

Efektivitas Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Kalam Siswa Siswi Mts Al-Qur'an Terpadu Darut Ta'lim An Nawawi Surabaya

¹Faruq Abdul Muid, ²Darojatun Ashlachul Islamy

^{1,2}Sekolah Tinggi Ilmu Bahasa Arab dan Dakwah Masjid Agung Sunan Ampel, Indonesia

[¹faruqam@stibada.ac.id](mailto:faruqam@stibada.ac.id)

مستخلص البحث

لعبة السلم والثعبان هي لعبة سهلة ويحبها العديد من الأطفال، ولكن يجب تغييرها لجعلها أكثر إثارة للاهتمام إذا تم استخدامها كوسيلة تعليمية. تساعد الوسائط التعليمية المناسبة على استرخاء الطلاب، مما يسهل عليهم فهم الدرس. يركز هذا البحث على فعالية استخدام لعبة السلم والثعبان كوسيلة تعليمية لتحسين مهارات الكلام باللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة دار التعليم النووية سورابايا. في هذا البحث تم إدراج جميع طلاب الصف الثامن كعينات. طريقة البحث المستخدمة هي كمي مع تحليل بيانات مان ويتني عبر تطبيق SPSS. وأظهرت نتائج الدراسة ارتفاعاً ملحوظاً في مهارات التحدث باللغة العربية بعد تطبيق لعبة السلم والثعبان. قيمة أسيمب. $\text{Sig} < 0.05$ يدل على قبول الفرضية. وقد لوحظ وجود اختلاف كبير في متوسط الترتيب بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي، مما يشير إلى زيادة في نتائج تعلم اللغة العربية في مهارة الكلام. في الختام، أدى استخدام لعبة السلم والثعبان كوسيلة تعليمية في مدرسة دار التعليم النووي في سورابايا إلى زيادة كبيرة في قدرة الطلاب على التحدث باللغة العربية.

الكلمات المفتاحية: الفعالية، لعبة السلم والثعبان، مهارة الكلام

Abstrak

Permainan ular tangga ini adalah salah satu permainan yang mudah dan banyak disenangi oleh anak-anak, namun perlu dilakukan perubahan yang lebih menarik apabila ingin digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang baru, anak-anak akan lebih rileks dan secara otomatis akan dengan mudah memahami materi pelajaran. Penelitian ini fokus pada efektivitas penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Arab siswa kelas VIII di MTs Darut Ta'lim An Nawawi Surabaya. Dalam penelitian ini, seluruh kelas VIII diikutsertakan sebagai sampel. Metode kuantitatif digunakan dengan analisis data

menggunakan uji Mann-Whitney melalui aplikasi SPSS. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berbicara Bahasa Arab setelah penerapan permainan ular tangga. Nilai asymp. Sig < 0,05 menunjukkan penerimaan hipotesis. Perbedaan yang signifikan terlihat dalam peringkat rata-rata antara pre-test dan post-test, menunjukkan peningkatan hasil belajar Bahasa Arab dalam maharah kalam. Kesimpulannya, penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran di MTs Darut Ta'lim An Nawawi Surabaya menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan siswa dalam berbicara Bahasa Arab.

Kata kunci: *Evektivitas, permainan ular tangga, maharah kalam.*

A. PENDAHULUAN

Istilah ilmu dan pengetahuan pada dasarnya memiliki arti yang berbeda. Ilmu dapat diperoleh dari upaya-upaya yang mengikuti alur metodologi. Sedangkan pengetahuan diperoleh dari suatu pengalaman dan kebiasaan. Ilmu pengetahuan berasal dari sumber tertentu yang diperoleh dengan upaya-upaya tertentu. Kartanegara mengungkapkan bahwa sumber ilmu pengetahuan berarti alat sesuatu yang darinya manusia memperoleh informasi tentang objek ilmu. Karena sumber pengetahuan adalah alat, maka ia menyebut indra, akal, dan hati sebagai sumber pengetahuan. Ilmu dan pengetahuan ini akan berinduk pada suatu wadah yang disebut pendidikan, oleh karena itu hanya makhluk yang mempunyai akal pikiran yang mampu menjalani proses pendidikan tersebut.

Pada hakikatnya proses belajar mengajar merupakan suatu proses komunikasi. Komunikasi ini terjadi antara guru dan siswa dalam suatu kelas. Dalam proses belajar mengajar terkadang sering terjadi penyimpangan pemahaman sehingga pembelajaran tidak terlaksana secara efektif dan efisien. Kesalahan dalam proses belajar mengajar bisa disebabkan oleh ketidaksiapan siswa pada pelajaran, kurangnya minat siswa, kurang metode dan media yang menarik saat penyampaian pelajaran, kurangnya kreatifitas guru sehingga pelajaran terasa membosankan dan lain sebagainya. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran pada era modern ini bisa juga dijadikan sebagai solusi untuk memecahkan kendala diatas. Hal itu dikarenakan untuk mengurangi kebosanan serta memanfaatkan ketertarikan mereka terhadap teknologi, yang nantinya akan ada umpan balik dari mereka.

Secara tidak sadar mereka sudah menaikkan pikiran mereka dari aspek perluasan informasi, namun guru juga harus melakukan pembatasan terhadap beberapa informasi

yang tidak layak dikonsumsi oleh mereka. Dalam menyampaikan suatu informasi tersebut maka akan terciptalah suatu bahasa yang diucapkan oleh seorang guru kepada siswa. Kemampuan berbahasa mengacu kepada kemampuan yang berhubungan dengan penggunaan bahasa dalam komunikasi nyata. Dengan kemampuan berbahasa, seseorang dapat mengungkapkan pikiran dan isi hatinya kepada orang lain yang merupakan tujuan pokok penggunaan bahasa sebagai suatu bentuk berkomunikasi, baik dalam bentuk lisan yang dapat didengar atau dalam bentuk tertulis yang bisa dibaca.

Kemampuan menggunakan bahasa dalam dunia pengajaran bahasa disebut keterampilan berbahasa (maharat al-lughah). Keterampilan tersebut ada empat, yaitu keterampilan menyimak (maharat al istima'/listening skill), berbicara (maharah al-kalam/speaking skill), membaca (maharah al-qiraah/reading skill), dan menulis (maharah al-kitabah/writing skill). Setiap keterampilan itu erat kaitannya satu sama lain, sebab dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya ditempuh melalui hubungan urutan yang teratur dan merupakan suatu kesatuan tunggal (al arba' al-muttahid).

Berbicara merupakan salah satu kemampuan yang dimiliki oleh manusia. Dengan berbicara manusia dapat berkomunikasi dengan manusia lainnya. Berbicara merupakan kegiatan berbahasa yang aktif dari seorang pemakai bahasa yang menuntut prakarsa nyata dalam penggunaan bahasa untuk mengungkapkan diri secara lisan. Dalam pengertian ini, berbicara merupakan bagian dari kemampuan berbahasa yang aktif produktif Sedangkan Nurgiyantoro mengatakan bahwa berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa, yaitu setelah aktivitas mendengarkan. Berdasarkan bunyi-bunyi (bahasa) yang didengarnya itulah kemudian manusia belajar mengucapkan dan akhirnya mampu untuk berbicara. Untuk dapat berbicara dalam suatu bahasa secara baik, pembicara harus menguasai lafal, struktur, dan kosakata yang bersangkutan. Di samping itu, diperlukan juga penguasaan masalah dari gagasan yang disampaikan, serta kemampuan memahami bahasa lawan bicara.

Dari pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan berbahasa terdiri dari empat keterampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dimana dengan kemampuan berbahasa, seseorang dapat menyampaikan ide, gagasan dan isi hati kepada orang lain yang merupakan tujuan pokok penggunaan bahasa sebagai suatu bentuk

berkomunikasi, baik dalam bentuk lisan yang dapat didengar atau dalam bentuk tertulis yang bisa dibaca.

Belajar Bahasa Arab bisa diawali dengan beberapa tahapan seperti ejaan kata, kosakata dan tata bahasa. Tahapan tersebut merupakan tahapan terendah dalam belajar Bahasa Arab sekaligus menjadi pondasi awal yang nantinya akan membawa siswa/i menuju beberapa skill yang harus dikuasai agar bisa memahami Bahasa Arab secara utuh. Tahapan tersebut harus dilewati satu persatu agar bisa memahami Bahasa Arab, namun karena Bahasa Arab bukan bahasa asli bangsa Indonesia, maka tidak sedikit dari siswa/i yang menganggap Bahasa Arab adalah bahasa yang sulit. Penggunaan metode pembelajaran bisa dilakukan oleh guru untuk mencapai pemahaman siswa secara maksimal, oleh karena itu seorang guru harus menguasai beberapa metode yang efektif dan sesuai dengan kondisi siswa agar tidak terjadi pembelajaran yang membosankan.

Penggunaan media pembelajaran juga menjadi opsi yang perlu diperhitungkan dan ditingkatkan agar tidak terjadi hal tersebut. Media pembelajaran bisa memberikan gambaran secara kongkrit sehingga rasa bosan yang ada pada siswa bisa diminimalisir atau bahkan dihilangkan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat mempunyai beberapa keuntungan antara lain: Memberikan data yang kuat atau terpercaya, Memadatkan informasi, Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif, Waktu pembelajaran bisa dikondisikan dan lain sebagainya. Optimalisasi penggunaan media pembelajaran akan mampu memaksimalkan sisi afektif siswa saja, sehingga diperlukan cara lain untuk menyentuh sisi kognitif mereka. Hal itu bisa dilakukan dengan mengkombinasikan materi pembelajaran dengan beberapa permainan yang disesuaikan dengan kesenangan mereka.

Bermain tidak lepas dari dunia anak-anak. Permainan adalah setiap konteks antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Permainan dapat menjadi media belajar apabila permainan tersebut bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran. Sebuah permainan disebut permainan bahasa apabila suatu aktivitas mengandung kedua unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis).

Permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Permainan bahasa bukan merupakan aktivitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini

dapat digolongkan dalam pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajari. Permainan bahasa bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan sastra serta unsur-unsur bahasa seperti kosakata dan tatabahasa.

Bermain memiliki pesan yang cukup signifikan terhadap perkembangan kognitif anak. Ketika anak bermain, tentu anak tersebut sedang memainkan suatu permainan. Bermain merupakan kegiatan atau kesibukan yang memiliki faedah besar dalam pembentukan diri. Pada hakekatnya permainan adalah suatu bentuk kreasi yang memberikan kesenangan kepada pemainnya. Dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan kegiatan kreatif yang memberikan efek kesenangan bagi pemainnya dengan berinteraksi antar pemain serta mengikuti peraturan-peraturan yang telah disepakati. Salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yakni permainan ular tangga.

Permainan ular tangga ini adalah salah satu permainan yang mudah dan banyak disenangi oleh anak-anak, namun perlu dilakukan perubahan yang lebih menarik apabila ingin digunakan sebagai media pembelajaran. Perubahan tersebut bisa dilakukan sesuai dengan kemampuan guru masing masing seperti merubah gambar menjadi kosakata Bahasa Arab atau merubah kartu yang ada pada permainan menjadi kosakata bahasa arab dan lain sebagainya. Dengan adanya media pembelajaran yang baru, anak-anak akan lebih rileks dan secara otomatis akan dengan mudah memahami materi pelajaran.

Permainan ular tangga yang telah dirubah tersebut secara tidak langsung akan memperkuat ingatan mereka melalui visual mereka. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Arab di Mts Darut Ta'lim An Nawawi Surabaya, dapat diketahui bahwa proses belajar mengajar tidak berjalan secara kondusif. Siswa sering asyik dengan kegiatannya sendiri, ada yang saling mengobrol, ada yang sibuk bermain tanpa menghiraukan pelajaran yang disampaikan oleh guru, dan saat ditanya pun mereka sering menjawab dengan asal. Hal ini juga didukung dengan hasil wawancara dengan siswa di Mts Darut Ta'lim An Nawawi Surabaya, bahwa siswa merasa kesulitan jika belajar hanya dengan mendengarkan pelajaran dari guru. Terutama saat pembelajaran hafalan, mereka merasa kesulitan dalam mengingat banyak mufradat setiap harinya. Mereka akan mudah lupa jika tidak

membacanya lagi. Hal ini juga berakibat akan minat siswa pada Bahasa Arab sehingga beranggapan bahwa Bahasa Arab itu sulit. Selain itu siswa di Mts Darut Ta'lim An Nawawi Surabaya.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor lain yang mengganggu (Arikunto, 2010). Tujuannya adalah untuk mengetahui pengaruh atau hubungan sebab akibat (cause and effect relationship) dengan cara membandingkan hasil kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan. McMillan & Schumacher membagi desain penelitian eksperimen menjadi empat kelompok, yaitu Pre Experimental, True Experimental, Factorial Experimental, dan Quasi Experimental. Jenis penelitian ini menggunakan eksperimen, Quasi Experimental. Rancangan eksperimen merupakan salah satu bentuk rancangan eksperimen yang dimaksudkan untuk mengungkapkan sebab-akibat dengan cara melibatkan seluruh siswa-siswi MTs An-Nawawi Surabaya.

Dalam penelitian ini kelompok eksperimen yaitu siswa yang mendapat perlakuan penggunaan media permainan ular tangga. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif karena data yang disajikan berhubungan dengan angka-angka, dan teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik.

C. PEMBAHASAN

Sebagaimana jenis penelitian true eksperimental-design, maka disini peneliti menggunakan pre-test dan post-test untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa pada pembelajaran Bahasa Arab dan juga mengetahui sejauh mana media pembelajaran permainan ular tangga meningkatkan keterampilan maharah kalam siswa kelas VIII di MTs An-Nawawi Surabaya.

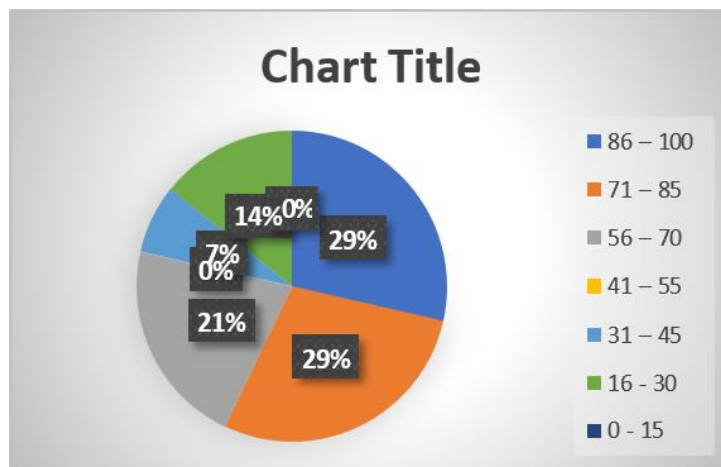
Dari pelaksanaan kegiatan tersebut, didapatkan hasil pre-test sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pre-test

Data Pre-Test Siswa		
No	Nama Siswa	Pre Test
1	Siswa 1	75
2	Siswa 2	62
3	Siswa 3	30
4	Siswa 4	32
5	Siswa 5	85
6	Siswa 6	80
7	Siswa 7	80
8	Siswa 8	60
9	Siswa 9	30
10	Siswa 10	89
11	Siswa 11	95
12	Siswa 12	92
13	Siswa 13	63
14	Siswa 14	70

Tabel 2. Interval Nilai

Interval Nilai	Jumlah
86 – 100	4
71 – 85	4
56 – 70	3
41 – 55	0
31 – 45	1
16 - 30	2
0 - 15	0
Jumlah	14



Gambar 1. Diagram Pie Hasil Pre test

Hasil pre-test menunjukkan 29% siswa pada rentang 86-100 dan 71- 85, 21% siswa pada rentang 56-70, 0% pada rentang 41-55, 7% pada rentang 31-45, 14% pada rentang 16-30, 0% pada rentang 0-15. Sehingga dari hasil pre-test tersebut dapat disimpulkan, bahwa hasil pre- test pada siswa kelas VIII Mts An-Nawawi Surabaya tergolong menengah.

1. **Pelaksanaan Pembelajaran dengan Media Ular Tangga**

Setelah melakukan pre-test, maka Langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti melakukan proses pembelajaran kepada siswa kelas VIII dengan menggunakan media ular tangga. Proses diawali dengan peneliti menyiapkan urutan yang akan dijadikan susunan peserta dari pemain pertama hingga pemain yang terakhir, kemudian setiap pemain melempar dadu untuk mengambil Langkah permainan. Proses pembelajaran ini dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Dimana diawali dengan pembukaan, kemudian peneliti memberitahukan kepada siswa tentang bab yang akan dipelajari, kemudian dilanjutkan dengan menampilkan gambar yang telah dipersiapkan untuk ditunjukkan kepada siswa sambil memberitahukan nama gambar tersebut dalam Bahasa Arab, sambil siswa menirukan ucapan nama gambar tersebut dengan benar. Dilangkah selanjutnya peneliti menerangkan aturan bermain permainan ular tangga dan proses yang terakhir, siswa disuruh untuk bermain permainan ular tangga.

2. Keefektifitasan dalam Bermain Ular Tangga

Dalam penelitian ini di temukan keefektifitasan berupa siswa siswi MTs kelas VIII An Nawawi berupa perkembangan signifikan dalam proses belajar bahasa Arab.

3. Penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan maharah kalam siswa kelas VIII

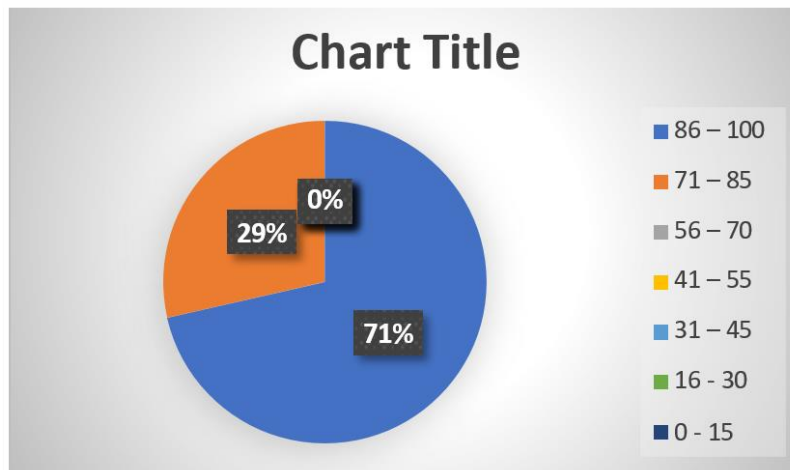
Setelah dilakukan treatment dengan menggunakan media ular tangga peneliti melakukan tes kepada siswa kelas VIII. Kegiatan tes ini dinamakan post-test, ditemukan hasil yang sangat signifikan dalam pembelajaran siswa. Selanjutnya didapatkan hasil post-test sebagai berikut:

Tabel 3. Data Post Test Siswa

Data Post-Test Siswa		
No	Nama Siswa	Post-test
1	Siswa 1	87
2	Siswa 2	85
3	Siswa 3	75
4	Siswa 4	80
5	Siswa 5	85
6	Siswa 6	87
7	Siswa 7	82
8	Siswa 8	90
9	Siswa 9	87
10	Siswa 10	85
11	Siswa 11	90
12	Siswa 12	87
13	Siswa 13	85
14	Siswa 14	80

Tabel 4. Hasil Post Test

Interval Nilai	Jumlah
86 – 100	4
71 – 85	4
56 – 70	3
41 – 55	0
31 – 45	1
16 – 30	2
0 – 15	0
Jumlah	14



Gambar 2. Diagram Pie Hasil Post Test

Hasil post-test menunjukkan 71% siswa pada rentang 86-100 yang sebelumnya 29% siswa, 29% siswa pada rentang 71-85, dan tidak terdapat siswa dengan nilai di bawah rentang 70. Hal ini menunjukkan bahwa treatment menggunakan media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan siswa.

Sehingga dari hasil post-test tersebut dapat disimpulkan, bahwa dengan proses pembelajaran Bahasa Arab melalui media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan maharah kalam siswa kelas VIII Mts An Nawawi Surabaya.

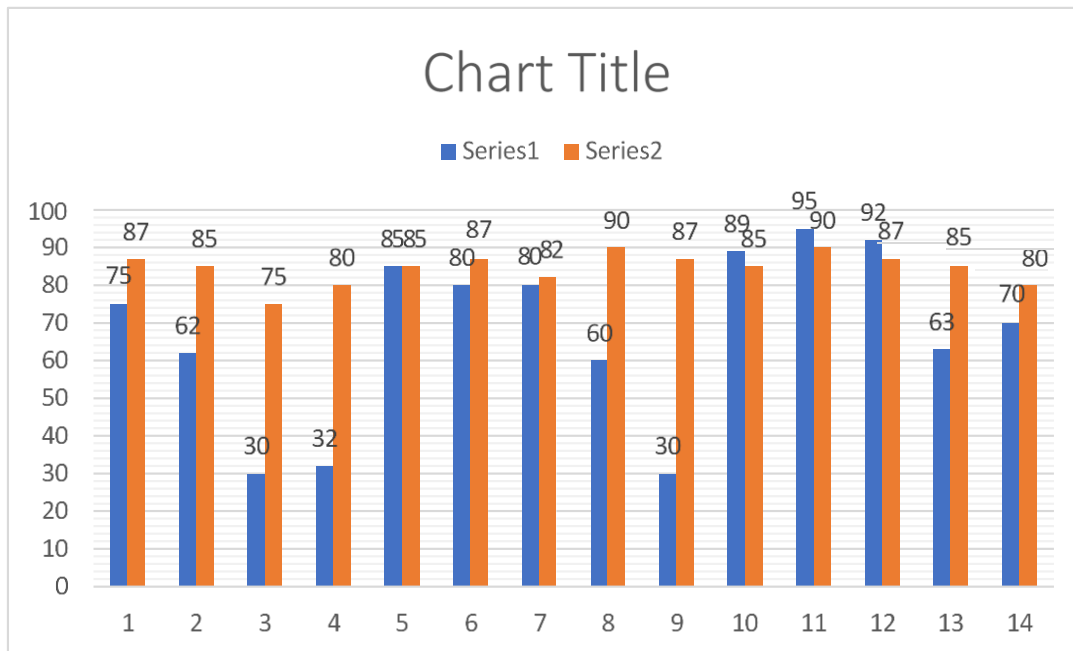
4. Perbandingan nilai pre-test dan post-test

Dari hasil pre-test dan post-test yang telah dilakukan, maka didapatkan nilai-nilai yang bisa kita buat perbandingan. Sehingga bisa diketahui apakah dengan media ular tangga terdapat peningkatan maharah kalam Bahasa Arab.

Adapun perbandingan nilai pre-test dan post-test adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Perbandingan Nlai Pre Test dan Post Tes

Perbandingan Nilai Pre Test dan Post Test			
Nama	Pre-test	Post test	Peningkatan
Siswa 1	75	87	12
Siswa 2	62	85	23
Siswa 3	30	75	45
Siswa 4	32	80	48
Siswa 5	85	85	0
Siswa 6	80	87	7
Siswa 7	80	82	2
Siswa 8	60	90	30
Siswa 9	30	87	57
Siswa 10	89	85	-4
Siswa 11	95	90	-5
Siswa 12	92	87	-5
Siswa 13	63	85	22
Siswa 14	70	80	10



Gambar 3. Diagram Batang Perbandingan Nilai Pre Test Dan Post Test

5. Hasil

Berdasarkan output tes statistik dengan uji mann whitney, di ketahui nilai asymp. Sig < 0,05, maka hipotesis di terima. .Selanjutnya terdapat perbedaan yang signifikan pada mean rank atau peringkat rata-rata dari pengujian pre test dan post test. Dimana nilai mean rank post-test 11.11 dan nilai mean rank post-test 17.89. Maka dari perbedaan mean rank pada pengujian pre-test dan post-test, terdapat peningkatan hasil belajar Bahasa Arab pada maharah kalam. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan maharah kalam Bahasa Arab siswa kelas VIII Mts An-nawawi Surabaya.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan dari analisis data dan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: 1) Berdasarkan pelaksanaan permainan ular tangga dalam peningkatan maharah kalam siswa siswi menunjukkan hasil peningkatan pada pembelajaran bahasa arab yaitu siswa siswi dapat berkembang bakat dan minat-nya dalam belajar bahasa arab; 2) Untuk keefektivitasannya pada siswa-siswi kelas VIII Mts an Nawawi Surabaya, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan

maharah kalam hal ini dapat di lihat dari hasil post-test tidak ditemukan siswa dengan nilai yang rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudjono, Pengantar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta : Rajagrafindo Persada, 2015).
- Asnawir and Basyiruddin Ustman, Media Pembelajaran (Jakarta: Ciputat Press, 2002)
- Abdillah, Imam & Dadang Sudrajat. 2014. Pengembangan Permainan Ular Tangga pada Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SD N Majalengka Wetan VII". Jurnal Online ICT-STMIK IKMI/Vol. 11-No. 1 Edisi Juli 2014
- Burhan Bungin, Metodelogi penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik, serta Ilmu-ilmu Sosial, (Jakarta: Kencana, 2005)
- Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto. 2011. Media Pembelajaran manual dan digital. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Effendy, Ahmad Fuad. 2012. Metodologi Pengajaran Bahasa Arab. Malang: MISYKAT
- Hermawan, acep, metodologi pembelajaran Bahasa Arab, bandung : PT.remaja rosdakarya offset
- Hitti Philif K, The Arab Short History, Terj. Usuluddin Hatagalung Dan O.D.P Sihombing, Dunia Arab (Bandung: Sumur Bandung, tt)
- Iskandarwassid & Sunendar. Strategi Pembelajaran Bahasa. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhammad Ali Gunawan, Statistik Penelitian Bidang Pendidikan dan Psikologi Sosial, (Yogyakarta : Parama Publishing, 2015)
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2012. Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab. Yogyakarta: Diva Press
- Mulyadi Kertanegara, Integrasi Ilmu, Sebuah Konstruksi Holistik (Jakarta: UIN Jakarta Press, 2005)
- Mustofa Syaiful, Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif (Malang: UIN Maliki Press, 2011)
- Nurgiantoro, Burhan, penilaian pembelajaran bahasa berbasis kompetensi.Yogyakarta ; BPFE Yogyakarta anggota IKAPI
- Rosyidi, abdul Wahab,media pembelajaran Bahasa Arab. Malang : UIN malang press
- Sandu Siyoto dan Ali Sodik, Dasar Metodologi Penelitian, pertama (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015)
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung : CV Alif, 2018)
- Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian, (Suatu Pendekatan Praktik), (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2010)
- Suja'i. 2008. Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab. Semarang: Walisongo Press.
- Suyomukti Nuraini, Teori-Teori Pendidikan (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2010)
- Tarigan, henry Guntur, berbicara sebagai Sesuatu keterampilan berbahasa, Bandung ; Angkasa
- Wina Sanjaya, Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta : Kencana Prenamedia Group, 2013)