

Efektivitas Metode Permainan Edukatif Sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Bahasa Arab Di Kelas VII Mts As'adiyah Putri

Sulfiani. M, Nasruni, Ummu Fadhilah Imran

Universitas Muhammadiyah Makassar

Email: ¹Sulfianim11@gmail.com, ²Nasruni@unismuh.ac.id,
³Fadhilahimran@unismuh.ac.id

Abstract

This study uses a quantitative research type with an experimental method that aims to: 1) Determine the educational game method in overcoming difficulties in learning Arabic in class VII-B MTS As'Adiyah Putri, Sengkang center. 2) Determine the effectiveness of the educational game method to overcome difficulties in learning Arabic in class VII-B MTS As'Adiyah Putri, Sengkang center. The population in this study were students of class VII-B MTs As'Adiyah Putri, Sengkang center with samples taken non-randomly which determined special characteristics according to the research objectives of 26 students in one class through two variables, namely variable X in the form of educational game methods and variable Y in the form of student learning outcomes. This study shows that, 1. The analysis carried out by the researcher can be seen that the initial ability of students in learning obtained from the pre-test is in the very low category, namely 44.34 and the post-test is in the very high category, namely 84.38. 2. After conducting learning for 2 meetings by implementing 3 educational game methods, namely chain stories, guessing pictures, and *qumi qumi*, it can be seen that the students' abilities have increased and they no longer have difficulties in learning Arabic.

Keywords: *Educational Games, Methods, Effectiveness*

Abstrak

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen yang bertujuan: 1) Mengetahui metode permainan edukatif dalam mengatasi kesulitan belajar Bahasa Arab di kelas VII-B MTS As'Adiyah Putri pusat Sengkang . 2) Mengetahui efektivitas metode permainan edukatif untuk mengatasi kesulitan belajar Bahasa Arab di kelas VII-B MTS As'Adiyah Putri pusat Sengkang . Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-B MTs As'Adiyah Putri Pusat Sengkang dengan sampel yang diambil secara tidak acak yang menetapkan ciri-ciri khusus sesuai dengan tujuan penelitian sebanyak 26 siswa dalam satu kelas melalui dua variabel yaitu variable X berupa metode permainan edukatif dan variabel Y berupa hasil belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa, 1. Analisis yang dilakukan peneliti dapat dilihat bahwa kemampuan awal peserta didik dalam pembelajaran yang diperoleh dari pre-test berada pada kategori sangat rendah yaitu 44,34 dan post-test berada pada kategori sangat tinggi yaitu 84,38. 2. Setelah

diadakan pembelajaran selama 2 kali pertemuan dengan menerapkan 3 metode permainan edukatif yaitu cerita berantai, tebak gambar, dan *qumi qumi*, dari hal tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan peserta didik mengalami peningkatan dan tidak lagi terjadi kesulitan dalam belajar Bahasa Arab.

Kata Kunci: *Permainan Edukatif, Metode, Efektivitas*

Latar Belakang

Bahasa Arab adalah bahasa wahyu dan dimuliakan karena wahyu Allah dalam kitab Al-Qur'an yang diterima dengan menggunakan Bahasa Arab seperti yang terdapat dalam Al-Qur'an:

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

Artinya :

Sesungguhnya Kami menurunkan al-qur'an dengan berbahasa Arab agar kamu memahaminya.¹

Selain itu bahasa Arab juga merupakan bahasa yang memiliki tingkat kemajuan yang sangat pesat, sehingga bahasa Arab sangat potensial untuk dijadikan sebagai pelajaran yang sangat mendasar di lembaga-lembaga pendidikan terutama Lembaga Pendidikan yang bernaung di bawah Kementrian Agama. Pembelajaran bahasa Arab sudah sejak lama dilakukan di Indonesia, akan tetapi hasilnya belum maksimal. Berbagai macam masalah tidak jarang bermunculan dan hampir tidak terpecahkan. Masalah pengajaran bahasa Arab tersebut sangat perlu segera mendapatkan penanganan yang serius.

Kesulitan belajar bahasa asing, khususnya bahasa Arab, bagi pembelajar asing (bukan orang Arab) disebabkan berbagai macam faktor, baik dari faktor Bahasa itu sendiri (seperti tata bahasa, ungkapan dan sebagainya) dan faktor di luar Bahasa yang bervariasi (seperti kebiasaan, budaya dan sebagainya).² Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari

¹ Al-Qur'an, 12:2

² Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, "Pengajaran Bahasa Arab Kurang Optimal", (<https://www.umy.ac.id/pengajaran-bahasa-arab-kurang-optimal>, 23 November 2021).

sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri.³ Dengan demikian, permainan edukatif pembelajaran Bahasa Arab merupakan suatu metode pembelajaran yang di mana akan memberikan rangsangan kepada peserta didik dan tidak langsung sifat ketidaksukaannya terhadap pelajaran Bahasa Arab akan sedikit berangsur menjadi suka seiring dengan pembelajaran yang dilakukan dengan menyenangkan.

Karenanya, ketika peserta didik terlibat dalam permainan secara serius sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri peserta didik sendiri secara spontan. Ketika kita berhadapan pada permainan ini justru kita dapat menimbulkan perasaan gembira pada diri peserta didik dan menyebabkan mereka menjadi lupa akan keluhan yang sedang mereka alami, dari rasa mengantuk, perasaan lesu atau yang lainnya. Oleh karenanya, sebagai seorang pendidik perlu memperhatikan karakter dan kondisi peserta didiknya yang masih saja tidak minat atau belum senang dengan pelajaran bahasa Arab. Hal ini bisa diatasi dengan adanya inovasi metode pembelajaran yang mampu membuat peserta didik suka dan minat kembali atau bahkan ketagihan untuk belajar Bahasa Arab. Agar apa yang menjadi tujuan pembelajaran Bahasa Arab bisa tercapai sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

Dengan demikian, siswa akan kesulitan dalam memahami materi yang telah dijelaskan. Banyak faktor yang menyebabkan kurangnya keterampilan membaca siswa. Diantaranya yaitu lemah dari segi metode, media, maupun strategi yang digunakan dan kurangnya evaluasi. Faktor yang paling mempengaruhi yakni dari segi metodenya. Metode yang tidak sesuai dan kurang menarik akan sangat berpengaruh pada kualitas belajar siswa seperti siswa menjadi kurang aktif di kelas, sulit memahami materi pembelajaran, lemahnya motivasi dan minat dalam belajar sehingga mengakibatkan tidak tercapainya tujuan keterampilan membaca. Dibutuhkan penerapan metode yang tepat dan sesuai dengan kondisi siswa agar dapat menjadikan siswa lebih berperan aktif, produktif dan tercipta suasana belajar

³ Fatur Rohma, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: Madani: Kelompok Intrans Publishing, 2015), h. 132.

yang kondusif dalam proses pembelajaran. Menurut penulis salah satu metode yang dapat mengatasi kesulitan belajar siswa adalah dengan menggunakan metode permainan edukatif.

Metode Penelitian

Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

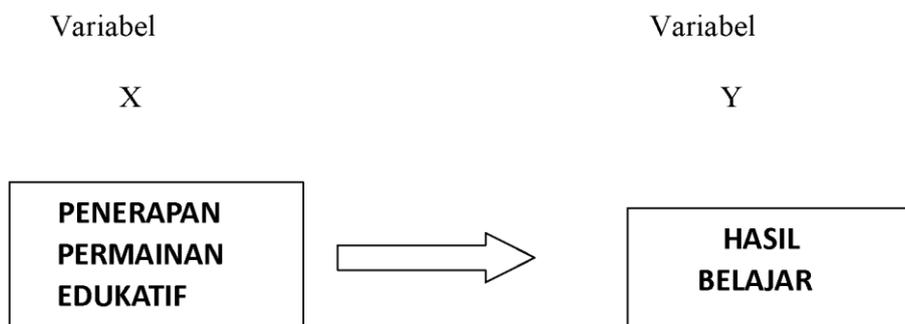
Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

2. Pendekatan Penelitian

Penelitian eksperimen atau eksperimental menggunakan suatu percobaan yang dirancang secara khusus guna membangkitkan data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh antara lain pretest-posttest control group desain. Penelitian ini adalah menggunakan sampel dari kelompok control yang diambil secara acak dari populasi tertentu. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui secara akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan.

Variabel Penelitian

Adapun variabel yang peneliti gunakan sebagai berikut:



Definisi Operasional Variabel

1. Variabel X Peneliti mengambil tiga permainan edukatif yaitu cerita berantai, dalam permainan ini berupa buku bacaan atau materi yang akan dijadikan bacaan acuan bagi peneliti. Dan cara bermainnya, yaitu: siswa dibagi menjadi beberapa kelompok atau individual.
2. Variabel Y adalah hasil belajar, yaitu tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan yang dicapai tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau angka. Hasil belajar adalah suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang berupa obyek/subyek yang memiliki kuantitas dan ciri tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan lalu diambil kesimpulannya.⁴

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah

⁴ Sandu siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Kediri: Literasi Media publishing, 2015), h. 63.

seluruh siswa kelas VII-B yang berjumlah 26 siswa di MTS As'adiyyah Putri Pusat 1 Sengkang Kab Wajo. Untuk menentukan sampel penelitian, peneliti menggunakan teknik Sampling Jenuh.⁵

Sampel Penelitian

No	Kelompok	Kelas	Jumlah
1.	Kontrol	Vii B	26 Orang
2.	Eksperimen	Vii B	26 Orang

Instrumen Penelitian

Menyusun instrumen merupakan langkah penting dalam pola prosedur penelitian. Instrumen memiliki fungsi yaitu sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan.⁶

Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan bentuk penelitian dan sumber data, maka teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan dengan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data berupa pengamatan kegiatan yang sedang dilakukan untuk mengetahui kondisi di MTs

⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D. h. 85.

⁶ Ibid, h. 78.

As'Adiyah Putri Pusat 1 Sengkang Kab Wajo. Hasil observasi dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi (checklist) untuk mengukur tingkah laku individu dan data tentang aktivitas siswa.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang diambil dari dokumen-dokumen yang menyangkut yayasan atau lembaga guna melengkapi penelitian. Adapun dokumen yang diambil oleh peneliti berupa gambar atau foto dan data-data mengenai MTs As'Adiyah Putri Pusat 1 Sengkang Kab. Wajo.

Teknik Analisis Data

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan/menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk generalisasi atau umum.

Mendeskripsikan data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest dengan menggunakan statistik deskriptif, yaitu mean (rata-rata), median (nilai tengah), modus, range dan standar deviasi.

2. Statistik Inferensial

Statistik inferensial dipergunakan dalam menguji hipotesis penelitian. Dalam penelitian menggunakan analisis statistik paired sample T-test, untuk menguji apakah metode permainan edukatif efektif dalam meningkatkan kesulitan belajar Bahasa arab siswa kelas VII-B MTs As'Adiyah putri pusat 1 Sengkang Kab. Wajo. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu menguji normalitas data belajar Bahasa Arab siswa.

a. Uji normalitas

Uji ini digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. pada penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS 26.

Adapun prosedurnya sebagai berikut:

b. Hipotesis

H0 = Sampel berdistribusi normal

H1 = Sampel tidak berdistribusi normal

c. Statistik Uji

Taraf signifikansi yakni angka yang menunjukkan kesalahan analisa. Adapun taraf signifikansinya yaitu 5% (0,05).

d. Keputusan Uji

H0 diterima apabila nilai sig. pada uji Shapiro-Wilk lebih dari tingkat taraf signifikansi yang telah ditentukan (nilai $p > \alpha = 0,05$).

e. Uji Hipotesis

Penelitian ini akan dilakukan pemberian tes sebanyak dua kali yaitu sebelum perlakuan diberikan (O1) di sebut pre-test (tes awal) dan setelah perlakuan diberikan (O2) disebut posttest (tes akhir). Untuk menentukan tingkat penguasaan peserta didik pada hasil tes yang diperoleh yakni:

Tabel 3.1 Menentukan hasil belajar peserta didik

90-100 %	Baik Sekali
80-89%	Baik
70-79%	Cukup
0-69%	Kurang

Hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

H1 = Metode permainan edukatif efektif untuk meningkatkan kesulitan belajar siswa kelas VII-B MTs As'Adiyah Putri Pusat 1 Sengkang Kab Wajo.

H0 = Metode permainan edukatif tidak efektif untuk meningkatkan belajar siswa kelas VII-B MTs As'Adiyah Putri Pusat 1 Sengkang Kab Wajo.

Uji hipotesis yang dilakukan adalah Paired Sample T-test untuk mengetahui efektivitas permainan edukatif untuk mengatasi kesulitan belajar Bahasa arab siswa kelas VII-B MTs As'Adiyah putri pusat 1 Sengkang Kab. Wajo.

Hasil dan Pembahasan

1. Penerapan Metode Permainan Edukatif Untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Bahasa Arab di Kelas VII B MTs As'Adiyah Putri Pusat Sengkang Kabupaten Wajo

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan metode Permainan Edukatif. Perbedaan dilihat dari siswa sebelum diberi perlakuan (metode permainan edukatif) pada materi kosa kata kelas VII B di MTs As'Adiyah Putri Pusat Sengkang tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada kelompok kelas. Subyek penelitian ini adalah 26 orang siswa kelas VII B masing-masing siswa mengikuti kelas kontrol dan eksperimen. Efektivitas metode permainan edukatif dapat dilihat dengan membandingkan antara pretest dan posttest siswa, sehingga dapat diketahui kesulitan belajar Bahasa Arab siswa pada materi tentang kosa kata dari penerapan metode permainan edukatif.

Pembelajaran dengan menggunakan permainan edukatif pada materi pelajaran tentang kosakata memiliki tujuan agar mempermudah guru dalam mengajar dan memberikan pemahaman kepada siswa terkait materi yang dipelajari. Dengan belajar menggunakan metode tersebut siswa akan

memperoleh pemahaman konsep yang kuat agar proses penerimaan siswa pada materi pembelajaran menjadi lebih berarti.

Berdasarkan analisis deskriptif hasil penelitian ini menggambarkan kesulitan belajar Bahasa Arab sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penerapan metode permainan edukatif pada kelas VII-B MTs As'Adiyah Putri Pusat Sengkang Kabupaten Wajo.

- a. Siswa kelompok kontrol tanpa diberi perlakuan (*pretest*)

Data tes kesulitan belajar siswa kelompok kontrol diajar dengan menggunakan metode menjelaskan tanpa diberi perlakuan (tanpa metode permainan edukatif) diperoleh melalui tes tertulis. Berikut ini data yang diperoleh.

A. Pembahasan Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini, peneliti melakukan *pre-test* pada peserta didik kelas VII-B MTS As'adiyah Putri Sengkang Kab. Wajo selanjutnya peneliti memberi perlakuan atau *treatment* dalam proses pembelajaran yang menggunakan permainan edukatif. Setelah peserta didik diberikan *pre-test* dan telah diketahui kemampuan mufradat bahasa Arabnya, maka tahap selanjutnya adalah melakukan *treatment*.

Berdasarkan waktu pelaksanaan penelitian di atas, maka dapat dilihat bahwa langkah pertama yang dilakukan adalah pemberian *pre-test*, kemudian memberi perlakuan atau *Treatment* yang dilakukan sebanyak 2 kali, adapun waktu dalam setiap pemberian perlakuan atau *Treatment* yaitu 2 x 40 menit. Setelah pemberian perlakuan atau *Treatment* maka selanjutnya memberi *post-test*.

1. Metode Permainan Edukatif dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Bahasa Arab Di Kelas VII-B MTS As'Adiyah Putri Pusat Sengkang Kab. Wajo.

Keadaan peserta didik sebelum penerapan metode permainan edukatif masih mengalami berbagai kesulitan, hal tersebut dapat dilihat dari hasil pemberian

pre-test sebagai berikut: kategori kurang sebanyak 23 peserta didik atau 88,46% dan kategori cukup sebanyak 3 peserta didik atau 10,71% Hasil tersebut menunjukkan bahwa dari 26 jumlah peserta didik belum ada peserta didik yang mendapatkan nilai tinggi.

Hasil *post-test* peserta didik menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil tes yang signifikan yaitu 5 dari 26 peserta yang mendapatkan nilai kriteria baik sekali, 19 dari 26 peserta didik mendapatkan nilai kriteria baik dan 2 dari 26 peserta didik mendapatkan dengan kriteria cukup. Dari hasil analisis yang dilakukan peneliti dapat dilihat bahwa kemampuan awal peserta didik dalam pembelajaran yang diperoleh dari *pre-test* berada pada kategori sangat rendah dan *post-test* berada pada kategori sangat tinggi. Setelah diadakan pembelajaran selama 3 kali pertemuan dengan menerapkan media permainan edukatif, dari hal tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan peserta didik mengalami peningkatan dan tidak lagi terjadi kesulitan dalam belajar Bahasa Arab.

2. Efektivitas Metode Permainan Edukatif Untuk Mengatasi Kesulitan Belajar

Bahasa Arab Di Kelas VII-B MTS As'adiyah Putri Pusat Sengkang Kab. Wajo.

Penerapan metode permainan edukatif dalam mengatasi kesulitan belajar Bahasa Arab siswa di Kelas VII-B MTS As'adiyah Putri Pusat Sengkang Kab. Wajo dikatakan efektif, hal tersebut dapat dilihat dari antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab. Dengan penerapan metode permainan pula, peserta didik tidak lagi kesulitan dalam memahami pelajaran Bahasa Arab. Dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan permainan edukatif dapat mengatasi kesulitan belajar peserta didik kelas VII-B MTS As'adiyah Putri Pusat Sengkang Kab. Wajo.

Penerapan metode permainan edukatif dalam mengatasi kesulitan belajar Bahasa Arab peserta didik kelas VII-B MTS As'adiyah Putri Pusat Sengkang Kab. Wajo dikatakan efektif. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji hipotesis dengan nilai signifikansi = 0,000 yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari 0,05

sehingga hipotesis diterima. Selain itu, nilai rata-rata yang diperoleh pada *pre-test* = 44,34 dan nilai rata-rata yang diperoleh pada *post-test* = 84,38.

Tahap selanjutnya peneliti melakukan uji paired sample t-test untuk menguji hipotesis dan diperoleh nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,000 ($0,000 < 0,05$), maka berdasarkan kriteria yang telah disebutkan sebelumnya bahwa jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis diterima dan dapat dinyatakan bahwa penerapan metode permainan edukatif efektif dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan sebelumnya dan berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan tentang Efektivitas Metode Permainan Edukatif Sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Bahasa Arab Di Kelas VII-B Mts As'adiyah Putri Pusat Sengkang Kabupaten Wajo, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari hasil analisis yang dilakukan peneliti dapat dilihat bahwa kemampuan awal peserta didik dalam pembelajaran yang diperoleh dari pre-test berada pada kategori sangat rendah yaitu 44,34 dan post-test berada pada kategori sangat tinggi yaitu 84,38. Setelah diadakan pembelajaran selama 2 kali pertemuan dengan menerapkan 3 metode permainan edukatif yaitu cerita berantai, tebak gambar, dan *qumi qumi*, dari hal tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan peserta didik mengalami peningkatan dan tidak lagi terjadi kesulitan dalam belajar Bahasa Arab.
2. Penerapan metode permainan edukatif dalam mengatasi kesulitan belajar Bahasa Arab peserta didik kelas VII-B MTS As'adiyah Putri Pusat Sengkang Kab. Wajo dikatakan efektif. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji hipotesis dengan nilai signifikansi = 0,000 yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga hipotesis diterima.

Selain itu, nilai rata-rata yang diperoleh pada pre-test = 44,34 dan nilai rata-rata yang diperoleh pada post-test = 84,38. Untuk tahap selanjutnya peneliti melakukan uji paired sample t-test untuk menguji hipotesis dan diperoleh nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,000 ($0,000 < 0,05$), maka berdasarkan kriteria yang telah disebutkan sebelumnya bahwa jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis diterima dan dapat dinyatakan bahwa penerapan metode permainan edukatif efektif dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas VII-B MTS As'adiyah Putri Pusat Sengkang Kab. Wajo dapat diketahui bahwa penerapan permainan edukatif efektif digunakan dalam mengatasi kesulitan belajar siswa, oleh karena itu penulis menyarankan sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran bahasa arab tentu saja menemukan beberapa kesulitan, diharapkan guru menggunakan berbagai strategi dan media dalam pembelajaran, karena dengan penggunaan strategi dan media dapat memberikan motivasi belajar bagi peserta didik, mengurangi kejenuhan dan kebosanan sehingga pembelajaran bahasa Arab lebih menarik.
2. Penerapan media pembelajaran permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab dapat mengatasi kesulitan belajar Bahasa arab, maka diharapkan menjadikan salah satu alternatif penggunaan strategi dalam proses pembelajaran bahasa Arab.
3. Penggunaan permainan edukatif dapat efektif dalam meningkatkan mengatasi kesulitan belajar Bahasa arab peserta didik, oleh karena itu diharapkan penggunaan permainan edukatif dapat dilakukan secara berkesinambungan dalam pembelajaran bahasa Arab, sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar.

Daftar Pustaka

- Abdullah, Ma'ruf. 2015. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.
- Effendy, Ahmad Fuad, 2017. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, Malang: Misykat.
- Fitri, Siti Fadila Nurul, 2021. *Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia*. Jurnal Pendidikan Tambusai,5
- Mujib Fathul dan Nailur Rahmawati, 2011. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogjakarta: Diva Press.
- Muslim, Khaerul, "Jenis-Jenis Hipotesis", diakses melalui: (<https://prabugomong.wordpress.com/2013/11/30/jenis-jenis-hipotesis/>).
- Nasruni, dkk. 2023. *Teori dan Metode Praktis Pembelajaran Bahasa Arab*. Makassar: Unismuh Press.
- Nurcholis, Ahmad, Syaikhu Ihsan Hidayatullah dan Muhammad Asngad Rudisunhaji. 2019. *Karakteristik dan Fungsi Qira'ah dalam Era Literasi Digital*. Jurnal Jurusan PBA, 18 (1).
- Nuryadi, dkk. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Onstar, Kamil Ramma dan Ahmad Hifni. 2015. *Pengantar Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rahmaini. 2012. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif dan Menarik*. Medan: Perdana Publishing.
- Riswanda, Rian, "pengertian Bahasa", <https://www.scribd.com/doc/242129666/PENGERTIAN-BAHASA-docx>,
- Rohma Fatur, 2015. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Madani : Kelompok Intrans Publishing.
- SM, Ismail, 2009. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM* Yogyakarta: Rasail Media Group.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.