

## PENINGKATAN MAHAROH AL-KITABAH SISWA MELALUI IMPLEMENTASI TGT BERBASIS QR-CODE

**Chusnia Rahmawati<sup>1</sup>, Lailatul Qomariyah<sup>2</sup>, Muhammad Fatkhur Rizal<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Agama Islam, Universitas Hasyim Asyari

<sup>2</sup>Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Agama Islam, Universitas Hasyim Asyari

<sup>3</sup>Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Hasyim Asyari

E-mail :nina020290@gmail.com<sup>1</sup>

---

### *Abstrak*

*Keterampilan menulis bahasa Arab atau yang dikenal dengan Maharoh Al-Kitabah adalah sebuah keterampilan yang membutuhkan beberapa kemampuan siswa secara berkesinambungan dimulai dengan keterampilan menyampaikan sebuah ide gagasan menjadi sebuah kata dan kalimat sederhana hingga paragraf serta menerjemahkan ide atau pemikiran dari bahasa ibu (Indonesia) ke bahasa kedua atau bahasa Arab. Tidak mudah dalam mengimplementasikan keterampilan menulis Arab oleh karena itu peneliti melakukan penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu seberapa efektif penggunaan Team Games Tournament berbasis Quick Respond Code dalam pembelajaran Bahasa Arab khususnya pada maharoh Al-Kitabah. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi perubahan antusiasme peserta didik dalam kegiatan belajar dan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam Maharoh Al-Kitabah dengan capaian nilai 73.68% yang mendapatkan nilai diatas KKM setelah kegiatan.*

**Kata kunci:** *Maharoh Al-Kitabah, Team Games Tournament (TGT), QR-Code*

### 1. PENDAHULUAN

Dalam dunia Pendidikan metode dan media pembelajaran adalah sebuah unsur penting dalam proses optimalisasi kemampuan pemahaman peserta didik, ketika mempelajari bahasa Arab ada empat keterampilan yang harus dilaksanakan oleh pendidik kepada peserta didik yakni *Maharoh Al-Istima'*, *Maharoh Al-Kalam*, *Maharoh Al-Qiro'ah*, dan *Maharoh Al-Kitabah*. Tidak mudah bagi seorang pengajar bahasa Arab dalam mengaplikasikan empat *Maharoh* atau keterampilan ini khususnya *Maharoh Al-Kitabah* dikarenakan tidak semua siswa memiliki kompetensi menulis Arab apalagi setiap siswa memiliki kemampuan dan background pendidikan yang berbeda - beda. Pasalnya *Maharoh Al-Kitabah* adalah keterampilan tertinggi dalam empat keterampilan berbahasa, ada dua sisi yang menjadikan *Maharoh Al-Kitabah* ini sering tidak tuntas ketika kegiatan belajar mengajar yang pertama adalah dikarenakan guru merasa kesulitan dalam menerapkan keterampilan ini, yang kedua guru menganggap keterampilan *Maharoh Al-Kitabah* ini tidak begitu penting sehingga keterampilan menulis Arab adakalanya tidak dikoreksi dan akhirnya terlewat dari penilaian, maka hal inilah yang mengakibatkan hasil kemampuan siswa tidak tuntas dan jauh dari nilai Kriteria Kelulusan Minimum (KKM) yang sudah direncanakan diawal tahun pembelajaran.

Untuk itu guru hendaknya tidak meninggalkan salah satu dari keempat keterampilan berbahasa, apabila dirasa keterampilan ini susah maka guru bisa mulai untuk menguji coba berbagai macam media dan metode pembelajaran di zaman modern sekarang yang bisa diimplementasikan dengan *Maharoh Al-Kitabah*. Guru atau pendidik dapat mencari media dan metode yang paling cocok dan relevan dengan kebutuhan siswa, karena tidak semua kelompok belajar akan cocok dengan metode dan media belajar di kelompok belajar yang lain. Kurangnya praktek, minimnya pendampingan serta optimalisasi pemanfaatan teknologi dan internet juga bisa menjadi salah satu masalah yang ditemukan padahal sebetulnya kita bisa memanfaatkan teknologi contohnya ketika jam kosong guru bisa menitipkan tugas kepada guru piket dengan menggunakan media dan metode yang ada sehingga pembelajaran bahasa Arab tidak tertinggal, karena di zaman sekarang ini materi pembelajaran dapat dengan mudah diakses di internet dan praktik ini

bisa meningkatkan motivasi belajar siswa dengan mempergunakan kemajuan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga kegiatan belajar tetap terlaksana dengan optimal. Permasalahan lain yang ditemukan yakni tidak adanya bahan ajar modul atau buku pegangan khusus untuk siswa MA Ar-Rohman karena siswa hanya memegang LKS (Lembar Kerja Siswa) sedangkan LKS tidak begitu dalam dalam menfokuskan empat maharoh dalam pembelajaran bahasa khususnya dalam *maharoh Al-kitabah, selain* modul dan buku ajar yang kurang memadai, kurangnya optimalisasi pemanfaatan teknologi dan internet, dan fasilitas pendukung seperti laboratorium bahasa dan kurangnya interaksi guru kepada siswa adalah beberapa masalah yang ditemukan.

Dari beberapa temuan hasil observasi kepada siswa siswi kelas XII di MA Ar-Rohman dalam kegiatan wawancara peneliti mendapati beberapa temuan perbedaan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran Bahasa Arab, disisi lain peserta didik mengeluhkan metode pembelajaran yang kurang menarik, dan minimnya penggunaan media pembelajaran ketika kegiatan belajar mengajar. Hal ini dikuatkan juga dari wawancara kepada guru pengajar yang mana beliau merasa terbebani dengan kelebihan jam mengajar di lembaga utama sehingga harus terbagi konsentrasinya dan berakibat sering terjadi jam kosong dan tidak tuntasnya materi pembelajaran, pengajar juga merasa kurang begitu familiar dengan media dan metode kekinian dikarenakan usia, untuk itu peneliti mencoba untuk mengimplementasikan metode *Team Games Tournament* berbasis *Quick Response Code* ke dalam beberapa tahapan dan perencanaan.

Team Game Tournament akan menjadi model pembelajaran inti dikelas, model pembelajaran ini juga akan dibantu dengan menggunakan QR-Code dengan cara memindai barcode dari situulah kemudian siswa saling berdiskusi dengan anggota kelompoknya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Kegiatan turnamen juga akan menjadi trik untuk menyasiasi perbedaan kemampuan siswa pada kegiatan ini guru atau peneliti diharapkan mencatat hal-hal yang sekiranya menjadi kendala dari setiap siklusnya dan catatan ini dilanjutkan dengan refleksi diakhir pertemuan demi mendapatkan kemajuan ada siklus selanjutnya. Kegiatan Team Games Tournament berbasis QR-Code ini akan juga akan efektif lebih apabila menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dan yel-yel tim di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain. Penggunaan QR-Code, audio visual juga membuat siswa lebih mudah memahami pembelajaran, materi dengan bentuk video atau kuis juga menambah semangat siswa dalam kegiatan belajar mengajar. (Merti, 2022).

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Maharoh Al-Kitabah

Abdullah Al-Ghali and Abdul Hamid Abdullah mengatakan *Maharah Al-Kitabah*, juga dikenal sebagai kemahiran menulis, mengacu pada keterampilan menyampaikan pemikiran dalam bentuk tulisan, meliputi kemampuan mengartikulasikan gagasan melalui komposisi kata sederhana hingga tugas yang lebih kompleks yaitu menyusun teks. Keterampilan ini melibatkan pembentukan huruf yang jelas dan tidak ambigu, mematuhi aturan penulisan Arab yang ditetapkan seperti yang diakui oleh penutur asli, memastikan integritas kata-kata yang pada akhirnya menyampaikan makna yang diinginkan.

Maharah al-kitabah juga dapat diartikan ketrampilan atau pelatihan menulis secara objektif demi menghindari kesalahan dalam penulisan huruf hijaiyah, hal ini diperlukan untuk mengembangkan pemikiran dan menambah hasil informasi linguistik dan meningkatkan model dalam menulis. Menulis termasuk kegiatan positif yang membutuhkan berpikir di dalam menulis memiliki tujuan dan sistem, dan setelah itu di praktekkan di dalam tulisan. Maharah Al-kitabah, tidak hanya berkaitan dengan tulis menulis namun juga dengan tanda bacanya maka bisa dikatakan bahwa urgensi Maharah Al-Kitabah tidak hanya terletak pada penulisan huruf arabnya saja, akan tetapi juga pada bunyi bacaan yang saling bertautan. Apabila siswa dapat membaca sebuah teks dengan benar, maka artinya ia mampu membedakan bentuk huruf dan menuliskannya dengan benar sesuai kaidah. Sebaliknya, jika ingin menulis dengan tulisan yang benar, maka harus mampu membaca dan mendengar bacaan dengan tepat dan benar pula. Dengan demikian, kualitas bacaan yang bagus, akan mampu mengantarkan pada Maharah Al-Kitabah yang maksimal (Krismanto: 2012)

### 2.2 Metode Team Games Tournament (TGT)

Robert Slavin merancang *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai strategi pendidikan untuk membantu siswa memahami konten pendidikan secara lebih lengkap. Dalam metode ini, siswa dibagi menjadi beberapa tim yang terdiri dari empat atau lima orang dengan tingkat pencapaian yang berbeda-beda. Penelitian Slavin menunjukkan bahwa TGT meningkatkan kompetensi dasar, kinerja akademik, dan

mendorong interaksi positif antar siswa. TGT juga menekankan pada aktifitas siswa dalam proses belajar dengan mengoptimalkan keterlibatan siswa. Secara umum menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Team Games Tournament dapat menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan dapat pula meningkatkan keaktifan mereka dalam berfikir.(Naseha, 2022)

David De Vries dan Keith Edwards dari Johns Hopkins University awalnya berpikir tentang *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai cara untuk belajar bersama. Siswa berpartisipasi dalam permainan akademis dengan timnya dan mendapatkan poin untuk meningkatkan posisi timnya. Semua pertandingan ini dimainkan di "meja turnamen" yang terdiri dari tiga pemain, masing-masing dengan rekaman permainan sebelumnya. Dengan menggunakan metode ini, siswa dimotivasi untuk bekerja sama, berkompetisi, dan berpartisipasi secara kreatif dalam proses belajar.(Veloo et al., 2016)

### 2.3 Quick Response (QR) Code

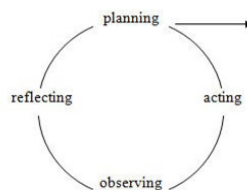
Soon (2008) menjelaskan bahwa Denso Wave, divisi dari Denso Corporation, sebuah perusahaan di Jepang, mengembangkan kode matriks atau kode batang dua dimensi yang disebut kode QR, yang berarti "respon cepat". Salah satu fungsi utama kode QR, yang pertama kali dirilis pada tahun 1994, adalah untuk membuatnya mudah dibaca oleh pemindai QR. Berbeda dengan bar code yang hanya dapat menyimpan informasi secara horizontal, QR code dapat menyimpan informasi secara vertikal yang memungkinkan mereka dengan mudah menyimpan lebih banyak data.

Seperti yang dijelaskan oleh Wina dkk bahwa JSIKA (2016), Metode pelabelan kode QR melibatkan penggunaan label kode QR untuk mengidentifikasi produk. Lebih lanjut JSIKA menjelaskan bahwa QR code merupakan evolusi dari bar code tradisional (bar code) yang biasanya terdiri dari garis-garis dengan ketebalan berbeda-beda. Sebagai perbandingan, kode QR, seperti yang dijelaskan oleh Ariska (2016), menawarkan banyak keuntungan dibandingkan dengan barcode konvensional.

## 3. METODE

Penelitian ini menggunakan metode Kurt Lewin, dengan menggunakan model fundamental yang terdiri dari empat tahapan utama dalam setiap siklus, siklus ini diuraikan oleh Kurt Lewin: perencanaan, pengambilan tindakan, observasi, dan refleksi. Proses penelitian dimulai dari tahap perencanaan, namun karena adanya sifat siklus dari empat komponen, setiap tahapan terus berfungsi dengan sedikit adaptasi agar selaras dengan kebutuhan peneliti.

Untuk memulainya, peneliti memulai dengan tahap perencanaan yang meliputi kegiatan seperti melakukan wawancara kepada siswa dan guru, membuat materi berbasis *Quick Response (QR) code*, dan memulai kegiatan pra siklus. Setelah itu peneliti melanjutkan ke tahap tindakan, dimana peneliti mulai menerapkan metode dan media yang direncanakan berdasarkan rencana awal. Selanjutnya, peneliti melanjutkan ke tahap observasi, dimana peneliti bisa mengevaluasi skor. dan melacak perubahan efektivitas atau nilai siswa hingga berakhir kegiatan peneliti sampai pada tahap refleksi, yang meliputi evaluasi peneliti secara tertulis dan lisan, yang memungkinkan siswa mengungkapkan kesan, pesan, harapan, dan kritik positif terhadap proses pembelajaran.(Widayati, 2008)



Gambar 1. Rancangan Penelitian Tindakan Model Kurt Lewin

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Fokus penelitian untuk peningkatan Maharah Al-Kitabah ini diimplementasikan di mata pelajaran Bahasa Arab khususnya pada keterampilan menulis, penelitian ini diterapkan di kelas XII MA Ar-Rohman Sumoyono, pendampingan kegiatan ini dilaksanakan setiap hari sabtu menyesuaikan dengan mata pelajaran bahasa Arab di sekolah. Dalam pelaksanaannya peneliti membutuhkan dua kali siklus : pada siklus pertama ditemukan beberapa kendala di kelas XII IPS sehingga tujuan pendampingan belum dapat terlaksana.

kemudian diadakan rangkaian siklus kedua setelah menganalisis kendala – kendala di siklus pertama untuk mewujudkan tujuan penelitian dan dihasilkan peningkatan hasil belajar siswa dan semakin meratanya kemampuan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab maka akhirnya peneliti memutuskan berhenti pada siklus kedua, dan tidak melanjutkan pada siklus ketiga. Adapun urutan implementasi kegiatan adalah sebagai berikut:

1. **Perencanaan Kegiatan (Planning)**, dalam perencanaan kegiatan peneliti menyiapkan beberapa materi dan media pendampingan yang sudah disesuaikan dengan hasil kegiatan pra-siklus, menyesuaikan dengan masalah dilapangan yakni tidak meratanya kemampuan siswa dalam maharoh Al-Kitabah maka peneliti memutuskan untuk menggunakan metode Team Games Tournament dalam implementasinya para siswa dibagi dalam beberapa tim belajar yang terdiri dari empat sampai lima orang sesuai dengan jumlah siswa kelas, pembagian kelompok berpedoman terhadap hasil dari nilai yang didapatkan dari kegiatan pra siklus agar sesuai dengan hasil pemetaan kemampuan siswa, dalam satu kelompok terdiri dari siswa dengan nilai tinggi dan rendah sehingga tidak ada dominasi kelompok tertentu. Dalam hal ini apabila ditemukan perbedaan kemampuan siswa dikelas implementasi TGT membantu siswa agar tidak terjadi kesenjangan antara siswa yang kurang mahir dengan siswa yang mahir, karena dalam TGT ini dalam satu kelompok siswa akan saling melengkapi dan membantu satu sama lain  
Selanjutnya materi yang sudah dipersiapkan diolah menggunakan *Quick Response (QR) Code* lalu dicetak agar siswa menjadi pusat pembelajaran (student center) pendekatan dengan media ini juga diharapkan agar siswa lebih aktif adalah dengan memanfaatkan teknologi. Siswa dengan mudah bisa memindai QR-Code yang berbentuk kode-kode dan langsung dapat diterjemahkan dalam hitungan detik berupa link untuk menyimak materi atau bahan ajar.



Gambar 2. Beberapa hasil pembuatan materi pembelajaran berbasis Quick Response (QR) Code

2. **Pelaksanaan Kegiatan (Acting)**, pada kegiatan pelaksanaan (Acting) siswa dibagi kebeberapa kelompok yang sudah ditentukan lalu disiswa diminta untuk memindai barcode dengan smartphone hingga muncul link materi, materi kemudian didengarkan, dipahami dan dibahas dengan kelompok masing – masing, guru juga bertugas untuk memberi penguatan dan memberi pemahaman tambahan apabila dirasa siswa masih belum memahami materi, setelah itu guru memulai inti kegiatan dimana guru menyebutkan beberapa kata atau kalimat dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa Arab dan memerintahkan siswa untuk menerjemahkannya dan menulis jawabannya di papan tulis, Apabila soal berupa praktek menulis arab guru bisa membacakan sebuah kata atau kalimat yang diinginkan lalu mengulang sebanyak tiga kali pelafalan dan hendaknya guru melafalkan dengan perlahan disertai dengan makhorjul huruf yang benar dan jelas. Setiap kelompok lalu dengan segera merespon dengan mengirimkan perwakilannya untuk maju kedepan dan menuliskan hasil diskusi di papan tulis, setelah itu guru bisa langsung mengoreksi hasil jawaban siswa dan melanjutkan hingga terpenuhi seluruh indikator dari tiap KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar).
3. **Observasi (Observing)**, pada kegiatan ini peneliti mencatat nilai yang didapatkan tiap kelompok, dan juga memperbaiki kesalahan kesalahan yang terjadi selama kegiatan inti, segala kesulitan yang ditemui siswa harus diselesaikan agar tidak ada kesalahpahaman konsep. Selama fase ini, penting bagi peneliti dan guru untuk menilai kondisi yang berkembang dan perubahan yang mungkin terjadi selama pelaksanaan tindakan. Selain itu, temuan observasi menjadi acuan dasar untuk refleksi dan perencanaan untuk siklus berikutnya, kedua belah pihak harus terlibat aktif dalam mengamati kegiatan belajar mengajar selama sesi pengajaran ini.

4. **Refleksi (Refecting)**, Kegiatan refleksi ini peneliti mengevaluasi kegiatan awal dari pra siklus, perencanaan, pelaksanaan, dan kegiatan observasi lalu kemudian dilanjut dengan siklus selanjutnya dan terus dievaluasi hingga mendapatkan peningkatan untuk itulah diperlukan evaluasi secara berkala untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

#### 4.1 IMPLEMENTASI SIKLUS 1

Penyelarasan dengan kompetensi yang ingin dicapai menjadi fokus siklus awal ini. Kompetensi tersebut meliputi pemahaman fungsi sosial, struktur teks, dan komponen kebahasaan (seperti bunyi, kata, dan makna) yang relevan dengan tema: *الرياضة (أنواع الرياضة)*, maka pada siklus ini siswa diminta untuk menyimak materi dari barcode yang sudah discan kemudian tiap kelompok mendiskusikan dan saling gotong royong dalam menjawab pertanyaan yang diminta, guru melafalkan macam – macam olahraga dalam Bahasa Arab dan siswa menuliskannya dengan tepat di papan. Siklus observasi awal menunjukkan bahwa beberapa anggota tim menunjukkan kurangnya antusiasme untuk berpartisipasi selama kegiatan Turnamen Permainan Beregu, dengan alasan kesulitan yang dirasakan dalam belajar bahasa Arab. Pada kegiatan refleksi menghasilkan kesimpulan bahwa kegiatan pembelajaran pada fase ini tidak mencapai keberhasilan yang utuh hal ini dikuatkan dengan hasil kerja kelompok masih banyak siswa XII IPS yang mendapatkan nilai rata rata dibawah KKM. Namun tidak pada nilai rata rata XII IPA yang mencapai nilai rata rata kelompok cukup memuaskan, rata-rata nilai siswa mencapai perolehan nilai kelas 83. Jauh berbeda dengan nilai XII IPS dalam prakteknya menunjukkan bahwa siswa tidak memiliki motivasi untuk belajar menggunakan metode Team Games Tournament. Oleh karena itu, catatan ini kemudian digunakan sebagai dasar atau pedoman untuk tindakan di siklus kedua.

#### 4.2 IMPELEMTASI SIKLUS 2

Berpedoman dari siklus pertama, peneliti memulai dengan perbedaan penanganan pada dua kelas, kelas XII IPS diberikan treatment yang berbeda dengan kelas XII IPA dimulai dengan memberikan QR-Code, aneka kuis dan motivasi agar beberapa siswa yang kurang antusias berkenan membaaur dan mau berkerjasama antar team, dan juga kegiatan kontrak belajar dengan perjanjian punishment dan reward berharap perubahan sikap pada siklus kedua. Perubahan treatment yang dilakukan akhirnya membuahkan hasil rata – rata nilai siswa kelas XII IPS didapatkan pada siklus kedua perubahan sikap dan kerjasama kelompok jauh lebih baik dibandingkan siklus dengan rata- rata nilai 53 dengan prosentase kelulusan jumlah siswa yang telah mencapai KKM mencapai 70%. Data menunjukkan bahwa dengan menerapkan pendekatan pembelajaran Team Games Tournament disertai dengan perubahan alur tahapan dan sedikit motivasi, siswa XII IPS berhasil mencapai Standar Ketuntasan Minimal (KKM). Analisis refleksi siklus II menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar dibandingkan siklus sebelumnya, dan terlihat bahwa kinerja tes kognitif siswa meningkat pada siklus II, dengan persentase siswa yang memenuhi atau melampaui KKM lebih tinggi. Selain itu, data menunjukkan bahwa kinerja tes kognitif siswa meningkat selama siklus kedua.

SIKLUS	KELAS	RATA – RATA NILAI	CAPAIAN KKM%	KETERANGAN
Pra Siklus				
Siklus 1	XII IPS	39	10,53%	<i>Tidak Tuntas</i>
Siklus 2	XII IPS	55	73.68%	<i>Tuntas</i>

Tabel 1. Capaian Nilai Kriteria Ketuntasan Minimum XII IPS

SIKLUS	KELAS	RATA – RATA NILAI	CAPAIAN KKM%	KETERANGAN
Pra Siklus				
Siklus 1	XII IPA	67	71,43%	<i>Tuntas</i>
Siklus 2	XII IPA	77	85,71%	<i>Tuntas</i>

Tabel 2. Capaian Nilai Kriteria Ketuntasan Minimum XII IPA

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat peneliti rangkum sebelum penerapan pembelajaran Team Games Tournament dengan memanfaatkan Quick Response (QR) Codes dalam implementasi pelajaran bahasa Arab di MA Ar-Rohman Sumoyono adalah sebagai berikut: Keterlibatan dan antusiasme siswa sangat rendah dan terbatas sebelum pelaksanaan dan penerapan metode pembelajaran Team Games Tournament berbasis Quick Response Code dan prestasi akademik pada mata pelajaran bahasa Arab masih di bawah standar, Ketika menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis QR Code dan improvisasi dalam Team Games Tournament engagement dan antusiasme siswa terjadi peningkatan yang signifikan yang dilihat pada awal siklus, hanya 10,53% yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan rata-rata pembelajaran 10%, meningkat dan berangsur memberikan dampak positif pada siklus kedua dengan hasil belajar sebesar 55 sehingga tingkat kelulusan menjadi 73.68%.

### 5.2 SARAN

Pembelajaran maharoh Al-Kitabah menggunakan Team Games Tournament berbasis QR Code tidak terpaku pada model pembelajaran seperti diatas saja, guru dapat menyesuaikan dengan kondisi dan materi yang berbeda tergantung dengan masalah yang dihadapi ketika proses belajar mengajar, tak lupa yang terpenting adalah praktik dan keberlangsungan kegiatan hingga siswa-siswi mendapatkan hasil yang lebih baik. pentingnya improvisasi dan variasi juga akan menjadi solusi agar kegiatan belajar mengajar bisa lebih diterima peserta didik.

## 5. DAFTAR RUJUKAN

- [1] Al Ghali, Abdullah., 2012. *Menyusun Buku Ajar Bahasa Arab*. Padang: Akademia.
- [2] Kristanto Adi, 2012. *صعوبة تعلم مهارة الكتابة في الحكمة مدرسة المتوسطة الإسلامية*, Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG p. 12-13
- [3] Merti, N. M. 2022. *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)* .Journal of Education Action Research, Vol 4, No:3 p.
- [4] Nahak, T.C, 2023, *Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri Malaka Barat Tahun Pelajaran 2022/2023*, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya (Mateandrau) Volume 2, No. 1, p. 204-214
- [5] Naseha, S.T, 2022. *Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament dalam pembelajaran Maharoh Kitabah di Perguruan Tinggi*.Aphorisme, Journal of Arabic Language, Literature, and Education Vol 3, No: 2 p.52
- [6] Silberman, Melvin. 2006. *Active Learning*. Penerbit Nusa Media. Bandung.
- [7] Slavin, R. 1990. *Cooperative Learning : Theory, Research ang Practice*. Englewood Cliff, NJ: Prentice Hall.
- [8] Vello, AV.,2016. *Using Cooperative Teams-Game-Tournament in 11 Religious School to Improve Mathematics Understanding and Communication*. Malaysian Journal of Learning and Instruction: Vol. 13 No. 2 (2016): p.97-123
- [9] Widianti.A 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia, Vol. VI No.1.p. 87 – 93
- [10] Wina,WSA.2017. *Penerapan Teknik Labeling QR Code Berbasis Intranet Pada Sistem Informasi Manajemen Aset RSUD*. R. Syamsudin, SH. Sukabumi: Vol.5 No. 2,pp 181-194