

## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Judul.....	ii
Halaman Persetujuan Pembimbing.....	iii
Halaman Pengesahan .....	iv
Halaman Motto.....	v
Halaman Persembahan.....	vi
Halaman Kata Pengantar.....	vii
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar dan Diagram .....	xv
Daftar Lampiran .....	xvi
Abstrak .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	8
E. Hipotesis Penelitian.....	10
F. Penegasan Istilah .....	10
G. Sistematika Penulisan Skripsi.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori .....	15
1. Tinjauan Tentang Model Pembelajaran .....	15
a. Pengertian Model Pembelajaran.....	15
b. Ciri-ciri Model Pembelajaran.....	16
2. Tinjauan Tentang Model <i>Cooperative Learning</i> .....	17
a. Pengertian <i>Cooperative Learning</i> .....	17

b. Ciri-ciri <i>Cooperative Learning</i> .....	18
c. Prinsip-prinsip <i>Cooperative Learning</i> .....	19
d. Langkah-langkah <i>Cooperative Learning</i> .....	19
e. Tujuan <i>Cooperative Learning</i> .....	20
3. Tinjauan Tentang <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) .....	20
a. Pengertian <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT).....	20
b. Komponen <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT).....	21
c. Langkah-langkah pelaksanaan <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) .....	23
d. Kelebihan dan Kekurangan <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) .....	26
4. Tinjauan Tentang Motivasi Belajar .....	27
a. Hakikat Belajar.....	27
b. Pengertian motivasi belajar .....	29
c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	31
d. Jenis-jenis motivasi .....	33
e. Cara menggerakkan atau membangkitkan motivasi.....	34
5. Tinjauan Tentang Media <i>Flash Card</i> .....	35
a. Pengertian Media <i>Flash Card</i> .....	35
b. Macam-macam Media <i>Flash Card</i> .....	36
c. Kelebihan dan Kekurangan <i>Flash Card</i> .....	38
6. Tinjauan Bahasa Arab.....	38
a. Pengertian Bahasa Arab .....	38
b. Ruang lingkup Bahasa Arab .....	40
c. Penerapan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) dengan Media <i>Flash Card</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab.....	40
B. Penelitian Terdahulu .....	41
C. Kerangka Berfikir .....	44

### BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian .....	46
B. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	51
1. Lokasi Penelitian.....	51
2. Subjek Penelitian .....	52
C. Teknik Pengumpulan Data.....	53
D. Teknik Analisis Data .....	58
E. Indikator Keberhasilan .....	60
F. Tahap-tahap Penelitian .....	61
1. Tahap Pra Tindakan .....	61
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan.....	62

### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi hasil Penelitian .....	66
1. Alur Penelitian Tindakan .....	66
a. Kegiatan Pra Tindakan .....	66
b. Kegiatan Pelaksanaan Tindakan .....	71
2. Temuan Penelitian .....	102
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	104

### BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan .....	112
B. Saran .....	113

DAFTAR RUJUKAN .....	115
----------------------	-----

### LAMPIRAN-LAMPIRAN

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

### DAFTAR RIWAYAT HIDUP