik Di Madrasah Ibtida'iyah," *Shaut al Arabiyyah* 7, no. 2 (6 Desember 2019): hal. 137.

jumlah (kalimat) dengan benar, baik dalam bentuk ucapan maupun tulisan.

c. Hasil Belajar *Mufrodat Bahasa Arab*

Prestasi belajar adalah hasil belajar yang nampak pada peserta didik berupa perubahan sikap dan perubahan pengetahuan. Hasil belajar menyangkut 3 ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang merupakan hasil dari kegiatan belajarnya. Penelitian ini menggunakan teori Bloom sebagai instrument tes tulis peserta didik. Penelitian ini menggunakan aspek kognitif sebagai hasil belajar kognitif didasarkan pada kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik pada materi tersebut.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam pembuatan skripsi, perlu diperhatikan dalam penyusunannya. Oleh karena itu, sistematika yang baik dan benar sangat diperlukan. Secara garis besar skripsi dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir.

1. Bagian awal skripsi terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar table, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian inti skripsi terdiri dari :

BAB I : **Pendahuluan**, dalam hal ini penulis menguraikan tentang latar belakang masalah dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan

penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II : **Kajian teori**, dalam landasan teori ini membahas tentang pengaruh penggunaan metode pembelajaran *teams games tournament* terhadap penguasaan hafalan dan hasil belajar *mufrodat* bahasa Arab peserta didik kelas VI di MI Plus Al Istighotsah Panggungrejo Tulungagung.

BAB III : **Metode penelitian**, dalam bab ini membahas proses penelitian yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap penguasaan hafalan dan hasil belajar *mufrodat* bahasa Arab peserta didik kelas VI di MI Plus Al Istighotsah Panggungrejo Tulungagung.

BAB IV : **Hasil penelitian**, terdiri dari rekapitulasi hasil penelitian dan pembahasan rumusan masalah.

BAB V : **Pembahasan**, pada bab ini berisi data hasil penelitian dan penjelasan tentang hasil penelitian

BAB VI : **Penutup**, pada bab ini berisi penutup yang meliputi kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir, terdiri dari daftar rujukan dan lampiran.