



PERAN GURU DALAM PENERAPAN PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN MAHARAH KITABAH SISWA KELAS V

Siti Dhohirtul Khasanah¹, Robingun Suyud El Syam², Nasokah³

¹Program Studi PGMI, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo, Indonesia

Artikel Info

Riwayat Artikel:

Dikirim 14-6-2025
Diperbaiki 23-6-2025
Diterima 26-07-2025

Kata Kunci:

Peran Guru
Permainan *act out*
Maharah Kitabah

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan permainan *act out* dalam pembelajaran *maharah kitabah* siswa kelas v SD Takhassus al-Qur'an Wonosobo. 2) untuk mengetahui perbedaan penguasaan pembelajaran *maharah kitabah* sebelum dan sesudah menerapkan permainan *act out*. 3) untuk mengetahui strategi penerapan permainan *act out* dalam pembelajaran *maharah kitabah* siswa kelas v SD Takhassus al-Qur'an Wonosobo. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif, dimana penelitian ini bersifat lapangan (*field research*). Maka proposal penelitian kualitatif yang dibuat masih bersifat tentatif dan akan berubah begitu peneliti memasuki objek penelitian atau situasi sosial. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode pengamatan atau observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan dalam teknik analisis data yang dilakukan dengan tujuan untuk mempermudah dalam fenomena-fenomena masalah yang terjadi dan dalam memberikan solusi untuk masalah yang ada, penulis menggunakan cara reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Peran guru dalam penerapan permainan *Act Out* untuk meningkatkan *maharah kitabah* siswa kelas v SD Takhassus al-Qur'an wonosobo tahun ajaran 2023/2024, guru mempunyai peranan yang sangat penting, peran guru sudah dilaksanakan walaupun belum pada tahap optimal, namun perbaikan yang terlihat setelah pembelajaran dengan metode ini sangat baik karena guru dapat dengan mudah menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dan membuat mereka belajar lebih mudah dari yang diharapkan. 2) Faktor-faktor yang mendukung dan menghambat peran guru dalam penerapan permainan *Act Out* untuk meningkatkan *maharah kitabah* siswa kelas v di SD Takhassus al-Qur'an Wonosobo Tahun Ajaran 2023/2024 yakni faktor yang mendukung berasal dari peran guru dan penerapan permainan itu sendiri dimana peserta didik menjadi lebih fokus dan bersemangat dalam belajar.

Ini adalah artikel open access di bawah ini.



Penulis Koresponden:

Siti Dhohirtul Khasanah

Program Studi PGMI, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo, Indonesia

Email: sitihasanahkaibawang@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Muatan bahasa Arab meliputi keterampilan sebagai berikut: maharah alistima', maharah al-kalam, maharah alqiro'ah, dan maharah al-kitabah. Masingmasing dari empat kemampuan linguistik perlu mempengaruhi, memberi dampak, dan dipengaruhi oleh yang lain. Tingkatan tertinggi dari empat keterampilan berbahasa adalah menulis (maharahalkitabah). Menulis adalah aktivitas kognitif yang melibatkan ekspresi tertulis dan proses berpikir. Siswa dapat mempelajari cara menyusun abjad dan mengeja dengan menggunakan materi keterampilan menulis (maharah al-kitabah). Selain itu, Wahyu Hardiyani Saputri, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Berbasis Adobbe Affter Effect Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Mi Al Hidayah TalangBakung", menulis dapat menjadi alat yang berguna bagi anak-anak untuk mengekspresikan pikiran dan emosinya. Menulis menuntut kemampuan menyusun gagasan dengan jelas, menyampaikan tulisan dalam sejumlah bahasa tulis, dan mematuhi berbagai kaidah penulisan. Berdasarkan kompetensi bahasa Arab, menulis dapat dikatakan sebagai kegiatan yang sangat baik (Wahyu Hardiyani Saputri 2021).

Syammsudin Asrofi mengemukakan setidaknya ada dua jenis latihan menulis: kemampuan membentuk huruf dan belajar mengeja, serta kemampuan mengungkapkan gagasan dan emosi dalam tulisan Arab (Syammsuddin Asyrofi, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa menulis merupakan komponen kunci dalam aktivitas berbahasa dan selain kemampuan tersebut, menulis memiliki banyak manfaat lain, termasuk pengembangan inisiatif dan kreativitas dalam pencarian, pengumpulan, pengolahan, dan pengorganisasian informasi yang kemudian disajikan dalam bentuk bahasa. bentuk tulisan yang berkualitas (Asyhar Rayandra, 2010). Bagi anak-anak, menulis (kitabah) merupakan tugas menantang yang memerlukan berbagai kemampuan. Kesalahan pasti akan terjadi dalam keadaan seperti ini, namun hal itulah yang akan meningkatkan kemampuan menulis mereka (maharah al-kitabah). Urutan sebenarnya dalam mempelajari bahasa adalah sebagai berikut: berbicara (kalam), mendengar (istima'), membaca (qiro'ah), dan menulis (kitabah). Pada tingkat awal, kemampuan lebih ditekankan daripada pengetahuan bahasa dalam pengajaran. bahasa baik dalam bentuk tulisan maupun lisan. Jika proses pembelajaran diikuti dengan benar maka siswa pada jenjang Ibtidaiyah akan memiliki kemampuan menulis yang sangat baik. Hasil belajar Alkitab sangat dipengaruhi oleh metode dan strategi yang Anda pilih. Oleh karena itu, seorang guru perlu mengetahui langkah-langkah yang diperlukan dalam memimpin pembelajaran Alkitab (Azhar Arsyad, 2004).

Karena guru berperan sebagai orang tua kedua bagi siswa di masa sekolah, selain orang tua di rumah, guru juga berperan penting dalam membimbing minat menulis (kitabah) siswa. Oleh karena itu, guru mempunyai tanggung jawab untuk secara aktif memberikan teladan kepada siswanya tentang pentingnya pembelajaran. Mendorong siswa untuk mencatat dan mengingat pelajaran, serta menawarkan dukungan selama diskusi kelas, akan memungkinkan mereka memperoleh keterampilan menulis dan membaca dalam penguasaan bahasa. 5 Guru berfungsi sebagai motivator dan pemberi semangat, memberikan dukungan agar siswa tertarik, mampu, dan energik untuk belajar melalui permainan dan lagu. Pembelajaran juga harus disajikan dengan konten yang ringan dan menyenangkan, seperti lagu dan permainan, karena siswa Sekolah Dasar atau siswa Madrasah Ibtidaiyah sedang dalam masa peralihan kehidupan dari anak-anak ke remaja. Hal ini akan membantu siswa agar tidak cepat bosan dan tidak sabaran di kelas. Instruktur berupaya menerapkan teknik yang menarik, dan siswa akan segera mendengar kutipan inspiratif tentang belajar bahasa Arab. Tujuannya adalah untuk mengenalkan

siswa dalam menulis dan membaca dalam bahasa Arab (Azkia Muharom Albantani, 2018).

Guru berfungsi sebagai motivator dan pemberi semangat, memberikan dukungan agar siswa tertarik, mampu, dan energik untuk belajar melalui permainan dan lagu. Pembelajaran juga harus disajikan dengan konten yang ringan dan menyenangkan, seperti lagu dan permainan, karena siswa Sekolah Dasar atau siswa Madrasah Ibtidaiyah sedang dalam masa peralihan kehidupan dari anak-anak ke remaja. Hal ini akan membantu siswa agar tidak cepat bosan dan tidak sabaran di kelas. Instruktur berupaya menerapkan teknik yang menarik, dan siswa akan segera mendengar kutipan inspiratif tentang belajar bahasa Arab. Tujuannya adalah untuk mengenalkan siswa dalam menulis dan membaca dalam bahasa Arab (Sugiyono, 2021).

Para peneliti di SD Takhassus alQur'an Wonosobo mengamati bahwa guru bahasa Arab hanya menggunakan film berbasis proyektor, buku siswa dan guru, papan tulis, dan media untuk menyampaikan pelajaran mereka. Namun media yang digunakan kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, menciptakan materi pembelajaran yang menarik sesuai dengan kebutuhan siswa sangatlah penting. Untuk membantu guru mencakup konten dalam waktu yang lebih singkat sekaligus meningkatkan fokus dan pemahaman siswa, peneliti memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran berupa permainan Act Out untuk membantu siswa fokus pada Maharah Kitabah dalam kursus bahasa Arab. Pembelajaran juga lebih menarik karena lingkungan kelas yang menyenangkan dibandingkan hanya membaca buku dan mendengarkan ceramah guru (Tjutju Soendari, 2012).

2. METODE

Metode penelitian yang penulis Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Proposal penelitian kualitatif masih dalam tahap awal pengembangan karena permasalahannya belum jelas dan akan berubah begitu peneliti memasuki objek penelitian atau situasi sosial. Penelitian kualitatif ditandai dengan temuan-temuan yang tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk perhitungan lain dan bertujuan untuk mengungkapkan gejala-gejala dalam cara berpikir yang holistik, kompleks, dinamis, bermakna, dan induktif.

Penelitian yang bertujuan untuk mengkarakterisasi suatu gejala, peristiwa, atau kejadian yang sedang terjadi disebut penelitian deskriptif. Saat melakukan penelitian deskriptif, tujuannya adalah untuk memecahkan permasalahan dunia nyata berdasarkan observasi dan pengetahuan pada saat penelitian. Penelitian deskriptif lebih bermanfaat untuk tujuan pendidikan dibandingkan pengembangan pengetahuan. Jenis penelitian yang paling sederhana adalah penelitian deskriptif. Dan metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan, yaitu penelitian yang melakukan analisis menyeluruh terhadap suatu unit sosial guna menghasilkan gambaran menyeluruh dan terorganisir mengenai unit sosial tersebut

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Peran Guru Dalam Penerapan Permainan Act Out Untuk Meningkatkan Maharah Kitabah Siswa Kelas V SD Takhassus AlQur'an Wonosobo.

Banyak ahli yang berbagi perspektif mereka tentang apa yang menjadikan guru seperti itu. Mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini hingga perguruan tinggi merupakan tanggung jawab utama guru yang profesional di bidang pendidikan. Dalam

pandangan Soerjono Soekanto, peran seseorang menjadi bagian dinamis dari posisinya ketika ia memenuhi hak dan kewajibannya sesuai dengan perannya.

Dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran bahasa Arab Maharah Kitabah bagi siswa kelas V, guru di SD Al-Qur'an Takhassus Wonosobo memegang peranan penting dalam sistem pendidikan. Mereka harus berupaya semaksimal mungkin agar dapat menyusun strategi pengajaran yang profesional dan mampu menginspirasi siswa. Mereka juga berperan sebagai ketua kelas dan fasilitator. Guru dapat berperan ganda dalam membantu siswa kelas V SD Takhassus al-Qur'an Wonoosobo agar lebih memahami Alkitab melalui permainan Act Out. Ada beberapa peran guru dalam meningkatkan maharah kitabah dengan permainan Act Out peserta didik kelas v di SD Takhassus al-Qur'an Wonoosobo.

Menghadirkan pendidikan dengan Memberikan insentif dan dukungan kepada siswa saat mereka membaca bukubuku berbahasa Arab akan memastikan bahwa mereka meluangkan waktu untuk memperoleh keterampilan membaca dan menulis bahasa tersebut. Guru dapat memberikan bimbingan baru kepada siswa untuk memastikan bahwa mereka adalah pembelajar yang antusias, meskipun hal ini sering kali dianggap menantang dan membosankan. Selain itu, perlu diingat bahwa siswa harus selalu merasa puas ketika belajar dan pengajaran perlu dikonsentrasikan agar mereka dapat mengasimilasi materi sepenuhnya. Oleh karena itu, pendidik berupaya untuk menciptakan lingkungan kelas yang dapat merangsang minat siswa dan mempertajam konsentrasinya selama belajar.

Membiasakan membaca dan menulis mata pelajaran Maharah Kitabah dalam bahasa Arab guna menanamkan rasa cinta pada siswa. Guru hendaknya mampu menerapkan strategi pembelajaran yang mempercantik lingkungan kelas agar siswa mau dan mampu menanamkan rasa cinta terhadap mata pelajaran tersebut, meskipun terkadang dianggap menantang dan membosankan. Hal ini akan mendorong siswa untuk gemar membaca dan menulis pada mata pelajaran Maharah Kitabah Arab.

Menciptakan lingkungan yang ramah bagi siswa di kelas. Dengan membuat kelas nyaman, siswa akan merasa nyaman dan puas. Guru juga harus mampu menginspirasi siswa, karena hal ini dapat menjadi katalisator semangat mereka dan merupakan keterampilan yang sangat bermanfaat. dalam ajaran berikutnya. Karena setiap siswa memiliki kemampuan belajar yang unik, mengembangkan strategi permainan untuk permainan ini sangatlah sukses. Untuk menghindari siswakewalahan dengan terlalu banyak informasi, diperlukan pendekatan pembelajaran yang menghibur, Apabila hal ini akan mempengaruhi keberhasilan kegiatan belajar siswa, khususnya membaca dan menulis bahasa Arab, maka sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan tersebut juga turut mempengaruhi kemauan belajar siswa. Meskipun mempunyai sarana dan prasarana yang sangat baik, SD Al-Qur'an Takhassus kurang memiliki konsentrasi. Lingkungan menjadi membosankan dan tidak menyenangkan saat anak-anak belajar.

3.2 Analisis penerapan permainan Act Out untuk meningkatkan maharah kitabah siswa kelas v SD Takhassus al-Qur'an Wonosobo tahun ajaran 2023/2024

Hasil penelitian penulis menunjukkan bahwa tujuan dari permainan Act Out yang digunakan di kelas V SD Takhassus al-Qur'an Wonosobo untuk mengajarkan kitabah Maharah adalah untuk membantu siswa menjadi lebih fokus dan tidak mudah bosan dalam belajar. metode yang mereka anggap tidak menarik. Karena setiap siswa berbeda-beda, maka masih ada sebagian yang merasa kesulitan dalam menggunakan metode pembelajaran permainan Act Out, namun secara keseluruhan pelaksanaan pembelajaran

Maharah Kitabah Bahasa Arab melalui metode permainan Act Out di kelas di SD Takhassus al-Qur'an Wonosobo sudah berjalan sangat baik. Siswa sangat bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran.

Banyak siswa yang awalnya kesulitan dan merasa bingung dengan metode permainan Act Out dalam pembelajaran Maharah Kitabah, namun lama kelamaan mereka mampu memahaminya dan menjadi terbiasa. Hal ini ditunjukkan dengan semangat peserta dalam mengikuti pelajaran yang diberikan peneliti. Peneliti menemukan bahwa metode permainan Act Out membuat siswa lebih mudah dan fokus dalam menangkap pelajaran yang diajarkan. Siswa juga selalu bersemangat mengikuti proses pembelajaran dan menyikapi pembelajaran Maharah Kitabah. Hasil ini menunjukkan keefektifan proses pembelajaran. Hal ini dianggap menyenangkan dan pembelajaran tidak lagi membosankan bagi siswa. Penulis menganalisis bahwasanya pembelajaran Bahasa Arab maharah kitabah menggunakan permainan Act Out ini memiliki kekurangan dan kelebihan, diantaranya:

3.3 Kelebihan pembelajaran maharah kitabah menggunakan permainan Act Out siswa kelas v SD Takhassus Al-Qur'an Wonosobo:

Siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam mempelajari Kitab Maharah Arab dengan menggunakan pendekatan permainan ini, sehingga membuat siswa lebih fokus dan bersemangat terhadap materi pelajaran. Menggunakan permainan Act Out untuk mengajarkan Maharah Kitabah Bahasa Arab mempunyai manfaat tambahan. Metode permainannya sederhana untuk diajarkan dan dipahami; para siswa dibagi menjadi beberapa kelompok oleh peneliti setelah mereka diberikan buku pelajarannya di awal pembelajaran. Peneliti terlebih dahulu menjelaskan bab yang akan dibahas sesuai dengan pengaturan tempat duduk. Selanjutnya peneliti membagikan makalah dengan kalimat bahasa Arab yang akan didemonstrasikan oleh masing-masing kelompok. Siswa kemudian memerankan kalimat tersebut dengan cara menggerakkannya sesuai dengan makna kalimat tersebut. Terakhir, salah satu perwakilan kelompok maju ke depan untuk membaca dan mencatat hal-hal yang mereka pahami dari kalimat bahasa Arab yang dibuat menggunakan permainan Act Out.

Guru yang menggunakan metode permainan Act Out juga sangat antusias dalam mengajar karena melihat respon yang sangat baik dari siswanya. Hal ini ditunjukkan dengan cara penyajian materi pembelajaran yang mudah dipahami siswa, serta sarana dan prasarana yang digunakan. Karena tersedia di dalam kelas, metode pembelajaran ini juga cukup sederhana.

Maharah kitabah atau belajar bahasa Arab dapat membangkitkan minat siswa terhadap bahasa tersebut meskipun mereka merasa sulit dan membosankan dalam membaca dan menulis bahasa tersebut. Namun ketika disertakan permainan Act Out, antusiasme siswa meningkat. Metode permainan Act Out cocok digunakan dalam pengajaran Maharah Kitabah karena memungkinkan siswa mengambil peran yang kemudian diterjemahkan ke dalam sastra Arab.

3.4 Kekurangan pembelajaran maharah kitabah menggunakan permainan Act Out siswa kelas v SD Takhassus al-Qur'an Wonosobo

Meskipun bahasa Arab adalah bahasa yang sering digunakan dan bahkan didengar oleh umat Islam sepanjang hari, ada banyak konten yang sulit dipahami oleh siswa yang sangat benci mempelajari bahasa Arab. Meskipun metode permainan Act Out digunakan dalam RPP ini, namun tidak semua siswa mahir berbahasa Arab dan senang membaca dan menulis, namun metode permainan Act Out dapat membangkitkan semangat dan

semangat siswa selama proses pembelajaran. Karena siswa lebih penuh perhatian dan terlibat ketika pembelajaran dilakukan melalui metode permainan saja, penggunaan pendekatan permainan Act Out dalam sesi ini mungkin akan menjadi hal yang diandalkan.

3.5 Faktor Pendukung Dan Penghambat Guru Dalam Menerapkan Permainan ACT OUT Untuk Meningkatkan Maharah Kitabah Kelas V SD Takhassus AlQur'an Wonosobo Tahun Ajaran 2023/2024.

Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara yang sudah dilakukan oleh peneliti kepada pihak terkait maka ditemukan beberapa faktor yang mempengaruhi peran guru dalam penerapan permainan Act Out untuk meningkatkan maharah kitabah siswa kelas v SD Takhassus al-Qur'an Wonosobo, yaitu: Dengan dukungan internal dari tenaga pendidik yang berkualitas lulusan pesantren dan semuanya penutur asli bahasa Arab, Dari instruktur yang telah mendapatkan pelatihan ekstensif dalam pendekatan permainan Act Out dalam pengajaran Maharah Kitabah dalam bahasa Arab, Siswa yang lebih bersemangat dalam belajar akan tampak lebih terlibat dibandingkan mereka yang tidak, sehingga akan menumbuhkan empati dalam kemauan untuk peserta didik itu sendiri Secara khusus, pemahaman belajar siswa akan terpengaruh jika mereka cenderung lamban dan senang melontarkan lelucon saat belajar.

Untuk memudahkan belajar siswa dan menunjang keberhasilannya dalam belajar mengajar, diperlukan sarana dan prasarana yang memadai. Hal ini akan memudahkan siswa dalam memahami dan menerapkan rencana pembelajaran guru. Buku-buku yang ditulis dalam Bahasa Arab misalnya, atau kamus Arab-Indonesia, akan mendorong siswa untuk terus belajar. Lingkungan pesantren dimana santrinya membaca teks berbahasa Arab setiap hari untuk menjadi penutur bahasa yang fasih.

Siswa yang kurang semangat dalam belajar atau kurang memahami materi yang disampaikan guru akan mempengaruhi pemahaman siswa lain dan memuat mereka merasa tertinggal. Kurangnya kesiapan siswa untuk mengikuti pembelajaran bahasa Arab. Contohnya seperti tidak membawa bahan ajar, mengantuk sebelum kelas dimulai, dan tidak siap masuk kelas.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka penulis dapat mengambil kesimpulan dari skripsi yang berjudul Peran Guru Dalam Penerapan Permainan Act Out Untuk Meningkatkan Maharah Kitabah Siswa Kelas V SD Takhassus al-Qur'an Wonosobo Tahun Ajaran 2023/2024, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Peran guru dalam penerapan permainan Act Out untuk meningkatkan maharah kitabah siswa kelas v SD Takhassus alQur'an wonosobo tahun ajaran 2023/2024, peran guru sudah terlaksana walaupun belum pada taraf yang optimal, peran guru diantaranya sebagai pendidik, sebagai pengajar, sebagai inspirator, sebagai inisiator, sebagai motivator, sebagai fasilitator, dan juga sebagai pengelola kelas, hal ini tentu saja membuahkan hasil yang positif yaitu adanya peningkatan fokus dan semangat peserta didik dalam pembelajaran maharah kitabah Bahasa Arab didalam kelas.
2. Faktor-faktor yang mendukung dan menghambat peran guru dalam penerapan permainan Act Out untuk meningkatkan maharah kitabah siswa kelas v di SD Takhassus al-Qur'an Wonosobo Tahun Ajaran 2023/2024 yakni faktor yang mendukung berasal dari peran guru dan penerapan permainan itu sendiri dimana guru sudah sangat mengoptimalkan agar peserta didik mampu meningkatkan fokus dan semangat pada saat

jam pelajaran sedang berlangsung didalam kelas. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu datang dari peserta didik dimana peserta didik memiliki sifat yang berbeda-beda akibatnya masih ada beberapa peserta didik yang masih belum bisa fokus dan semangat pada saat pelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Subakti, Hani, Zakariya, dkk, Pendidikan Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Bandung: Media Sains Indonesia, 2022.
- Sugiarti, dan Eggy Fajar Andalas, dkk, “Desain Penelitian Kualitatif Sastra, Cet. 1; Malang: Muhammadiyah Malang, 2020.
- Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif”, Cet. 3, Bandung: Alfabeta, 2021.
- Marifatun, Ana Hasanah, “Peran Guru Dalam Menumbuhkan Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Kelas II Di SD Ma’arif Tieng, Skripsi Wonosobo, Universitas Sains Al-Qur’an Jawa Tengah di Wonosobo, 2021.
- Maryono, “Panduan Penulisan Skripsi”, Wonosobo, Unsiq Press, 2019.
- Nur, Fitri Mahmudah, Analisis Data Penelitian Kualitatif Manajemen Pendidikan Berbantuan Software Atlas Ti 8, Cet. 1, Yogyakarta: UAD Press, 2021.
- Wahyu Hardiyani Saputri, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animas Berbasis Adobbe Affter Effect Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Mi Al Hidayah Talang Bakung”, Skripsi (Jambi: UIN Sulhah Thaha Saifudin Jambi, 2021).
- Syammsuddin Asyrofi, Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab, (Yogyakarta: Idea Press, 2010)
- Asyhar Rayandra, “Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran”, (Jakarta: Referensi Jakarta, 2010).
- Azhar Arsyad, Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004).
- Azkiya Muharom Albantani, Alladib Journal Of Elementary Education, Vol.2 (2), Desember 2018.
- Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif”, (Cet. 3, Bandung: Alfabeta, 2021).
- Tjutju Soendari, “Metode Penelitian Deskriptif”, (Bandung: UPI, 2012)