

Pengaruh Permainan *Mufradat Musalsalah* (Sambung Kata) Terhadap Peningkatan *Maharah Kalam* Siswa Kelas VIII Mts Mambaul Ulum Dagan Solokuro Lamongan Tahun Pelajaran 2023/2024

Muzlifatul Jannah, Nurul Fahmi
Institut Pesantren Sunan Drajat Lamongan
Email: muzlifatuljannah333@gmail.com

Abstract	Article Info
Abstract: <i>The Arabic language learning process at MTs Mambaul Ulum Dagan is less attractive to students because it tends to be monotonous and saturated. The problem that often arises is that students still find it difficult to understand Arabic language learning, especially in maharah kalam. Therefore, researchers are interested in implementing learning with the mufradat musalsalah (word connection) game, a game which has never been applied in Arabic language learning at MTs Mambaul Ulum Dagan. The type of research used is experimental research with a quantitative approach. The population is class VIII students of MTs Mambaul Ulum Dagan and the sample is a saturated sample where the entire population is part of a sample of 34 students. The instruments used are observation, tests, documentation, interviews, and questionnaires. The result of this research, based on calculations using T-test formula, the result is -7,823 and d.b namely $N-1=34-1=33$. Meanwhile the T-test table use one group referring to significant number level of 0,05 namely 1,397 and 0,01 which is 2,457. So the conclusion is that the T-test is smaller than the significant value level of the table so that H_0 is rejected and H_a is accepted due to the significant positive influence of the implementation of the mufradat musalsalah (word connection) game on increasing the maharah kalam of class VIII MTs Mambaul Ulum Dagan Solokuro Lamongan Academic year 2023/2024.</i> Abstrak: <i>Proses pembelajaran bahasa Arab di MTs Mambaul Ulum Dagan kurang diminati siswa karena cenderung monoton dan jenuh. Permasalahan yang sering muncul yaitu siswa yang merasa masih kesulitan dalam memahami pembelajaran bahasa Arab terutama dalam maharah kalam. Oleh karena itu peneliti tertarik menerapkan pembelajaran dengan permainan mufradat musalsalah (sambung kata) yang mana permainan tersebut belum pernah diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs Mambaul Ulum Dagan. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Adapun populasinya adalah siswa kelas VIII MTs Mambaul Ulum Dagan dan sampelnya yaitu sampel jenuh dimana seluruh jumlah populasi merupakan bagian dari sampel yang berjumlah 34 siswa. Instrumen yang digunakan adalah observasi, tes, dokumentasi, wawancara dan angket. Hasil dari penelitian ini, berdasarkan perhitungan dengan rumus T-test maka hasilnya adalah -7,823 dan d.b yaitu $N-1=34-1=33$. Sedangkan table T-test menggunakan satu kelompok mengacu pada tingkat angka signifikan 0,05 yaitu 1,397 dan 0,01 yaitu 2,457. Maka kesimpulannya T-test lebih kecil dari taraf nilai signifikan T-table sehingga dengan begitu H_0 di tolak dan H_a diterima dikarenakan pengaruh positif yang signifikan dengan adanya penerapan permainan mufradat musalsalah (sambung kata) terhadap peningkatan maharah kalam siswa kelas VIII MTs Mambaul Ulum Dagan Solokuro Lamongan Tahun Pelajaran 2023/2024.</i>	Article History Received : 01-10-2024, Revised : 26-11-2024, Accepted : 28-12-2024 Keywords: <i>mufradat musalsalah game; maharah kalam</i> Kata Kunci: <i>permainan mufradat musalsalah (sambung kata) Maharah Kalam</i>

A. Pendahuluan

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, efektif dan psikomotor.¹ Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Hal ini berarti, berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan suatu pendidikan itu tergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika berada di sekolah ataupun ketika di lingkungan rumah atau keluarga sendiri.

Pembelajaran bahasa asing adalah proses yang kompleks dengan berbagai fenomena yang pelik sehingga tidak mengherankan kalau hal ini bisa mempunyai arti yang berbeda-beda bagi setiap orang.² Oleh karena itu belajar bahasa asing merupakan usaha yang berat juga menjenuhkan yang kadang kala membuat orang frustrasi. Hal ini disebabkan karena belajar bahasa asing merupakan upaya untuk membangun situasi dan kondisi baru dalam diri seseorang untuk dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan pemilik bahasa asing. Kondisi baru yang dialaminya adakalanya berbeda dengan bahasa ibu, dalam tataran bunyi, suku kata, maupun tatanan kata dan adakalanya memiliki keserupaan dengan kondisi bahasa ibu.³⁴

Pembelajaran bahasa Arab sebagai bahasa asing keberhasilannya tidak sekedar tertumpu pada kurikulum, tetapi juga kepada model dan metode pembelajarannya, selain itu faktor yang terpenting adalah pengajarnya itu sendiri. Tujuan utama dari pembelajaran bahasa Arab adalah untuk menggali dan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahasa, baik secara aktif (lisan) maupun pasif (tulisan). Kemahiran berbahasa dibagi menjadi empat yaitu *maharah istima'*, *maharah kalam*, *maharah qiro'ah*, dan juga *maharah kitabah*.

Maharah kalam merupakan salah satu dasar keterampilan yang menjadi dasar utama pembelajaran bahasa Arab, namun sebagian siswa mengalami kesulitan dalam berbicara bahasa Arab yang mayoritas disebabkan faktor ketidakpercayaan diri dalam berbicara bahasa Arab dan kurangnya penguasaan mufradat dan lain sebagainya. Keterampilan berbicara merupakan salah satu jenis kemampuan berbicara yang ingin dicapai dalam pembelajaran bahasa modern termasuk bahasa Arab. Dalam dunia pendidikan banyak sekali inovasi yang dapat dilakukan terutama dalam pembelajaran, karena pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengotimalkan potensi siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan hal yang penting dalam mempengaruhi hasil belajar siswa.⁵ Oleh karena itu jika ingin mengembangkan kemampuan belajar siswa dengan baik, guru juga harus memberikan metode yang dapat merangsang perkembangan bahasanya, salah satunya dengan menggunakan permainan *mufradat musalalah* (sambung kata), permainan *mufradat musalsalah* (smabung kata) adalah permainan yang berdasarkan dari kata yang cara bermainnya dengan menyambung kata yang sesuai dengan kata sebelumnya.

Pada kesempatan kali ini peneliti sengaja memilih siswa kelas VIII MTs Mambaul Ulum Dagan Solokuro Lamongan sebagai subyek penelitian. Karena berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, bahwa pembelajaran yang dilakukan dalam kelas masih terfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, dan guru terfokuskan hanya pada hafalan mufradatnya, dan untuk *maharah kalamnya* masih dalam tingkat *muftadi* (pemula) sehingga proses pembelajaran bahasa Arab di MTs Mambaul Ulum Dagan dalam keterampilan berbicara masih dianggap belum maksimal

¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta 2011), 175.

² Arifin, M. (2022). تحليل توافق الرؤية والرسالة والأهداف والمنهج لبرنامج دراسة تعليم اللغة العربية في جامعة الإسلامية جيفسونج تاسيق. *ملابا جوى الغربية*. Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 10(1), 1-16. <https://doi.org/10.21274/tadris.2022.10.1.1-16>

³ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), 34.

⁴ Arifin, M., Ibrahim, F., & Machmudah, U. (2024). *The Impact of Using a Communicative Approach to Improve Arabic Language Proficiency*. EDUCATIO : Journal of Education, 9(2), 94-107. <https://doi.org/10.29138/educatio.v8i2.1553>

⁵ Arifin, M. A., & Setiawan, Y. (2023). Fenomena Tradisi Belajar Bahasa Arab Sejak Dini. *Ta'lim : Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(2), 69-73. Retrieved from <https://www.ejournal.staihitediri.ac.id/index.php/talim/article/view/60>

karena kurangnya aspek penerapan bahasa, dan kurangnya kepercayaan diri siswa dalam mengungkapkan bahasa Arab.⁶

Proses pembelajaran seperti itulah yang berlangsung saat proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa tidak mampu mengembangkan kemampuan, bakat serta potensi yang dimilikinya dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya menjadikan hasil belajar siswa yang rendah. Pemilihan model belajar berkelompok dalam memicu siswa dalam ikut serta aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Diantara model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu permainan *mufradat musalalah* (sambung kata).

Berpijak pada uraian diatas peneliti ingin mengetahui pembelajaran dengan permainan *mufradat musalalah* (sambung kata) dapat menambah minat siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab khususnya dalam keterampilan *maharah kalam*). yang mana diharapkan dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar dan tidak monoton saat pembelajaran, selain itu juga dapat meningkatkan kemampuan maharah kalam siswa sehingga bisa menghasilkan nilai belajar yang lebih memuaskan. Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan permainan mufradat musalalah (sambung kata) dalam meningkatkan maharah kalam kelas VIII MTs Mambaul Ulum Dagan Solokuro Lamongan tahun pelajaran 2023/2024?
2. Adakah pengaruh permainan mufradat musalalah (sambung kata) dalam meningkatkan maharah kalam kelas VIII MTs Mambaul Ulum Dagan Solokuro Lamongan tahun pelajaran 2023/2024?

B. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan.⁷ Penelitian kuantitatif ini bersifat eksperimen yang dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.⁸

Metode eksperimen yang digunakan peneliti adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Di dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum dilakukan *treatment* (O_1), disebut *pre-test* dan observasi setelah *treatment* (O_2), disebut *post-test*. Dengan demikian hasil *treatment* dapat diketahui dengan akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberi *treatment* dan sesudah diberi *treatment*.

Penelitian ini dilakukan di MTs Mambaul Ulum Dagan Solokuro Lamongan. Adapun yang menjadi Narasumber adalah Bapak kepala sekolah MTs Mambaul Ulum, Guru Bahasa Arab dan juga siswa kelas VIII MTs Mambaul Ulum Dagan yang dianggap dapat memberikan informasi yang relevan dan sebenarnya di lapangan. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 34 siswa dan sampelnya juga sama karena merupakan sampel jenuh jadi jumlah keseluruhan populasi merupakan bagian dari sampel juga. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi, tes yaitu pemberian *pre-test* dan *post-test*, dokumentasi, wawancara, dan juga angket.

Analisis data adalah suatu proses untuk mencari dan menyusun secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri ataupun orang lain.⁹ Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan sudah jelas, diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Karena datanya kuantitatif maka teknik analisis data menggunakan metode statistik yang sudah

⁶ Wawancara dengan Bapak Anas Mahfudhi, M.Pd.I, selaku Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab (MTs Mambaul Ulum Dagan), (Rabu, 13 Desember 2023, pukul 16.30 WIB)

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009).

⁸ Ibid, 72.

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian*, 335.

tersedia¹⁰. Dalam penelitian ini menggunakan analisa kuantitatif dimana perhitungan dan pengujian dengan metode data statistik, maka digunakan teknik analisa data penelitian dengan menggunakan rumus uji T.

C. Temuan Data dan Diskusi

Paparan Data Penelitian

1. Penerapan permainan *mufradat musalsalah* (sambung kata) terhadap peningkatan *maharah kalam* kelas VIII MTs Mamabaul Ulum Dagan Solokuro Lamongan

a. Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada Bapak Anas Mahfudhi selaku guru mata pelajaran bahasa Arab bahwasanya pembelajaran siswa dalam bahasa Arab terutama dalam keterampilan berbicara masih dianggap kurang, karena pembelajaran yang lebih mengedepankan tingkat kepahaman siswanya dan hafalan mufradatnya. Adapun kendala yang biasa terjadi yaitu tingkat kepahaman siswa yang berbeda-beda saat pembelajaran bahasa Arab dikarenakan ada yang lulusan dari MI dan juga SD. Yang mana siswa lulusan MI akan lebih cepat tanggap daripada yang lulusan SD. Metode yang pernah diterapkan guru yaitu metode terjemah dan hafalan mufradat dan belum pernah menerapkan metode lain yang lebih inovatif. Setelah peneliti melakukan pembelajaran dengan permainan *mufradat musalsalah* tingkat pemahaman siswa terhadap *maharah kalam* mengalami peningkatan, siswa menjadi lebih tertarik dan juga antusias saat belajar bahasa Arab.

b. Hasil Observasi

Dalam melaksanakan penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi partisipatif yang mana peneliti menerapkan sendiri atau terjun langsung ke lapangan untuk menerapkan metode pembelajaran yang akan diteliti yaitu permainan *mufradat musalsalah* (sambung kata). Adapun hasil yang didapat setelah melakukan observasi yaitu hasil akhir perolehan nilai guru pada saat pembelajaran bahasa Arab dengan penerapan permainan *mufradat musalsalah* (sambung kata) adalah 88 % dan hasil nilai akhir perolehan observasi siswa saat pembelajaran bahasa Arab dengan permainan *mufradat musalsalah* (sambung kata) adalah 80% keduanya termasuk dalam kategori baik.

2. Pengaruh permainan *mufradat musalsalah* (sambung kata) terhadap peningkatan *maharah kalam* kelas VIII MTs Mambaul Ulum Dagan Solokuro Lamongan.

a. Hasil Tes

1) Hasil *Pre-test*

Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa sebelum diterapkannya pembelajaran dengan permainan *mufradat musalsalah* (sambung kata) peneliti melakukan tes *pre-test* terlebih dahulu.

Adapun aspek-aspek yang dinilai adalah:

- Pelafalan
- Kelancaran
- Kaidah bahasa
- Kefasihan
- Pemahaman

Berdasarkan hasil *pre-test* yang telah dilakukan Peneliti mempresentasikan bahwasanya hasil dari *pre-test* menunjukkan 30% siswa mencapai KKM dan 70% siswa belum mencapai KKM.

2) Hasil *Post-test* kelompok dan juga individu

Adapun langkah-langkah yang dilakukan saat penerapan permainan *mufradat musalsalah* (sambung kata) sebagai berikut:

- Peneliti menjelaskan tentang tujuan dari permainan *mufradat musalsalah* (sambung kata) terhadap kemampuan berbicara (*maharah kalam*).

¹⁰ Ibid,335

- b) Peneliti menjelaskan tentang langkah-langkah permainan *mufradat musalsalah* (sambung kata).
- c) Peneliti membagi kelas menjadi 5 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 5-7 siswa.
- d) Peneliti menyuruh setiap kelompok untuk bergantian maju ke depan dan mempraktikkan permainan *mufradat musalsalah* (sambung kata).
- e) Kelompok yang maju akan diberikan peneliti gulungan kertas yang terdiri dari satu mufradat, lalu peneliti memberikan waktu 2 menit untuk berdiskusi terkait kertas yang telah diberikan peneliti.
- f) Siswa memulai permainan dengan satu persatu pada setiap kelompok menyambungkan kata yang sesuai dengan mufradat yang telah diberikan peneliti.
- g) Peneliti memberikan waktu 5/10 detik untuk siswa yang tidak bisa melanjutkan menyambung kata.
- h) Apabila siswa tersebut tidak bisa maka akan diberi hukuman dengan di labur bedak.
- i) Setelah semua anggota kelompok mendapat bagiannya untuk menyambung kata, peneliti menyuruh setiap siswa satu persatu untuk menyebutkan kalimat yang telah dibuatnya.
- j) Lalu permainan dilanjutkan dengan kelompok lainya sampai selesai.

Berdasarkan hasil pre-test secara kelompok peneliti mempresentasikan 80 % siswa kelas VIII telah melebihi nilai KKM. Selain melakukan penilaian secara kelompok peneliti juga menilai siswa secara individu. Penilaian ini dilakukan di akhir penelitian dengan cara satu persatu siswa maju bergantian kedepan, kemudian peneliti menilai sejauh mana penguasaan maharah kalam dengan bertanya tentang materi yang telah dipelajari sebelumnya. Adapun hasil yang diperoleh yaitu kebanyakan siswa alhamdulillah sudah mencapai nilai KKM hanya saja ada 2 anak yang belum mencapai nilai KKM.

3) Hasil Angket

Selain dengan perhitungan tes peneliti juga menggunakan perhitungan angket yang dibagikan setelah diterapkannya metode permainan *mufradat musalsalah* (sambung kata). Dalam hal ini skala yang digunakan yaitu dengan menggunakan skala likert. Jawaban setiap instrument yang menggunakan skala likert memiliki gradasi dari yang sangat positif sampai ke negatif, yang berupa kalimat sebagai berikut:

- a) Sangat setuju
- b) Setuju
- c) Ragu-ragu
- d) Tidak Setuju

Dengan menggunakan skor ideal yaitu jumlah item dengan pertanyaan, dan juga banyaknya responden. Hasil perhitungan persentase yang telah dilakukan dapat dikatakan bahwasanya penggunaan permainan *mufradat musalsalah* (sambung kata) terhadap peningkatan *maharah kalam* kelas VIII MTs Mambaul Ulum Dagan mencapai 79,5 % yang berarti baik. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan *mufradat musalsalah* (sambung kata).

Analisis Hasil Perhitungan

Berdasarkan hasil kalkulasi dan analisis secara statistik menggunakan tes Pre-test dan post-test memperoleh hasil yang signifikan yaitu -7,823 dan d.b yaitu $N-1 = 34-1=33$. Sedangkan table T-tes yang menggunakan satu kelompok mengacu pada tingkat angka signifikan 0,05 yaitu 1,692 dan 0,01 yaitu 2,444. Adapun kriteria penolakan H_0 dan penerimaan H_a adalah -t table > t-hitung sehingga pada penelitian ini menyimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima. Jadi kesimpulanya ada pengaruh yang signifikan dengan adanya permainan *mufradat musalsalah* (sambung kata) dalam peningkatan *maharah kalam* kelas VIII MTs Mambaul Ulum agan Solokuro Lamongan Tahun Pelajaran 2023/2024.

D. Kesimpulan

Berdasarkan tentang pembahasan dan penelitian tentang permainan *mufradat musalsalah* (sambung kata) dalam meningkatkan *maharah kalam* maka peneliti akan menyimpulkan sebagai berikut :

1. Penerapan pembelajaran dengan permainan *mufradat musalsalah* (sambung kata) sangat membantu dalam pembelajaran bahasa Arab kelas VIII MTs Mambaul Ulum Dagan Solokuro Lamongan. Permainan *mufradat musalsalah* ini merupakan pembelajaran dengan cara bermain secara kelompok untuk menyambung mufradat yang sesuai yang telah diberikan oleh peneliti dengan bergantian. Permainan *mufradat musalsalah* ini menjadikan siswa kelas VIII MTs Mambaul Ulum lebih semangat dalam belajar karena merupakan metode inovatif yang belum pernah diterapkan sebelumnya, sehingga dengan begitu pembelajaran dengan permainan *mufradat musalsalah* ini diharapkan siswa menjadi lebih paham dan lebih berantusias lagi dalam pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil analisis secara statistic bahwasanya terdapat pengaruh yang signifikan dengan adanya permainan *mufradat musalsalah* (sambung kata) dalam peningkatan *maharah kalam* kelas VIII MTs Mambaul Ulum Dagan Solokuro Lamongan Tahun Pelajaran 2023/2024.

E. Daftar Pustaka

- Azra, Azyumardi. *Pendidikan Islam; Tradisi dan Modernisasi di Tengah Tantangan Millenium III*. Jakarta: UIN Jakarta Press, 2012.
- Amaliyah, Suci, Kristyaningrum Dewi Hesty, *Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbasis Sambung kata Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas III*, Jurnal Seminar Nasional Pendidikan 2023.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Arifin, M., Ibrahim, F., & Machmudah, U. (2024). *The Impact of Using a Communicative Approach to Improve Arabic Language Proficiency*. EDUCATIO : Journal of Education, 9(2), 94-107. <https://doi.org/10.29138/educatio.v8i2.1553>
- Arifin, M. A., & Setiawan, Y. (2023). *Fenomena Tradisi Belajar Bahasa Arab Sejak Dini*. Ta'lim : Jurnal Multidisiplin Ilmu, 2(2), 69–73. Retrieved from <https://www.ejournal.staihitkediri.ac.id/index.php/talim/article/view/60>
- Arifin, M. (2022). *تحليل توافق الرؤية والرسالة والأهداف والمنهج لبرنامج دراسة تعليم اللغة العربية في جامعة الإسلامية جيفسونج تاسيق ملایا جوی الغربية*. Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 10(1), 1-16. <https://doi.org/10.21274/tadris.2022.10.1.1-16>
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta 2011.
- Effendy, Ahmad Fuad, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, Malang: Misykat 2017.
- Fauzan, Moh, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab untuk Kemahiran Berbicara yang Inovatif, dan Menarik*, Jurnal Sastra Arab Fakultas Sastra UIN Malang, 2022.
- Fitriannisa, *Pengaruh Metode Bermain Menyambung Kata Terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia Dini di TK Pembina 1 Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar*, Skripsi UIN Alauddin Makassar 2021.
- Huda, Miftahul, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013.
- Nuha, Ulin, *Ragam Metodologi dan Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: DIVAPress 2016.
- Rosyidi, Abdul Wahab, *Media Pembelajaran Berbahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Press 2017.
- Sholikah, Nur, *Pengaruh Permainan Qishotu Al-Musalsalah (cerita bersambung) dalam meningkatkan Keterampilan Maharah Kalam kelas VII-B MTs Mambaul Ulum Ma'arif Banjarwati Paciran Lamongan*, Skripsi Institit Pesantren Sunan Drajat 2022.
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung Alfabeta 2009.
- Sukanto, Immadudin, Munawari Ahmad, *Tata Bahasa Arab Sistematis*, Yogyakarta: Nurma Media Idea, 2005.
- Wawancara dengan Bapak Anas Mahfudhi, M.Pd.I, *Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab* (MTs Mambaul Ulum Dagan Solokuro Lamongan), (Rabu, 13 Desember 2023, pukul 16.30 WIB).

Zulheddi, *Pembelajaran Bahasa Arab Aktif dengan Media Permainan*, Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, IAIN Sumatera Utara, 2022.