



AL-FASHAHAH: JOURNAL OF ARABIC EDUCATION, LINGUISTICS, AND LITERATURE

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL (VIDEO KARTUN) DALAM PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWAKELAS X SMA MUHAMMADIYAH 1 UNSIMUH MAKASSAR

¹Riska Ramadani,²Amri Rahman

¹²Universitas Negeri Makassar

¹riskaramadanir3@gmail.com. ²abu.aimanwajwad@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian *Quasi-eksperimen* yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media audio visual (video kartun) dalam penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 UNISMUH Makassar. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media audio visual (video kartun), sedangkan variabel terikatnya adalah penguasaan kosakata bahasa Arab. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 UNISMUH Makassar, berjumlah 60 orang siswa, yang terbagi dalam 2 kelas, sedangkan sampelnya adalah kelas X IPA I sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 30 orang dan kelas X IPA II sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 30 orang. Data hasil penelitian ini diperoleh dengan memberikan *pre-test* dan *post-test* secara tulisan pada materi tentang sabar. Hasil perhitungan uji-t pada taraf signifikan 0,05 diperoleh nilai $t_{hitung}(3,951) > t_{tabel}(2,002)$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual (video kartun) efektif dalam penguasaan kosakata Bahasa Arab pada siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 UNISMUH Makassar.

Keywords: *Keefektifan, audio visual (video kartun), kosakata bahasa Arab.*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan salah satu alat penghubung yang penting antar sesama manusia. Oleh karena itu, Bahasa bisa dikatakan sebagai hal yang penting dan syarat wajib dalam berinteraksi atau berkomunikasi. Sebagai makhluk sosial tentunya tidak bisa terlepas dari manusia lainnya maka dibutuhkan sebuah interaksi yang saling memahami satu sama lain yaitu bahasa. Terkadang seseorang dinilai dari bagaimana keterampilannya dalam berbahasa atau menyampaikan suatu gagasannya.

Pembelajaran bahasa Arab terdapat empat keterampilan, dalam bahasa Arab disebut *maharah* yaitu keterampilan berbicara (*maharah kalam*), keterampilan menyimak (*maharah istima'*), keterampilan membaca (*maharah qira'ah*), keterampilan menulis (*maharah kitabah*).

Pembelajaran bahasa Arab juga terdapat tiga aspek yaitu, kosakata, tata bahasa, dan bunyi. Pada penelitian ini dibahas mengenai penguasaan kosakata yang dimana kosakata adalah salah satu unsur bahasa yang penting dalam pembelajaran bahasa itu sendiri. Karena kualitas berbahasa seseorang jelas bergantung pada kualitas dan kuantitas kosakata yang dimiliki.

Mufrodah atau kosakata mempunyai peranan penting dalam tata bahasa Arab. Dengan menguasai kosakata bahasa Arab diharapkan mampu diterapkan kedalam

berbagai macam keterampilan atau kemahiran berbahasa seperti berbicara, menulis, mengarang dan sebagainya. Suatu fakta menyebutkan bahwa bahasa Arab terkenal dengan banyaknya kosakata karena ada kalanya sebuah kata mempunyai banyak pengertian.

Media *audio visual* (video kartun) dalam pembelajaran bahasa Arab dipandang sebagai salah satu media yang tepat untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab dan media ini lebih berpusat pada peserta didik, sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, serta memberikan kesempatan yang lebih besar bagi perkembangan siswa untuk memperdalam pemahaman dan kemampuan belajarnya. Penggunaan *audio visual* (video kartun) ini dilakukan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, serta materi yang disampaikan lebih mengesankan sehingga sukar untuk dilupakan.

Beberapa penelitian terdahulu yang dianggap relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nurul Husna (2014) yang berjudul “Penggunaan Media Audio Visual Kartun (Arab) Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs. AL-Khair Ambung Masbagik Timur Lombok Timur Tahun pelajaran 2013/2014”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan penggunaan media *audio visual* sangat efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab kelas VIII MTs. al-Khair Ambung Masbagik Timur Lombok Timur. Hasil tes belajar kosakata menunjukkan: pada tes awal diperoleh nilai rata-rata 42,93, pada siklus I peserta didik memperoleh nilai rata-rata 59,31 dan pada siklus ke II mencapai 70,17.

Penelitian yang serupa juga diteliti oleh Mawadah Warohmah (2019) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Kemampuan Mengenal Kosakata Dasar Bahasa Inggris Di TK ‘Aisyah Bustanul Athfal III Kecamatan Gemolong Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019” Hasil penelitian dapat disimpulkan : (1) Kemampuan mengenal kosa kata dasar bahasa Inggris dengan menggunakan media film animasi di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal III Kecamatan Gemolong berkategori tinggi dengan jumlah presentase 55% dengan rata-rata 104,77 (2) Kemampuan mengenal kosa kata dasar bahasa Inggris di dengan menggunakan media kartu gambar di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal III Kecamatan Gemolong berkategori rendah dengan jumlah presentase 36% dengan rata-rata 63,31 (3) Hasil komparasi dua kelompok menunjukkan bahwa nilai ($Z_{hitung} 5,25 > Z_{tabel} 1,96$) dengan taraf signifikansi 5% maka terdapat perbedaan anak dalam kemampuan mengenal kosakata dasar bahasa Inggris di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal III Kecamatan Gemolong Kabupaten Sragen dimana media film animasi lebih efektif apabila dibandingkan dengan media kartu gambar dalam pembelajaran kosakata dasar bahasa Inggris anak usia dini di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal III Kecamatan Gemolong Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Ratna Rahmawati (2015) dengan judul “Keefektivan Penggunaan Media Film Kartun Pada Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Kelas XI SMA NEGERI 2 WONOSARI KABUPATEN GUNUNGKIDUL”. Hasil penelitian tersebut analisis uji-t data *posttest* kelompok control dan kelompok eksperimen diperoleh nilai t-hitung sebesar 6,728 dan p sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Hasil analisis uji-t data *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen diperoleh nilai t-hitung sebesar -19,742 dan p sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Simpulan penelitian ini berdasarkan analisis tersebut adalah: (1) ada perbedaan tingkat kemampuan menulis teks pembelajaran siswa tanpa menggunakan media film kartun dengan pembelajaran siswa tanpa menggunakan media film kartun, (2) penggunaan media film kartun efektif

digunakan dalam pembelajaran menulis teks cerpen pada siswa XI SMA Negeri Wonosari.

Hakikat penguasaan kosakata bahasa Arab, Seseorang dapat dikatakan menguasai ketika ia memiliki pengetahuan yang baik dalam dirinya lalu dapat mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam bentuk kegiatan atau aktivitas, sehingga penguasaan seseorang dapat diukur dari bagaimana ia mengaplikasikan pengetahuan yang dimilikinya dengan sebaik-baiknya. (Fajriah 2015:111)

Menurut Hasrar dkk (2018:34) Kosakata merupakan unsur yang paling penting. Kosakata suatu bahasa ialah perbendaharaan kata-kata dalam suatu bahasa yang digunakan oleh orang-orang dalam kegiatan menulis dan berbicara. Hal serupa yang dikemukakan oleh Susanti (2002:89) Kosakata atau perbendaharaan kata adalah jumlah seluruh kata dalam suatu bahasa juga kemampuan kata-kata yang diketahui dan digunakan seseorang dalam bicara dan menulis.

Kemudian dikemukakan oleh Tarigan (2011:3) “kata-kata yang tidak mudah berubah atau sedikit sekali kemungkinannya dikutip dari bahasa lain” Lebih lanjut dijelaskan oleh Zuhannan (2014:109) *mufradat* atau kosakata adalah kumpulan kosakata yang digunakan oleh seseorang atau sejenisnya baik lisan maupun tulisan yang sudah memiliki pengertian dan uraian terjemahannya tanpa dirangkaikan dengan kata-kata lain secara tersusun secara abjadiah.

Beberapa defenisi tentang kosakata diatas, dapat disimpulkan bahwa kumpulan kata-kata yang digunakan oleh seseorang untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi baik berupa lisan maupun tulisan.

Pengertian Media pembelajaran, Media erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius*. Arti kata medius adalah tengah, perantara, atau pengantar. Dalam proses pembelajaran, media seringkali diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Nurdin dan Adriantoni (2016:120) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, dan kemauan dalam komunikasi antara pendidik dengan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dan pembelajaran. Menurut Ibrahim dkk. (dalam Prasetya 2015:6) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. kemudian Menurut Seels dan Richey (dalam Prasetya 2015:5) media pembelajaran adalah mencakup semua bentuk media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan tujuan pembelajaran. Kemudian Menurut Wati (2017:3) media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar. Beberapa pendapat yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dalam suatu kegiatan pembelajaran serta memotivasi siswa untuk belajar.

Menurut Prasetya (2015:32) media audio visual yaitu media yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam satu unit media. Contoh jenis media ini adalah video, film bersuara, dan televisi. Adapun Menurut Wati (2017:44) media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara terpadu pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. kemudian Menurut Arsyad (2019:141) media audio visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau.

Sedangkan Menurut Meimulyani dan Caryoto (2013:39) media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

Beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media yang menampilkan suara beserta gambar untuk menyampaikan informasi dan merupakan bentuk media yang murah dan terjangkau.

Pengertian Video Menurut Wati (2017:48) Video merupakan salah satu media visual yang menampilkan gerak. Semakin lama, media ini semakin populer dalam masyarakat. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta maupun fiktif, bisa juga bersifat informative, edukatif, dan instruksional. Senada dengan yang dikatakan oleh Sadiman dkk (2018:74) Video, sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disampaikan bisa bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting, berita) maupun efektif (sepertinya misalnya cerita), bersifat informative, edukatif, dan instruksional. Kemudian menurut Daryanto (2016:104-105) Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok. Video juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung.

Beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan video merupakan salah satu media audio visual yang menampilkan gerak beserta suara yang semakin dikenal oleh masyarakat yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran.

Pengertian kartun Menurut Daryanto (2016:145) kartun mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca sedangkan Menurut Nana dan Ahmad (2011:58) kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat. kemudian Menurut Prasetya (2015:137) kartun merupakan gambaran pictorial karikatur, simbolisme dan humor. Gambaran tentang seseorang, suatu buah pikiran, atau keadaan dapat dituangkan dalam bentuk lukisan yang menggelikan atau lucu yang biasa dikenal dengan nama kartun atau karikatur.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan kartun adalah bentuk gambaran tentang seseorang atau gagasan untuk menghibur masyarakat.

METODE PENELITIAN

Tabel 1
Desain penelitian

O_1	X	O_3
O_2		O_4

(Sugiyono, 2011:112)

Penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Adapun variabel bebas (X) yaitu penggunaan media audio visual (video kartun), sedangkan variabel terikat (Y) yaitu penguasaan kosakata bahasa Arab. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IPA dengan jumlah siswa sebanyak 60 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah total sampel (*total sampling*), yang diambil dua kelas satu kelas digunakan sebagai kelas eksperimen yaitu kelas X IPA I yang berjumlah 30 siswa dan kelas kontrol yaitu kelas X IPA II yang berjumlah 30 siswa. tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi aktif (*active participation*) artinya, peneliti melakukan

observasi secara langsung terhadap objek yang diamati kemudian tes, tes ini diberikan kepada siswa pada awal (*pre-test*) yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Kemudian perlakuan (*treatment*), yaitu kegiatan penyampaian materi pembelajaran dengan menggunakan media audio visual (video kartun) pada kelas eksperimen, sedangkan di kelas kontrol menggunakan Metode Konvensional (metode ceramah) Kemudian tes akhir (*post-test*) yang diberikan setelah peneliti memberikan materi pembelajaran kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif untuk menentukan nilai rata-rata, simpangan baku serta varians dan analisis inferensial untuk pengujian hipotesis terlebih dahulu melakukan uji homogenitas guna mengetahui apakah kelas kontrol dan kelas eksperimen homogeny atau tidak. Kemudian dilakukan uji normalitas dengan menggunakan uji *chi-square*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil *pre-test* pada kelas kelas eksperimen (kelas X IPA I) memperoleh nilai rata-rata **59,52** (nilai tertinggi 70 dan terendah 30) dengan rentang nilai 40, untuk nilai *pre-test* kelas eksperimen berada pada kategori *sedang*. Sedangkan hasil *pre-test* pada kelas kontrol (kelas X IPA II) memperoleh nilai rata-rata **44,38** (nilai tertinggi 63 dan terendah 23) dengan rentang nilai 40, berada pada kategori *kurang*. Sebelum dilaksanakannya perlakuan yang berbeda, maka hasil nilai *pre-test* tersebut dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. kelas eksperimen (X IPA I) dan kelas kontrol X IPA II) masing-masing sebesar **-132,95** dan **-130,226**. Hasil tersebut jika dikonsultasikan dengan tabel *Chi Square* ($dk = 5$, taraf yang signifikan 0,05) sebesar 11,070 menunjukkan bahwa *Chi Square* hitung (X^2_{hitung}) lebih kecil daripada skor pada tabel *Chu Kuadrat* (X^2_{tabel}). Artinya, data tersebut **normal**. Adapun hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} pada kedua sampel (kelas eksperimen dan kelas kontrol) adalah **2,361**, kemudian jika dikonsultasikan dengan F_{tabel} dengan $dk = 5$, taraf signifikannya adalah 5,050. Sehingga diperoleh hasil F_{hitung} lebih kecil daripada F_{tabel} . Hal ini berarti data kedua sampel dinyatakan **homogen**.

Nilai rata-rata yang diperoleh pada kelas eksperimen sebesar **65,01** (nilai tertinggi 77 dan terendah 43). Dari data tersebut tergambar bahwa nilai siswa pada *post-test* berada pada kategori *cukup*. Dalam hal ini, terjadi peningkatan nilai pada kelas eksperimen. dimana pada hasil *pre-test* masih berada pada kategori *kurang* dengan nilai sebesar **59,52**, dan setelah diberikan perlakuan yang kemudian diberi *post-test* berada pada kategori *cukup*.

Nilai rata-rata *post-test* pada kelas kontrol sebesar **54,5** (nilai tertinggi 77 dan terendah 27). Dari data tersebut tergambar bahwa nilai *post-test* berada pada kategori *hampir sedang*. Dengan demikian, nilai rata-rata pada kelas kontrol setelah perlakuan mengalami peningkatan satu level kategori, dimana hasil *pre-test* masih berada pada kategori *kurang*, yang kemudian setelah diberi *post-test* meningkat menjadi *hampir sedang*.

Setelah dilakukan analisis deskriptif, selanjutnya dilakukan analisis inferensial untuk mencari perbandingan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji inferensial ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan tingkat pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Arab secara keseluruhan pada hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil perhitungan tersebut diperoleh data bahwa (t_{hitung}) sebesar 3,951. setelah dikonsultasikan dengan (t_{tabel}) pada taraf signifikan 0,05 dan $df = 60$ sebesar 2,002, sehingga dapat disimpulkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel}

(($t_{hitung} = 3,951$) > ($t_{tabel} = 2,002$)). Hal tersebut dapat dilihat pada hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Dengan demikian, H_1 yang menyatakan bahwa media audio visual (video kartun) efektif dalam penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar dinyatakan **diterima**. Dan H_0 yang menyatakan media audio visual (video kartun) tidak efektif dalam penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh dinyatakan **ditolak**.

Penggunaan media audio visual (video kartun) dalam penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar dinyatakan berhasil atau efektif digunakan dalam penguasaan kosakata bahasa Arab. Selain efektif diterapkan dalam penguasaan kosakata Bahasa Arab, media audio visual (video kartun) juga menarik karena siswa lebih antusias dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Siswa menganggap media audio visual (video kartun) adalah suatu hal yang baru, sehingga terlihat bersemangat dalam pembelajaran, aktif menjawab pertanyaan, bertanggung jawab, siswa lebih menyimak pembelajaran. Oleh karena itu, media audio visual (video kartun) dapat diterapkan dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Arab.

CONCLUSION

Penguasaan kosakata siswa kelas eksperimen yang dalam proses pembelajarannya menggunakan media audio visual (video kartun) pada saat pemberian *post-test* mengalami peningkatan dari pemberian *pre-test* sebelumnya. Nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen sebesar 59,52 dan *post-test* sebesar 65,01.

Penguasaan kosakata siswa kelas kontrol yang dalam proses pembelajarannya menggunakan metode konvensional (metode ceramah) pada saat pemberian *post-test* mengalami kenaikan dari pemberian *pre-test* sebelumnya akan tetapi, kenaikan yang dicapai oleh siswa pada pemberian *post-test* tidak sebesar nilai yang dicapai pada kelas eksperimen. Nilai rata-rata *pre-test* kelas kontrol sebesar 44,38 dan *post-test* sebesar 54,5. Perbedaan hasil belajar ini disebabkan dari beberapa faktor, salah satunya perbedaan fokus belajar siswa dari kelas eksperimen dengan penggunaan media audio visual (video kartun) dan kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional (metode ceramah). dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Arab yang diajara dengan menggunakan media audio visual (video kartun) lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional (metode ceramah).

Berdasarkan hasil analisis data, uji hipotesis dan pembahasan yang ada, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual (video kartun) efektif diterapkan dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahas Arab siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 UNISMUH Makassar. Hal ini terbukti dari hasil analisis data dengan uji-t yang menunjukkan (t_{hitung}) sebesar 3,951. setelah dikonsultasikan dengan (t_{tabel}) pada taraf signifikan 0,05 dan $df = 60$ sebesar 2,002, sehingga dapat disimpulkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} (($t_{hitung} = 3,951$) > ($t_{tabel} = 2,002$)). h_0 **ditolak**, dan h_1 **diterima**.

REFERENCES

- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Depok : PT. Raja Grafindo Persada
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*, Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Edisi ke-2 Revis. Yogyakarta ; Gava Media

Riska Ramadani & Amri Rahman: Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual (Video Kartun) dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unsimuh Makassar

- Hasrar,H., Dalle,A., dan Usman,M. (2018). Hubungan Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Menulis Karangan Deskriptif Bahasa Jerman Siswa. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 2(2).
- Meimulyani, Yani Dan Caryoto. 2013. *Media Pembelajaran Adaptif Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta : PT. Luxima Metro Media
- Nuridin, Syafruddin dan Adriantoni. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Prasetya, Perdana Sukma. 2015. *Media Pembelajaran Geografi*, Yogyakarta : Ombak
- Sadiman, Arif S. Dkk. 2018. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Pustekkom Dikbud
- Sugiyono. 2011. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Susanti, R. (2002). Penguasaan Kosakata dan Kemampuan Membaca bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 1(1), 87-93.
- Tarigan, Henry Guntur. 2011. *Pengajaran Kosakata* (edisi revisi). Bandung : Angkasa
- Wati, Rima Ega. 2017. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta : kata pena
- Zulhannan. 2014. *Tekhnik Pembelajaran bahasa Arab Interaktif*. Jakarta : Raja