

**FA'ALIYAH ISTIKHDAM LU'BAH MENYUSUN HURUF FI TA'LIM
ALMUFRADAT BI MA'HAD TAHFIZ WAHYU RIZKI LANGSA**

Wan Rusnidar¹, Meutia Rahmah²

IAIN Langsa
rusnidarwan@gmail.com

Abstrak

Bahasa Arab merupakan Bahasa Alquranul Karim dan Bahasa ahli syurga dan sangat penting bagi orang muslim untuk mempelajarinya. Karena banyak buku tentang agama yang ditulis dengan Bahasa Arab. Dalam belajar Bahasa Arab harus bisa menghafal mufradat. Dalam mengajarkan mufradat bisa menggunakan permainan bahasa. Dan oleh sebab itu penelitian ini meneliti tentang Efektivitas Penerapan Permainan Menyusun Huruf Pada Pembelajaran Mufradat di Pesantren Tahfizh Wahyu Rizki Langsa. Karna sebelumnya di pesantren ini belum pernah menggunakan permainan ini. tujuan permainan ini adalah untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan Permainan Menyusun Huruf Pada Pembelajaran Mufradat di Pesantren Wahyu Rizki Langsa. penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Dan populasi penelntian ini di laksanakan Pesantren Tahfizh Wahyu Rizki. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa Penerapan Permainan Menyusun Huruf Pada Pembelajaran Mufradat di Pesantren Tahfizh Wahyu Rizki Langsa Efektif, Hal ini dibuktikan dengan tes akhir yang dilakukan karna hasil dari Post test $88,40 > -2,60$.

Kata Kunci: Permainan, Menyusun Huruf, Pembelajaran Mufradat

أ- مقدمة

اللغة العربية لغة مهمة لفهم القرآن الكريم، و أفضل اللغات عند المسلمين لأنها لغة القرآن و الحديث الشريف و لغة الدين الإسلامي، فيجب على المسلمين أن يهتموا بإحيائها في هذا الوطن العزيز و في جميع العالم الإسلامي، و لذلك أن هذه اللغة تعلم في جميع المدارس بإندونيسيا. إن اللغة العربية هي اللغة الأجنبية لدى الطلبة الإندونيسيين ليس لغة التفاعل اليومي. ولذلك ينبغي على مدرس اللغة العربية أن يهتم بالهدف و النظام و الطريقة و وسيلة تعليمية اللغة العربية في تعليمها.

تقسيم المهارات اللغوية أربع مهارات رئيسية، منها : مهارة الإستماع و مهارة الكلام ومهارة القراءة و مهارة الكتابة.¹ و في كل مهارات اللغوية تحتاج الى المفردات، و لذلك ينبغي المدرس ان يعلم تعليم المفردات جيدا لتمام كل المهارات.

في تحقيق هذا الهدف يجب أن يكون المعلم قادرا على حزم تعلم اللغة العربية من أجل خلق دافع قوي لدى الطلاب في تعليم اللغة العربية. في تعليم المفردات فإنه لا يزال أقل تنوعا. اتجاه المعلم لتسليم المواد باستخدام أساليب رتيبة، حتى يجعل الطلاب يشعرون ضجر في التعلم المفردات. كان تعليم المفردات مرتبطا متينا بتدريس المهارات اللغوية المنشودة في تدريس اللغة العربية من ناحية فهم موضوعاتها واكتسابها كاللغة الاتصالية، كلما كانت الإستفادة أكبر بالنسبة للدارسين. و يقصد هذا أن تعليم المفردات خاصة في تعليم اللغة العربية. و في المقابل مع مدرس اللغة العربية، يتمنى الباحثة أن يكون تدريس المفردات يتناول حصته الوافية واهتمامه الكبير. ولكن أكثر من الطلاب لا يعرف المعنى المفردات كثيرا. و لذلك أرادت الباحثة أن تبحث عن الموضوع فعالية إستخدام لعبة Menyusun Huruf في تعليم المفردات و اختارت الباحثة معهد تحفيظ Wahyu Rizki Langsa لأجراء هذا البحث، لأن لم يستخدم المدرس هذه لعبة في تعليم المفردات في هذه المعهد من قبل. و بسبب ذلك، أرادت الباحثة كتابة هذا البحث بعنوان :فعالية إستخدام لعبة Menyusun Huruf في تعليم المفردات بمعهد تحفيظ Wahyu Rizki Langsa.

¹الدكتور رشدى احمد طعيمة، دليل عمل في اعداد مواد التعليمية، (مكة المكرمة: جامع أم القرى)، ص. ١٦٧.

ب - المبحث

أ - الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية :

١- تعريف اللعبة اللغوية:

يستخدم اصطلاح "الألعاب" في تعليم اللغة, لكي يعطي مجالا واسعا في الانشطة الفصلية, لتزويد المعلم والدارس بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على عناصر اللغة, وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة. وهي أيضا توظف بعض العمليات العقلية مثل "التخمين" لإضفاء أبعاد اتصالية على تلك الأنشطة, وتتيح للطلاب نوعا من الإختيار للغة التي يستخدمونها. وهذه الألوان من الألعاب تخضع لإشراف المعلم او مراقبته في الأقل.

٢- أهمية الألعاب في تعليم اللغة العربية:

من المبادئ السائدة في تعليم اللغة العربية, أن عملية التعليم والتعلم ينبغي أن تتم في مرح وبهجة. ويمكن تلبية هذا الحافز النفسي على وجه اكمل- باستخدام الالعاب داخل فصول اللغة. والالعاب اللغوية من افضل الوسائل التي تساعد كثيرا من الدارسين على مواصلة تلك الجهود ومساندتها, والتخفيف من رتابة الدروس وجففها. توفر كثير من الالعاب مجالا واسعا في التدريب - مثلها في ذلك مثل التدريبات المعروفة - كما أن بعضها لا يحقق شيئا يذكر.

٣- خصائص اللعبة الجيدة في تعليم اللغة العربية

(١) اللعبة اللغوية نشاط تعاوني, مثير للعزائم لتحقيق أهدافموضوعية في إطار

من النظم والتعليمات.

(٢) وبما أن الهدف هو تشجيع الاستخدام اللغوي للاغراض الاتصالية, وليس دراسة اللغة من اجل اللغة, ففي مثل هذه الالعب تكون اللغة هي الوسيلة التي تتحقق بها الاهداف الموضوعية. فاللغة هنا اداة للاستعمال وليست مادة للتدريب فقط^٢.

(٣) وهناك سمة جوهرية اخرى لمعظم الالعب الموضحة, وهي تكوين معلومات واره متباينة بين اللاعبين.

(٤) استخدام الألعاب في تعليم اللغة العربية:

إذا لم يكن المعلم معتادا على استخدام الألعاب اللغوية التعليمية وتنوعها في الصف, فينصح أن يقدمها ببطء, وعلى فترات كنشاط إضافي للكتاب المقرر. ومتى اعتاد المعلم على الالعب اللغوية, وتوفرت لديه أنواع منها, يمكن أن يستبدلها بأجزاء المقرر التي يراها غير ملائمة او ليست مجدية لتلاميذه.

٤- أهداف تعليم المفردات

يهدف تعليم المفردات يهدف تعليم المفردات إلى:

١- ليعرف التلاميذ المفردات العربية الجديدة.

٢- ليعبر التلاميذ المفردات العربية صحيحة

٣- إدخال مفردات جديدة للطلاب.

٤- تدريب المتعلمين ليكونوا قادرين على النطق السليم بحيث لها مفردات بشكل صحيح.

نفس المرجع, ص. ١٥-١٦^٢

٥- فهم معنى المفردات، سواء كانت دلالة أم معجميا (تقف وحدها)، و عند ما تستخدم في

سياق جملة معينة (معاني تلمحي و النحوية).

٦- ليستخدم التلاميذ المفردات العربية مع القواعد الصحيحة إما كتابة او لفظية.^٣

إذن، كان تدريس المفردات العربية مهما جدا في تعلم اللغة العربية. مثلا إذا لا يعرف تلميذ عن معنى

مفردات واحدة فلا يستطيع أن يتحدث عربية مع أصحابه، ولا يفهم كلام المدرس ولا ينطق عربية

مع التراكيب الصحيحة

٥- مفهوم لعبة Menyusun Huruf

لعبة هي إسم جمع من لعب وهو ما يلعب به لا شرطرنج و التماثل و النزدة و غيرها، و من

المبادئ السائدة في تعليم اللغة العربية الأجنبية، أن عملية التعليم و التعلم ينبغي أن تتم في مرح و

بهجة. و يمكن تلبية هذا الحافز النفسى على وجه أكمل باستخدام الألعاب داخل فصول اللغة. و

لدى الدارسين و بخاصة الصغار منهم عالية في التنافس، بحيث يمكن لأي نوع من التدريب أن

يتحول إلى منافسة أو مسابقة. يتعلم المشتركون من خلالها دون أن يظنوا إلى ما يحدث لهم، و في

ذلك كما لا يخفى تعويد لهم على التلقائية في إستخدام اللغة.

³ Guntur Tarigan, *Pengajaran Kosakata*, (Bandung: Angkasa, 1984), hlm.21

٦- خطوات لعبة Menyusun Huruf

أما خطوات تستخدم لعبة Menyusun Huruf كما يلي:

١. أن يكون الباحثة يصنع مجموعة تتكون من خمسة أشخاص.
٢. أن يكون المعلم يعطى خمس - سبع دقائق لكل مجموعة
٣. أن يعبر الطلب كلمة إما من الإسم و إما من الفعل.
٤. الطالب الثاني يذكر الكلمة المتشبهة بنهاية الحرف الأخير من الكلمة المنطوقة من الطالب السابق.
٥. الطلب الثالث يذكر الكلمة المتشبهة بنهاية الحرف الأخير من الكلمة المنطوقة من الطالب الثاني.
٦. هكذا عمليتها حتى تنتهى مجموعة واحدة و تواصل مجموعة أخرى.

٧- مزايا لعبة Menyusun Huruf

١. تقليل الملل لدى الدارسين خلال عملية التعلم فى الفصول
٢. يوجد المسابقات بين الطلبة، تبعث هممة الطلبة متقدمة و مرتقية
٣. يبنى لعبة Menyusun Huruf روح التعاون و يقوي أواصر الأخوة بين الطلبة.
٤. المواد الدراسية المستخدمة تتأثر فى قلوب الطلبة حتى أصبحت الخبرات و المهاران التى دربوها غير منسية.

٨- عيوب اللعبة Menyusun Huruf

١. أصبحت هذه العملية في استخدام هذا اللعب تؤثر على الضحك الكثير والثرثرة عملية التعليم في الفصول الأخرى.

٢. لا يكون كل المواد الدراسية يستخدم بلعبة Menyusun Huruf

ج- منهج البحث:

هذا البحث استخدام مشروع البحث تصميم مجموعة المراقبة العشوائية الإختبار القبلي و الإختبار البعدي باستخدام تقسيم مجموعات البحيثة و هي المجموعة التجريبية للتعرف على قدرة الطلاب في تعليم المفردات باستخدام لعبة Menyusun Huruf في تعليم المفردات.

يقصد بمجتمع البحث في هذا البحث يعنى طالبات بمعهد تحفيظ Wahy RizkiLangsa في الفصل VIII بالبنات في العام الدراسي ٢٠١٩/٢٠١٨. ففي هذا الحال لا تاخذ الباحثة جميع المجتمع، و لكنها تاخذ الباحثة بعض منه كالعينة البحث، لأن تذكر محدود الوقت .

العينة هي جزء من عدد و خصائص في المجتمع^٤. العينة في هذا البحث أخذ باستخدام

اسلوب العينة Quota Sampling.

أسلوب البحث المطبق في هذا البحث هو بحث تجريبي. يهدف لمقارنة العلاقة القوية بين

المتغيرات.. و هذا البحث يعتمد على تجريبية فعالية لعبة Menyusun Huruf في تعليم المفردات.

⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung, Alfabeta, 2007), hal.118

أسلوب تحليل البيانات لهذا البحث هو الإحصاء الاستدلالي. و تقوم الباحثة بالإختبار -ت (t-

test). فستعمل الباحثة الأدوات الرقيمة "spss 16" بتحليل paired simples t

عرض نتيجة الإختبار

نتيجة الإختبار القبلي

رقم	أسماء الطلاب	نتيجة
١	Alfiatun Z	٧٠
٢	Aqilla Nazla Zafira	٣٠
٣	Hayyu Murliza	٤٠
٤	Ismatutdini	٥٠
٥	Khairatul Azani	٦٠
٦	Mauliza Syahira	٦٠
٧	Mulia Daranda	٤٠
٨	Putri Amanda	٤٠
٩	Putri Arina	٧٠
١٠	Safrina	٨٠
١١	Siti Nurannisa	٦٠

⁵SuharsimiArikunto, *Prosedur Penelitian, Pendekatan Praktek*, (Jakarta : Rinekha Cipta, 2002), h.112

٥٠	Siti Zakia	١٢
٧٠	Tarisa Intan Ananta	١٣
٥٠	Wirdatul Husna	١٤
٥٠	Zahratu Silmi	١٥
٦٠	Ailsyah Nasywah Shabuna	١٦
٧٠	Balqis Najwa	١٧
٤٠	Cut Farah Annisa	١٨
٥٠	Dara Muyasirah	١٩
٤٠	Dina Mastura	٢٠
٤٠	Nur Zahrina	٢١
٦٠	Refa Kanaya	٢٢
٥٠	Suci Ramadhani	٢٣
٤٠	Thaifatul Jannah	٢٤
٥٠	Chairu aisyi alsa	٢٥
١٣٢٠	مجموعة	
$٥٢,٨ = ٢٥ : ١٣٢٠$	معدل	

الجدول ٤,٧ السابق يشير أن النتيجة في الإختبار القبلي أي النتيجة قبل إستخدام لعبة

Menyusun Huruf في تعليم المفردات بمعهد تحفيظ Wahyu Rizki Langsa إذ تقدر مجموعها ١٣٢٠ ونتيجة المعدلة لكل الطلاب هو ٥٢,٨ .

بعد ما قامت الباحثة بإجراء تعليم اللغة العربية بإستخدام لعبة Menyusun Huruf في تعليم

المفردات، وزعت الباحثة ورقة الإختبار البعدي في اللقاء الأخير لمعرفة قدرة الطلاب في تعليم المفردات.

وتحصيل الطلاب على الإختبار البعدي فتبين الباحثة في الجدول ٤,٨ الآتي :

الجدول ٤,٨

نتيجة الإختبار البعدي

رقم	أسماء الطلاب	نتيجة
١	Alfiatun Z	٩٠
٢	Aqilla Nazla Zafira	٧٠
٣	Hayyu Murliza	٦٥
٤	Ismatutdini	٧٥
٥	Khairatul Azani	٧٠
٦	Mauliza Syahira	٨٠
٧	Mulia Daranda	٧٥

٩٥	Putri Amanda	٨
٧٠	Putri Arina	٩
٩٠	Safrina	١٠
٦٠	Siti Nurannisa	١١
٨٥	Siti Zakia	١٢
٧٠	Tarisa Intan Ananta	١٣
٨٠	Wirdatul Husna	١٤
٩٥	Zahratu Silmi	١٥
٦٠	Ailsyah Nasywah Shabuna	١٦
٧٠	Balqis Najwa	١٧
٧٠	Cut Farah Annisa	١٨
٧٥	Dara Muyasirah	١٩
٩٠	Dina Mastura	٢٠
٧٠	Nur Zahrina	٢١
٨٥	Refa Kanaya	٢٢
٧٠	Suci Ramadhani	٢٣
٧٥	Thaifatul Jannah	٢٤
٨٠	Chairu aisyi alsa	٢٥

١٩١٥	مجموعة
٧٦,٦ = ٢٥ : ١٩١٥	معدل

الجدول ٤,١٠ السابق يشير إلى النتيجة في الإختبار القبلي بالنتيجة قبل استخدام لعبة Menyusun Huruf في تعليم المفردات في تعليم المفردات إذ تقدر مجموعة ١٩١٥ ونتيجة المعدلة لكل الطلاب هو ٧٦,٦. ومن الجدولين السابقين يدلان على أن نتيجة المعدلة في الإختبار القبلي بتقدير ٥٦,٨ %، ونتيجة المعدلة في الإختبار البعدي بتقدير ٧٦,٦ %، حيث كانت نتيجة المعدلة في الإختبار البعدي عليا من نتيجة المعدلة في الإختبار القبلي. ثم استغلت الباحثة هذه البيانات باستعمال البرامج "SPSS Statistic 16" واستخدمت أداة التحليل بت-Test (Paired Sample Test).

قبل إجراء الإختبار T-Test، تُبذل تقوم الباحثة بضبط الفئائل (Data Normalitas) باستعمال اختبار العمل (Uji Normalitas). والجدول ٤,١١ يبين عن تحصيل ضبط الفئائل (Normalitas Data).

الجدول ٤,١١

نتيجة ضبط الفئائل (Normalitas Data)

Tests of Normality							
	Siswa	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Datatest	Pretest	.187	25	.024	.927	25	.075
	Posttest	.168	25	.068	.946	25	.206

الجدول ٤,١١ يدل على أن تحصيل الاختبار القبلي باختبار بتحلي Kolmogorov-Smirnov ٠,٢٤ و بتحليل Shapiro-Wilk ٠,٧٥٠. إذان القيمة الإختبار القبلي أكبر من ٠,٠٥ فالبيانات الإختبار القبلي التوزيع الطبيعي. ويدل على أن تحصيل الاختبار البعدي باختبار بتحلي Kolmogorov-Smirnov ١٦٨,٠ و بتحليل Shapiro-Wilk ٠,٢٠٦. إذان القيمة الإختبار القبلي أكبر من ٠,٠٥ فالبيانات الإختبار البعدي التوزيع الطبيعي.

وكذا تقوم الباحثة بالاختبار المتجانس (Uji Homogenitas) والجدول ٤,١٢ يبين عن تحصيل الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas):

الجدول ٤,١٢

Test of Homogeneity of Variances			
Datatest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.446	1	48	.235

الجدول ٤,١٢ يدل على أن تحصيل الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas) بمستوى الدلالة (Sig.) $(0,05 > 0,235)$. فتشير تلك النتيجة إلى أن البيانات متجانسة، ويمكن إجراء اختبار (Uji T).

لمعرفة تأثير إستخدام لعبة Menyusun Huruf في تعليم المفردات لابد أن تحلل اختبار (Uji t) بتنظر إلى

نتيجة المعدلة من الاختبار القبلي والاختبار البعدي، ويبين الجدول ٤,١٣ الآتي

الجدول ٤,١٣

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	52,80	25	12.754	2.551
	Posttest	77,40	25	10.116	2.023

الجدول ٤,١٣ يدل على أن نتيجة الاختبار القبلي ٥٢,٨٠ ونتيجة الاختبار البعدي ٧٧,٤٠. والخطوة

التالية هي نظر إلى تأثير استخدام لعبة Menyusun Huruf في تعليم المفردات باستعمال بتحليل PairedSimple

Test. وتحصيله كما بين الجدول ٤,١٤ الآتي:

الجدول ٤,١٤

Paired Samples Test

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	52,80	25	12.754	2.551
	Posttest	77,40	25	10.116	2.023

تحصيل z-Test الجدول ٤,١٤ يدل على أن تحصيل T-Test (-٢٤,٦٠٠) ومستوى

الدلالة (Sig.) ($0,05 <$) وهذا يدل على أن استخدام لعبة Menyusun Huruf في تعليم المفردات.

هـ - نتائج البحث

بعد تجريبية استخدام لعبة Menyusun Huruf في تعليم المفردات بمعهد تحفيظ Wahyu Rizki Langsa قد وصلت الباحثة إلى نتائج الأخير. اعتمادا على نتائج التي حصلت عليها المجموعة التجريبية في الإختبار القبلي والإختبار البعدي قد وجدت بينهما فرق حقيقيا وتعزى إلى أثر المتغير التجريبي.

وفي إختتام هذه الرسالة ستقدمها الباحثة عن نتائج مهمة من البحث الميداني مع الإقتراحات وهي :

١. و أما نتيجة هذا البحث فعالية استخدام لعبة Menyusun Huruf في تعليم المفردات يعنى فعالية. لأن تسهلون في فهم تعليم المفردات. هم تشعرون بالراحة من التفكير، و تذكر و كتابهم مفردات لأن في هذا لعبة يكتبون الطلبة من المفردات في حرف اوله التي توجد في حرف اخر مفردات قبلها. و هم مسرورة لأن هذا لعبة سهلا، بسيط، و لا تستخدم قبلها.

وكان فعالية استخدام لعبة Menyusun Huruf يكون فعالية في تعليم المفردات، وينظر أن النتيجة في الإختبار البعدي المعدلة لكل الطلاب هو ٧٧,٤٠، وهذا يتضمن الاختبار (T-Tes) تحصل على النتيجة (٦٠٠, -٢٤) ومستوى الدلالة (Sig.) ($0.000 < .05$)

المراجع

ب. ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية، دار المريخ، رياض:

١٩٨٣

بليغ حمدي إسماعيل، استراتيجيات تدريس اللغة العربية أطر و تطبيقات عملية، عمان- دار المناهج

للنشر والتوزيع: ٢٠١٣

رشد احمد طعيمة، تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها مناهجه، ايسيسكو ، القاهرة : ١٩٨٩

رشدي أحمد طعيمة، تعليم العربية لغير الناطقين بها مناهجه و أسالبه، مصير، إيسكو: ١٩٨٩

على أحمد مدكور و إيمان هريدي، تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها النظرية و التطبيق، القاهرة دار

الفكر العربي: ٢٠٠٦

لويس معلوف، المنجد ولإعلام، بيروت: دار المشريف: ١٩٧٦

لويس معلوف، المنجد في اللغة العربية والإعلام، مؤسسة دار المشريق الطبعة الثامنة و العشرون،

بيروت دار المسرق: ١٩٨١

ماهر شعبان عبد الباري، تعليم المفردات اللغوية، عمان-دار المسيرة النشر و الطباعة: ٢٠١٠

محمود يونس، قاموس عربي - إندونيسي، جاكرتا: ٢٠١٠

عبد الرحمن إبراهيم الفوزان، إضاءات لعملى اللغة العربية لغير الناطقين بها، الطبعة الأولى، الرياض،

فهرسة مكتبة الملك فهدا الوطنية أثناء النشر: ١٤٣٢

Adurrahman Fathani, Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi,(Jakarta: Rineka Cipta,2006)

Ahmad Fuad Effendi dan M. Fachruddin Djalal, Pendekatan Metode dan Teknik Pengajaran Bahasa Arab,(Malang: IKIP Malang,1992)

Ahmad Fuad Effendy, Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (Malang:mysikat,2005)

Arikunto Suharsimi, Prosedur Penelitian, Pendekatan Praktek,(Jakarta: Rinekha cipta,2002)

Fathulmujib dan Nailur Rahmawati, Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab,(jogjakarta, Diva press, 2011)

M.Faisol, 99 Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab,(Yogyakarta: Lentera Kreasindo,2016)

Moch.Ainin, Metodologi Penelitian BahasaArab,(Surabaya: Universitas Negeri Malang,2007)

Nur Balqis dan Meutia Rahmah, Media pembelajaran Bahasa Arab,(Langsa: Zawiyah Serambi Ilmu Pengetahuan,2015)

Sudarwan, Danim, Media Komunikasi Pendidikan, (Jakarta: Bumi Perkasa,2008)

Syaiful Mustafa, Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif, (Malang: UIN-Maliki press,2011)

W.J.S. Purwadarminta,Kamus Umum Bahasa Indonesia,(Jakarta: Balai Pustaka 1999)