

LUGHO: Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Arab untuk Sekolah Dasar *LUGHO: An Application for Arabic Language Learning at Primary School*

Gungun Gunadi^{1a}, Fachrur Razi Amir¹, Agus Mulyana¹

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Djuanda Bogor, Jl. Tol Ciawi No. 1 Kotak Pos 35 Ciawi Bogor 16720

^aKorespondensi: Gungun Gunadi, Email: gungun.gunadi@unida.ac.id

ABSTRAK

Upaya menginovasi dan mengkreasi pembelajaran secara berkelanjutan menjadi penting seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa masih terdapat beberapa tema materi yang memerlukan bantuan media pembelajaran yang mengakomodir 4 kemampuan bahasa, yaitu menulis, membaca, menyimak, dan berbicara. Penelitian ini bertujuan guna membantu guru dalam proses pembelajaran perlu adanya pengembangan Media Pembelajaran bahasa arab berbasis android untuk kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* menggunakan model empat tahap pengembangan, yaitu Tahap Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*) dan Penyebaran (*Deseminate*). Hasil penelitian ini menyatakan 1) aplikasi LUGHO sebagai media pembelajaran bahasa arab pada tema *Afrodul Ussrah* merupakan media pengembangan yang sesuai dengan perkembangan zaman; 2) Kelayakan Lughoh dalam mendukung pembelajaran ditunjukkan melalui hasil penilaian sejumlah ahli materi dan media (sangat baik) 3) penilaian kualitas oleh guru berkategori Baik; dan 4) hasil uji coba dengan kategori sangat baik. Selanjutnya, diperlukan penelitian lebih lanjut terkait efektifitas Aplikasi LUGHO pada pembelajaran bahasa arab tema 5 tentang *Afrodul Ussrah*.

Kata Kunci: *research & development*, pembelajaran bahasa Arab, aplikasi android

ABSTRACT

Efforts to innovate and create learning on an ongoing basis are important as the development of science and technology. However, it cannot be denied that there are still several material themes that require the help of learning media that accommodate 4 language skills, namely writing, reading, listening, and speaking. This study aims to help teachers in the learning process the need for the development of Android-based Arabic Language Learning Media for Class IV Madrasah Ibtidaiyah. This study uses a Research and Development approach using a four-stage development model, namely the Define, Design, Development and Dissemination Stage. The results of this study state that 1) LUGHO application as an Arabic language learning medium on the Aphrodul Ussrah theme is a development medium that is following the times; 2) The feasibility of Lughoh in supporting learning is demonstrated through the results of the assessment by material and media experts (very good) 3) assessment of quality by teachers categorized Good, and 4) the trial results are in the excellent category. Furthermore, further research is needed relating to the effectiveness of the LUGHO application on Arabic learning theme 5 on Aphrodul Ussrah.

Keywords: research & development, Arabic language learning, android application

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang ada telah merubah gaya hidup manusia (Ngafifi, 2014). Hampir semua aspek kehidupan telah mengalami kemajuan teknologi. Mulai dari

aspek komunikasi sampai pada dunia kesehatan. Salah satu teknologi yang sering kita jumpai dewasa ini adalah *Smartphone*. Kemudahan dan keefektifitasannya menjadikan *Smartphone* sebagai teknologi

yang paling banyak digunakan, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang tua.

Kemajuan teknologi ini, apabila tidak diimbangi dengan edukasi akan mengakibatkan penyalahgunaan teknologi. Kemajuan teknologi yang ada haruslah diimbangi dengan kemajuan teknologi di dunia pendidikan melalui pengembangan perangkat pembelajaran dalam rangka menyediakan konten-konten yang positif dan mendidik yang disajikan lebih modern.

Penerapan teknologi pada pembelajaran mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Ainin (2013) mengatakan pembelajaran bukanlah suatu proses yang rutin dan stagnan tanpa pembaruan. Melainkan, proses yang dinamis, kreatif, progresif, dan inovatif. Karenanya pembelajaran yang rutin dan stagnan tanpa pembaruan akan menghasilkan suatu model yang monoton.

Untuk menghasilkan model pembelajaran yang inovatif, progresif dan kreatif, maka upaya menginovasi dan mengkreasi pembelajaran secara berkelanjutan menjadi penting seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Berbagai penelitian pengembangan telah dilakukan dan mengindikasikan bahwa produk-produk

inovatif dan kreatif pembelajaran sebagai hasil pengembangan mampu meningkatkan proses dan hasil belajar siswa (Hidayatullah & Rakhmawati, 2016). Produk yang dimaksud dapat berupa model pembelajaran, media pembelajaran, bahan ajar, model instrumen penilaian, software komputer, dan peralatan pembelajaran lainnya.

MIN 1 Cianjur sebagai salah satu Madrasah Ibtidaiyah Negeri di kabupaten Cianjur merupakan sekolah percontohan bagi Madrasah Ibtidaiyah yang lain. Sejak 2016 MIN 1 Cianjur telah memberlakukan Kurikulum 2013 untuk seluruh jenjang kelas mulai dari kelas 1 sampai kelas 6 (termasuk dalam Mata Pelajaran Bahasa Arab). Dengan diberlakukannya kurikulum 2013 setiap guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menarik diantaranya dengan penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di beberapa sekolah dengan tingkatan yang beragam mulai dari MI dan MTs. Sejauh ini penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Arab sangat terbatas. Media yang dibuat guru baru sebatas pada media gambar dua muka. Umumnya guru bahasa Arab baik di tingkat ibtidaiyah ataupun Tsanawiyah dalam menyampaikan materi

pelajaran hanya bergantung pada buku ajar dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Pembelajaran tersebut selanjutnya disampaikan dengan menggunakan metode ceramah yakni guru menyampaikan pelajaran secara verbal dari awal sampai akhir. Setelah penyampaian materi kemudian guru memberikan tugas kepada siswa baik berupa penerjemahan teks dari bahasa Arab ke bahasa Indonesia atau sebaliknya, ataupun membuat kalimat sederhana.

Kehadiran buku pelajaran tentunya sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa masih terdapat beberapa tema materi yang memerlukan bantuan media pembelajaran yang mengakomodir 4 kemampuan bahasa, yaitu menulis, membaca, menyimak, dan berbicara. Selama ini, guru merasa kesulitan dan menjelaskan mufrodad yang memerlukan gambar ilustrasi.

Hal tersebut menjadikan beban guru dalam mengajar bertambah, mengingat guru harus mengajarkan baca tulis arab kepada anak terlebih dahulu padahal terbatasnya jam pelajaran bahasa arab di kelas juga merupakan masalah yang lainnya. Guna membantu guru dalam proses pembelajaran perlu adanya pengembangan Media Pembelajaran bahasa

arab berbasis android untuk kelas IV Madrasah Ibtidaiyah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (selanjutnya disingkat R&D). R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017) yang dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2009).

Penelitian ini menggunakan model empat tahap pengembangan, yaitu Tahap Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*) dan Penyebaran (*Deseminate*).

Tahap pendefinisian ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Tahap ini meliputi lima langkah pokok yaitu analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran.

Tahap perancangan ini bertujuan untuk menyiapkan media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap perancangan ini meliputi pemilihan format dan desain awal.

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media LUGHO yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba kepada siswa. Terdapat dua langkah dalam tahap ini yaitu validasi ahli dan uji coba produk.

Uji coba produk yang telah dikembangkan terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Pada tahap validasi materi memberikan penilaian komentar dan saran. Kemudian diujicobakan pada uji coba perorangan atau kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Desain uji coba merupakan hal penting dalam penelitian pengembangan. uji coba produk bertujuan untuk mengetahui Apakah produk yang dibuat layak atau tidak layak digunakan. Pengambilan data ini berbentuk kuesioner atau angket. Hasil dari data tersebut dijadikan sebagai dasar perbaikan produk sebelum menjadi produk akhir. Sebelum diujicobakan, produk pengembangan telah divalidasi oleh para ahli dan direvisi, sehingga perangkat pembelajaran sudah mengalami perbaikan berdasarkan ahli. Selanjutnya, untuk pelaksanaan desain uji coba perangkat pembelajaran dilaksanakan melalui dua tahap yaitu kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Uji coba kelompok kecil dimaksudkan untuk mengidentifikasi permasalahan awal yang terjadi ketika media pembelajaran digunakan. Diharapkan saat uji coba lapangan tidak ditemukan permasalahan mendasar yang dapat mengganggu proses pembelajaran jika produk ini digunakan.

uji coba lapangan bertujuan untuk menentukan Apakah produk yang dihasilkan sudah memiliki kelayakan sehingga dihasilkan produk akhir yang layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab

Subjek penelitian dalam penelitian ini meliputi seorang dosen sebagai ahli materi, seorang dosen sebagai ahli media, 11 orang siswa pada uji coba kelompok kecil dan 28 siswa pada uji coba lapangan.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kuantitatif, yaitu data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian tentang media pembelajaran berbasis Android dari Ahli Materi, Ahli Media dan Siswa dalam Angket atau Kuesioner.

Instrumen angket pada penelitian pengembangan ini digunakan untuk memperoleh data dari Ahli Materi, Ahli Media dan Siswa sebagai bahan evaluasi. Media Pembelajaran yang dikembangkan

penelitian ini berbentuk pembelajaran digital menggunakan skala 4 alternatif jawaban.

Dari data dan informasi yang diperoleh, maka analisis data yang diperlukan adalah analisis deskriptif kuantitatif. analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil validasi ahli materi, ahli media dan siswa, sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis Android. untuk menganalisis data tentang kelayakan media pembelajaran berbasis komputer dilakukan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan dengan menghilangkan klasifikasi cukup sehingga skala yang digunakan menjadi skala 4. Hal ini dilakukan agar mendapat data yang empiris dan untuk menghindari jawaban aman pada klasifikasi cukup; 2) menghitung rata-rata skor tiap indikator; 3) Mengubah skor rata-rata menjadi nilai dengan kriteria dan dikonversi ke dalam penilaian skala empat. Hasil konversi skor dikategorikan layak dalam penelitian ini ditentukan dengan nilai minimal C yaitu cukup baik.

Tahap penyebaran merupakan tahap penggunaan media pembelajaran yang sudah dikembangkan pada skala yang lebih luas, bisa

digunakan di kelas lain, sekolah lain dan oleh guru lainnya. Tahap ini bertujuan untuk menguji kelayakan penggunaan media pembelajaran yang sudah dibuat dalam proses pembelajaran.

HASIL

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk perangkat pembelajaran, yaitu media pembelajaran bahasa arab berbasis android yang diberi nama LUGHO. Aplikasi LUGHO ini ditujukan sebagai media pembelajaran pendamping buku guru dari tema ke 5 materi bahasa arab di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah, yaitu *Afrodul Ushrah*. Adapun hasil uji kelayakan dapat dilihat sebagaimana tabel di bawah ini.

Tabel Uji Kelayakan

Kelayakan	Hasil
Ahli Media dan Ahli Materi	A
Guru	B
Pengguna	A

PEMBAHASAN

Media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajaran dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu

Media Pembelajaran Berbasis teknologi informasi telah mendorong perubahan yang besar terhadap berbagai aspek kehidupan. Perkembangan pesat dibidang teknologi informasi tersebut mempercepat ilmu pengetahuan yang menjelajahi batas-batas dimensi ruang dan waktu.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Guru dituntut agar mampu menggunakan yang disediakan sekolah. Disamping itu juga, guru dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran (Wibawanto, 2017). Salah satunya dengan menciptakan program aplikasi yang dapat membantu memudahkan pekerjaan manusia (Maulana, 2018).

Proses Pembelajaran Bahasa Arab merupakan interaksi sejumlah komponen (siswa, guru, media, sumber) dalam belajar mengajar yang satu sama lainnya saling berhubungan (*inter-independent*) dalam ikatan untuk mencapai tujuan. Keberhasilan pembelajaran Bahasa Arab diindikasikan melalui proses sajian pembelajaran dalam berbagai materi yang meliputi: 1) *Qiro'ah*

(bacaan); 2) *Mufrodat* (kosakata); 3) *Qowaid / Tarkib* (tata bahasa); 4) *Hiwar* (percakapan); 5) *Insyah' Muwajjah* (mengarang); 6) *Tamrinat* (uji kompetensi).

Pengembangan media belajar bahasa Arab untuk Siswa MI, Lughoh, mengalami proses pendefinisian didasari pada kebutuhan 70 % peserta didik yang dianggap telah memiliki kapabilitas dalam mempelajari bahasa Arab. Dukungan kurikulum dengan tema keluarga atau *Afrodul Ushrah* dapat lebih mudah disalurkan melalui gambar-gambar ilustrasi dengan menggunakan media pembelajaran. Lalu, rerata anak yang tak asing dalam menggunakan android semakin meyakinkan bahwa Lughoh dapat membantu akselerasi pembelajaran berkelanjutan baik dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas (rumah). Penekanan kosakata melalui gambar-gambar diyakini dapat membuat pemahaman abstrak dapat disalurkan dengan media konkret (gambar).

Desain pembelajaran didasari kebutuhan yang ditemukan dalam tahapan pendefinisian. Media pembelajaran menggunakan smartphone dengan basis android dapat menjadi alternatif jawaban atas limitasi waktu dalam pembelajaran bahasa arab bersama guru di dalam kelas. Desain yang dikembangkan mengutamakan bentuk

audio dan visual yang dikoneksikan pada jaringan internet. Desain lugho dilengkapi fitur materi dan tes. Materi audio visual didasarkan pada kurikulum 2013 untuk sekolah dasar. Lalu, desain tes dibuat serupa sebagai upaya uji komprehensi atas materi yang telah dipaparkan secara interaktif

Pengembangan desain Lugho di uji validasikan ke sejumlah ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan Lugho yang diterapkan kepada sasaran program pengembangan media (siswa MI). Guru, juga, turut serta memberikan kontribusi untuk memonitor kecocokan Lugho dalam menjawab kebutuhan pembelajaran bahasa arab di sekolah. Ahli media dan guru secara bersama-sama menyatakan penilaian sangat baik dengan rerata 3,5 dan 3,4 atas kelayakan aplikasi Lugho.

Hasil pengembangan, selanjutnya, diterapkan pada kelompok sampel di dua sekolah (MI miftahul Jannah dan MIN 1 Cianjur). Sampel kedua kelompok tersebut menghasilkan rerata 3,6 dan 3,5 (sangat layak). Mengetahui uji sampel yang berterima pada kelompok sampel. Lugho disebarluaskan melalui link <https://bit.ly/Lughoapps> dan dapat diunduh gratis oleh semua kalangan (orang tua dan anak-anak).

KESIMPULAN

Pengembangan aplikasi LUGHO sebagai media pembelajaran berbasis android pada pelajaran bahasa arab tema 5 tentang *Afrodul Ushrah* telah menggunakan prosedur pengembangan 4D, dengan empat tahapan yang dilalui, terdiri dari 1) Pendefinisian (*define*) dengan melakukan analisis terhadap peserta didik, kurikulum dan tingkat kebutuhan sekolah; 2) Perancangan (*Design*), pada tahap ini dilakukan berbagai tahap perancangan seperti pembuatan gambar ilustrasi, membuat gambaran awal aplikasi, penyusunan layout, penyusunan materi, dan juga pembuatan soal; 3) pengembangan (*Development*) dengan dilakukannya validasi produk oleh ahli materi, ahli media, dan guru untuk selanjutnya di uji cobakan kepada peserta didik melalui uji coba kelompok terbatas dan uji coba lapangan; 4) Penyebarluasan (*Desseminate*), pada proses penyebarluasan ini dilakukan 3 jenis penyebarluasan, pertama penyebarluasan untuk kalangan guru, kedua penyebarluasan secara luas melalui google drive melalui link <http://bit.ly/Lughoapps> sehingga aplikasi lugho dapat di unduh oleh siapapun, yang ketiga, penyebarluasan melalui penerbitan artikel jurnal terkait penelitian pengembangan ini.

Kelayakan aplikasi LUGHO sebagai media pembelajaran bahasa arab layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan tersebut ditunjukkan melalui hasil penilaian oleh ahli materi dan ahli media sebesar 3,5 atau 87,5 % yang termasuk ke dalam kategori “sangat baik”. Selanjutnya, penilaian kualitas oleh guru sebesar 3,4 atau 85 % dengan kategori “Baik” dan hasil uji coba kelompok terbatas sebesar 3,7 atau 92,5 % dengan kategori “sangat baik” serta uji coba lapangan sebesar 3,5 atau 87,5 % dengan kategori “sangat baik”.

Aplikasi LUGHO sebagai media pembelajaran bahasa arab pada tema *Afrodul Usrah* merupakan media pengembangan yang sesuai dengan perkembangan zaman serta sangat layak digunakan sebagai pendamping buku guru pada tema *Afrodul Urah*. Namun, keterbatasan Aplikasi Lughoh terletak pada penyajian materi yang terbatas di satu tema pembelajaran saja yaitu tentang *Afrodul Usrah*. Adapun kekurangan dari aplikasi lughoh ini selain pada terbatasnya materi yang disajikan yaitu ukuran aplikasi yang terlalu besar menghabiskan ruang penyimpanan yang besar pula.

Adapun kelebihan pada aplikasi LUGHO ini diantaranya: 1) Penggunaan aplikasi

android pada pelajaran sekolah, dalam hal ini bahasa arab menjadikan proses belajar lebih mudah, baik bagi guru ataupun siswa. 2) Aplikasi LUGHO menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. 3) Aplikasi LUGHO memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan cara yang menyenangkan karena disertai penjelasan, gambar ilustrasi dan juga audio. 4) Paket soal yang banyak pada aplikasi LUGHO memungkinkan siswa untuk melatih pengetahuan dan daya ingat siswa terkait dengan tema *Afrodul Usrah*.

Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut terkait efektifitas Aplikasi LUGHO pada pembelajaran bahasa arab tema 5 tentang *Afrodul Usrah* dapat juga dilakukan penelitian yang serupa pada pembelajaran yang lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada para penelaah, antara lain: Dr. Muhammad Kamal Bin Abdul Hakim, M.A. (Universitas Negeri Jakarta) dan Dr. Akmal Walad Ahkas, M.A. (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara) atas saran/masukan yang konstruktif pada artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfin, J., & Pangastuti, R. (2018). Bahasa Arab sebagai Bahasa Asing untuk Anak Usia Dini Indonesia. *Seminar Internasional Dan Diskusi Panel UIN SUNAN AMPEL SURABAYA*, 63–78. Retrieved from [http://digilib.uinsby.ac.id/30863/3/Jauh aroti Alfin_Bahasa Arab sebagai bahasa asing untuk anak usia dini Indonesia.pdf](http://digilib.uinsby.ac.id/30863/3/Jauh%20aroti%20Alfin_Bahasa%20Arab%20sebagai%20bahasa%20asing%20untuk%20anak%20usia%20dini%20Indonesia.pdf)
- Chaer, A., & Agustina, L. (2004). *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ekawati, M. (2018). Kesantunan Semu Pada Tindak Tutur Ekspresif Marah Dalam Bahasa Indonesia. *Adabiyāt: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 1–22. <https://doi.org/10.14421/ajbs.2017.01101>
- Haryono, A. (2011). Perubahan dan Perkembangan Bahasa: Tinjauan Historis dan Sosiolinguistik. *Linguistika*, 18(35), 1–9.
- Hasanah, M. (2005). Sosiolinguistik dan Pembelajaran Bahasa: Sebuah Kajian Linguistik Edukasional. *Lingua: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra*, 3(1).
- Hasanah, M. (2011). Urgensi Dan Kontribusi Sosiolinguistik Dalam Linguistik Edukasional. *LiNGUA: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 17–29. <https://doi.org/10.18860/ling.v2i2.563>
- Iskandarwassid, & Suhendar, D. (2008). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Khasanah, N. (2016). Pembelajaran Bahasa Arab Sebagai Bahasa Kedua (Uregensi Bahasa Arab Dan Pembelajarannya Di Indonesia). *An-Nidzam : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Studi Islam*, 3(2), 39–54. <https://doi.org/10.33507/an-nidzam.v3i2.16>
- Mardikantoro, H. B. (2012). Pergeseran Bahasa Jawa Dalam Ranah Keluarga Pada Masyarakat Multibahasa Di Wilayah Kabupaten Brebes. *Humaniora*, 19(1), 43–51. <https://doi.org/10.22146/jh.v19i1.890>
- Maulud, I., Ridwan, & Ohorella, F. (2018). Variasi Bahasa Lisan Pedagang Kaki Lima di Pasar Bastiong. *Tekstual*, 16(32), 36–45.
- Moleong, L. J. (2003). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Rosdakarya.
- Paramitha, N. P. (2017). Implementasi Pendekatan Sosiolinguistik dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 6(2), 163–191.
- Ridlo, U. (2015). Bahasa Arab dalam Pusaran Arus Globalisasi: Antara Pesimisme dan Optimisme. *Ihya Al-'Arabiyah*, 1(2), 210–226. Retrieved from <http://ejournalpba.org/index.php/ihya/article/view/92>
- Ulya, N. M. (2016). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Tipe Kepribadian Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab (Studi Eksperimen Pada MAN 1 Semarang). *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 1–25. <https://doi.org/10.21580/nw.2016.10.1.867>
- Yusuf, E. B. (2016). Sosiolinguistik dan Penerapannya dalam PBA. *TURATS*, 6(1). Retrieved from <http://ftik.iainpurwokerto.ac.id/wp-content/uploads/2016/05/Sosiolinguistik-dan-Penerapannya-dalam-PBA-oleh-Enjang-Burhanudin.doc>
- Zed, M. (2004). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.