

PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL *FLASHCARD* MATERI POKOK KOSA KATA BENDA-BENDA DI RUANG MAKAN MATA PELAJARAN BAHASA ARAB KELAS II MI NURUL ULUM SIDOREJO KEBONSARI MADIUN

Warda Nor Fitriani, Sutrisno Widodo
wardanism83@gmail.com

Abstrak

Selain Bahasa Inggris, bahasa asing yang lazim diajarkan kepada siswa adalah Bahasa Arab terutama bagi sekolah berbasis agama. Karena Bahasa Arab kini memiliki kedudukan yang sangat istimewa, bukan hanya sebagai bahasa al-Qur'an dan bahasa umat Islam saja, bahasa Arab saat ini sudah menjadi bahasa Internasional. Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media visual *flashcard* materi pokok kosa kata Bahasa Arab tentang benda-benda di ruang makan kelas II MI Nurul Ulum. Metode pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan *Research and Development* (R&D). Hasil uji kelayakan media visual *flashcard* adalah ahli materi 89,9 (baik sekali), ahli pembelajaran 82,5 (baik sekali), dan ahli media 85,2 (baik sekali), uji coba perorangan 94,4 (baik sekali), uji coba kelompok kecil 83,3 (baik sekali), serta uji coba pemakaian 89,3 (baik sekali). Untuk keefektifan media visual *flashcard* diperoleh perhitungan bahwa t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} dengan perbandingan angka $t_{hitung} = 11,33 > t_{tabel} = 2,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media visual *flashcard* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kosa kata bahasa Arab materi pokok benda-benda di ruang makan.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Visual *Flashcard*, Kosa kata Bahasa Arab

Abstract

Beside English, the language that commonly studied to students is Arabic, especially for faith-based school. Because, nowadays Arabic has a very special position, not only as Al-Quran languages and Muslims languages, but also nowadays Arabic become an International languages. The purpose of this development to produce a produce of visual media *flashcard* subject matter of Arabic vocabulary about the object in the dining room class II MI Nurul Ulum. Development method used is the development model of Research and Development (R&D). The results of feasibility test visual media *flashcard* based on the result of interview material expert is 89,9 (excellent), learning experts 82,5 (excellent), and media expert 85,2 (excellent), individual test 94,4 (excellent), small group test 83,3 (excellent), and using test 89,3 (excellent). For effectiveness of visual media *flashcard* obtained the calculation t_{count} more that t_{table} with the comparative figure $t_{count} = 11.33 > t_{table} = 2.05$. It can be concluded that visual media *flashcard* is effective in improving learning outcomes Arabic vocabulary subject matter of the objects in the dining room.

Keywords: Development, Visual Media *Flashcard*, Arabic Vocabulary

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi yang digunakan manusia satu sama lain untuk mendapatkan informasi berupa lisan maupun tulisan. Belajar berbahasa bisa disebut juga dengan belajar berkomunikasi. Pembelajari bahasa dengan baik akan membantu dalam berkomunikasi dan mempermudah mendapatkan informasi yang diinginkan.

Kosakata (Mufradat) merupakan salah satu unsur bahasa yang harus dimiliki dan dikuasai oleh pembelajar bahasa asing termasuk bahasa Arab. Perbendaharaan kosa kata bahasa Arab yang memadai dapat menunjang seseorang dalam berkomunikasi dan menulis dengan bahasa tersebut. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa berbicara

dan menulis yang merupakan kemahiran berbahasa harus didukung oleh pengetahuan dan penguasaan kosa kata yang kaya. Penambahan mufradat (kosa kata) seseorang secara umum dianggap bagian penting, baik dari proses pembelajaran suatu bahasa ataupun pengembangan kemampuan seseorang dalam suatu bahas yang sudah dikuasai.

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru bahasa Arab MI Nurul Ulum menunjukkan bahwa dari nilai rata-rata bahasa Arab khususnya pada materi kosa kata beserta artinya pada kelas bawah (kelas I-III) nilai rata-rata siswa pada kelas II lah yang paling rendah dan paling banyak siswa yang nilainya belum memenuhi KKM yang di tentukan yaitu 66% (20 dari 30 siswa). Menurut guru

bahasa Arab MI Nurul Ulum hal ini terjadi karena bahasa Arab adalah bahasa yang sama sekali berbeda dengan bahasa sehari-hari siswa. Selain itu siswa juga dituntut untuk menterjemahkan arti bahasa yang belum pernah siswa gunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas maka peneliti mengembangkan sebuah media visual *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Aab materi pokok Kosakata Bahasa Arab tentang benda-benda di ruang makan. Dari pengembangan media visual *flashcard* tersebut diharapkan mampu membantu meningkatkan kosakata Bahasa Arab pada siswa kelas II MI Nurul ulum Sidoreo Kebonsari Madiun terutama materi benda-benda di ruang makan.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan pengembangan ini adalah adalah menghasilkan sebuah produk berupa visual *flashcard* yang layak dan efektif tentang materi pokok Kosakata Bahasa Arab tentang benda-benda di ruang makan pelajaran bahasa Arab kelas II MI Nurul Ulum Sidorejo Kebonsari Madiun.

Jika pengembangan modul ini di hubungkan dengan kawasan Teknologi Pendidikan 2008 maka pengembangan ini termasuk dalam domain *creating*. Sub domain *creating* ini termasuk dalam sumber belajar yang akan diciptakan guna untuk memfasilitasi dalam belajar. Domain *creating*, berhubungan pada sub domain *managing* dan *using* dengan tujuan *facilitating learning and improving performance*. Yang dimaksud disini adalah dalam penciptaan suatu sumber belajar guna untuk memfasilitasi perlu adanya suatu pengakuan desain produk yang mengacu pada kemampuan pebelajar untuk menggunakan sumber belajar yang baru serta membawa prediksi efektifitas pembelajaran dan kualitas suatu produk.

METODE

Model yang digunakan untuk mengembangkan media modul cetak ini adalah model *Research and Development* (R&D) atau model penelitian dan pengembangan (Borg and Gall dalam Sugiyono, 2010:298) . Model ini dipilih karena karakteristik langkah pokok R&D yang membedakannya dengan pendekatan penelitian lain.

Menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (2010:401), berpendapat bahwa tujuan dari model *Research & Development* digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sehingga model penelitian dan pengembangan merupakan model untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan menguji keefektifannya.

Terdapat 10 tahapan pengembangan menggunakan model *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan (Borg and Gall dalam Sugiyono,2010) sebagai berikut :

(1) Potensi Masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk, (7) Revisi Produk, (8) Uji Coba Pemakaian, (9) Revisi Produk, (10) Produksi masal. Pada tahapan kesepuluh tidak dilaksanakan karena pengembang lebih fokus dalam ranah pengembangan media.

Pada penelitian ini produk akan diujicobakan pada :

1. Ahli Materi yakni :
 - a) Nikma Al- Atiyah, S. Pd. I., guru Bahasa Arab Mi Nurul Ulum
 - b) Drs. Isrofi, M. Pd. I., Dosen STAINU Madiun
2. Ahli Pembelajaran yakni :
 - a) Drs. Lamijan Hadi Susarni, M. Pd., dosen Jurusan teknologi Pendidikan UNESA
3. Ahli Media yakni :
 - a) Utari Dewi, S. Sn., M.Pd., dosen Jurusan Teknologi Pendidikan UNESA
 - b) Kusnohadi, S.Pd, M.Pd., widyaiswara Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan Prov. Jawa Timur
 - c) Siswa Kelas II MI Nurul Ulum Sidorejo Kebonsari Madiun.

Pengembangan media visual *flashcard* ini cara atau teknik yang digunakan adalah wawancara semi terbuka. Skala yang dipilih adalah skala 4 (*likert*) agar jawaban yang diberikan dapat bervariasi. Jawaban responden dapat berupa skor tertinggi bernilai (4), seterusnya (3), (2) dan skor terendah (1). Kategoryanya adalah Sangat Baik (4), Baik (3), Tidak Baik (2), dan Sangat Tidak Baik (1).

Pada tahapan analisis data menggunakan Teknik Perhitungan PSA (Penilaian Setiap Aspek) dan PSP (Penilaian Semua Aspek) dengan menggunakan rumus :

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban terpilih setiap aspek} \times 100}{\sum \text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}}$$

$$PSP = \frac{\sum}{\Sigma}$$

Adapun kriteria penilaian dalam pengevaluasian ini menggunakan dua kategori, “Baik” dan “kurang” sesuai tolak ukur penilaian. Rentang persentase dibagi dua yakni:

- 76 – 100 = Sangat Tidak Baik
- 51 – 75 = Baik

- 26 – 50 = Tidak Baik
 0 – 25 = Sangat tidak Baik

Selanjutnya untuk menghitung data yang diperoleh dari hasil nilai *pre-test* dan *post-test*, maka untuk mengetahui apakah media yang digunakan telah efektif, data tersebut kemudian diolah dan dihitung dengan menggunakan rumus uji T (*t-test*). Maka rumus *t-test* yang digunakan menurut Arikunto (2013:125) sebagai berikut :

$$t = \frac{MD}{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

MD : mean dari perbedaan *pre-test* dengan *post-test*

xd : deviasi masing-masing subjek (d-MD)

N : Jumlah subjek

d.b. : Ditentukan dengan N-1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media visual *flashcard* analisis jenis-jenis kamera dan alat bantu fotografi ini dikembangkan berdasarkan model *Research and Development* (R&d). Hasil uraian dari langkah-langkah pengembangan yang diwujudkan pada media visual *flashcard* yaitu :

1. Potensi Masalah

Berdasarkan observasi yang dilakukan dikelas II, terdapat kondisi riil pembelajaran yang dapat diidentifikasi yaitu :

- Belum tersedianya media pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Arab materi pokok mengenal kosa kata Bahasa Arab tentang Benda-benda diruang makan..
- Pemahaman siswa tentang jenis- jenis musik tradisional masih abstrak karena penyampaian materi dari guru hanya sebatas penjelasan verbalistis yang kurang cukup sesuai untuk materi pokok mengenal kosa kata Bahasa Arab, sehingga perlu adanya bantuan media pembelajaran.
- Fasilitas yang terdapat pada sekolah belum cukup lengkap misalya LCD hanya berjumlah beberapa buah yang pemakaiannya harus bergantian dengan kelas lain. Pembelajaran memakai LCD tidak sering dilakukan dikarenakan harus memasang dan mencopot secara manual sehingga memotong jampelajaran.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data atau informasi digunakan untuk menjadikan produk media modul cetak. Data diperoleh dengan cara :

- Observasi
Bertujuan untuk mengetahui keadaan awal siswa MI dan menemukan masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran dan mengumpulkan data tentang fasilitas yang sudah dimiliki sekolah tersebut
- Wawancara
Untuk mengumpulkan data awal meliputi karakteristik siswa, metode pembelajaran dan materi-materi yang diajarkan, serta kesulitan siswa dalam proses pembelajaran dikelas.
- Dokumentasi
Dokumentasi digunakan untuk mencari data mengenai silabus pembelajaran, RPP, daftar nama siswa dan daftar nilai siswa.

3. Desain Produk

Pada tahap desain produk, masih berupa draft awal produk. Pengembang melakukan konsultasi kepada ahli materi yang sudah memahami secara menyeluruh tentang materi yang dimuat ke dalam modul. Pengembang juga melakukan konsultasi dengan ahli media dengan tujuan mendapatkan desain media yang sesuai.

Adapun kegiatan yang dilakukan adalah :

- Pra produksi
Tahap pra produksi ini dilaksanakan dengan membuat *storyboard* terlebih dahulu. Dimana *storyboard* yang digunakan dalam mengembangkan media visual *flashcard* ini bertujuan sebagai gambaran awal sebelum melaksanakan produksi media visual *flashcard*, sehingga dapat memudahkan dalam proses pelaksanaan produksi.
- Produksi
Setelah *storyboard* dibuat dan kosakata yang akan digunakan sebagai media visual ditentukan, maka langkah selanjutnya adalah membuat melaksanakan produksi berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya.
 - Memilih gambar yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas II MI/SD. Gambar yang dipilih berjenis kartun bertujuan agar lebih menarik saat siswa memainkannya.
 - Menentukan ukuran *flashcard* dan buku cerita berkantong
 - Pemilihan Warna
 - Mendesain media visual *flashcard*
 - Mendesain buku cerita berkantong
 - Bahan media kartu (*flashcard*)
 - Bahan buku cerita berkantong
 - Bahan penyerta

4. Validasi desain

Validasi desain merupakan tahap evaluasi terhadap modul yang telah dikembangkan. Penilaian atau evaluasi dilakukan sebagai upaya untuk memastikan bahwa modul yang dihasilkan bisa dikatakan layak untuk digunakan.

5. Revisi Desain

Kegiatan validasi terhadap media yang dikembangkan meliputi kegiatan *review* materi dan media oleh 2 orang ahli materi, 1 ahli pembelajaran dan juga 2 orang ahli media.

- a. Kegiatan perbaikan dari ahli materi :
 - Perbaikan Tulisan pada cover
 - Perbaikan cara baca kosakata
- b. Kegiatan perbaikan dari ahli pembelajaran :
 - Perbaikan tujuan pembelajaran dalam RPP
 - Perbaikan urutan kegiatan dalam RPP
- c. Kegiatan perbaikan dari ahli media :
 - Perbaikan karakter anak
 - Perbaikan gambar benda-benda di ruang makan
 - Perbaikan bagian belakang kartu

6. Uji Coba Produk

Setelah melakukan revisi desain kemudian pengembang melaksanakan langkah selanjutnya, yakni uji coba produk. Uji coba produk dibagi menjadi 2 tahap, berikut hasil data yang diperoleh dari hasil uji coba produk :

- a. Uji perorangan atau satu-satu yang dilakukan kepada 3 orang siswa,
Pada kegiatan ini pengembang melakukan kegiatan uji coba satu-satu setelah merevisi desain produk. Subjek uji coba adalah siswa kelas II MI Nurul Ulum sejumlah 3 orang. Uji coba dilaksanakan dengan memberikan wawancara.
- b. Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 6 siswa,
Uji coba ini dilakukan setelah melaksanakan uji coba perorangan. Subjek uji coba masih sama yaitu siswa kelas II MI Nurul Ulum yang sampelnya diambil secara acak yang mampu mewakili seluruh populasi target dengan menggunakan 6 siswa. Uji coba juga dilakukan dengan metode wawancara.

7. Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan setelah mengetahui hasil dari uji coba perorangan dan kelompok kecil yang menghasilkan tidak

adanya revisi pada media visual *flashcard*. Maka dari itu akan dilanjutkan pada Uji Coba Pemakaian (Kelompok Besar).

8. Uji Coba Pemakaian (Uji Coba Kelompok Besar), yaitu :

Setelah melakukan proses revisi produk yang pengembang lakukan adalah uji coba pemakaian, dalam hal ini pengembang menggunakan kelas II MI Nurul Ulum yang merupakan kelas subjek penelitian. yang menjadi tolak ukur terakhir apakah media modul tersebut sudah efektif dan layak digunakan oleh siswa. Selain memberikan wawancara yang ditujukan untuk siswa, pada pengujian tahap ini juga dilakukan dengan cara pemberian penilaian melalui *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah menggunakan media modul yang diukur melalui hasil belajar yang didapat dari *pre-test* dan *post-test*. Langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah :

- a. Melakukan uji awal sebelum menggunakan modul (*pre-test*), uji awal dimaksudkan untuk melakukan uji coba kepada siswa. Uji coba ini dilakukan dengan memberikan soal tes tanpa menggunakan media visual *flashcard* yang dikembangkan. Uji coba ini dilakukan pada siswa sejumlah 30 orang, dengan waktu pengerjaan 30 menit. Uji coba ini dilakukan pada saat awal penelitian di laksanakan.
- b. Setelah melaksanakan uji coba *pre-test*, di tahap ini pengembang memberikan *treatment* kepada siswa dengan cara melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media visual *flashcard* yang sudah dikembangkan sebelumnya. Pembelajaran ini berlangsung ± dalam 2X pertemuan.
- c. Pada tahap terakhir setelah pemberian *treatment*, di akhir pembelajaran kemudian pengembang memberikan soal tes kembali kepada siswa yang sudah melakukan pembelajaran menggunakan media visual *flashcard* yang telah dipelajari sebelumnya. Soal tes inilah yang digunakan sebagai *post-test* untuk siswa yang hasilnya di akumulasi dan dibandingkan dengan nilai pada *pre-test* yang telah dilakukan diawal sebelum adanya pembelajaran menggunakan media. Langkah ini dilaksanakan pengembang untuk mengetahui hasil akhir uji coba

pemakaian yang telah dilaksanakan ini bisa dikatakan efektif atau tidak. Dan untuk tahap terakhir peneliti kembali menyebarkan wawancara yang ditujukan kepada seluruh siswa dalam kelompok besar untuk mengetahui hasil akhir kelayakan media.

9. Revisi Produk

Setelah melakukan uji coba pemakaian, hasil analisis menunjukkan bahwa media visual *flashcard* cetak materi pokok kosakata Bahasa Arab tentang benda-benda di ruang makan tidak perlu direvisi dikarenakan hasil dari uji coba pemakaian sudah dapat dikatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran, sehingga media ini sudah menjadi akhir atau *final project* pengembangan media modul cetak.

Analisis data merupakan proses penyusunan secara sistematis data yang diperoleh dari lapangan. Data yang dianalisis diperoleh dari wawancara yang telah disebarkan kepada ahli materi, pembelajaran, media dan siswa. Serta memberikan soal *pretest-posttest* yang ditujukan untuk siswa. Hasil dari analisis data digunakan sebagai dasar untuk membuat kesimpulan tentang media yang telah dikembangkan.

Hasil perhitungan angket menggunakan rumus analisis deskriptif penilaian setiap aspek adalah :

- a) Ahli Materi 91,66
- b) Ahli Pembelajaran 83,86
- c) Ahli Media 84,99
- d) Perorangan 95,2
- e) Kelompok Kecil 85,6
- f) Kelompok Besar 89,8

Untuk hasil perhitungan data *pretest-posttest* diperoleh perhitungan dengan taraf signifikan 5% (Sugiyono, 2010), $d.b = N-1 = 30-1 = 29$ (dikonsultasikan dengan tabel nilai t) dengan nilai $t_{0,05}$ harga $t_{tabel} = 2,05$. Maka dapat diketahui bahwa t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} dengan perbandingan angka $t_{hitung} = 11,33 > t_{tabel} = 2,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media visual *flashcard* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kosa kata bahasa Arab materi pokok benda-benda di ruang makan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Visual *flashcard* materi pokok benda-benda di ruang makan layak serta efektif pada mata pelajaran Bahasa Arab kelas II MI Nurul Ulum Sidorejo kebonsari Madiun.

1. Saran Pemanfaatan

Dalam pemanfaatan media visual *flashcard* yang telah dikembangkan, diharapkan guru

mampu memperhatikan beberapa hal penting, diantaranya sebagai berikut :

- a. Produk yang dikembangkan dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran materi pokok benda-benda di ruang makan mata pelajaran bahasa Arab.
- b. Untuk mendapatkan hasil yang baik, guru dapat memberikan permainan kepada siswa setelah pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media visual *flashcard*.

2. Saran Desiminasi

Pengembangan ini menghasilkan media visual *flashcard* dengan materi pokok benda-benda di ruang makan mata pelajaran bahasa Arab kelas II MI Nurul Ulum Sidorejo Kebonsari Madiun. Apabila media visual *flashcard* ini digunakan untuk siswa/sekolah lain maka harus dilakukan identifikasi kembali terutama analisis kebutuhan, karakteristik siswa, kondisi lingkungan, kurikulum yang digunakan, waktu yang dibutuhkan serta dana yang dibutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1977. *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta : CV. Rajawali Citra.
- Anderson, Ronaldh, 1994. *Pemilihan dan pengembangan media untuk pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Arikunto suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Aqib Zainal, 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: PENERBIT YRAMA WIDYA
- .Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. raja Grafindo Persada.
- Degeng, I Nyoman Sudana. (1989). *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variable*. Jakarta: Depdikbud
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Educational Technology*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Pegig Arthana, I Ketut dan Kusuma Dewi, Damajanti. 2005. *Evaluasi Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press
- Rusijono dan Mustaji. 2008. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa Press.

- Sadiman, A, S, dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Seels, Barbara B & Richey, Rita. 1994. *Teknologi pembelajaran. Definisi dan kawasannya*. Jakarta: unit percetakan UNJ.
- Smaldino E, Sharon, Lowther L, Debora & Russel D, James. 2014. *Instructional technology & media for learning (teknologi pembelajaran dan media untuk belajar) edisi kesembilan*. Jakarta: Kencana
- Sudjana, Nana, dan Rivai, Ahmad, 2010, *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algendindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Web Kementerian Agama. 2013. Lampiran Surat Keputusan Direktur Jenderal Islam. (Online)
(http://pendis.kemenag.go.id/Lamp.SK-Dirjen_No.2676-2013-KI-KD_PAI-BHS_ARAB-KURMA_13_2.pdf diakses tanggal 12 Januari 2015, 09:00 am).
- Web Kementerian Agama. 2012. *Pembelajaran Mufradat (Kosa Kata) Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. (Online)
(<http://bdkjakarta.kemenag.go.id/index.php?a=artikel&id=870> diakses tanggal 13 Januari 2015, 11:30 am).
- Web Wikipedia. *Teori Perkembangan Kognitif*. (Online)
(https://id.wikipedia.org/wiki/Teori_perkembangan_kognitif diakses tanggal 01 Juli 2015, 18:36 am)

