

MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) DALAM PENGUSAAN KOSA KATA BAHASA ARAB

Intan Muflihah¹, Anggi Rahmadani²

¹UIN Raden Intan Lampung, Bandar Lampung, Indonesia

²UIN Raden Intan Lampung, Bandar Lampung, Indonesia
intan.muflihah@radenintan.ac.id

Abstract: *This research is backgrounded by students' problems in mastering and learning Arabic vocabulary. The factor that affects their abilities is that not all students have studied Arabic before they entered a faith-based school, and teachers still use a less interesting learning model on Arabic vocabulary material, which results in students being less interested and feeling bored during the lesson, so that students' ability to master Arabic vocabulary is low. To respond to this problem, researchers are interested in using the Teams Games Tournaments (TGT) learning model in improving the mastery of Arabic vocabulary in class X IPA MA Nahdathul Ulama Sumber Agung. The results of this study showed that before the application of the Teams Games Tournaments learning model in mastering Arabic vocabulary of class X IPA MA NU Sumber Agung, from data on the pre-cycle of completed students totaling 6 people (27.2%) while those who were not completed were 16 people (72.7%). Then after the Teams Games Tournaments learning model was applied in mastering Arabic vocabulary, in the first cycle there was an increase from 22 students who completed 11 people (50.0%) and those who did not complete 11 people (50.0%), then in cycle II experienced an increase from 22 students who completed 18 people (81.8%), who had not completed 4 people (18.1%). Thus, it can be seen that the results of the vocabulary mastery test for class X IPA have increased by 54.6%. Based on the results of research and data analysis, it can be concluded that the application of the Teams Games Tournaments learning model can improve the mastery of Arabic vocabulary for class X IPA MA NU Sumber Agung School year 2021/2022*

Keywords: *Teams Games Tournaments (TGT) Learning Model, Mastery, Arabic Vocabulary.*

ABSTRAK: Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan siswa dalam menguasai dan mempelajari kosakata bahas Arab. Faktor yang mempengaruhi kemampuan mereka ialah tidak semua siswa pernah belajar bahasa arab sebelum mereka masuk di sekolah yang berbasis agama, dan guru masih menggunakan model pembelajaran yang kurang menarik pada materi kosakata bahasa Arab, yang mengakibatkan siswa kurang berminat dan merasa bosan selama pelajaran berlangsung, sehingga kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa rendah. Untuk menyikapi permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas X IPA MA Nahdathul Ulama Sumber Agung. Hasil penelitian ini menunjukkan sebelum diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dalam penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas X IPA MA NU Sumber Agung, dari data pada pra siklus siswa yang tuntas berjumlah 6 orang (27,2%) sedangkan yang tidak tuntas 16 orang (72,7%). Kemudian setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dalam penguasaan kosakata bahasa Arab, pada siklus I mengalami peningkatan dari 22 siswa yang tuntas 11 orang (50,0%) dan yang tidak tuntas 11 orang (50,0%), kemudian pada siklus II mengalami peningkatan dari 22 siswa yang tuntas 18 orang (81,8%), yang belum tuntas 4 orang (18,1%). Dengan demikian dapat diketahui hasil tes penguasaan kosa kata peserta didik kelas X IPA mengalami peningkatan sebesar 54,6%. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas X IPA MA NU Sumber Agung Tahun ajaran 2021/2022.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT), Penguasaan, Kosakata Bahasa Arab.

Pendahuluan

Bahasa memiliki fungsi sebagai alat komunikasi. Komunikasi dapat berwujud langsung dan tidak langsung. Dalam proses berkomunikasi langsung, manusia lebih sering menggunakan ketrampilan menyimak dan berbicara. Sedangkan dalam proses berkomunikasi

tidak langsung, manusia lebih sering menggunakan ketrampilan membaca dan menulis (Tarigan, 1986). Komunikasi dapat berlangsung dimana saja dan komunikasi bisa berlangsung karena alat utama komunikasi adalah bahasa.

Menurut pendapat Al-Khuli bahasa adalah sistem suara yang terdiri atas simbol-simbol arbitrer (manasuka) yang digunakan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk bertukar pikiran atau berbagi rasa. Berdasarkan pendapat 'Abd Al-Majid menjelaskan bahwasanya bahasa adalah kumpulan isyarat yang digunakan oleh orang-orang untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, emosi, dan keinginan. Dengan definisi lain bahasa adalah alat yang digunakan untuk mendeskripsikan ide, pikiran, atau tujuan melalui struktur kalimat yang dapat dipahami oleh orang lain (Hermawan, 2011)

Untuk mempelajari bahasa Arab tentu saja kita memerlukan seorang guru, karena guru merupakan salah satu dari 3 unsur tak terpisahkan dari proses kegiatan belajar mengajar yaitu: siswa, guru dan materi bahan ajar. Suatu keberhasilan dalam proses belajar mengajar bisa dilihat dari pendekatan, metode, strategi, media dan model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut, agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai secara cepat, efektif, dan efisien. Dalam hal ini peneliti akan lebih fokus dalam model pembelajaran untuk keberhasilan dalam proses belajar mengajar dianggap efektif untuk diterapkan pada pelajaran bahasa Arab khususnya mufradat (kosakata).

Dari beberapa model pembelajaran yang telah ada, peneliti membatasi pembahasannya tentang model pembelajaran Team Games Tournaments (TGT). Model pembelajaran Team Games Tournaments merupakan salah satu model dari Cooperative Learning yang dianggap efektif untuk diterapkan pada pelajaran bahasa Arab khususnya mufradat (kosakata). Pembelajaran cooperative bukan hanya sebuah teknik pengajaran yang ditunjukkan untuk meningkatkan pencapaian prestasi para siswa, juga merupakan cara untuk menciptakan keceriaan, lingkungan yang pro-sosial di dalam kelas, yang merupakan salah satu manfaat penting untuk memperluas perkembangan interpersonal dan keefektifan.

Teams Games Tournaments (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pembelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skil-skil dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap permainan pada siswa-siswa lain yang berbeda (Huda, 2014).

Penerapan pembelajaran kooperatif dengan model Teams Games Tournaments (TGT) ini sangat tergantung pada kemampuan guru. Sejauh mana kemampuan guru mengidentifikasi keunggulan dan kelemahan suatu model pembelajaran yang diterapkan. Kemampuan guru dalam memilih suatu model pembelajaran untuk membantu siswa dalam mengikuti proses pembelajaran bahasa Arab sangatlah dibutuhkan.

Dalam proses pembelajaran bahasa Arab ada unsur-unsur bahasa yang harus diperhatikan, yaitu aswat (bunyi), mufradat (kosakata), dan qowaid (tata bahasa). Dalam hal ini penulis hanya akan membahas tentang kosakata (mufradat). Karena pembelajaran kosakata (mufradat) adalah salah satu unsur yang urgen dalam pembelajaran bahasa itu sendiri dan memegang peranan penting untuk menunjang keberhasilan kemampuan berbahasa. Menurut Horn, kosakata adalah sekumpulan kata yang membentuk sebuah bahasa. Peran kosakata dalam menguasai empat kemahiran berbahasa sangat diperlukan, sebagaimana yang dinyatakan Vallet bahwa kemampuan seseorang untuk memahami empat kemahiran berbahasa tersebut sangat bergantung pada penguasaan kosakata yang dimiliki (Mustofa, 2011). Thu'aimah memandang kosakata sebagai suatu kebutuhan dasar dalam pengajaran bahasa kedua dan sebagai salah satu syarat untuk dapat menguasai bahasa tersebut dengan baik. Seseorang tidak akan dapat menguasai suatu bahasa sebelum ia menguasai kosakata bahasa tersebut, sedikit atau banyak (Fachrurrozi & Mahyuddin, 2011).

Dari pendapat di atas dapat dipahami bahwa mufradat (kosakata) adalah kumpulan kata-kata baik itu isim, fiil atau adat yang membentuk bahasa yang diketahui seseorang, dan kumpulan kata tersebut akan digunakan untuk menyusun kalimat atau berkomunikasi dalam bahasa tersebut. Oleh karena itu, kosakata (mufradat) merupakan salah satu unsur bahasa yang harus dimiliki oleh pembelajar bahasa asing termasuk bahasa Arab. Perbendaharaan kosakata (mufradat) yang memadai dapat menunjang seseorang dalam berkomunikasi dan menulis bahasa tersebut. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa berbicara dan menulis merupakan kemahiran berbahasa yang tidak dapat tidak, harus didukung oleh pengetahuan dan kosakata (mufradat) yang kaya, produktif dan aktual

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada guru bahasa Arab di MA NU Sumber Agung bahwa selama ini dalam proses pembelajaran bahasa Arab guru menggunakan metode yang berpusat pada guru, kegiatan yang dilakukan guru menjelaskan materi dan memberikan latihan sehingga pembelajaran terlihat monoton dan kurang menarik. Guru membaca kosakata (mufradat) yang ada di dalam buku kemudian peserta didik mengikuti, kemudian mengartikannya dan memberi latihan soal terkait dengan materi yang dipelajari. Guru juga belum menggunakan metode maupun model pembelajaran yang lain sehingga membuat peserta didik kurang berminat dan merasa bosan selama pelajaran berlangsung.

Metode

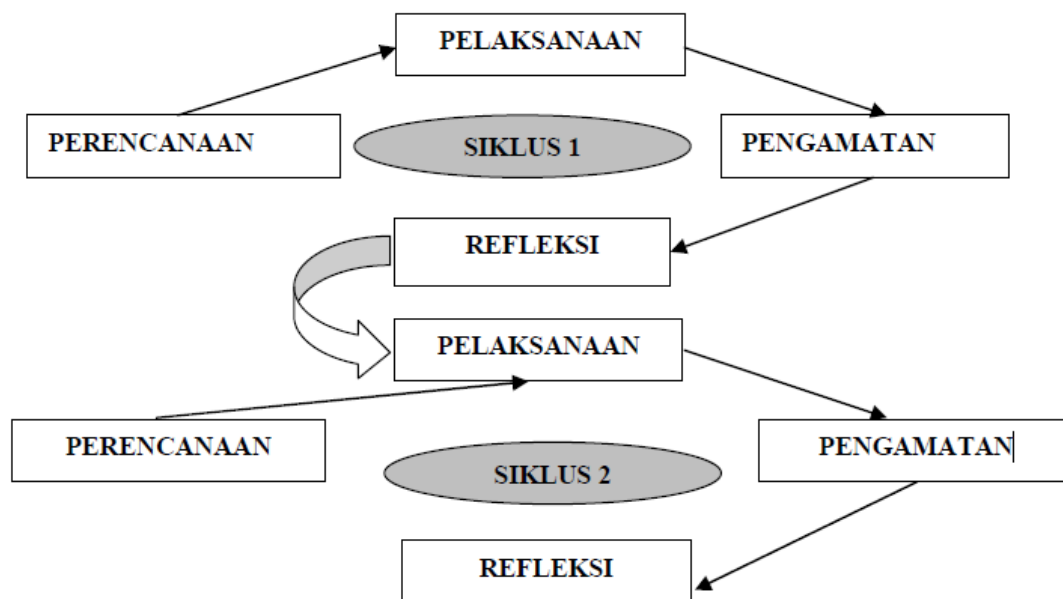
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subjek penelitian dikelas tersebut. Secara penelitian

tindakan diartikan sebagai penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan peningkatan mutu atau pemecahan masalah pada sekelompok subjek yang di teliti dan mengamati tingkat keberhasilan atau akibat tindakanya, untuk kemudian diberikan tindakan lanjutan yang bersifat penyempurnaan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi dan situasi sehingga diperoleh hasil yang lebih baik (Ermalinda, 2013).

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan 18 Mei Tahun 2022 di kelas X IPA MA NU Sumber Agung yang terletak jl. Depati Agung, Desa Sumber Agung Kecamatan Buay Madang, Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur Sumatera Selatan. Siswa di kelas X IPA MA NU Sumber Agung berjumlah 22 siswa, terdiri dari 8 laki-laki dan 14 perempuan.

Adapun Rancangan Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri atas beberapa siklus. Masing-masing siklus terdiri atas empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun skema metode Penelitian Tindakan Kelas untuk masing-masing siklus yaitu: (Arikunta, 2011)

Gambar 1. Skema Penelitian Tindakan Kelas Metode Kemmis dan Mc Taggart



Penjelasan singkat pada setiap siklus dapat peneliti uraikan sebagai berikut: pada tahap perencanaan meliputi: (1) Diskusi bersama guru bahasa Arab untuk menentukan materi dan model yang akan digunakan. (2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournaments. (3) Mempersiapkan materi yang akan disampaikan. (4) Menyusun soal tes untuk mendapatkan data hasil belajar siswa. (5) Mempersiapkan kelas dalam setting yang telah dirancang (6) Membuat lembar observasi tentang aktivitas siswa selama proses belajar mengajar

Pada tahap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah dipersiapkan. Dalam kegiatan pembelajaran guru menerapkan model Teams Games

Tournaments (TGT), guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kemudian guru menyampaikan materi yang akan di pelajari selanjutnya siswa di beri intruksi untuk memahami materi yang telah guru sampaikan dan setiap masing masing kelompok berdiskusi mengenai latihan-latihan yang ada di buku, lalu guru mengadakan perlombaan di meja turnamen. Beberapa kelompok masing-masing untuk menjawab pertanyaan yang telah guru siapkan. Jika kelompok tidak bisa menjawab pertanyaan, maka pertanyaan akan dilempar ke kelompok selanjutnya.

Tahap pengamatan ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Pada saat melakukan pengamatan, peneliti mencatat bagaimana proses pelaksanaan tindakan sedikit demi sedikit. Pengamatan menekankan terhadap keaktifan siswa selama proses pembelajaran kosakata bahasa Arab berlangsung. Pada tahap refleksi peneliti dan guru merinci dan menganalisa kendala-kendala yang dihadapi siswa serta hasil dari implementasi pemecahan masalah untuk menentukan perkembangan kemajuan dan kelemahan yang terjadi, sebagai dasar perbaikan perencanaan dan tindakan pada siklus berikutnya.

Hasil dan Pembahasan

Tujuan penelitian tindakan kelas ini untuk mengetahui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas X MA Nahdathul Ulama Sumber Agung . Hal ini dapat diketahui bahwa sebelum guru bahasa Arab belum menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) dan hanya menggunakan metode ceramah. Guru memulai pelajaran tentang materi mufradat, kemudian guru membacakan teks mufradat tersebut dan semua siswa mengikuti. Hal ini berdampak pada penguasaan mufradat siswa dari 22 siswa yang tuntas 6 siswa (27,2%), dan yang tidak tuntas sebanyak 16 siswa (72,7%) hal ini berarti bahwa penguasaan kosakata bahasa Arab siswa masih rendah.

Dilihat dari penerapan model pembelajaran Teams Games Tournaments pada siklus I, setelah menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) menunjukan pola pembelajaran yang sudah berjalan tetapi belum maksimal. Dalam setiap pembahasan materi kosakata bahasa Arab siswa kurang berkonsentrasi selama pembelajaran berlangsung dan masih terlihat bingung saat melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) sehingga memerlukan waktu yang banyak, serta masih adanya siswa yang tidak serius pada proses pembelajaran berlangsung. Maka hal tersebut menunjukan indikasi belum adanya keberhasilan dalam pembelajaran mufradat. Hal itu dapat diketahui dari pengambambilan nilai secara individu bahwasanya dari 22 siswa yang tuntas 11 siswa (50,0%) dan yang tidak tuntas 11 siswa (50,0%) hal ini berarti penguasaan kosakata bahasa Arab siswa sudah mengalami sedikit peningkatan dari data awal.

Dilanjutkan pada siklus II setelah diadakannya perbaikan oleh guru dan peneliti. Pada siklus II ini memfokuskan agar siswa agar lebih fokus dan aktif lagi dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Pola pembelajaran sudah berjalan dengan baik. Siswa mulai antusias dan semangat dalam belajar serta tidak merasa bingung lagi. Siswa juga sudah memahami model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) dalam penerapannya dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab sehingga siswa tidak bingung lagi dalam prakteknya. Siswa sudah tidak merasa jenuh dan bosan lagi karena model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) ini mengandung unsur permainan dan perlombaan yang cocok untuk siswa yang tidak menyukai pelajaran bahasa Arab. Siswa mengalami peningkatan dalam hal pelafalan, penggunaan dalam kalimat, dan penenerjemahan bentuk-bentuk mufradat, hal ini dapat diketahui dari 22 siswa yang tuntas 18 siswa (81,8%) dan yang tidak tuntas 4 siswa (18,1%), maka dari itu berarti adanya peningkatan yang signifikan. Dalam pelaksanaan penelitian setiap siklus terdapat peningkatan hasil dari tes penguasaan kosakata bahasa Arab siswa sebagaimana dalam tabel rekapitulasi berikut ini.

Tabel 1
Rekapitulasi Hasil Tes Penguasaan Kosa Kata Kelas X IPA
MA NU Sumber Agung Data Awal-Siklus II

No	Penguasaan Kosakata	Data Awal	Siklus I	Siklus II
	Tuntas	6 (27,2%)	11 (50,0%)	18 (81,8%)
	Tidak Tuntas	16 (72,7%)	11 (50,0%)	4 (18,1%)
	Jumlah Total	22 (100%)	22 (100%)	22 (100%)

Berdasarkan grafik di atas dapat dipahami bahwa sebelum model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) nilai penguasaan kosakata bahasa Arab siswa masih sangat rendah hal ini diperoleh data awal dengan jumlah siswa 22 orang, 6 orang (27,2%) yang tuntas dan 16 orang (72,7%) yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa di kelas X MA NU Sumber Agung tahun ajaran 2021/2022.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebagaimana yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa.

1. Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas X IPA MA Nahdathul Ulama Sumber Agung dapat diterima dengan baik oleh siswa dan siswa menjadi lebih aktif. Hampir seluruh siswa mengakui dengan menggunakan model TGT pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam mengemukakan ide-idenya, serta aktif dalam pembelajaran.
2. Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) dapat meningkatkan

penguasaan kosakata (mufradat) siswa kelas X IPA MA Nahdathul Ulama Sumber Agung. Hal ini dapat dibuktikan dengan sebelum menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) penguasaan kosakata (mufradat) siswa masih rendah, dapat dilihat dari data awal sebelum siklus dengan jumlah 22 siswa yang tuntas 6 orang (27,2%) yang belum tuntas 16 orang (72,7%). Kemudian pada siklus I, setelah dilaksanakan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) pada kelas X IPA MA Nahdathul Ulama Sumber Agung melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi terdapat peningkatan dalam penguasaan kosakata (mufradat) siswa walaupun belum maksimal. Hal ini dapat dilihat dari 22 siswa yang tuntas menjadi 11 orang (50,0%) dan yang tidak tuntas 11 orang (50,0%). Selanjutnya pada siklus II setelah dilakukan perbaikan oleh peneliti, penerapan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) dengan tahapan yang sama yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi terdapat peningkatan yang signifikan pada siklus II yaitu dari 22 siswa yang tuntas 18 orang (81,8%) dan yang tidak tuntas 4 orang (18,1%).

Dengan hal ini dapat diketahui bahwa dengan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) terjadi peningkatan yakni sebelum menerapkan model pembelajaran ini siswa yang tuntas sebanyak 6 siswa (27,2%), namun setelah penerapan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) pada siklus I dan siklus II yang tuntas sebanyak 22 siswa (81,4%). Hal ini berarti terjadi peningkatan 59,1 %.

Referensi

- Acep Hermawan (2011), *metodologi pembelajaran bahasa arab*, Bandung, penerbit: PT. Remaja Rosada Karya.
- Ahmad Muhtadi Ansor (2009), *Pengajaran Bahasa Arab Media dan Metode-metodenya*, Yogyakarta, Teras.
- Ahmad Fuad Effendy (2005), *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, Malang: Misykat.
- Aris Shoimin (2014), *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam kurikulum 2013, Pembelajaran*, Yogyakarta, Ar-ruzz Media.
- Aziz Fachrurrozi dan Erta Mahyuddin (2011), *Teknik pembelajaran Bahasa Arab*, Bandung: Pustaka Cendekia Utama.
- Haryono, S.Pd (2015), *Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta, Amara Book.
- Hasan Saefuloh (2016), *Ayo Fasih Berbahasa Arab MA Kelas X*, Malang, erlangga.
- Husnul Fatimah, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Pada Peserta Didik Kelas XII IPA SMA Negeri 1 Gunung Sugih" (Skripsi, UIN Raden Intan, 2019/2020).
- Joko Subagyo (2011), *Metode Penelitian dalam Teori & Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005), Jakarta: Balai Pustaka.
- Kunandar (2011), *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta, Rajawali Pers.
- Lexy.J.Moleong (2002), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya.
- Melfin L. Silberman (2004), *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Bandung, Nusamedia dan Nuansa.
- Miftahul Huda (2014), *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
- Muhammad Ali Al-Khuli (2010), *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Basan Publishing.

- Mulyadi (2010), *Evaluasi Pendidikan*, Malang: Uin-Maliki Press.
- Paizaluddin, Ermalinda (2013), *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Panduan Teoritis Dan Praktis*, Bandung, Alfabeta.
- Rusman (2012), *Model Pembelajaran*, Jakarta, P.T. Raja Grafindo Persada.
- Sholihatul Atik Hikmawati, *Penerapan Mode Kooperatif Model Teams Games Tournaments (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Maharah Qiroa'ah Siswa Kelas XII Bahasa MAN Batu* (Skripsi, Universitas Negri Malang, 2009/2010).
- Sugiyono (2016), *Metodologi Penelitian Pendidikan* Bandung, Alfabeta.
- Suharsimi Arikunta dkk (2009), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarata, Bumi Akasara.
- Suharsimi Arikunto (2002), *Prosedur Penelitian*, Jakarta, PT. Rineka Cipta.
- Syaiful Mustofa (2011), *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, Malang, Uin-Maliki Press.
- Tukiran Taniredja (2011), *Model-model Pembelajaran Inovatif*, Bandung: Alfabeta.
- Wina Sanjaya (2011), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group.
- Yandianto (2000), *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Bandung, M25.
- Yatim Rianto (2009), *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi Bagi Guru Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran Yang Efektif dan Berkualitas*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group.
- Zakiya Yahya, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Studi Eksperimen Kuasi Terhadap Siswa Kelas Sepuluh X SMA Negeri 11 Bandung* (Skripsi, UPI, 2013/2014).