

**PENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA ARAB KELAS IX E  
MTsN GRESIK DENGAN METODE BERMAIN PERAN**

**MOHAMMAD ZAINURI**

MTsN Gresik

e-mail: [mozainum@gmail.com](mailto:mozainum@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa arab kelas IX E MTsN Gresik dengan penerapan metode bermain peran. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan penerapan metode bermain peran. Penelitian ini di laksanakan di MTS Negeri Gresik tahun pelajaran 2022/2023 dengan subjek penelitian 32 siswa kelas IX-E MTS Negeri Gresik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, hasil tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyampaian data, dan penarikan kesimpulan. Dari data yang telah dipaparkan oleh peneliti dan setelah di analisa, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa sesungguhnya strategi bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kalam peserta didik dengan melihat indikasi peserta didik betul-betul belajar dengan senang dan motivasi tinggi. Peserta didik benar-benar meningkat kemampuan berbicara dengan menggunakan bermain peran dan gerak badan.

**Kata Kunci:** Bermian Peran, Keterampilan berbicara, Penelitian Tindakan Kelas

**ABSTRACT**

This research aims to improve the Arabic speaking skills of class IX E MTsN Gresik by applying the role-playing method. This research is classroom action research using the role playing method. This research was carried out at MTS Negeri Gresik for the 2022/2023 academic year with research subjects 32 students in class IX-E MTS Negeri Gresik. Data collection techniques use observation, test results, and documentation. Data analysis techniques use data reduction, data delivery, and drawing conclusions. From the data presented by the researcher and after analysis, the researcher can conclude that the role-playing strategy can actually improve students' mental abilities by seeing indications that students are truly learning with pleasure and high motivation. Students really improve their speaking skills by using role playing and body movements.

**Keywords:** Role Playing, Speaking Skills, Classroom Action Research

**PENDAHULUAN**

Kegiatan pembelajaran adalah suatu proses pendidikan yang memberi siswa kesempatan untuk mengembangkan kemampuan mereka seiring berjalannya waktu, termasuk dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kompetensi ini penting untuk membantu siswa menjalani kehidupan mereka, berpartisipasi dalam masyarakat, berkontribusi pada negara, dan ikut meningkatkan kesejahteraan umat manusia. Oleh karena itu, tujuan kegiatan pembelajaran adalah memberdayakan potensi siswa agar mereka dapat mencapai kompetensi yang diinginkan.

Di madrasah, Bahasa Arab adalah salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk memberikan siswa keterampilan berbahasa asing. Mata pelajaran Bahasa Arab di madrasah disusun dengan tujuan mencapai kompetensi dasar berbahasa, yang mencakup keempat keterampilan berbahasa secara keseluruhan, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Meskipun demikian, pada tingkat pendidikan dasar, penekanan diberikan pada kemampuan mendengarkan dan berbicara sebagai dasar berbahasa (Direktorat Pendidikan Madrasah, 2007).

Kemampuan berbicara adalah salah satu aspek berbahasa yang memiliki peranan krusial dalam kehidupan sehari-hari. Ini adalah tahap penting dalam proses pembelajaran bahasa, yang pada awalnya dimulai dengan mendengarkan suara-suara bahasa yang diucapkan, kemudian manusia mulai belajar mengucapkan kata-kata tersebut dan akhirnya dapat berbicara. Berbicara adalah cara yang paling fundamental untuk mengungkapkan pendapat, pikiran, dan perasaan kepada orang lain, baik secara langsung maupun melalui komunikasi jarak jauh. Dalam pandangan Moris seperti yang disebutkan dalam Novia (2002:54), berbicara adalah bentuk komunikasi alami yang digunakan anggota masyarakat untuk menyampaikan pemikiran dan berfungsi sebagai perilaku sosial.

Sementara itu, Wilkin sebagaimana dijelaskan dalam Maulida (2001:14), menyatakan bahwa tujuan pengajaran bahasa dewasa adalah agar mereka dapat berbicara. Bahkan, menurut Wilkin dalam Oktarina (2002:45), kemampuan berbicara melibatkan kemampuan untuk menyusun kalimat-kalimat, karena komunikasi yang efektif memerlukan penggunaan kalimat untuk menggambarkan perbedaan perilaku yang dapat beragam di berbagai komunitas.

Di dalam pembelajaran bahasa Arab, berbicara dalam bahasa Arab adalah salah satu dari empat keterampilan utama yang harus dikuasai oleh siswa, seperti yang disebutkan oleh Ali Al-Auly (1982). Berbicara dalam bahasa Arab memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari bahasa lain dalam hal fungsinya sebagai alat komunikasi multibahasa. Dengan demikian, seorang siswa tidak bisa dikatakan benar-benar menguasai bahasa Arab jika mereka tidak mampu berbicara dalam bahasa tersebut, meskipun mereka mungkin memiliki pengetahuan yang baik tentang kosakata dan tata bahasa. Hal ini menunjukkan bahwa aspek berbicara dalam pembelajaran bahasa Arab memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai kompetensi bahasa yang baik.

Kegiatan berbicara dalam konteks kelas bahasa dapat menjadi kegiatan yang menarik dan aktif, tetapi terkadang menjadi kurang menarik dan gagal untuk merangsang partisipasi siswa. Hal ini dapat mengakibatkan suasana kelas menjadi kaku dan terhambat, terutama jika siswa mengalami kendala dalam penguasaan kosakata dan tata bahasa. Namun, kunci kesuksesan dalam kegiatan berbicara ini sebenarnya terletak pada peran guru. Apabila guru mampu memilih topik pembicaraan yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dan memiliki kreativitas dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran berbicara yang beragam, maka masalah keterbatasan tersebut dapat diatasi.

Hasil observasi awal di kelas IX-E MTS Negeri Gresik mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum terampil dalam berbicara menggunakan bahasa Arab di lingkungan kelas dan madrasah mereka. Hasil wawancara dengan beberapa siswa juga menunjukkan bahwa mata pelajaran bahasa Arab dianggap sulit dan membosankan karena fokus pada konsep-konsep seperti Nahwu dan Sharaf serta hapalan-hapalan yang dianggap kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hasil ulangan harian siswa kelas IX-E MTS Negeri Gresik juga menunjukkan bahwa hanya 9 siswa yang dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 75 dalam mata pelajaran bahasa Arab.

Guru telah melakukan berbagai upaya untuk mengatasi masalah di atas, seperti mengadakan diskusi atau tanya jawab di kelas serta memberikan bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Arab. Meskipun demikian, upaya ini belum berhasil memicu minat siswa untuk belajar secara aktif dan berbicara dalam bahasa Arab. Saat siswa menjawab pertanyaan guru, kebanyakan respons didominasi oleh sejumlah siswa tertentu, sementara siswa lainnya cenderung hanya menjadi pendengar dan mencatat informasi yang disampaikan oleh teman sekelas mereka. Usaha yang telah dilakukan guru tampaknya belum memberikan hasil optimal dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab siswa.

Kendala dalam kemampuan berbicara siswa perlu segera diatasi, dan pemilihan metode pembelajaran yang tepat menjadi kunci keberhasilan dalam upaya tersebut. Salah satu metode yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbicara adalah metode bermain peran (role play). Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, memungkinkan pengembangan pengetahuan, sikap, keterampilan kerjasama, dan kemampuan berpikir kreatif. Lebih dari itu, metode ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif, di mana siswa dapat belajar dengan efektif, berkolaborasi dengan teman sekelas, berinteraksi dengan guru, dan mengembangkan kemampuan berbicara bahasa Arab dengan lebih baik. Dalam istilah bahasa, bermain peran mengacu pada kegiatan yang mensimulasikan aktivitas nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, termasuk aktivitas fisik, berbicara, mendengar, merespons situasi tertentu, dan berinteraksi dengan orang lain. Metode bermain peran juga termasuk dalam kategori metode simulasi, yang mencakup penyusunan dan pelaksanaan model-model yang menggambarkan proses perilaku atau tingkah laku yang ingin ditiru.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan penerapan metode bermain peran. Penelitian ini dilaksanakan di MTS Negeri Gresik tahun pelajaran 2022/2023 dengan subjek penelitian 32 siswa kelas IX-E MTS Negeri Gresik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, hasil tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyampaian data, dan penarikan kesimpulan. Prosedur penelitian ini 1) Menentukan masalah; untuk mengatasi masalah Peneliti mengadakan wawancara dengan guru-guru Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Negeri Gresik dan mengobservasi proses pembelajaran serta melihat nilai siswa. 2) Membuat perencanaan; Peneliti bersama Kolabulator membuat perencanaan pembelajaran pada minggu pertama. 3) Pelaksanaan; berdasarkan pada perencanaan dan kalender pendidikan maka pelaksanaan pembelajaran ini membutuhkan 6 jam pelajaran dalam 2 pertemuan atau 2 pekan dalam setiap siklusnya. 4) Refleksi; untuk siklus pertama dilakukan Peneliti dan Kolabulator pada minggu ketiga.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

#### **Siklus I**

Pada strategi bermain peran dengan menggunakan dialog sederhana tentang tema, Peneliti dan kolaborator melaksanakan observasi, dan dapat diketahui bahwa peserta didik memainkan peran dengan senang dan penuh semangat. Nampak dari raut muka mereka yang berseri-seri, senyum mereka dan kesiapan mereka ketika terlibat dalam bermain peran. Mereka melakukannya dengan percaya diri dan dengan suara yang lantang.

Sedangkan interview yang dilakukan peneliti kepada kolaborator, ada dua pertanyaan yang diajukan peneliti kepada kolaborator, yaitu; "apakah dengan bermain peran peserta didik bisa belajar dengan senang dan penuh semangat apa tidak". Dan "apakah dengan bermain peran kemampuan peserta didik bisa meningkat apa tidak". Menurut kolaborator, bahwa sesungguhnya dengan strategi bermain peran, peserta didik bisa belajar dengan senang terlihat dari raut muka yang berseri-seri dan senyum mereka, disamping itu mereka belajar dengan penuh semangat terlihat dari kesiapan mereka ketika bermain peran di depan kelas.

Setelah selesai pembelajaran, Peneliti menyebarkan angket ke peserta didik, ada 2 soal yang ditanyakan yang berkaitan dengan tanggapan mereka tentang pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan dengan menggunakan strategi bermain peran. Dua pertanyaan tersebut pada soal nomor 7 dan 8 pada lembar angket. Soal pertama menanyakan tentang "apakah dengan strategi bermain peran peserta didik bisa belajar dengan senang atau tidak". Dan

"apakah dengan strategi bermain peran kemampuan peserta didik bisa meningkat atau tidak". Untuk rincian jawaban responden bisa dibaca pada table 12 di lampiran. Sedangkan analisa jawaban responden bisa dilihat di bawah ini:

- a) Jumlah skor untuk pertanyaan nomor 7 = 119
- b) Jumlah skor untuk pertanyaan nomor 8=124
- c) Nilai untuk pertanyaan nomor 7 =82,64
- d) Nilai untuk pertanyaan nomor 8 = 86,11

Dan untuk menilai kemampuan berbicara, Peneliti melakukan penilaian praktik pada, dengan rubric penilaian pada tabel berikut:

**Tabel 1. Skor Penilaian berbicara**

NO	ASPEK	SKOR
1	Pelafalan	1 - 4
2	Nahwu Shorof	1 – 4
3	Mufrodat	1 – 4
4	Kelancaran	1 – 4
5	Intonasi	1 - 4
Jumlah Skor Maksimal		20

Keterangan skor:

1. Skor 4 = sangat tepat
2. Skor 3 = tepat
3. Skor 2 = Kurang Tepat
4. Skor 1 = Tidak Tepat

Setelah melaksanakan tindakan yang berupa proses pembelajaran dan pengamatan yang dilakukan Peneliti bersama kolaborator dan berdasarkan data-data yang telah diperoleh melalui pengamatan, interview dan angket, maka peneliti dan kolaborator sepakat bahwa pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan dengan menggunakan strategi infantilisasi sudah berlangsung sesuai dengan apa yang direncanakan dan efektif dalam membentuk pembelajaran yang menyenangkan dan penuh semangat. Lebih dari itu nilai peserta didik semuanya di atas Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, serta tuntas 100 % dengan rata-rata nilai 79,87.

Walaupun demikian, Peneliti dan kolaborator sepakat bahwa perlu dilaksanakan siklus yang kedua, untuk menguatkan keberhasilan siklus pertama dan untuk menyempurnakan kekurangan dalam pelaksanaan tindakan. Bila kita perhatikan table 13, maka dapat kita ketahui bahwa skor terendah ada pada aspek intonasi dengan jumlah skor 108 dengan rata-rata skor 2,8. Hal tersebut disebabkan adanya kesulitan dalam merubah materi pada nyanyian ke materi yang dipakai pada saat bernilai peran, karena intonasi pada nyanyian berbeda dengan intonasi pada waktu bermain peran, untuk itu perlu ada penekanan dan latihan secara khusus intonasi sebelum pelaksanaan bermain peran.

## **Siklus II**

Pembelajaran pada siklus ke dua dilaksanakan pada tanggal 22 maret 2023 untuk pembelajaran pertama dan pada tanggal 29 maret 2023 untuk pembelajaran ke dua. Pelaksanaan tindakan yang berupa kegiatan pembelajaran dan observasi, berjalan sesuai yang direncanakan dalam RPP. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus kedua ini tidak jauh berbeda dengan pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama. Pada waktu pendahuluan guru seperti biasa mengucapkan salam, memandu berdoa, memeriksa kesiapan, memberikan motivasi dan orientasi, appersepsi dan menyampaikan KD, Indikator dan tujuan pembelajaran.

Pada pembelajaran inti, guru menampilkan beberapa gambar yang berwarna-warni yang berkaitan dengan menjaga lingkungan, peserta didik diajak untuk menganalisa gambar-gambar tersebut dan membaca kalimat-kalimat yang ada di bawahnya. Kemudian ditampilkan sebuah teks nyanyian tentang menjaga lingkungan, guru memberi contoh menyanyikan teks tersebut, peserta didik menirukan dan menyanyikan teks nyanyian tersebut secara klasikal dan secara kelompok. Guru memberikan contoh membaca teks nyanyian tersebut dalam bentuk dialog dengan intonasi yang tepat, kemudian ditirukan oleh peserta didik dan peserta didik mencoba membaca sendiri. Pada tahap berikutnya peserta didik diajak untuk bermain simulasi melalui program excel secara klasikal.

Pada kegiatan penutup, guru melakukan penguatan dengan cara peserta didik diajak untuk bernyanyi dan membaca teks sekali lagi, guru mengingatkan peserta didik agar belajar di rumah, kemudian pembelajaran ditutup dengan membaca doa dan saiam.

Pada pertemuan kedua dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran (120 menit), pada kegiatan pendahuluan, guru mengucapkan salam, memandu untuk membaca doa, memberi motivasi agar belajar terus tidak mengenal waktu khususnya belajar bahasa arab, kemudian melakukan appersepsi dan orientasi dengan mengajak peserta didik untuk menyanyikan kembali lagu yang telah dipelajari pada minggu yang lalu, lalu guru menyampaikan Kompetensi Dasar, Indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.

Pada kegiatan inti, pertama, guru mengajak peserta didik untuk melakukan pembelajaran dengan strategi bermain simulasi dengan menggunakan program excel. Permainan simulasi dilaksanakan secara berkelompok, masing-masing kelompok diadu untuk bermain simulasi dengan pertanyaan berkaitan dengan teks khiwar tentang al alwan. Kegiatan inti kedua, peserta didik diminta untuk bermain peran dengan mendemonstrasikan dialog tentang al aiwan secara berpasangan. Pada waktu peserta didik melakukan demonstrasi dialog, guru melakukan penilaian praktik dengan menggunakan rubric penilaian dan pedoman penskoran yang telah ditetapkan sebelumnya. Untuk gerakan bada dilaksanakan pada awal pembelajaran dan pada sela-sela pembelajaran ketika diperlukan (ketika peserta didik mengalami kebosanan).

Pada kegiatan penutup, guru memberikan refleksi tentang pelaksanaan bermain peran, kemudian melakukan penguatan dengan cara membaca teks dialog secara bersama-sama, memberi motivasi agar tidak malas belajar, kemudian menutup pelajaran dengan membaca doa dan salam.

Bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran, peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan proses pembelajaran, Peneliti juga melakukan wawancara dengan kolabolator, selain itu juga peneliti menyebarkan angket kepada peserta didik setelah selesai pembelajaran, hal itu diikuikan supaya peneliti memperoleh data yang lengkap dan valid. Peneliti dan kolaborator sepakat bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan strategi infantilisasi pada siklus kedua berlangsung lancar sama seperti pada siklus kedua, yaitu peserta didik belajar dengan gembira dan mempunyai semangat yang tinggi.

Adapun total skor setiap aspek pada siklus kedua ini adalah sebagai berikut:

- a. Total skor pelafalan: 136
- b. Total skor nahwu shorof/struktur: 125
- c. Total skor kosa kata: 130
- d. Total skor kelancaran: 133
- e. Total skor intonasi: 124

Dan rata-rata skor setiap aspek pada siklus kedua ini adalah sebagai berikut:

- a. Nilai pelafalan: 3,6
- b. Nilai nahwu shorof/struktur: 3,3
- c. Nilai penggunaan kosa kata: 3,4



- d. Nilai kelancaran: 3,5
- e. Nilai intonasi: 3,3 (lihat tabel 14)

### Pembahasan

Pada siklus pertama seluruh peserta didik tuntas dengan rata - rata nilai 76.50, rata - rata tersebut masih di atas kretiteria ketuntasan minimal (KKM). Bila dibandingkan dengan nilai pembelajaran kalam sebelumnya ada 8 siswa atau 20 % tidak tuntas dan rata-rata nilai 68,4). Bila kita hubungkan nilai siswa yang ada pada tabel 13 dengan interpetasi nilai, maka perbandinganya seperti pada tabel 5 di bawah ini:

**Tabel 2. Interpretasi Nilai Peserta Didik Pada Siklus Pertama**

NO	NILAI	KETERANGAN	JML SISWA	PROSENTASE
1	0 - 69	Tidak tuntas	-	0 %
2	70- 80	Cukup (tuntas)	23	71.88 %
3	81 -90	Baik	9	28.12 %
4	91 - 100	Baik sekali	-	-
TOTAL			32	100 %

Berdasarkan pada tabel 2, peneliti menyatakan bahwa tidak ada peserta yang nilainya dibawah KKM atau tidak tuntas. Ada 23 dari 32 peserta didik atau 71,88 % tuntas dengan kreteria cukup, 9 peserta didik atau 28,12 % tuntas dengan kreteria baik, dan tidak ada peserta didik yang tuntas dengan kreteria baik sekali, dengan rata-rata nilai 76.50 (baik).

Pada siklus kedua, peserta didik mengalami kenaikan kemampuan, seluruh peserta didik tuntas dengan rata-rata nilai 82,08, nilai ini di atas kretenan ketuntasan minimal. Bila kita korelasikan nilai peserta didik seperti yang ada pada tabel 6 dengan tabel korelasi nilai, maka bisa kita gambarkan pada tabel 3 di bawah ini:

**Tabel 3. Interpretasi Nilai Peserta Didik Pada Siklus Kedua**

NO	NILAI	KETERANGAN	JML SISWA	PRESENTASE
1	0 – 69	Tidak tuntas	0	0 %
2	70 – 80	Cukup (tuntas)	4	12,50 %
3	81 - 90	Baik	26	81,25 %
4	91 - 100	Baik Sekali	2	6,25 %
Jumlah			32	100 %

Berdasarkan pada tabel 3, peneliti menyatakan bahwa dari 32 peserta didik, tidak ada peserta didik yang nilainya di bawah KKM atau tidak tuntas. Ada 4 peserta didik atau 12,50 % tuntas dengan kreteria cukup, 26 peserta didik atau 81,25 % tuntas dengan kreteria baik, dan 2 peserta didik atau 6,25 % tuntas dengan kreteria baik sekali, dengan rata-rata nilai 82,08 (baik). Dari paparan di atas tentang perolehan nilai peserta didik baik pada siklus pertama atau kedua, peneliti bisa menyampaikan bahwa dengan strategi thiflaniyah kemampuan berbicara peserta didik bisa meningkat. Khususnya pada siklus kedua ada peningkatan yang signifikan bila dibandingkan dengan siklus pertama. Pada siklus pertama peserta didik yang memperoleh nilai dengan kreteria baik ada 9 peserta didik atau 28,12%, Sedang pada siklus kedua peserta didik yang memperoleh nilai dengan kreteria baik ada 26 peserta didik atau 81,25 %, ini menunjukkan

ada peningkatan 53,13 %. Sedangkan peserta didik yang memperoleh nilai dengan kriteria sangat baik pada siklus pertama tidak ada, atau 0 %, dan pada siklus kedua peserta didik yang memperoleh nilai dengan kriteria sangat baik ada 2 peserta didik atau 6,25 %, ada peningkatan 6,25 %. Adapun pada kriteria cukup pada siklus pertama ada 23 peserta didik atau 71,88 %, pada siklus kedua ada penurunan yaitu hanya ada 4 peserta didik atau 12,50 % peserta didik yang memperoleh nilai dengan kriteria cukup, hal ini menunjukkan ada penurunan 59,38 %. Dari data tersebut menunjukkan ada peningkatan kemampuan peserta didik pada siklus kedua bila dibandingkan dengan siklus pertama. Siklus kedua memperkuat keberhasilan siklus pertama dengan adanya beberapa perbaikan pada langkah-langkah pembelajaran khususnya pada langkah bermain peran.

### KESIMPULAN

Dari data yang telah dipaparkan oleh peneliti dan setelah di analisa, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa sesungguhnya strategi bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kalam peserta didik dengan melihat indikasi peserta didik betul-betul belajar dengan senang dan motivasi tinggi. Peserta didik benar-benar meningkat kemampuan berbicara dengan menggunakan bermain peran dan gerak badan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ainin, M, dkk. (2006). *Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Penerbit: Miskat, Malang.
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Edisi Revisi. Penerbit: Jakarta.
- Depdiknas. (2002). *Ringkasan Kurikulum dan Hasil Belajar*. Penerbit: Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas, Jakarta.
- Direktorat Pendidikan Madrasah. (2007).
- Hendra, Faisal. (2005). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab: Diklat Fasilitator Guru Bidang Studi Bahasa Arab Madrasah Tsanawiyah se-Indonesia*. Penerbit: Jakarta.
- Hidayat, D. (2003). *Bahasa Lisan, bukan Bahasa Tulisan, untuk menciptakan biih „Arabiyah. Makalah, dibacakan pada Sem-lok “Pengembangan Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah”*, Jakarta.
- Ibrahim dan Darsono. (2008). *Fasih Berbahasa Arab I untuk Kelas IX Madrasah Tsanawiyah*. Penerbit: PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, Solo.
- Matsna, Erta Mahyudin. (2012). *Pengembangan Evaluasi dan Tes Bahasa Arab*. Penerbit: Alkitabiah, Tangerang Selatan.
- Muhammad, Muhammad Abdul Khaliq. (1989). *Ikhtibarat al-lughah*. Penerbit: „Imadah Su‘un al-Maktabat-Jami‘at al-Malik Sa‘ud, Riyadh.
- Sudjana, Nana. (2001). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Penerbit: PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Wahab, Muhibb Abdul. (2007). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab Yang Fun (Menyenangkan)*. Penerbit: Jakarta.