



MODEL-MODEL PERMAINAN KARTU DALAM PEMBELAJARAN *MAHĀRAH AL QIRĀAH*

Ahmad Arifin

UIN Antasari Banjarmasin

Email: ahmadarifin@uin-antasari.ac.id

Abstract

Reading is a communication process between the reader (al Qāri) and the writer (al Kātib) to understand the reading text and get the messages contained in it through words/written language that has a cognitive relationship (thinking) between spoken language and written language. However, learning al Qirāah taught in schools is very difficult to learn, tedious, and uninteresting. It can even make students feel afraid to read it. This research uses qualitative descriptive research, and the goal is to describe the models of card games in learning mahārah al Qirāah at State High School 5 Banjarmasin. Learning al Qirāah taught in schools is very difficult to learn, tedious and uninteresting, and can even make students feel afraid to read it. However, the results show that card game models are very motivating and increase the enthusiasm and passion of learning for students, make it easier for students to understand the material, and help the boring learning process become fun and exciting. Gaming models using the card in mahārah al Qirāah that can be used are the word card model, sentence card model, question and answer card model, answer complementary card model and pictorial mufradat card model.

Keywords: *Card Model, Learning, Mahārah Al Qirāah*

PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa internasional dunia yang banyak dipelajari dan diminati dari berbagai bangsa dan negara, karena ia memiliki keunikan dan keistimewaan tersendiri dibandingkan dengan bahasa lainnya. Di antara keunikan bahasa Arab adalah dituliskan dengan memulai

sebelah kanan, mempunyai berbagai makna dalam satu kata, memiliki perubahan kata yang banyak dari satu kata (memiliki wazan/pola kata), memiliki stuktur kaidah yang lengkap dan lain sebagainya. Sedangkan keistimewaan bahasa Arab yaitu mempunyai pembendaharaan akan *mufradah* (kosakata) yang banyak dan atau (kaya kosakata), dan yang tidak asing lagi dari keistimewaannya adalah merupakan bahasa *Al Quran al Karīm*. Oleh karena itu, tidak heran kalau banyak berbagai lembaga-lembaga sekolah yang menjadikan dan menetapkan bahasa Arab sebagai mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh peserta didik dengan tujuan untuk mendorong, membina dan mengembangkan kemampuan peserta didik baik secara reseptif atau produktif (mengembangkan keterampilan berbahasa).

Kemampuan reseptif yaitu kemampuan untuk bisa menangkap informasi atau maklumat secara lisan dan memahami teks bacaan bahasa Arab (dalam bahasa Arab disebut dengan *mahārah al Istimāa'* dan *mahārah al Qirāah*). Sedangkan kemampuan produktif yaitu kemampuan untuk bisa mengungkapkan dan menyampaikan bahasa Arab secara lisan atau tertulis (dalam bahasa Arab disebut dengan istilah *mahārah al Kalām* dan *mahārah al Kitābah*). Akan tetapi, sampai saat ini para peserta didik ada yang belum mampu atau menguasai keterampilan berbahasa Arab tersebut.

Kendala tidak berhasilnya dari tujuan yang diinginkan atau dicapai oleh lembaga-lembaga pendidikan tersebut, bisa dikarenakan tidak terlaksananya pembelajaran bahasa Arab dengan baik dan lancar dalam proses pembelajaran, atau kurangnya media pembelajaran yang menunjang dan mendukung lancarnya dalam proses pembelajaran, atau bisa juga disebabkan minimnya pembendaharaan kosakata yang dimiliki oleh peserta didik, kurangnya semangat atau motivasi dari peserta didik untuk belajar. Selain itu, bisa juga disebabkan kurangnya kekreatifan dan keinovatifan seorang guru dalam menyampaikan suatu materi, atau pembelajaran bahasa Arab yang diterapkan di berbagai lembaga-lembaga pendidikan tidak lebih dari sebuah transfer pengetahuan seorang guru kepada peserta didik melalui komunikasi satu arah yang mana seorang peserta didik hanya menjadi sebagai objek pasif ketika proses pembelajaran bahasa Arab berlangsung di dalam kelas.

Beberapa kendala di atas bisa menyebabkan atau menjadikan para peserta didik beranggapan bahwa materi pembelajaran bahasa Arab yang

diajarkan sangat sulit untuk dipelajari, menjemukan dan tidak menarik, bahkan bisa juga menjadikan peserta didik merasa takut akan belajar bahasa Arab. Dan akhirnya nanti akan mengakibatkan semua peserta didik tidak mampu untuk menyerap pelajaran bahasa Arab atau memahami dan menguasai materi yang telah diajarkan dengan baik.

Untuk mencapai harapan dan memecahkan masalah ini, peneliti akan mendeskripsikan model-model permainan kartu yang digunakan pada Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Banjarmasin agar pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dalam memahami teks *al Qirāah* dan memudahkan dalam proses pembelajarannya serta membangun motivasi dan keaktifan peserta didik dalam belajar bahasa Arab lebih bagus.

Model-model Permainan Kartu

Kata kartu dalam bahasa Arab di sebut dengan istilah *bit}a>qah*. Dalam pembelajaran istilah kata kartu sudah sering diperdengarkan di telinga kita, kartu yang digunakan di dalam pembelajaran biasanya menggunakan kertas karton atau sejenisnya. Dalam pembuatan kartu banyak bentuknya, ada kartun yang berbentuk persegi panjang, ada kartu yang berbentuk bulat, ada kartu berbentuk segi empat dan lain sebagainya dan ukuran kartu yang digunakan juga tergantung dari pembuatnya.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, sering kali kita ada menemukan beberapa kosakata atau kalimat yang sulit dipahami atau diterjemahkan ke bahasa Ibu. Dalam hal ini berbagai cara dapat dilakukan untuk menyampaikan materi pelajaran yang akan membuat peserta merasa senang serta meningkatkan hasil belajar, diantaranya adalah dengan menggunakan strategi, metode yang tepat dan dibantu media yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Salah satu strategi yang bisa digunakan untuk mengajak peserta didik belajar Bahasa Arab pada materi *mahārah al Qirāah* yang menyenangkan adalah dengan menggunakan model-model permainan kartu.

Permainan dalam proses pembelajaran itu sangat penting, karena ia merupakan proses tumbuh kembang peserta didik dan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari.

Permainan dalam pembelajaran bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengaplikasikan kemahiran

berbahasa yang telah dipelajarinya serta untuk memudahkan peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar, berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir dan bersikap serta mencurahkan perhatian, perasaan dan pikiran pada proses bermain serta sifat dan bentuk alat permainannya

Model permainan kartu merupakan salah satu media kontekstual karena media ini secara tidak langsung dapat membawa peserta didik ke alam nyata dalam konteks pembelajaran. Pesan yang tertera pada model permainan kartu ini merupakan bentuk ungkapan secara verbal yang tertuang melalui potongan-potongan kertas. Media ini tergolong media yang murah dan fleksibel. Karena hanya membutuhkan potongan karton atau kertas tebal, gunting, dan pulpen/spidol dan lain-lain.¹

Model permainan kartu dalam pembelajaran bahasa Arab sangat banyak beragam jenisnya, namun yang dapat peneliti kemukakan di sini hanya ada 5 jenis model permainan kartu yaitu:

1. Model Kartu kata
2. Model Kartu Kalimat
3. Model Kartu Tanya Jawab
4. Model Kartu Pelengkap Jawaban
5. Model Kartu *Mufradat* Bergambar

Pembelajaran *Mahārah al Qira'ah* Terhadap Teks Berbahasa Arab

Kata *mahārah al Qirāah* berasal dari kata bahasa Arab yaitu مهارة القراءة artinya keterampilan membaca". *Al Qirāah* menurut bahasa adalah mengucapkan apa yang ditulis di dalamnya dan mengarahkan pandangan kepadanya atau *memuthaala'ahnya*.² Sedangkan dari segi istilah yaitu merupakan suatu praktik, nalar, emosi dan motivasi yang meliputi penafsiran terhadap isyarat-isyarat dan tanda-tanda yang telah disampaikan oleh pembaca dari pandangan matanya, pemahaman makna, keterkaitan antara

¹ Wa Muna, *Kartu Permainan: Media Pembelajaran Bahasa Arab Kontekstual*, *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 7, no. 1 (1 Januari 2014): 84–100, <https://doi.org/10.31332/atdb.v7i1.245>.

² Abu Louis Ma'luf, *al Munfiid fii al Lughah al 'Arabiyah* (Beirut: Daar al Misriq, 1998). h. 616.

terdahulu dengan makna-makna, kesimpulan, kritikan, hikmah, perasaan dan analisis terhadap hal-hal yang sulit.³

Sudah dapat dipastikan dalam setiap kegiatan yang dilakukan seseorang pasti mempunyai tujuan, apapun jenis kegiatan yang dilakukan itu, baik untuk jangka panjang atau jangka pendek. Oleh karena itu, tanpa adanya tujuan dalam suatu kegiatan tentu akan sulit untuk mencapai hasil yang baik dan maksimal sesuai dengan apa yang diinginkan. Jadi, segala kegiatan apapun yang dilakukan baik itu kecil atau besar, pasti punya tujuan.

Begitu juga dalam hal *al Qirāah* terhadap teks baik itu bahasa Arab atau bahasa yang lain mempunyai tujuan. Dalam hal ini menurut Mahmud Kamil an Naqah, tujuan *al Qirāah* adalah agar mampu membaca bahasa Arab dari kanan ke kiri dengan keadaan mudah dan menyenangkan. Artinya yaitu membaca dengan suara (dalam hati), cepat, mudah dalam pengucapan makna secara langsung dari teks tersebut, tanpa berhenti pada suatu kata atau kalimat dan juga tanpa memerlukan kamus.⁴

Untuk mendapatkan informasi dan bacaan yang dibaca, kemahiran membaca harus dikembangkan dan ditingkatkan, karena ia merupakan salah satu urgen yang sangat penting dan besar sekali dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Karena membaca merupakan *wasilah* untuk mendapat ilmu pengetahuan, baik itu ilmu sosial, sains, agama dan lain sebagainya. Hal ini sudah dijelaskan dalam *al Quran* bahwa untuk mendapatkan berbagai ilmu harus banyak-banyak membaca. Firman Allah SWT dalam surah *al Alaq* ayat 1-5, yang berbunyi:

اقرأ باسم ربك الذي خلق (1) خلق الإنسان من علق (2) اقرأ وربك الأكرم (3) الذي علم بالقلم (4) علم الإنسان ما لم يعلم (5) العلق: 5-1

Uraian di atas menunjukkan bahwa nampak jelas sudah tujuan *al Qirāah* adalah untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, sudah sepatutnya kita memperbanyak *al Qirāah* karena semua ilmu yang ada

³ Hasan Syahatah, *Ta'liim al Lughah al 'Arabiyah Baina an Nadzriyah wa al Tathbiq* (al Qaahirah: al Daar al Mashdariyyah al Libaaniyah, 1993). h. 105.

⁴ Mahmud Kamil An Naqah, *Ta'liim al Lughah al 'Arabiyah li an Nathiqin bi Lughatin Ukhra* (Mekkah al Mukarramah: Jami'ah Umm al Qura, 1985). h. 188.

semuanya bersumber dari *al Qur'an* dan *al Hadits* yang merupakan sumber hukum Islam yang ditulis dalam bentuk berbahasa Arab.

Dalam hal *al Qirāah* tidak hanya terpaku pada suatu kegiatan melafalkan atau memahami makna saja terhadap apa yang dibaca, akan tetapi memerlukan keterampilan dan kemampuan mengubah lambing tulis menjadi bunyi dan menangkap arti dari yang dilambangkan dengan lambang-lambang bunyi tadi.⁵ Selain itu, membaca juga melibatkan berbagai macam unsur, baik dari segi psikomotorik, kognitif atau afektif. Pembaca akan senang, bahagia atau gembira mana kala ketika si pembaca mampu berkomunikasi dengan baik terhadap bacaan dan dapat memahami maksud dan tujuan apa yang terkandung di dalamnya.⁶

HASIL PENELITIAN

Untuk meningkatkan proses pembelajaran *mahārah al Qirāah*, salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajarannya adalah dengan menggunakan kartu. Kartu merupakan media yang dapat merangsang dan memotivasi peserta didik dalam proses belajar. Dalam pembelajaran kartu tidak mesti harus berisi gambar, tetapi juga bisa berisi kata-kata, atau kata dan gambar. Dalam hal ini, untuk memotivasi dan meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajari *mahārah al Qirāah* pada Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Banjarmasin, peneliti menggunakan beberapa model-model permainan kartu seperti di bawah ini:

1. Model Kartu Kata

Kartu kata dalam bahasa Arab disebut dengan (بطاقة الكلمة). Kartu kata merupakan kartu yang berisi satu kata. Kartu kata dapat dibuat sebesar ukuran $\pm 10 \text{ cm} \times 10 \text{ cm}$, atau lebih kecil dari itu. Penggunaan kartu ini bisa dipakai dalam pembelajaran kelas besar atau perindividu.

⁵ Sarah N. Latuconsina, *Efektivitas Permainan Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Arabi : Journal of Arabic Studies* 3, no. 2 (31 Desember 2018): 145–56, <https://doi.org/10.24865/ajas.v3i2.99>.

⁶ M. Sofyan Alnashr, *Penilaian Kemampuan Membaca Bahasa Arab Anak Kelas Rendah Madrasah Ibtidaiyah di Kabupaten Pati, ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal* 7, no. 1 (25 Juni 2019): 149–68, <https://doi.org/10.21043/elementary.v7i1.4925>.

Untuk pembelajaran kelas besar digunakan kartu yang berukuran besar sedangkan kartu yang berukuran kecil digunakan untuk individual. Kartu kata juga bisa diberi warna untuk memikat perhatian dan memotivasi peserta didik. Kartu kata digunakan untuk belajar menyusun kalimat atau mencocokkan yang diacu suatu kata.⁷ Berikut contoh dari kartu kata:

Contoh I. Bagan Kartu Kata



Langkah-langkah penggunaan kartu kata dalam pembelajaran sebagai berikut:

- a. Menyiapkan kartu kata sebanyak-banyaknya seperti contoh pada bagan di atas;
- b. Kartu kata yang harus disajikan secara acak (semua kartu kata dijadikan satu) dalam satu tempat;
- c. Setelah itu, meminta dan menyuruh peserta didik untuk mencari kata-kata dan menyusunnya kembali menjadi kalimat yang sempurna;
- d. Kata-kata yang sudah tersusun menjadi kalimat, meminta peserta didik untuk menempelkan di atas papan tulis;
- e. Meminta kepada peserta didik untuk membaca hasil kartu yang disusun satu persatu;
- f. Kemudian menganalisis bersama dengan peserta didik dari apa yang telah peserta didik kerjakan.

2. Model Kartu Kalimat

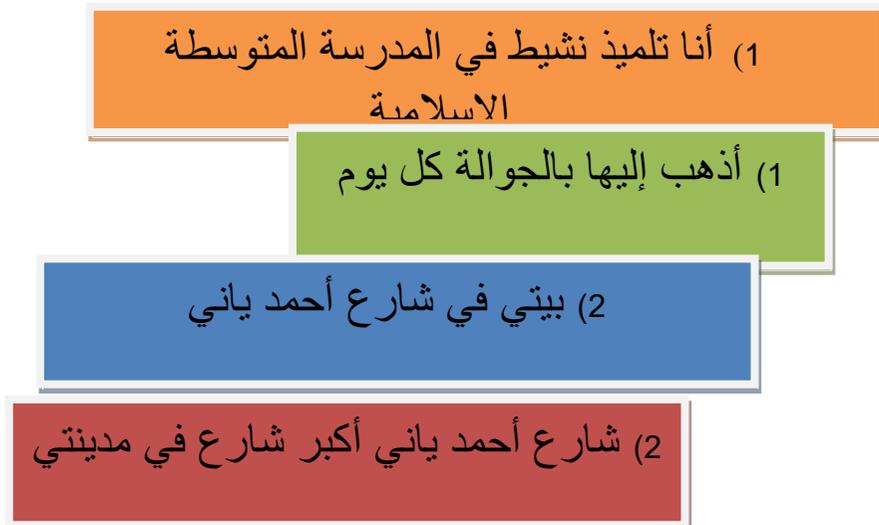
Kartu kalimat dalam bahasa Arab disebut dengan (بطاقة الجملة). Kartu kalimat merupakan kartu yang dibuat untuk menulis kalimat. Artinya

⁷ "Al Arabi Jurnal Bahasa Arab dan Pengajarannya, *Jurusan Sastra Arab Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang* 3, no. 2 (Desember 2005). h. 158

setiap kartu berisi satu kalimat. Kadang-kadang kartu jenis ini didesain dengan cara sebagai berikut: (a) wajah depan diisi separoh awal dari suatu kalimat dan (b) wajah belakang diisi separoh kedua dari kalimat lain. Kartu yang didesain demikian ini digunakan untuk mengembangkan kecermatan menyimak dan membaca. Dengan kartu ini peserta didik diminta menyimak temannya agar dapat melanjutkannya dengan cara membaca separoh kedua dari kalimat lain dan diteruskan dengan separoh pertama kalimatnya sendiri.

Setiap kartu kalimat yang digunakan berisi satu kalimat secara utuh. Dengan kartu semacam ini, para peserta didik dituntut untuk menyimak kawannya, kemudian melanjutkannya berdasarkan persamaan kata atau frasa yang ada di awal kartunya dengan yang ada di akhir kartu kawan, atau persamaan kata di awal kartunya dan di awal kartu kawan. Kartu Kalimat ini juga diberi warna untuk memikat perhatian dan memotivasi peserta didik.⁸

Contoh II. Bagan Kartu Kalimat



⁸ Al Arabi Jurnal Bahasa Arab dan Pengajarannya. h. 159

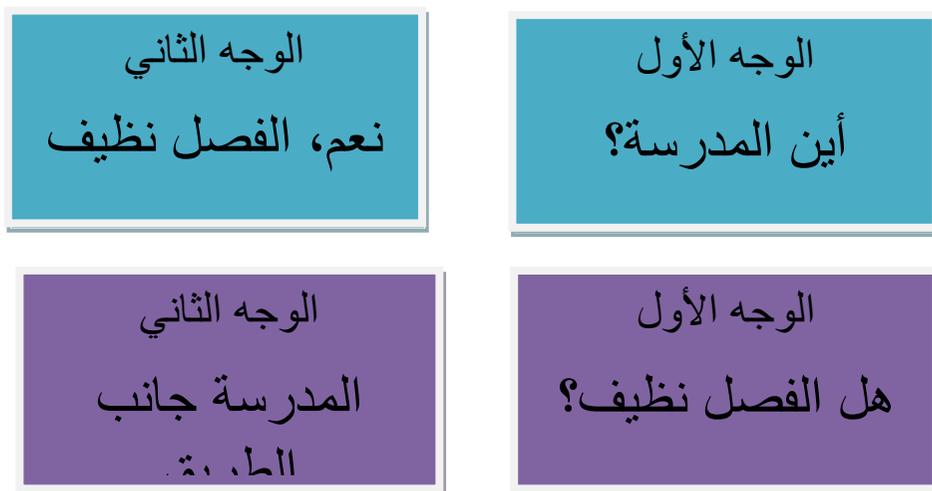
3. Model Kartu Tanya Tawab

Kartu tanya jawab ini digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap teks. Kartu tanya jawab dalam bahasa Arab disebut (بطاقة الأسئلة والأجوبة). Dalam pembuatan kartu tanya jawab ini harus berisi pertanyaan di depan kartunya dan jawabannya di belakang kartu. Adapun langkah-langkah penggunaan kartu tanya jawab sebagai berikut:

- a. Menyiapkan kartu tanya jawab sesuai dengan keadaan jumlah peserta didik di dalam kelas.
- b. Masing-masing dari permukaan kartu ditulis dengan berbagai ungkapan, sedangkan dibelakangnya dituliskan jawaban untuk pertanyaan kartu lain.
- c. Kemudian membagikan kartu tanya jawab kepada semua peserta didik secara acak.
- d. Setelah itu, meminta satu persatu dari peserta didik untuk membacakan soal yang sudah tertulis di kartu, dan peserta didik yang lain berusaha untuk mencari jawabannya.
- e. Kemudian peserta didik yang telah menemukan jawabannya, maka peserta didik tersebut berhak membacakan soal yang dimiliki, dan begitu seterusnya.⁹

⁹ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Malang-Press, 2009), h. 70

Contoh III. Bagan Kartu Tanya Jawab



4. Model Kartu Pelengkap Jawaban

Kartu pelengkap jawaban merupakan kartu yang digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami teks bacaan. Kartu pelengkap jawaban dalam bahasa Arab disebut (بطاقة تكميل الأجوبة). Kartu ini juga bisa digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap teks yang dipelajari. Penggunaan kartu pelengkap ini harus disajikan dalam beberapa kartu, minimal 5 (lima) kartu atau lebih untuk memuat jawaban dalam satu pertanyaan.

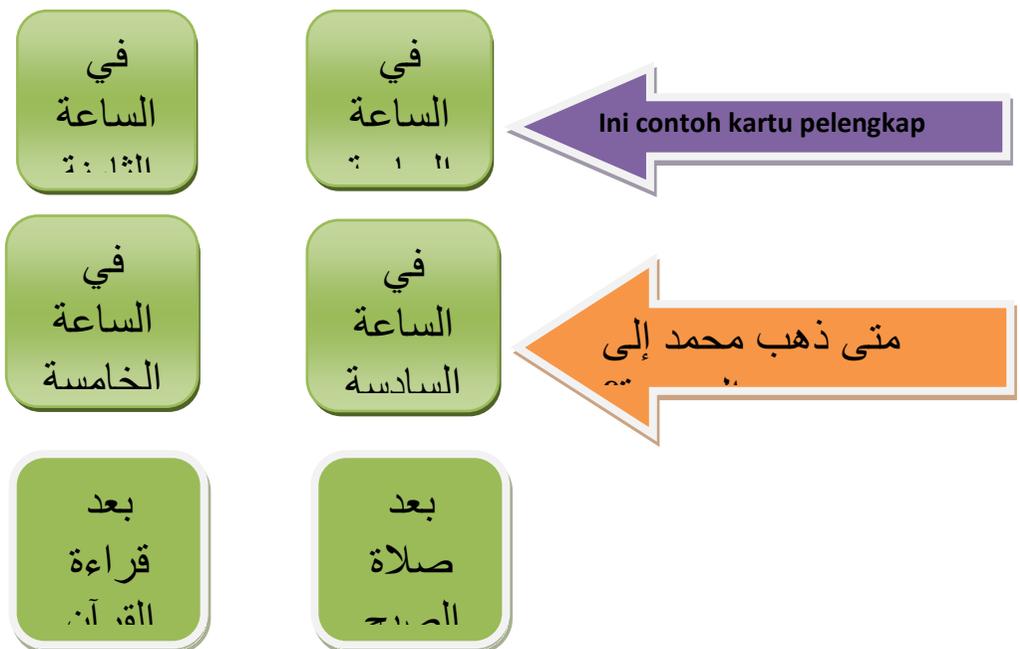
Langkah-langkah penggunaan kartu pelengkap dalam meningkatkan keterampilan *al Qirāah* adalah sebagai berikut:

- Menyiapkan beberapa buah kartu pelengkap jawaban di atas meja pengajar
- Mengacak kartu pelengkap jawaban
- Meminta kepada beberapa peserta didik maju ke depan untuk bersiap-siap mengambil salah satu kartu pelengkap jawaban yang telah disediakan
- Kemudian membacakan satu pertanyaan
- Setelah pertanyaan dibacakan, peserta didik mencari jawaban yang ada di atas meja pengajar tersebut.

- f. Peserta didik yang sudah menemukan jawabannya diminta untuk membacanya. Jika jawaban yang dibacakan kurang tepat, maka peserta didik yang lain boleh mencari jawaban yang lain.

Dalam pembuatan kartu pelengkap jawaban, isi jawaban yang ada dalam kartu pelengkap jawaban harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan

Contoh IV. Bagan Kartu Pelengkap Jawaban



5. Model Kartu *Mufradat* Bergambar

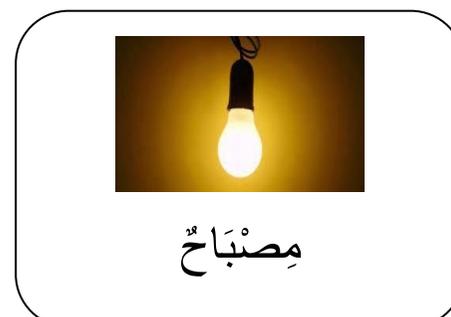
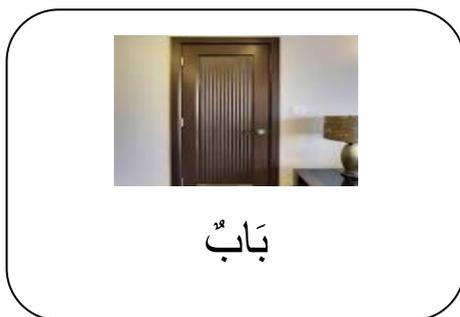
Kartu *mufradat* bergambar adalah kartu yang mana di dalamnya ada gambar yang disertai dengan *mufradat*. Kartu *mufradat* bergambar ini dalam bahasa Arab disebut dengan istilah (بطاقة الومضية). Penggunaan kartu *mufradat* bergambar ini akan sangat membantu guru untuk menjelaskan *mufradat* yang ada dalam materi pembelajaran bahasa Arab, dan juga akan memotivasi dan mempermudah peserta didik untuk membaca dengan semangat dan bergairah serta efektif dan efisien dalam

penggunaannya.¹⁰ Selain itu agar pesan atau informasi yang dikomunikasikan mudah diserap dan diingat oleh siswa.¹¹

Dalam pembuatan kartu bergambar, gambar yang akan digunakan harus jelas beserta artinya. Sebaliknya jika seandainya gambar yang akan digunakan untuk mengartikan *mufradat* tidak ada, maka cukup dituliskan arti dari *mufradat* di samping *mufradat* tersebut.

Pembuatan kartu *mufradat* bergambar ini memerlukan kreativitas bagi guru. Oleh karena itu, guru harus menyiapkan karton yang cukup banyak dan referensi yang banyak tentang gambar *mufradat* agar ketika materi yang akan disampaikan tidak cepat selesai.

Contoh V. Bagan Kartu *Mufradat* Bergambar



¹⁰ Muh Haris Zubaidillah dan Hasan Hasan, *Pengaruh Media Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab, Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 2, no. 1 (14 April 2019): 41–56

¹¹ Zahratun Fajriah, *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penguasaan Media Kartu Kata Bergambar, Jurnal Pendidikan Usia Dini* 9, no. 1 (2015): 107–26

SIMPULAN

Paparan di atas menjelaskan bahwa model-model permainan kartu yang dapat digunakan dalam pembelajaran *mahārah al Qirāah* pada Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Banjarmasin yaitu model kartu kata, kartu kalimat, kartu tanya jawab, kartu pelengkap jawaban dan kartu *mufradat* bergambar. Model-model permainan kartu ini bisa memotivasi dan memberi semangat dan gairah belajar para peserta didik, dapat memudahkan para peserta didik untuk memahami materi dan dapat membantu proses pembelajaran yang membosankan menjadi menyenangkan dan menggembirakan. Model-model permainan kartu ini bisa memudahkan guru untuk mengelola materi pembelajaran menjadi simple dan praktis terutama dalam pembelajaran *mahārah al Qirāah*.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Arabi Jurnal Bahasa Arab dan Pengajarannya, *Jurusan Sastra Arab Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang* 3, no. 2 (Desember 2005).
- Alnashr, M. Sofyan, *Penilaian Kemampuan Membaca Bahasa Arab Anak Kelas Rendah Madrasah Ibtidaiyah di Kabupaten Pati, ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal* 7, no. 1 (25 Juni 2019): 149–68, <https://doi.org/10.21043/elementary.v7i1.4925>.
- An Naqah, Mahmud Kamil, *Ta'lim al Lughah al 'Arabiyah li an Nathiqin bi Lughatin Ukhra* (Mekkah al Mukarramah: Jami'ah Umm al Qura, 1985).
- Effendy, Ahmad Fuad, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Malang: Misykat, 2005).
- Fajriah, Zahratur, *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar, Jurnal Pendidikan Usia Dini* 9, no. 1 (2015): 107–26

- Hermawan, Acep, *Metododlogi Pembelajaran Bahasa Arab* (Bandung: Rosdakarya, 2011).
- Latuconsina, Sarah N., *Efektivitas Permainan Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Arabi: Journal of Arabic Studies* 3, no. 2 (31 Desember 2018): 145–56, <https://doi.org/10.24865/ajas.v3i2.99>.
- Ma'luf, Abu Louis, *al Munfiid fii al Lughah al 'Arabiyah* (Beirut: Daar al Misriq, 1998).
- Mulyadi, Mohammad, *Penelitian Kuantitatif dan kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya, Jurnal Studi Komunikasi dan Media* 15, no. 1 (2011): 128–37.
- Muna, Wa, *Kartu Permainan: Media Pembelajaran Bahasa Arab Kontekstual, Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 7, no. 1 (1 Januari 2014): 84–100, <https://doi.org/10.31332/atdb.v7i1.245>.
- Mu'in, Abdul, *Analisis Kontrastif Bahasa Arab dan Bahasa Indonesia (Telaah Terhadap Fonetik dan Morfologi)* (Jakarta: Pustaka al Husna, 2004).
- Rosyidi, Abdul Wahab *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Malang-Press, 2009).
- Syahatah, Hasan, *Ta'liim al Lughah al 'Arabiyah Baina an Nadzriyah wa al Tathbiiq* (al Qaahirah: al Daar al Mashdariyyah al Libaaniyah, 1993).
- Zubaidillah, Muh Haris dan Hasan Hasan, *Pengaruh Media Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab, Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 2, no. 1 (14 April 2019): 41–56