

# Pengembangan Metode Permainan Lempar Dadu untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menyusun Struktur Kalimat Bahasa Arab

**Mawardi, Mubassyirah Bakri, Nur Mila**

Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia.

mawardi@iainpalopo.ac.id

## Abstrak

Artikel ini membahas tentang Pengembangan metode Permainan Lempar Dadu Untuk Meningkatkan kemampuan Siswa Dalam menyusun struktur kalimat bahasa Arab pada Siswa Kelas VII MTs.N palopo. penelitian ini bertujuan 1) untuk mengetahui rancangan permainan lempar dadu untuk siswa kelas VII dalam menyusun struktur kalimat bahasa Arab; 2) Mengetahui kelayakan media lempar dadu dalam menyusun struktur kalimat bahasa Arab di dalam kelas VII di MTs.N Palopo semester I. Desain penelitian ini digunakan dalam penelitian adalah model penelitian dan pengembangan R&D yang diusulkan oleh sugiyono. Pengembangan media lempar dadu ini menggunakan model 4D yaitu, 1) Pendefinisian, 2) Perancangan, 3) Pengembangan dan 4) penyebaran. Penelitian dilakukan di MTsN Palopo dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas VII semester I. Untuk tingkat kevalidan produk yang dikembangkan dilakukan uji validitas oleh validator materi dan validator ahli media, sedangkan untuk mengetahui keefektifan produk, peneliti membagikan angket untuk siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media lempar dadu adalah sangat valid dan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab dilihat dari penilaian ahli materi (92%) dengan kategori sangat valid, penilaian ahli media (90%) dengan kategori sangat valid, penilaian praktisi (guru mata pelajaran bahasa Arab) (86) dengan kategori sangat valid dan respon siswa dengan skala kecil (84%) dan skala besar (90%) dengan kategori sangat efektif.

**Keywords:** *pengembangan, media, lempar dadu, menyusun kalimat bahasa Arab.*

## Pendahuluan

Bahasa Arab perlu dipelajari karena bahasa Arab merupakan bahasa Al-Qur'an, bahasa Arab merupakan salah bahasa mayor di dunia yang dituturkan oleh umat manusia, bahasa arab juga merupakan bahasa kitab resmi atau pedoman umat islam kurang lebih 20 negara (Hudri et al., 2022; Sauri, 2020; Suroiyah & Zakiyah, 2021). Hal inilah yang menjadikan bahasa Arab menjadi bahasa yang sangat berkaitan dengan Islam. Sebab ia adalah bahasa Agama untuk semua umat Islam di dunia, baik bagi mereka yang mempergunakan bahasa Arab dalam kehidupan sehari-hari maupun tidak.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari rabu tanggal 17 february 2021 tampaknya pembelajaran bahasa Arab kurang mendapat perhatian dari peserta didik, dikarenakan guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku paket bahasa Arab, dan tidak ada media lainnya, sehingga pembelajaran bahasa Arab menjadi monoton serta membuat siswa jenuh.

Masalah demikian dapat diatasi dengan penggunaan media secara terintegrasi dalam proses pembelajaran, adapun pengertian media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses

belajar mengajar yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Abdullah, 2017; Daulae, 2019; Indriyani, 2019; Tafonao, 2018). Karena fungsi dari media pada kegiatan pembelajaran adalah membangkitkan rasa ingin tahu dan minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam proses belajar mengajar serta dapat mempengaruhi psikologi siswa.

Salah satu media yang dimanfaatkan sebagai teknik pembelajaran bahasa Arab adalah permainan lempar dadu. Permainan lempar dadu ini berisi kumpulan kosa kata yang terdiri dari isim dan fi'il kemudian berisi tugas perintah membuat kalimat sederhana baik itu jumlah ismiyah ataupun fi'liyah (Alfani & Huda, 2019; Baroroh & Mardliyyah, 2019; Dara et al., 2022; Istaqam, 2021; Mafaza, 2020). Model ini mengajak peserta didik untuk saling bekerja sama sehingga siswa dapat aktif dan kreatif dalam pembelajaran struktur kalimat ini. Selain mampu menyusun kalimat sederhana, juga dapat menambah penguasaan mufradat siswa.

Alasan penulis memilih menggunakan media berbasis permainan lempar dadu diharapkan siswa mampu menyusun struktur kalimat dasar dan pembelajaran menjadi tidak monoton dan membosankan serta menyenangkan bagi siswa. Adanya media pembelajaran berbasis permainan lempar dadu akan mendorong siswa lebih aktif dan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D Research and Development, metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D adalah metode penelitian yang mengembangkan atau menghasilkan sebuah produk, dan menguji keefektifan produk tersebut. Rancangan pengembangan yang digunakan mengacu pada model 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu, Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Disseminate (Penyebaran). Pendefinisian merupakan kegiatan menelaah atau melakukan observasi terkait objek dan subjek yang akan diteliti. Perancangan dapat diartikan sebagai proses mendesain atau merancang sebuah produk. Pengembangan yaitu proses menguji dan memperbaiki terkait rancangan awal yang telah dibuat. Penyebaran merupakan kegiatan memasarkan, menyebarkan atau mengaplikasikan produk di lembaga pendidikan maupun toko buku.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTsN Palopo semester I. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif berupa komentar, saran dan revisi. Sedangkan data yang berbentuk angka akan dianalisis dengan deskriptif presentase, dengan menggunakan rumus. Menurut Arikunto dalam jurnal pengembangan modul pembelajaran inkuiri berbasis laboratorium virtual rumus yang digunakan dalam menganalisis data:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$$

Keterangan:

p = presentase yang dicari

$\sum X$  = Jumlah jawaban responden dalam 1 item

$\sum X_1$  = Jumlah skor ideal dalam 1 item

100 = bilangan konstan

Kriteria kelayakan yang diadaptasi dari Akbar dalam 1.

Tabel 1. Kriteria Validasi Ahli

Tingkat Pencapaian	Kategori Pencapaian
0% < 20%	Tidak valid/tidak praktis/tidak efektif
21 - 40%	Kurang valid/kurang praktis/kurang efektif
41% - 60%	Cukup valid/kurang praktis/kurang efektif
61% - 80%	Valid/praktis/efektif
81% - 100%	Sangat valid/sangat praktis/sangat efektif

## Hasil

Penelitian ini menghasilkan media lempar dadu dalam menyusun struktur kalimat bahasa Arab siswa kelas VII di MTsN Palopo. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang mengacu pada model pengembangan Model 4D yang terdiri dari 4 langkah akan tetapi Model 4D ini terdiri atas 4 tahapan, yakni define (pendefinisian), design (perancangan), development (pengembangan), dan disseminate (penyebaran). Keempat tahap tersebut dijelaskan, sebagai berikut:

### a. Tahap Pendefinisian (Define)

Tahap pendefinisian adalah tahap awal yang harus dilalui peneliti sebagai bahan pertimbangan dalam merancang produk sebelum dikembangkan. Tahap ini meliputi tiga langkah pokok, sebagai berikut:

#### 1. Analisis awal-akhir

Analisis awal dilakukan oleh peneliti untuk mengidentifikasi masalah yang terdapat di MTsN Palopo kelas VII pada pembelajaran mata pelajaran bahasa Arab. Kegiatan awal yang dilakukan adalah wawancara. Berdasarkan hasil kegiatan wawancara yang dilakukan dengan ibu Juni hariani S.Pd.I, masih banyak diantara siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab terutama pada aspek menyusun kalimat bahasa Arab, apalagi dimasa pandemi ini anak-anak lebih fokus ke lainnya, seperti ketika sedang menjelaskan lewat media sosial siswa hanya mengisi absen kemudian tidak fokus lagi ke materi yang di jelaskan guru. Salah satunya dikelas VII MTsN. Sehingga kondisi tersebut mengakibatkan rendahnya penguasaan kosakata bahasa Arab siswa sehingga itu yang mengakibatkan siswa susah dalam menyusun struktur kalimat bahasa Arab. Oleh sebab itu, salah satu media yang dapat dimanfaatkan sebagai teknik pembelajaran bahasa Arab pada aspek menyusun kalimat adalah media permainan lempar dadu. Adanya media pembelajaran berbasis permainan lempar dadu akan mendorong partisipasi belajar siswa yang lebih aktif oleh nuansa bermain sambil belajar.

#### 2. Analisis peserta didik

Analisis peserta didik dilakukan sebelum penelitian dilaksanakan dengan melihat karakteristik dasar peserta didik berdasarkan kebutuhan dan perkembangannya sebagai acuan untuk rancangan pengembangan media permainan lempar dadu.

### 3. Analisis Materi

Kegiatan yang dilakukan pada analisis materi adalah menelaah kurikulum yang digunakan. Adapun kurikulum yang digunakan di MTsN Palopo adalah kurikulum 2013. Perancangan media permainan lempar dadu pada pembelajaran kosakata bahasa Arab mengacu pada buku paket kelas VII MTs yang digunakan di sekolah dengan kurikulum 2013. Sehingga materi yang digunakan pada media permainan lempar dadu yakni satu tema dalam setiap bab dari 3 bab yang terdapat pada semester ganjil, yang terdiri atas:

Bab 1 (التعريف بالنفس)

Bab 2 (التعريف بالعاملين في المدرسة)

Bab 3 (المرافق والأدوة المدرسية)

Dan peneliti memfokuskan kepada materi bab 1.

#### b. Tahap Perancangan

Pada tahap ini, dimulai dari mendesain media dengan menggunakan aplikasi pixel lab dan pemotongan papan mdf yang menggunakan gergaji, mengumpulkan bahan-bahan lainnya seperti lem, penggaris, kertas sticker, plastik laminasi, kertas hvs dan kertas manila. Setelah itu peneliti membuat buku yang memuat panduan bermain dari media lempar dadu.

#### c. Pengembangan produk

Desain yang telah dibuat dengan menggunakan aplikasi pixelLab dan beberapa bahan lainnya. Berikut ini adalah hasil pengembangan produk:

Tabel 2. Hasil Pengembangan

No.	Hasil Pengembangan	Keterangan
1.		Pertama-tama desain tampilan lempar dadu pada papan, mufrodad di dadu, sampul buku, dan isi buku didesain di aplikasi pixelLab.
2.		Tampilan ini merupakan desain papan lempar dadu.

<p>3.</p>		<p>Ini adalah desain dadunya, dadu yang terdapat kosakata yang akan digunakan untuk menyusun kalimat pada papan dadu.</p>
<p>4.</p>		<p>Sampul (bagian depan dan belakang).</p>
<p>5.</p>		<p>Sampul dalam</p>
<p>6.</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div data-bbox="443 1424 724 1778" style="width: 48%;"> <p><b>KATA PENGANTAR</b></p> <p>بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ Alhamdulillah rabbi 'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena buku panduan ini telah selesai disusun. Buku ini disusun agar dapat membantu siswa dalam menguasai struktur kalimat bahasa Arab. Buku panduan lempar dadu ini dibuat untuk memudahkan siswa ketika ingin bermain lempar dadu.</p> <p>penulis pun mengadari jika didalam pengusunan buku ini mempunyai banyak kekurangan, namun penulis meyakini sepenuhnya bahwa sekecil apapun buku ini tetap akan memberikan sebuah manfaat bagi siswa (1)kelas VII MTsN Palopo.</p> <p>Akhir kata untuk pengempurnaan buku ini, maka kritik dan saran dari pembaca sangatlah berguna untuk penulis kedepannya.</p> <p>Palopo 20, Juni 2021 Penyusun Nurmila</p> </div> <div data-bbox="740 1424 1018 1778" style="width: 48%;"> <p><b>DAFTAR ISI</b></p> <p>KATA PENGANTAR.....i DAFTAR ISI.....ii PENGERTIAN LEMPAR DADU.....1 PERSIAPAN.....2 CARA BERMAIN.....3 SOAL-SOAL.....4</p>  </div> </div>	<p>Kata pengantar dan daftar isi</p>

7.		penjelasan lempar dadu
8.		cara bermain dan soal

### 1. Penilaian Produk

Penilaian produk dilakukan untuk menilai produk media lempar dadu dalam menyusun struktur kalimat. Penilaian segi media dilakukan oleh ahli yang kompeten dalam bidang media pembelajaran dan bidang materi pembelajaran. Ahli tersebut diberikan angket untuk menilai kelayakan media pembelajaran dan juga ahli materi pembelajaran. Berikut merupakan data perolehan hasil penelitian ahli media, ahli materi dan ahli praktisi:

#### a. Penilaian ahli media

Penilaian ahli media menggunakan angket dengan jumlah 14 butir pertanyaan diberikan skor dengan skala likert interval 1 sampai dengan 5, maka dari ahli media dapat diketahui bahwa skor maksimum seluruh butir pertanyaan adalah 70. Maka penilaian ahli media dapat dihitung persentase skor kelayakannya. Secara lebih jelas analisis data penilaian ahli media terdapat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Andi Arif Pamessangi, M.Pd		
Perolehan Skor	Skor Maksimum	Persentase kelayakan
63	70	90%

Hasil penilaian media oleh ahli sebesar 90% sehingga dinyatakan “Sangat Layak”.

Tabel 4. Hasil Revisi Validasi Ahli media

No.	Revisi yang dilakukan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Buku panduannya perlu perbaikan seperti kertas dan desainnya	Sampul bukunya menggunakan kertas hvs dan desain bukunya belum sempurna	Sampul bukunya sudah menggunakan kertas manila dimana kertas ini bagus untuk sampul bukunya. Dan desainnya juga sudah menarik
2.	Media masih perlu di perluas cakupan materinya dan masih butuh banyak desain permainannya	Materinya belum banyak dan desainnya juga belum terlalu mencukupi kata sempurna	Materinya sudah lumayan dan desainnya juga sudah menarik

## b. Penilaian Ahli Materi

Penilaian ahli materi menggunakan angket dengan jumlah 5 butir pertanyaan diberikan skor dengan skala likert interval 1 sampai dengan 5, maka dari ahli materi dapat diketahui bahwa skor maksimum seluruh butir pertanyaan adalah 25. Maka penilaian ahli materi dapat dihitung persentase skor kelayakannya. Secara lebih jelas analisis data penilaian ahli media terdapat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

Mustafa, S.Pd.I, M.Pd.I		
Perolehan Skor	Skor Maksimum	Persentase kelayakan
23	25	92%

Hasil penilaian materi oleh ahli sebesar 92% sehingga dinyatakan "Sangat Layak".

Tabel 6. Hasil Revisi Validasi Ahli materi

No.	Revisi yang dilakukan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Penulisan harakat diperbaiki	Ada beberapa harakat yang tidak sesuai	Setelah perbaikan harakat pada kosakata,

			tampilannya sudah bagus dan sesuai.
2.	Profesi disesuaikan bahasa arabnya	Ada yang tidak sesuai artinya	Sudah sesuai arti dan arabnya
3.	Kata dhamir dan kata tunjuk diperbanyak	kurangnya kata tunjuk dan dhamir yang digunakan pada papan lempar dadu	Sudah banyak dhamir dan kata tunjuknya

c. Praktisi (guru mata pelajaran bahasa Arab)

Pengujian praktisi ahli untuk menilai kelayakan baik dari materi dan juga pada media pembelajaran. Pengujian ini dilakukan oleh guru mata pelajaran bahasa Arab. Penilaian ahli menggunakan angket skala likert interval 1 sampai dengan 5. Diketahui skor maksimum seluruh butir pertanyaan adalah 50. Hasil dari pengujian ahli materi tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 7. hasil validasi oleh guru mata pelajaran

Juni hariani S.Pd.I		
Perolehan Skor	Skor Maksimum	Persentase kelayakan
43	50	86 %

Hasil penilaian materi oleh guru mata pelajaran sebesar 86% sehingga dinyatakan "Sangat Layak".

d. Uji Coba Pengguna

Uji coba pengguna dilakukan untuk mengetahui keefektifan produk media permainan lempar dadu yang dikembangkan peneliti. Pengguna produk ini adalah siswa kelas VII semester I MTsN Palopo. Pengguna produk ini adalah dengan menggunakan instrumen berupa angket yang telah disusun dan dilakukan uji validitas sebelumnya. Jumlah pertanyaan dalam angket yang diberikan adalah 13 butir pertanyaan dan diberikan skor menurut skala likert interval 1 sampai 5. Analisis data dari perolehan skor pengguna dapat dilihat pada tabel.

Tabel 8. Hasil uji coba skala kecil

Perolehan Skor	Skor Maksimum	Persentase kelayakan
601	715	84%

Hasil penilaian oleh mahasiswa terdiri dari 11 adalah 84% dengan kategori "sangat efektif" dalam sebuah pembelajaran

Tabel 9. Hasil uji coba skala besar

Perolehan Skor	Skor Maksimum	Persentase kelayakan
984	1040	95%

Hasil penilaian oleh siswa terdiri dari 16 adalah 95% dengan kategori “sangat efektif” dalam sebuah pembelajaran. Dari hasil uji coba yang dilakukan sebanyak 2 kali dan dari kedua uji coba yang dilakukan dengan kategori “sangat efektif” digunakan sebagai media pembelajaran.

## Pembahasan

Pengembangan Media Permainan lempar dadu dengan mengadaptasi model pengembangan 4D yaitu, (Analisis, perancangan, pengembangan dan penyebaran). Analisis merupakan tahap pertama dalam pengembangan yang berupa analisis awal akhir, analisis peserta didik dan dan analisis materi. Tahap kedua yaitu tahap perancangan yang meliputi desain dari seluruh isi atau yang berhubungan dengan media permainan lempar dadu. Tahap yang ketiga yaitu tahap pengembangan merupakan tahap pengembangan sesuai dengan rancangan yang telah di buat dengan menggunakan bantuan dari aplikasi pixelLab dan papan mdf. Pada tahap ini dilakukan pengujian oleh ahli media, ahli materi, ahli guru mata pelajaran bahasa Arab, dan siswa MTsN palopo kelas VII. Kemudian pada tahap penyebaran yaitu dengan menyebarkan angket kepada siswa.

Kelayakan media permainan lempar dadu dapat diketahui dari hasil penilaian dari ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran bahasa Arab. Kemudian pengujian produk dilakukan terhadap 27 siswa kelas VII semester I di MTsN Palopo. instrumen yang digunakan adalah angket dengan skala likert rentang 1 sampai 5. Berikut tabel hasil penilaian media permainan lempar dadu.

Tabel 10. Hasil Penelitian

No.	Penilaian	Peresentase kelayakan	Kategori
1.	Ahli Media	90%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	92%	Sangat Layak
3.	Guru mata pelajaran	86%	Sangat Layak
4.	Uji coba skala kecil	84%	Sangat Efektif
5.	Uji coba skala besar	95%	Sangat efektif

Berdasarkan hasil tabel diketahui bahwa persentasi kelayakan dari ahli media dinyatakan layak dengan persentase kelayakan sebesar 90%. Kelayakan ahli materi dinyatakan sangat layak dengan persentase kelayakan 92%. Kepraktisan dinyatakan sangat layak dengan persentase 86% dan keefektivitasan produk yang dikembangkan dinyatakan sangat layak yang dilakukan dua kali. Adapun presentasi pada uji coba skala kecil adalah 84% dan presentase uji coba skala besar adalah 95% .

## Simpulan

Media permainan lempar dadu dalam menyusun sturuktur kalimat bahasa Arab, mengacu pada model pengembangan 4D yaitu; (a) Pendefinisian (Define) dengan dua langkah pokok yang terdiri dari analisis awal-akhir, analisis siswa dan analisis materi, (b) Perancangan (Design) yang terdiri dari mendesain media dengan menggunakan aplikasi pixel lab dan pemotongan papan mdf yang mennggunakan gergaji, mengumpulkan bahan-bahan lainnya seperti lem, penggaris, kertas sticker, plastik laminasi dan kertas hvs serta kertas manila. Setelah itu peneliti menyusun materi, petunjuk permainan serta soal-soal yang akan disatukan dalam bentuk buku. Yang terakhir dari tahap perencanaan adalah pemilihan instrumen. (c) Pengembangan (Development) dengan dua langkah pokok yang terdiri dari penilaian produk pengembangan oleh validator ahli dan uji coba produk pengembangan dan (d) penyebaran (desseminate) yaitu dengan menyebarkan beberapa angket kepada siswa.

Media pemaianan lempar dadu dalam menyusun struktur kalimat bahasa Arab berbentuk fisik untuk siswa kelas VII semester I di MTsN Palopo telah teruji kelayakaannya oleh ahli media diperoleh sebesar 90% dengan kategori "Sangat Layak". Sedangkan hasil pengujian oleh ahli materi diperoleh sebesar 92% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil pengujian oleh guru mata pelajaran diperoleh sebesar 86% dengan kategori "Sangat Layak". Adapun hasil uji keefektifan oleh siswa dilakukan dengan 2 kali uji coba yaitu uji coba skala kecil diperoleh sebesar 84% dan skala besar 95% yang termasuk dalam kategori "Sangat efektif" sehingga secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media permianan lempar dadu yang dikembangkan sangat layak.

## References

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Alfani, M. I., & Huda, N. (2019). Pengembangan Alat Permainan Arabic Edugame Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII A MTs Negeri 10 Sleman. *Edulab : Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.14421/edulab.2019.42-05>
- Baroroh, R. U., & Mardliyyah, A. (2019). Development of The Ladder Snake Game Media in Arabic Learning/ Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v2i1.5445>
- Dara, N., Khatimah, H., & Fitriani, L. (2022). Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Fun Learning dengan Media Permainan Ular Tangga di MI Al-Muhtadin Arso VI. *Tsaqofiya : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.21154/tsaqofiya.v4i2.82>
- Daulae, T. H. (2019). Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *FORUM PAEDAGOGIK*, 10(1), Article 1. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v11i1.1778>
- Hudri, M., Sopian, A., & Nursyamsiah, N. (2022). Implementasi Model Lagu dalam Peningkatan Pemahaman Materi Bahasa Arab (Studi Eksperimen pada Siswa Madrasah Tsanawiyah Yapis Pattiro Bajo). *AL-WARAQAH Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.30863/awrq.v2i2.2561>
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), Article 1.

- Istaqam, N. (2021). Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab. *AL-AF'IDAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Pengajarannya*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.52266/al-afidah.v5i2.331>
- Mafaza, A. M. (2020). Media Kementa (Kembara Pengetahuan) untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Sekolah Dasar. *International Conference of Students on Arabic Language*, 4(0), Article 0.
- Sauri, S. (2020). Sejarah Perkembangan Bahasa Arab dan Lembaga Islam di Indonesia. *INSANCITA*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.2121/incita-jisisea.v5i1.1332>
- Suroiyah, E. N., & Zakiyah, D. A. (2021). Perkembangan Bahasa Arab di Indonesia. *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.51339/muhad.v3i1.302>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

---Halaman Ini Sengaja Dikosongkan---