



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAHĀRAH AL-KITĀBAH MELALUI PERMAINAN BAHASA

Syaifudin

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, Jl. Raya Sejangkung Kawasan Pendidikan Tinggi Sebayan-Sambas Kalimantan Barat
E-mail: usyaif96@yahoo.com

Abstract

The era of globalization is an era that demands to master technology, it is undeniable that technology is now developing rapidly, and it is possible that technology also influences the teaching-learning process which is then known as learning media. Learning media is a very important learning tool, some studies say that without a media, learning will seem classic and monoton. Likewise with learning Arabic which has complexity in each field of expertise, one of which is the skill of al-kitabah maharah. Maharah al-kitabah is a writing skill which is considered as the most complicated skill by students, so that with the media that is creatively and innovatively packaged by the teacher, learning the writing skill becomes easy. Therefore, in this article the writer wants to explain the learning media of Maharah al-Kitabah through a language game, one of which is the symbol game. It is thus hoped that this renewable media can facilitate and change massively students' perceptions that learning to write Arabic is very easy.

Keyword: Learning, Media Maharah Al-Kitabah, Language Games

Abstrak

Era globalisasi merupakan era yang menuntut untuk menguasai teknologi, tidak dipungkiri saat ini teknologi berkembang semakin pesat, dan tidak menutup kemungkinan teknologi juga mempengaruhi proses belajar-mengajar yang kemudian dikenal dengan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perangkat pembelajaran penting, beberapa penelitian menyebutkan bahwa tanpa sebuah media, pembelajaran akan terkesan klasik dan monoton. Begitu juga dengan pembelajaran bahasa Arab yang memiliki kerumitan di tiap bidang kemahirannya, salah satunya yaitu keterampilan maharah al-kitabah. Maharah al-kitabah merupakan sebuah keterampilan menulis yang dianggap sebagai keterampilan terumit oleh para siswa, sehingga dengan media yang dikemas secara kreatif dan inovatif oleh guru, maka pembelajaran keterampilan menulis tersebut menjadi mudah. Oleh karena itu pada artikel ini penulis ingin memaparkan media pembelajaran maharah al-kitabah melalui sebuah permainan bahasa salah satunya dengan permainan simbol. Demikian diharapkan media terbarukan ini dapat memudahkan serta mengubah persepsi siswa secara masif bahwa belajar menulis bahasa Arab adalah sangat mudah.

Kata Kunci: Media, Pembelajaran Maharah Al-Kitabah, Permainan Bahasa

Diterima: 19 Januari 2020 | Direvisi: 24 Januari 2020 | Disetujui: 27 Januari 2020
© 2020 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, Indonesia

Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan perangkat yang tidak terpisahkan dari dunia pendidikan. Saat ini banyak kita temukan berbagai macam media yang dapat kita akses dimanapun kita berada baik media cetak maupun media elektronik. Namun disana kita juga menemukan berbagai permasalahan yang berkenaan dengan media, diantaranya yaitu di beberapa sekolah masih ada media yang belum dikembangkan dengan baik, selain itu juga kita melihat media pembelajaran di Indonesia masih belum merata, hal ini dapat dibuktikan di

daerah masih banyak sekolah yang belum mempunyai akses media pembelajaran sebagaimana yang terdapat di sekolah perkotaan, inilah yang disebutkan oleh Umi Hanifah di dalam bukunya yang berjudul “*Media Pembelajaran Bahasa Arab*” ada dua permasalahan penting yang sedang dihadapi oleh lembaga-lembaga di Negara Indonesia yaitu: *pertama* keterbatasan media, *kedua*, kemanfaatan media. (Umi Hanifah, 2014:128-12).

Sehingga dari permasalahan ini penulis menyimpulkan bahwa walaupun media terbatas namun jika guru kreatif mengembangkan media atau membuat media dari apa saja tentu pembelajaran tetap akan menjadi sebuah proses yang menyenangkan. Begitu juga sebaliknya sebanyak apapun media jika guru kurang kreatif dan inovatif dalam mengembangkannya maka media tersebut menjadi terbengkalai dan tentu akan berefek kepada pembelajaran yang cenderung monoton atau bersifat klasikal.

Menurut (Umi Hanifah, 2014: 129) menyebutkan bahwa pengembangan media pembelajaran sangat penting untuk mengatasi kekurangan dan keterbatasan persediaan media yang ada, disamping itu media dikembangkan sendiri oleh guru atau pendidik yang bertujuan untuk menghindari ketidak-tepatan (*mismatch*) karena dirancang sesuai kebutuhan, potensi sumber daya dan kondisi lingkungan masing-masing. Lebih dari itu juga dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan inovasi guru sehingga akan menjadikan guru semakin profesional.

Pembahasan

Konsep Pengembangan Media Pembelajaran

Puslitaknov (Idrus Nasihna, 2012: 3), pengembangan merupakan sebuah metode sebagai dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Pembelajaran *mahârah al-kitâbah* dapat dikembangkan menjadi sebuah produk media pembelajaran, kemudian produk itu dimanfaatkan oleh berbagai praktisi pendidikan ketika mengajar. Untuk melangkah ke tahap pengembangan tentu kita harus memperhatikan prinsip-prinsip pengembangan media.

Adapun menurut (Tejo Nurseto, 2011: 24), yang menjadi prinsip dan langkah-langkah mengembangkan media pembelajaran. Terdapat beberapa prinsip pengembangan media dan produksi media menurut Mukminan yaitu singkatan **VISUALS**, yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. **V**isible : Mudah dilihat
2. **I**nteresting : Menarik
3. **S**imple : Sederhana
4. **U**seful : Isinya berguna/bermanfaat
5. **A**ccurate : Benar (dapat dipertanggungjawabkan)
6. **L**egitimate : Masuk akal/sah

7. **Structured** : Terstruktur/tersusun dengan baik

Dengan demikian seorang guru, peneliti, maupun praktisi pendidikan lainnya dalam mengembangkan media *mahârah al-kitâbah* haruslah menggunakan ketujuh prinsip ini agar media yang dikembangkan benar-benar tepat sasaran, mudah digunakan dan dapat membangkitkan semangat belajar siswa sehingga pada akhirnya hasil belajar siswa akan semakin meningkat.

Sedangkan (Diklat Profesi Guru LPTK, 2011: 33) langkah-langkah pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Mengkaji standart kompetensi dan kompetensi dasar
2. Mengkaji media yang cocok dengan standart kompetensi dan kompetensi dasar
3. Merumuskan strategi dan caranya
4. Mengembangkan naskah atau isi pesan. Siapa yang menggunakan media pembelajaran, apa pesan yang akan disampaikan, apakah ada media yang sudah dipakai, dan apakah ada sumber informasi lain.
5. Memilih bentuk dan jenis media pembelajaran, media apa yang menjangkau peserta didik, bentuk media seperti apa yang sesuai dengan perkembangan peserta didik dan mempertimbangkan dana, waktu dan hambatan.

Dengan demikian sebelum mengembangkan media *mahârah al-kitâbah*, guru maupun praktisi pendidikan lainnya harus memperhatikan langkah-langkah diatas, sehingga media yang dikembangkan cocok dan bisa diterapkan dengan baik ketika mengajar di kelas.

Maharah Al-Kitâbah

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh manusia untuk berinteraksi dengan manusia lain. Setiap manusia mempunyai kemampuan untuk memperoleh bahasa yaitu bahasa pertama atau sering kita kenal dengan bahasa ibu, adapun untuk pemerolehan bahasa kedua atau bahasa asing diperlukan berbagai metode dan teknik pengajarannya. Dewasa ini kita ketahui bahwa bahasa memiliki empat aspek keterampilan yaitu mendengar, berbicara, mendengar dan menulis. Keterampilan menulis (*mahârah al-kitâbah*) adalah keterampilan dalam mengekspresikan pikiran dan perasaan yang dituangkan dalam bentuk tulisan. (Zulhannan, 2015: 192). Sedangkan menurut (Abdul Wahab Rosyidi, 2009: 73) pendapat lain mengatakan menulis merupakan kemampuan berbahasa yang bersifat produktif, menulis juga merupakan usaha untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan yang ada pada diri seorang pemakai bahasa melalui tulisan. Hal itu diperkuat oleh (Syamsuddin Asyofi, 2016: 142) kemahiran menulis mempunyai dua aspek yaitu *pertama*, kemahiran membentuk huruf dan menguasai ejaan, *kedua*, kemahiran melahirkan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan berbahasa Arab. Selain itu keterampilan menulis dalam

pelajaran bahasa Arab secara garis besar dapat dibagi ke dalam tiga kategori yaitu imla', kaligrafi, dan mengarang. (Acep Hermawan, 2011: 151).

Melalui beberapa definisi di atas dapat dipahami bahwa kemahiran menulis merupakan syarat yang tidak terpisahkan dalam belajar bahasa, ketika seseorang tidak mampu untuk mengungkapkan perasaannya, maka menulis adalah cara terbaik untuk mengungkapkan isi hatinya, selain itu juga dengan menulis akan mengasah bakat, minat, serta keterampilan mengungkapkan fikrian, maupun untuk tingkat lanjut yaitu sebagai tulisan yang mempunyai nilai ekonomis tinggi seperti kaligrafi dan karya-karya tulis lainnya.

Hubungan pengembangan media dengan keterampilan menulis adalah sebuah upaya guru untuk mendesain, mengembangkan, mengelola, memanfaatkan media dengan sebaik-baiknya dalam mengajarkan keterampilan menulis (*mahârah al-kitâbah*).

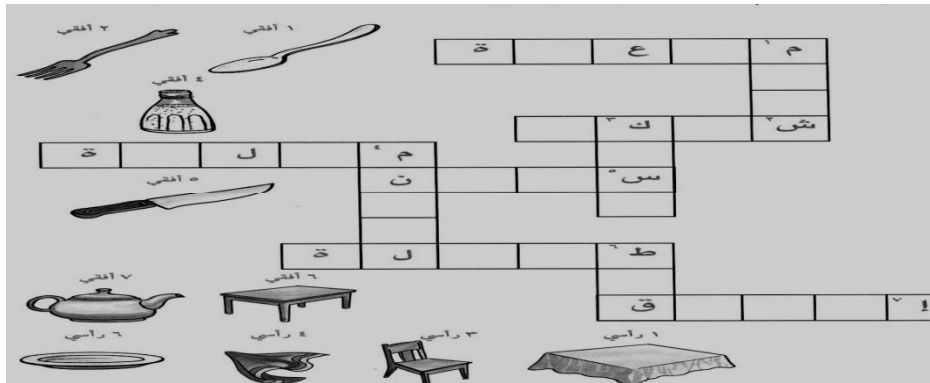
Media Pembelajaran *Mahârah Al-Kitâbah* dan Pengembangannya

Kitâbah merupakan keterampilan berbahasa yang rumit, karenanya keterampilan ini harus diurutkan setelah periode pelajaran yang menekankan pada bunyi (*marhalah syafa-wiyah*), namun kerumitan itu dapat kita atasi dengan menghadirkan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai perantara yang akan mengantarkan kita untuk mencapai tujuan pembelajaran. Gerlach dan Ely (Azhar Arsyad, 2013: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sedangkan menurut (Umi Hanifah, 2014: 38-39), era globalisasi ini, ditandai dengan menyebarnya teknologi canggih yang dapat kita manfaatkan sebagai media pembelajaran. Adapun media yang digunakan untuk pembelajaran keterampilan menulis diantaranya ialah:

1. Teka-Teki Silang (الكلمة المنقاطنة)

Teka teki silang (TTS) adalah media rekreasi dan hiburan. Dalam penerapannya pada pembelajaran bahasa Arab khususnya pada *mahârah al-kitâbah* TTS bertujuan untuk: *pertama*, melatih siswa menulis huruf Arab secara lepas; *kedua*, melatih penguasaan kosakata atau *mufradat* siswa. Adapun cara pembuatan TTS ini ialah guru bisa membuat TTS dalam bentuk aplikasi, bisa juga memanfaatkan majalah atau koran berbahasa Arab yang tersedia TTS didalamnya, atau guru bisa membuat TTS dengan cara atau media apapun sesuai kreatifitas. Manfaat dari media ini adalah melatih murid untuk terbiasa menulis huruf-huruf Arab sehingga murid akan menjadi lancar dalam menulis.

Gambar 1. Teka-Teki Silang (TTS)



2. Komik

Komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas dan mudah difahami. Oleh sebab itu media komik dapat berfungsi sebagai media yang informatif dan edukatif. (Asnawir dan Basyiruddin Usman, 2002: 55). Komik sudah tidak asing lagi dalam dunia anak-anak, komik merupakan cerita bergambar disertai balon dialog. Penerapan dalam *ma-hârah al-kitâbah* yaitu: *pertama*, guru membuat beberapa figur komik, dan di dalam balon dialog tersebut ditulis beberapa percakapan sehari-hari, kalimat sapaan, kalimat ungkapan, dan beberapa percakapan-percakapan bahasa Arab; *kedua*, guru menyajikan komik tersebut dengan salah satu balon dialog yang kosong sehingga nanti guru meminta siswa untuk mengisinya dengan benar. Baik itu dengan cara menyambung antara huruf yang satu dengan yang lain, melengkapi salah satu kata yang hilang, atau menulis keseluruhan kalimat.

Gambar 2. Komik



3. Video klip

Menurut Susiana, 2014: 114), pembelajaran menulis didahului pemutaran video klip yaitu sebuah pembelajarannya menulis yang dilakukan siswa setelah menyaksikan pemutaran video klip. Pada proses pembelajarannya guru meminta siswa untuk mengungkapkan imajinasinya dan fikirannya mengenai video klip yang diputarkan ke dalam bentuk tulisan. Sedangkan dalam (Sastri, 2013: 25) untuk pengembangan tingkat lanjut guru membuat video tentang kegiatan siswa, kemudian guru menampilkan video tersebut di kelas, kemudian meminta siswa untuk menulis rangkaian kegiatan tersebut menjadi berita singkat melalui prinsip pertanyaan 5W1H.

4. Poster

Merupakan sebuah gambar yang memiliki warna yang menarik, tujuan penggunaan poster dalam pengajaran *kitābah* ialah membantu daya nalar siswa dalam menjelaskan apa yang dilihatnya kemudian dituliskan menjadi kalimat-kalimat berbahasa Arab. Tentu poster yang digunakan harus disesuaikan dengan tema yang akan diajarkan agar siswa dapat menghubungkan sesuatu yang mereka hadapi. (Lestika dewi, 2013: 5).

5. Cerita Radio atau TV

Teknologi saat ini sangat cepat berkembang, namun dua media ini masih sangat kita perlukan untuk memperoleh informasi, selain dikembangkan untuk keterampilan menyimak, kedua media ini juga digunakan untuk mengembangkan keterampilan menulis yaitu dengan cara siswa diberi tugas untuk menyimak atau menonton cerita yang dapat diakses pada chanel tv Arab, BBC Arab, radio online, siaran berita Arab di kelas atau di rumah, kemudian menuliskan kosa-kata yang tidak dipahami, lalu menuliskan inti sari dari cerita tersebut.

6. Kaset Rekaman

Sama halnya dengan *ilmā'*, cara yang diterapkan pada media kaset rekaman ialah guru memperdengarkan rekaman berbahasa Arab, baik dari penutur asli maupun dari rekaman suara guru, kemudian siswa diminta untuk menulis ulang kalimat-kalimat yang telah di dengarkannya.

7. Foto dan Gambar

Media foto atau gambar (Suharti, 2014: 33-47) merupakan salah satu media visual yang sangat menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran maharah al-kitabah, selain menarik media gambar/foto berperan sebagai umpan atau stimulus yang dapat membantu siswa dalam pembelajarannya maharah al-kitabah. Sedangkan (Mamlu'atul Ni'mah dan Abdul Wahab Rosyidi, 2011: 137-139), penerapan media ini ialah dengan cara guru membawa foto atau gambar kemudian meminta siswa untuk:

- a. Mendiskripsikan isi gambar/foto ke dalam bahasa Arab
- b. Mencari kosa kata,

- c. Mencarai lawan kata,
- d. Memberikan kesimpulan,
- e. Menjawab pertanyaan

Keseluruhan proses tersebut dilakukan dalam bentuk tulisan. Untuk pengembangan tingkat lanjut guru dapat menyajikan sebuah gambar peristiwa yang memuat informasi kejadian yang sedang terjadi di suatu tempat, daerah atau negara. Agar tidak terkesan kaku dan membuat siswa merasa bosan maka sajikan gambar atau foto yang berwarna hidup (3D) sehingga akan menjadi lebih menarik dan unik. Selanjutnya guru juga bisa menyajikan gambar berseri, kemudian meminta siswa untuk mendeskripsikan gambar tersebut ke dalam tulisan atau karangan sesuai urutan cerita pada gambar tersebut. (Ahamad Muradi, 2015: 143).

8. Internet

Dapat diketahui bahwa internet merupakan jaringan yang dapat memudahkan kita mengakses berbagai macam pengetahuan dari seluruh penjuru dunia. Menurut KBBI internet adalah jaringan komunikasi elektronik yang menghubungkan jaringan komputer dan fasilitas komputer yang terorganisasi di seluruh dunia melalui telpon atau satelit. (Acep Hermawan, 2011: 251). Kemahiran menulis dapat diasah melalui media internet ini dengan cara banyak mengakses dan membaca berita, makalah, blog, web, yang disajikan dalam situs-situs berbahasa Arab kemudian menuliskannya kembali dengan susunan dan gaya bahasa sesuai keinginan. Adapun aplikasinya dapat dilakukan melalui fasilitas e-mail. Untuk pengembangan lebih lanjut yaitu dengan Cara, guru atau murid menulis surat dalam bahasa Arab pada *Microsoft Word* atau sejenisnya dan mengirim dengan menggunakan *Attachment* melalui e-mail ke beberapa e-mail penulis Arab. (Diklat Profesi Guru LPTK, 2011: 43).

9. Lagu

Pemanfaatan media ini bermula dari banyaknya siswa yang senang mendengarkan lagu-lagu terutama lagu yang bertemakan cinta. Atau lagu yang sedang ngetren saat ini misalnya lagu “*kun anta*”. Media ini dapat membantu siswa menambah kosa kata, selain itu siswa dapat kembali menuliskan apa yang telah mereka dengar dari lagu tersebut dengan tema yang sama tapi dalam bentuk dan jenis tulisan yang berbeda. (Harry Andheska, 2016: 65).

10. Pup Up Book

Merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi. *Pup up book* dapat digunakan sebagai contoh untuk menjelaskan konsep-konsep yang sangat abstrak dan memerlukan objek yang konkret pada mata pelajaran. Tampilan visual yang lebih berdimensi membuat narasi semakin terasa nyata ditambah lagi dengan kejutan yang diberikan dalam setiap halamannya. Gambar dapat secara tiba-tiba muncul dari balik halaman atau sebuah bangunan dapat berdiri megah ditengah-tengah halam-

sempurna, kemudian guru meminta siswa untuk menuliskan kata-kata itu kembali secara berurutan menjadi sebuah paragraf yang utuh dan benar.

5. Simbol atau kode

Permainan ini dirancang untuk meningkatkan kemahiran menulis dan membaca, dalam permainan ini guru menyediakan sekelompok kosa-kata yang di tulis dalam bentuk kode, kemudian guru membuat sebuah latihan soal menggunakan kode-kode tersebut secara berurutan, lalu meminta siswa untuk menganalisis dan menerjemahkan kode-kode tersebut kemudian menuliskannya menjadi sebuah cerita pendek.

6. Soal-Jawab

Tujuan permainan ini ialah untuk menterjemahkan pikiran siswa ke dalam sebuah tulisan. Dengan menggunakan sebuah kartu yang kemudian dibagikan kepada seluruh siswa. Prosesnya ialah guru membagikan kartu kepada setiap siswa dan meminta mereka untuk menulis sebuah pertanyaan tentang materi pembelajaran. Kemudian meminta siswa untuk mengumpulkannya kembali. Lalu membagikan kembali kartu tersebut secara acak, lalu meminta siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertera pada kartu tersebut.

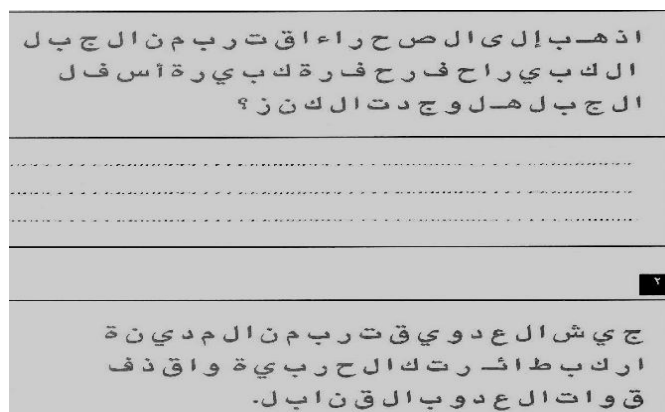
7. Berlomba Menulis

Tujuannya yaitu menulis kosa kata populer, menulis cepat, proses penerapannya ialah guru membagikan kertas kepada seluruh siswa, lalu meminta siswa untuk menulis nama-nama hewan selama 5 menit, siapa yang paling banyak menulis kosa kata tersebut dia adalah pemenangnya, dengan catatan tulisannya tepat, benar, dan jelas.

8. Surat Rahasia

Tujuannya adalah menulis/menggabungkan huruf yang terpisah menjadi sebuah kata-kata/kalimat. Penerapannya ialah guru menulis sebuah ungkapan berbahasa Arab, atau surat pendek dengan huruf-huruf terpisah di papan tulis atau proyektor, lalu meminta siswa untuk memahami dan menulis huruf-huruf terpisah tersebut dengan huruf-huruf tersambung. Pemenangnya ialah yang paling cepat dan benar dalam menulis. (Bukhari, 2006).

Gambar.4 Surat Rahasia

































9. Permainan Huruf Hijaiyah

Ada beberapa contoh dalam permainan bahasa diantaranya diantaranya (a) gabungkanlah huruf-huruf berikut ini: (ر ك ب) menjadi beberapa jumlah kata contohnya menjadi: ركب, بكر, كرب, كبر, (b) tulislah kalimat terbuat dari satu kata yaitu dari kata “جميل” Contoh pengembangan media pembelajaran bahasa arab aspek *mahârah al-kitâbah* dengan permainan bahasa arab. (Nasif Mustafa ‘Abdul Aziz, 1983: 174).

Hanya dengan simbol

- Bahasa : penggunaan simbol untuk merangkai sebuah kalimat
 Tema : menulis teks pidato dan cerita pendek dan membacanya
 Kemahiran : membaca dan menulis
 Tingkatan : pemula (awal)
 Waktu :30 menit untuk membuat daftar kata. 15 menit untuk menulis cerita dan membacanya


















Tabel.1 Daftar kata

يسمع = 	بيت = 	قط = 	يري = 
يتكلم = 	يتغنى = 	نهار = 	شارع = 
يسأل = 	يدخل = 	يخرج = 	يقراً = 
بحر = 	ليل = 	حزين = 	سعيد = 
طفل = 	طائرة = 	رجل = 	إمرأة = 
يحب = 	=  اصدقاء	=  شجرة	جبل = 
فوق = 	تحت = 	يصعد = 	ينزل = 
		معا = 	طعام = 

Penerapan:

1. Menyusun kalimat yang berbentuk cerita pendek menggunakan daftar kata yang berbentuk kode atau simbol dari beberapa kosa kata yang ada di atas.
2. Meminta siswa menganalisisnya.
3. Meminta siswa untuk menuliskan atau menterjemahkan kode kode tersebut menjadi sebuah rangkaian cerita pendek.

Tabel.2 Daftar Kata

	ال	فى		من ال		
					فى ال	و يمشى
						و هو
	ال		و			و
		ال	يقابل	و		ثم

Gambar 5. Bentuk Soal Cerita Pendek di Kolom



Simpulan

Media pembelajaran merupakan perangkat yang tidak terpisahkan dari dunia pendidikan. Pembelajaran bahasa Arab memiliki kerumitan pada bidang kemahirannya, salah satunya yaitu keterampilan *maharah al-kitabah*. *Maharah al-kitabah* merupakan sebuah keterampilan menulis yang dianggap sebagai keterampilan terumit oleh para siswa, sehingga dengan media yang dikemas secara kreatif dan inovatif oleh guru, maka pembelajaran keterampilan menulis tersebut menjadi mudah. Dengan demikian pembelajaran *maharah al-kitabah* yang dikemas melalui permainan merupakan salah satu cara pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran secara mudah, namun dalam pembuatannya diperlukan ketelitian dan harus sesuai dengan kaidah-kaidah bahasa yang baik dan benar.

Daftar Pustaka

Andheska, Harry. "Membangun Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Menulis dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Inovatif Universitas Maritim Raja Ali Haji, *Bahastra*, Vol. XXXVI, No. 1. Oktober, 2016.

- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta:Rajawali Press.
- Asnawir dan Basyiruddin Usman. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta:Ciputat Press.
- Asyrofi, Syamsuddin. (2016). *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab Konsep dan Implementasinya*. Yogyakarta:Penerbit Ombak.
- Bukhari. (2006). *Ahammiyatu Al-Al'ab Al-Lughawiyah Lita'lim Maharatul Kitabah*. Jakarta:Kencana.
- Dewi, Lestika. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Poster Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Oleh Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Rantau Utara Tahun 2012/2013". Artikel: Rantau Utara, 2012.
- Diklat Profesi Guru LPTK. (2011). *Strategi dan Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Surabaya:Uinsa.
- Hanifah, Umi. (2014). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Surabaya:UINSA Press.
- Hermawan, Acep. (2011). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muradi, Ahamad. (2015). *Pembelajaran Menulis Bahasa Arab dalam Perspektif Komunikatif*. Jakarta:Kencana.
- Nasihna, Idrus dkk. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Tayangan Acara Televisi untuk Siswa Kelas VIII*. Malang:UNISMA Malang.
- Nasif Mustafa 'Abdul Aziz. (1983). *Al-'Ab Al-Lughawiyah Fi Ta'lim Al- Lughat Al-Ajnabiyah Ma'a Amsilah Fi Ta'lim Al-Arabiyah Li Ghairi An Natiqina Biha*. Riyadh:Darul Marigh.
- Ni'mah, Mamlu'atul dan Abdul Wahab Rosyidi. (2011). *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang:UIN Malik Press.
- Nia, Norma safitri dan Suparkun. "Pengembangan Media Pup Up Book Untuk Keterampilan Menulis Narasi Siswa Tuna Rungu kelas IV". Skripsi. UNESA, Surabaya, 2011.
- Nurseto, Tejo. "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik: Fakultas Ekonomi UNY, *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, Vol.8, No.1, April, 2011.
- Sastri, dkk. "Pengembangan Media Audio Visual Pembelajaran Menulis Berita Singkat: FKIP Universitas Jambi, *Pena*, Vol.3, No.2, Desember, 2013.
- Suharti. "Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Berita Melalui Media Gambar Peristiwa Pada Siswa Kelas VIII C: SMP Negeri 1 Suradadi, *Widya Sari*, Vol.16, No.2, Mei, 2014.
- Susiana. "Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen dengan Medei Video Klip pada Siswa Kelas IX F: SMP Negeri 2, *Edu-Kata*, Vol.1, No.2, Agustus, 2014.
- Wahab, Abdul Rosyidi. (2009). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang:UIN Malang Press.
- Zulhannan. (2015). *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*. Jakarta:Rajawali Press.