



ROLLING BALL: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA ARAB KELAS VIII MTs DI KABUPATEN PEKALONGAN

Laela Mufida[✉], Zukhaira, Ahmad Miftahudin

Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima April 2017

Disetujui Mei 2017

Dipublikasikan Juni 2017

Keywords:

Rolling Ball, Learning media, Speaking skills

Abstrak

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang diukur dan diperhitungkan dalam keberhasilan keterampilan berbahasa. Kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara tidak menarik, tidak merangsang partisipasi siswa, suasana kelas menjadi kaku dan macet disebabkan penguasaan kosakata dan pola kalimat peserta didik sangat minim, pendidik tidak memiliki kompetensi komunikasi aktif, serta belum adanya pemanfaatan media dalam pembelajarannya. Oleh karena itu, peneliti menawarkan solusi untuk mengembangkan media pembelajaran "Rolling Ball". Desain penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan metode kualitatif dan kuantitatif. Kesimpulan penelitian ini adalah hasil analisis kebutuhan menunjukkan guru dan siswa menghendaki dikembangkan media pembelajaran *Rolling Ball* yang memuat materi, KI-KD, kosakata, percakapan, dan evaluasi. Media ini terdiri atas tiga tema yaitu *يومياتنا في البيت، يومياتنا في المدرسة، الساعة*, penilaian ahli media dan ahli materi menunjukkan kesesuaian pada aspek tampilan, tujuan pembelajaran, konten, *asesmen*, kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan penyajian, dan kelayakan media. Hasil uji coba menyatakan bahwa hasil uji hipotesis diterima, dengan rincian hasil uji hipotesis pihak kanan yang dihasilkan dari nilai siswa mengerjakan soal tes menunjukkan $t_{hitung} 39,07$ dan hasil penilaian siswa melalui observasi menunjukkan $t_{hitung} 27,42$. Semuanya jatuh di daerah penerimaan H_a , sehingga H_a diterima. Adapun $t_{tabel} 2,042$ jatuh pada penerimaan H_0 , sehingga produk baru lebih efektif dari produk lama.

Abstract

*The ability of speaking Arabic is an ability that measured and counted in succeeding of language skill. Learning speaking was not interesting, did not make the students participate in the learning process, the condition of the class was awkward and out of order since their minimum capability of vocabularies and their sentence pattern, the teacher was not have active communication competence, and there was no useful media in the learning process. Therefore, the researcher offers solution to develop learning media for speaking Arabic that is "Rolling Ball". The design of this reseach is a Reseach and Development (R&D) with qualitative and quantitative methods. The conclusion of this research is the result of needs analysis show teacher and students require the developement of learning media Rolling Ball in accordance with KI and KD contains material, the KI-KD, vocabulary, conversation, and evaluation. The media consists of three themes, namely *يومياتنا في البيت في يومياتنا في المدرسة، الساعة*, assessment of media experts and expert material shows suitability on display, learning objectives, content, assessment, appropriateness of content, language, presentation, and appropriateness of the media. try out results state that hyphotesis test results is accepted, with the results of hyphotesis test results details right the parties resulting from the value of students working on question of tests show $t_{calculate} 39,07$ and the results of assessment of the students through observational $t_{calculate} 27,42$. All of them fall in the area of the reception of the H_a , so that the H_a is received. As for $t_{tabel} 2,042$ fell on reception H_0 , so new products more effectively than the old products.*

© 2014 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung B4 Lantai 1 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: laelamufida3@gmail.com

PENDAHULUAN

Salah satu pembelajaran bahasa Asing di sekolah khususnya di sekolah Islam atau Madrasah adalah pembelajaran bahasa Arab. Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia dimulai sejak agama Islam berkembang di Indonesia pada abad ke-13. Pendapat lain ada yang menyatakan bahwa bahasa Arab masuk ke Nusantara bersamaan dengan agama Islam, yaitu sekitar abad ke 7-8 Masehi. Fakta ini menunjukkan bahwa bahasa Arab di Indonesia telah mengambil peran penting dalam kebudayaan dan masyarakat Indonesia sebelum bahasa lainnya (Dhiauddin 2015:18).

Sama halnya dengan pembelajaran bahasa lain, bahasa Arab secara konvensional mengutamakan empat kemampuan atau keterampilan berbahasa. Keempat keterampilan tersebut adalah kemampuan menyimak (*Istima'*) untuk memahami bahasa yang digunakan secara lisan, kemampuan berbicara (*Kalam*) untuk mengungkapkan sesuatu secara lisan, kemampuan membaca (*Qiroah*) untuk memahami bahasa secara tertulis, kemampuan menulis (*Kitabah*) untuk mengungkapkan sesuatu secara tertulis. (Arsyad 2005:2).

Berdasarkan teori di atas, dapat diketahui bahwa keberhasilan suatu pembelajaran bahasa dapat dilihat dari pemahaman dan kemampuan untuk mengungkapkan bahasa tersebut. Dalam hal ini kemampuan berbicara merupakan salah satu kemampuan yang diukur dan diperhitungkan dalam ketercapaian keberhasilan keterampilan berbahasa.

Salah satu solusi yang digunakan untuk mencapai keberhasilan pembelajaran bahasa adalah melalui media permainan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat suasana kelas menjadi

menyenangkan (Smith, dalam Hollingworth dan Lewis 2008:32).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad 2013:10)

Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan materi dan ketersediaan bahan di lingkungan sekolah. Media non elektronik merupakan media yang paling sering digunakan karena mudah didapat dan biasanya tersedia di lingkungan. Media non elektronik dapat berupa gambar berseri berwarna, kartu kata, kartu kalimat, dan bagan pola bentukan kata. Gambar berseri digunakan untuk memvisualisasikan cerita yang terdapat dalam teks (bacaan). Melalui gambar berseri, guru bersama siswa mencoba memahami isi teks tanpa harus menerjemahkan kata perkata maupun kalimat perkalimat, melainkan mereka mencoba menangkap pesan yang terdapat dalam teks (Ainin 2007:115).

Berdasarkan teori tersebut peneliti hendak mengembangkan sebuah permainan pembelajaran dengan bahan yang mudah didapatkan di lingkungan yaitu *Rolling Ball*. Sebenarnya pembuatan media tersebut dapat menggunakan kertas atau inovasi yang lain. Namun peneliti memilih papan, alasan peneliti memilih bahan tersebut karena papan lebih tahan lama dan menambah nilai estetika pada media. Peneliti juga menggunakan media non elektronik, hal ini bertujuan agar media tidak hanya dapat dimanfaatkan di sekolah-sekolah dengan kemampuan dan ketersediaan teknologi yang bagus tetapi bisa dimanfaatkan di semua sekolah kapanpun dan dimanapun. Untuk memudahkan siswa mengingat, peneliti menggunakan media visual berupa gambar yang didesain sesuai dengan tema dan materi pada KI dan KD.

Kelebihan dari media *Rolling Ball* ini adalah untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari bahasa Arab khususnya keterampilan berbicara. Selain itu media ini juga untuk mengurangi rasa takut dan rendahnya sikap percaya diri siswa karena menciptakan kelas yang menyenangkan. Media *Rolling Ball* juga menyajikan contoh percakapan agar runtutan pembicaraan siswa lebih terarah.

Media *Rolling Ball* ini cocok untuk pembelajaran bahasa Arab kelas VIII MTs. Pemilihan kelas VIII pada subyek tersebut karena adanya pertanyaan yang memungkinkan siswa untuk berbicara secara terarah bukan sekedar hafalan ataupun pengembangan percakapan bebas. Sedangkan untuk daerah subjek penelitian peneliti memilih Kabupaten Pekalongan sebagai tempat penelitian. Peneliti memilih sekolah yang ada di Kabupaten Pekalongan karena daerah tersebut merupakan salah satu daerah dengan budaya masyarakat yang agamis dan banyak terdapat yayasan sekolah Islam dan Pesantren salaf. Selain itu, juga terdapat perkampungan Arab yang masih kental dengan budaya-budaya Arab. Peneliti memilih MTsN 1 Pekalongan karena madrasah tersebut merupakan satu-satunya MTsN yang terdapat di pusat kecamatan di kabupaten Pekalongan.

LANDASAN TEORI

Keterampilan Berbahasa

Kemampuan atau keterampilan berbahasa dibedakan menjadi dua yaitu kemampuan memahami (*Comprehension*) dan kemampuan mempergunakan (*Production*), masing-masing bersifat reseptif dan produktif. Kemampuan reseptif terdiri atas dua macam kemampuan berbahasa yaitu kemampuan membaca dan menyimak. Sedangkan, kemampuan produktif terdiri atas dua macam kemampuan yaitu kemampuan berbicara dan menulis (Nurgiyantoro 2001:167-168).

Penjabaran lain tentang keterampilan bahasa juga dikemukakan oleh Makruf (2009:18) yang dalam bahasa Arab disebut dengan *maharoh.maharoh* itu adalah *maharoh al-Istima'* (keterampilan menyimak), *maharoh al-kalam*

(keterampilan berbicara), *maharoh al-qiro'ah* (keterampilan membaca), dan *maharoh al-kitabah* (keterampilan menulis).

Berdasarkan teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbahasa merupakan suatu keterampilan yang harus dimiliki oleh seseorang untuk berkomunikasi atau berinteraksi dengan oranglain dimulai dari menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Keterampilan Berbicara

Menurut Hermawan (2011:135) keterampilan berbicara (*maharoh al-kalam*) adalah kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran berupa ide, pendapat, keinginan, atau perasaan kepada mitra bicara.

Sebelumnya telah dikemukakan pengertian berbicara secara umum, Izzan (2009:138) mengungkapkan pengertian keterampilan berbicara bahasa Arab yaitu kecekatan dan kecepatan dalam mengutarakan buah pikiran dan perasaan, serta ketepatan dan kebenaran dalam memilih kosakata dan kalimat dengan bahasa Arab secara lisan.

Iskandarwassid dan Sunendar (2011:244) mengemukakan bahwa program pengajaran keterampilan berbicara harus mampu memberikan kesempatan kepada setiap individu mencapai tujuan yang dicita-citakan. Tujuan keterampilan berbicara akan mencakup pencapaian hal-hal berikut: (a) Kemudahan berbicara, (b) Kejelasan, (c) Bertanggung jawab, (d) Membentuk pendengaran yang kritis, dan (e) Membentuk kebiasaan.

Berpijak pada tujuan, bentuk evaluasi keterampilan berbicara harus dengan cara yang menarik dan efektif. Hal tersebut bisa dilakukan melalui berbagai bentuk rangsangan, diantaranya: 1) Bicara berdasarkan rangsang gambar, 2) Berbicara berdasarkan rangsang suara, dan 3) Berbicara berdasarkan rangsang visual dan suara. Latihan berbicara melalui media gambar memiliki beberapa aspek penilaian diantaranya (1) kesesuaian dengan isi pembicaraan, (2) ketepatan logika urutan cerita, (3) ketepatan makna keseluruhan cerita, (4) ketepatan makna, (5) ketepatan kalimat, (6) kelancaran (Nurgiyantoro 2011:400-402).

Media Pembelajaran

Menurut Rossi dan Breidle media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Namun demikian, media bukan hanya berupa alat dan bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan (Sanjaya 2011:204).

Menurut Soeparno (dalam Rosyidi 2009:28) tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah agar pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut dapat diserap semaksimal mungkin oleh para siswa sebagai penerima informasi.

Asyar (2012: 44-45) mengungkapkan meskipun beragam jenis dan format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran, namun pada dasarnya semua media tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media *visual*, media *audio*, media *audio-visual* dan *multimedia*.

Berdasarkan teori tentang media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat mempermudah proses pembelajaran. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, dan dengan penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif siswa.

Media Pembelajaran *Rolling Ball*

Permainan merupakan suatu hal yang sangat digemari semua kalangan khususnya anak-anak. Oleh karena itu, untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan pembelajaran di kelas hendaknya menggunakan permainan-permainan tertentu. Permainan bahasa merupakan media baru yang dimanfaatkan dalam program pembelajaran bahasa Arab dan hasil dari aplikasi itu sangat berdampak positif dalam penguasaan keterampilan bahasa, karena pada dasarnya proses pembelajaran bahasa asing diperlukan situasi yang menyenangkan. Permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yaitu untuk memperoleh kegembiraan dan untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu (Rosyidi 2009:79-80).

Permainan bahasa yang dibahas dalam penelitian ini adalah pada media pembelajaran *Rolling Ball*. Media ini merupakan hasil pengembangan dari permainan (*game online*) yang sudah diciptakan oleh *King Company* pada tanggal 13 Februari dan kemudian dikelola oleh Saga dan penggunaannya sudah mencapai 1.000.000/bulan pada tahun 2016 (<http://www.papapearsaga.com>).

Media Pembelajaran *Rolling Ball* yang dikembangkan dalam penelitian ini didesain untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab dengan cara memodifikasi dan menambahkan beberapa item pada medianya. Tujuannya yaitu untuk lebih meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya keterampilan berbicara bahasa Arab. Selain itu, diharapkan dengan media ini siswa dapat lebih mudah untuk memahami kosakata yang berkaitan dengan tema dan mampu berbicara dengan menggunakan bahasa Arab minimal selama proses pembelajaran..

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dengan menggunakan metode kuantitatif (gabungan kuantitatif dan kualitatif). Teknik pengambilan sampel dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development* (selanjutnya disingkat R&D). Penelitian ini menggunakan langkah sampai tahap keenam yaitu uji coba produk. Enam langkah yang ditempuh yakni potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk. Hal ini didasarkan pada pertimbangan waktu, biaya, dan kemampuan peneliti.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan nontes. Tes dilakukan dari hasil belajar siswa (*Achievement test*) melalui pretest dan posttest, dan nontes dengan cara observasi, angket, wawancara dan dokumentasi.

Populasi penelitian ini yaitu MTs yang ada di Kabupaten Pekalongan. Dalam penelitian ini diambil sampel secara acak (simple random sampling) di tiga MTs yang ada di Kabupaten Pekalongan yaitu MTs Negeri 1 Pekalongan, MTsS Simbangkulon Pekalongan, dan MTs Gondang Wonopringgo Pekalongan.

Pemilihan subjek penelitian untuk uji coba produk adalah MTs Negeri 1 Pekalongan dikarenakan pada pembelajaran bahasa Arab di sekolah ini belum pernah menggunakan media permainan pada pembelajaran bahasa Arab dan merupakan satu-satunya sekolah MTs Negeri yang ada dipusat kecamatan kabupaten Pekalongan. Penelitian ini akan dilakukan di kelas VIII A dengan jumlah siswa sebanyak 32 anak, hal ini atas rekomendasi dari guru bahasa Arab MTs Negeri 1 Pekalongan. Adapun Subyek penelitian yang lain adalah ahli untuk validasi yaitu Nur Budi Basuki S.Pd. Sedangkan, untuk ahli materi yaitu guru MTs di Kabupaten Pekalongan dan dosen bahasa Arab di Universitas Negeri Semarang yaitu M. Ishaq Isfiroyini Lc., Ahmad Muslih S.Pd.I., Zahroh M.Pd.I., dan Ahmad Miftahuddin M.A.

Uji keabsahan data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu tes dan nontes. Cara pengujian data tes menggunakan uji validitas dan reliabilitas, kemudian untuk membuktikan bahwa data tes tersebut benar-benar sesuai maka dilakukan triangulasi..

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dipaparkan meliputi empat hal, yaitu: (1) hasil analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *Rolling Ball* untuk keterampilan berbicara bahasa Arab kelas VIII MTs, (2) prototipe media pembelajaran *Rolling Ball* untuk keterampilan berbicara bahasa Arab kelas VIII MTs, (3) analisis validitas guru dan ahli terhadap media pembelajaran *Rolling Ball* untuk keterampilan berbicara bahasa Arab kelas VIII MTs, (4) efektivitas media pembelajaran *Rolling Ball* untuk keterampilan berbicara bahasa Arab kelas VIII MTs terhadap siswa.

Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan guru dan siswa yang meliputi aspek kebutuhan media dan aspek fisik media menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih kesulitan dalam berbicara bahasa Arab karena kurangnya penguasaan kosakata, kebiasaan, dan pembelajaran yang monoton sehingga mempengaruhi minat belajar siswa untuk itu perlu adanya pengembangan media baru untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab. materi untuk media tersebut disesuaikan dengan silabus bahasa Arab kelas VIII MTs semester genap kurikulum 2013 yang terdiri atas kosakata, dialog, dan evaluasi.

Sedangkan fisik media berdasarkan angket kebutuhan siswa dan guru terhadap media bahan dasar utama yang digunakan dalam media tersebut adalah triplek dengan luas media saat tertutup adalah 70x80 cm dengan warna tersier di bagian dalam media dan agar tidak mengganggu fokus pandangan maka *background* media polos. Ukuran bola untuk media adalah 5 cm (bola pingpong). Jenis huruf yang pada media adalah *Traditional Arabic* dengan warna hitam dengan *background* warna-warni pada dialog/percakapan. Ukuran huruf yang akan digunakan adalah menyesuaikan ukuran media dan ketersediaan ruang pada media agar tidak terlalu besar dan terlalu kecil jika ditampilkan dalam media. sedangkan *Background* atau latar belakang media adalah polos dengan menggunakan satu warna primer.

Bagian inti dalam media adalah kosakata dan dialog percakapan. Jumlah kosakata yang tersedia pada media ada 18 kosakata, dan dialog percakapan berjumlah 6 pertanyaan. Evaluasi untuk media berjumlah 13 kotak. Kosakata dan evaluasi dirancang menggunakan gambar, dan gambar yang digunakan berupa gambar objek. Kelengkapan yang diperlukan dalam media adalah petunjuk permainan dan contoh dialog. Keseluruhan materi yang akan dicantumkan adalah materi, KI-KD, kosakata dan evaluasi.

PENUTUP

Hasil analisis guru dan siswa terhadap media menunjukkan bahwa guru dan siswa menghendaki media untuk keterampilan berbicara bahasa Arab.

Prototipe media berupa papan *Rolling Ball* berukuran 70x80 cm, warna primer biru dan merah, dengan petunjuk permainan, papan *Rolling Ball* memiliki empat bagian didalamnya, yaitu berupa judul, kotak kosakata, kotak dialog, dan kotak permainan.

Hasil penilaian ahli terhadap media pembelajaran *Rolling Ball* menunjukkan bahwa media sudah baik dan sesuai dalam hal kelayakan isi/materi, kelayakan bahasa, kelayakan penyajian, dan kelayakan tampilan. Masukan dari para ahli dan praktisi antara lain: (a) lengkapi dengan *syakl* (*charakat*), (b) perlu teliti lagi dalam penggunaan *tarkib*, (c) perbanyak dan lebih luas lagi bentuk-bentuk *hiwar*, (d) gambar diperbaiki lagi agar lebih jelas, (e) diberi jarak antar kosakata agar lebih mudah dipahami, (f) warna tulisan sebaiknya hitam dan perhatikan kekontrasan warna, (g) tambahkan alat bantu untuk membawa media *Rolling Ball* (roda).

Hasil uji coba menyatakan bahwa hasil uji hipotesis diterima, dengan rincian hasil uji hipotesis pihak kanan yang dihasilkan dari nilai siswa mengerjakan soal tes menunjukkan t hitung 39,07 dan hasil penilaian siswa melalui observasi menunjukkan t hitung 27,42. Semuanya jatuh di daerah penerimaan H_a , sehingga H_a diterima. Adapun t tabel 2,042 jatuh pada penerimaan H_0 , sehingga produk baru lebih efektif dari produk lama.

PENUTUP

Adanya pengembangan dalam pembelajaran bahasa Arab, baik berupa media permainan ataupun metode yang efektif. Media pembelajaran *Rolling Ball* tidak hanya dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab, namun dapat digunakan dalam keterampilan yang lain dengan cara mengubah materi dan atau evaluasinya.

Penelitian peneliti sejauh ini masih sebatas tahap pembuatan dan pengujian pada satu keterampilan dan tema saja, sehingga memungkinkan mahasiswa/ peneliti lain untuk menguji kembali keefektifan tema ataupun pembelajaran lain dengan menggunakan media ini, ataupun menjadikan penelitian ini sebagai kajian pustaka untuk mengembangkan penelitian yang lain.

Guru-guru bahasa Arab berkenan menggunakan media pembelajaran *Rolling Ball* ini untuk pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas agar menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainin, Mohamad. 2007. *Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. 35(1).115
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- . 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Asyar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi
- Dhiauddin. 2005. *Arabic Program On Cot Kala Langsa Streaming Radio sebagai Strategi Baru Pembelajaran Bahasa Arab*. 2(1). 18
- Hermawan, Acep. 2013. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hollingworth, Pat dan Gina Lewis. 2008. *Pembelajaran Aktif: Meningkatkan Keasyikan Kegiatan di Kelas*. Jakarta: PT. Indeks
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta
- Rosyidi, Abdul Wahab. 2009. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press.
- Sanjaya, H. Wina. 2011. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- <http://www.papapearsaga.com>