



## Research Article

# Pengaruh Permainan Truth or Dare Terhadap Keterampilan Bicara Bahasa Arab Siswa

Muhammad A'inul Haq<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Institut Keislaman Abdullah Faqih Gresik, Indonesia

### Article Info

Received: 14 September 2021  
Revised: 06 Oktober 2021  
Accepted: 01 November 2021  
Available online: 10 Desember 2021

### Keywords:

Truth or Dare;  
Keterampilan Bicara;

p\_2775-2682/e\_2775-2690

© 2020 The Authors. Published by  
Academia Publication. Ltd This is  
an open access article under the CC  
BY-SA license.



### Abstract

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *truth or dare* terhadap keterampilan berbicara Bahasa Arab *maharah al-kalam* siswa kelas VII Mts Mambaus Sholihin. Penelitian ini dilakukan secara luring. Adapun desain yang digunakan adalah one group pre-test & post-test. Populasi adalah peserta didik siswa kelas VII Mts Mambaus Sholihin. Pengambilan sampel dilakukan dengan jumlah semua peserta didik 16 siswa sample Population. Teknik pengumpulan data adalah pemberian pre-test sebelum penerapan permainan *truth or dare* dan post-test sesudah penerapannya, Adapun hasil dari penelitian dapat diketahui dengan nilai rata-rata nilai anak dalam materi *maharah al-kalam* pre-test yaitu 68,7 dan post-test 83,7 yang mana rata-rata memiliki perbedaan yang sangat signifikan, serta dengan melihat nilai t-test 8,24 lebih besar dari nilai (t-table 5% 2,13) dan (t-table 1% 2,95) yaitu dengan sample 15 siswa. oleh karna nilai t-0 lebih besar daripada nilai H-0 maka Ha diterima dan Ho ditolak berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa Permainan Truth or Dare sangat berpengaruh terhadap kemampuan bicara *maharah al-kalam* siswa kelas VII Mts Mambaus Sholihin.

### To Cite this article:

Haq, M. A. (2021). Pengaruh Permainan Truth or Dare Terhadap Keterampilan Bicara Bahasa Arab Siswa. *Journal of Education and Religious Studies*, Vol. 01 No. 03 Desember 2021. DOI: <http://dx.doi.org/10.57060/jers.v1i03.48>

## INTRODUCTION

Bahasa Arab dikenal memiliki empat keterampilan berbahasa *al-Maharat al-Lughawiyah al-Arba'ah* yaitu: keterampilan mendengar *maharah al-istima*, keterampilan membaca *maharah al-qira'ah*, keterampilan menulis *maharah al-kitabah*, dan keterampilan berbicara *maharah al-kalam*. Keterampilan berbicara *maharah al-kalam* (Mustofa; 2011) merupakan salah satu jenis keterampilan yang ingin dicapai dalam pengajaran bahasa modern termasuk bahasa Arab. Proses belajar berbicara bahasa asing akan mudah jika pembicara secara aktif terlibat dalam upaya berkomunikasi (Aziez & Alwasilah; 1996).

Upaya berkomunikasi tentunya dengan pembiasaan, pembiasaan itu sendiri wujud pelaksanaannya latihan berulang-ulang, Bahasa dinilai sebagai bagian dari kebiasaan atau perilaku bahasa yang diperoleh oleh seorang anak kecil secara bertahap dari mendengar *al-istima*, menirukan *at-taqlid*, serta mengulangan *at-tikrar* hingga bahasa itu dikuasai dengan baik dan menjadi kebiasaan (Qasim; 2000).

Pengajaran Keterampilan berbicara *maharah al-kalam* tidaklah mudah bahkan lebih sulit dibanding dengan bahasa pertama *mother tanguge* karena bahasa Arab merupakan bahasa asing, maka dari itu seorang guru bahasa harus memiliki kompetensi pedagogik diantaranya memanfaatkan teknologi atau media pembelajaran, dan salah satunya yaitu media permainan kartu *Truth and Dare*, Media pembelajaran merupakan perangkat alat bantu atau

\*Dosen pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Islam Institut Keislaman Abdullah Faqih Gresik, Indonesia (ainulfelays77@gmail.com)

pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik (Arsyad: 2013).

Media permainan kartu *Truth or Dare* adalah media permainan yang terdiri dari dua kartu, yaitu kartu *Truth* yang artinya menjawab dengan jujur “ya / tidak” dan kartu *Dare*, yang artinya menjawab dengan alasan disertai bukti atau tantangan. Menurut Hartini et.al menyatakan bahwa media permainan kartu bahasa dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam penguasaan kosakata (Gunawan & Soraya: 2016). Dan juga pendapat Herliani, strategi permainan kartu *Truth or Dare* merupakan salah satu strategi baru dalam pembelajaran yang mana bisa mengajak siswa lebih aktif, dalam belajar lebih kritis dalam berfikir, yang bertujuan agar siswa saling bekerja sama antar kelompok belajar, serta menumbuhkan kreativitas siswa (Herliani: 2016).

Pentingnya penggunaan media permainan kartu *Truth or Dare* dapat merangsang siswa untuk berperan aktif dalam proses kegiatan belajar-mengajar, karena media permainan ini dapat memberikan umpan balik sehingga kegiatan belajar-mengajar menjadi lebih hidup dan efektif, dan juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, baik mandiri maupun kelompok. Sehingga dapat memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa (Indayanti, et.al: tt).

Dari wawancara yang dilakukan peneliti dengan siswa kelas VII D Mts Mambaus Sholihin diperoleh 90% siswa sangat tertarik apabila pada pembelajaran dan pengajaran keterampilan berbicara maharah al-kalam dilakukan dengan cara belajar sambil bermain. Akan tetapi dalam proses pembelajarannya, guru belum pernah menyiapkan dan menyisihkan kegiatan permainan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan terbatasnya media permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara maharah al-kalam

Disamping itu kondisi tersebut diperparah dengan dominasi Guru dalam kelas yang mana hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran. Guru tidak pernah memanfaatkan fasilitas sekolah seperti media dan sumber belajar terkait materi yang diajarkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan suatu upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara maharah al-kalam siswa dengan menerapkan media pembelajaran berupa permainan kartu *Truth or Dare*, Oleh karena itu peneliti tertarik untuk menerapkannya pada mata pelajaran materi maharah al-kalam, dengan judul penelitian “Pengaruh Permainan *Truth or Dare* untuk Melatih Ketrampilan Berbicara Siswa Kelas VII Mts Mambaus Sholihin”.

## LITERATURE REVIEW

### Media Permainan *Truth and Dare*

Menurut Gerlach dan Eli, Media merupakan sekumpulan materi kejadian dapat membangun suatu kondisi yang mana denganya siswa dapat memperoleh suatu pengetahuan, keterampilan dan sikap (Sundayana: 2013; Anam & Firdaus: 2020). Adapun menurut Gagne, media adalah sekumpulan komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan belajar (Anam & Rihadatus Aisy: 2019). Sedangkan Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat memberikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Sadiman, et.al: 2010)

Permainan *Truth and Dare* berasal dari Bahasa Inggris yang mempunyai arti kebenaran dan berani. Indayanti memaparkan permainan *Truth and Dare* merupakan suatu permainan yang dilakukan secara berkelompok, yaitu dengan menggunakan dua kartu *Truth* dan kartu *Dare*. Kartu *Truth* berisikan pertanyaan yang jawabannya “Ya/Tidak”, sedangkan kartu *Dare* berisikan pertanyaan yang jawabannya tantangan (Indayant, et.al: 2016)

Hal diatas sependapat dengan apa yang diutarakan sigit priatmoko yaitu sebuah permainan yang didalamnya berisi pertanyaan dijawab secara jujur dan berisi tantangan yang dilakukan secara berani (Priatmoko, et.al: 2008). Sedang herliani mengemukakan permainan *Truth and Dare* adalah suatu strategi pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar aktif dan bertujuan agar siswa saling bekerja sama dalam proses belajar serta menumbuhkan daya kreatifitas pada siswa (Herliani: 2016)

Langkah-Langkah Media Permainan *Truth or Dare*. Menurut Sigit Priatmoko dkk, langkah-langkah pembelajaran menggunakan media permainan *Truth or Dare* adalah sebagai berikut:

1. Tahap persiapan, pada tahap ini guru membagi siswa menjadi enam kelompok. Selanjutnya guru menerangkan aturan permainan,
2. Tahap inti, permainan dimulai dari kelompok 1. Wakil kelompok 1 melempar sebuah koin ke atas untuk mengundi jenis kartu apa yang akan dimainkan. Jika hasilnya sisi koin yang bertuliskan “T” di bagian atas, maka perwakilan kelompok mengambil satu buah kartu *Truth* yang telah disediakan guru di depan kelas. Begitu pula

sebaliknya jika hasilnya koin yang bertuliskan "D" di bagian atas, maka perwakilan kelompok mengambil satu kartu Dare. Kemudian perwakilan kelompok membacakan perintah atau pertanyaan yang tertulis di sisi belakang kartu. Kelompok 1 menjawab pertanyaan tadi atas dasar diskusi kelompoknya dalam batas waktu 90 detik. Jika jawaban benar, maka berhak mendapat nilai 100. Jika tidak dapat menjawab atau jawaban yang dikemukakan salah, maka pertanyaan tadi akan dilemparkan pada kelompok selanjutnya. Permainan yang sama sama seperti yang dilakukan kelompok 1 lalu dilanjutkan pada kelompok 2, lalu kelompok 3 dan seterusnya. Dan kelompok yang mendapat 14 poin terbanyak adalah pemenang permainan Truth or Dare ini,

3. Tahap Menurut Gerlach dan Eli, Media merupakan sekumpulan materi kejadian dapat membangun suatu kondisi yang mana denganya siswa dapat memperoleh suatu pengetahuan, keterampilan dan sikap. Adapun menurut Gagne, media adalah sekumpulan komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan belajar. Sedangkan Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat memberikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

### **Kelebihan dan Kekurangan Permainan Truth and Dare**

Permainan Truth and Dare yang dilakukan pada pembelajaran memiliki beberapa kelebihan (Priatmoko: 2008) yaitu 1) dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan sehingga antusiasme siswa terhadap pembelajaran semakin bertambah; 2) Siswa dilibatkan secara langsung dalam permainan, guru hanya sebagai juri atau motivator dan validator; dan 3) Suasana komprehensif selama permainan dapat memicu siswa untuk menjadi yang terbaik diantara siswa yang lainnya. Sehingga tujuan pembelajaran untuk membantu siswa mencapai kompetensi dasar lebih mudah. Adapun kekurangannya ialah 1) pertanyaan-pertanyaan dalam kartu Truth maupun kartu Dare belum sepenuhnya mencakup bahan yang dipertanyakan dalam instrumen uji kemampuan kognitif; 2) apabila manajemen waktu dengan tidak baik maka tujuan dari pembelajaran tidak tercapai; 3) apabila pengelolaan kelas tidak tepat dapat menimbulkan keributan yang mengganggu jalannya proses pembelajaran.

### **Keterampilan Berbicara Bahasa Arab**

Keterampilan berbicara (maharah al-kalam/speaking skill) adalah kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran berupa ide, pendapat, keinginan, atau perasaan kepada mitra bicara. Dalam makna yang lebih luas, berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar dan dilihat yang memanfaatkan sejumlah otot tubuh manusia untuk menyampaikan pikiran dalam rangka memenuhi kebutuhannya, sehingga keterampilan berbicara dianggap sebagai bagian yang sangat mendasar dalam mempelajari bahasa asing. Sedangkan maharah kalam adalah berbicara secara terus-menerus tanpa henti tanpa mengulang kosakata yang sama dengan menggunakan pengungkapan bunyi

Tujuan Keterampilan Berbicara bahasa arab tidak lain; a) agar dapat mengucapkan ungkapan-ungkapan berbahasa arab; b) agar dapat mengucapkan ungkapan-ungkapan yang berbeda atau menyerupainya; c) agar dapat membedakan ungkapan yang dibaca panjang dan yang dibaca pendek; d) dapat menelusuri dan menggali manuskrip-manuskrip dan literatur-literatur berbahasa Arab; e) dapat mengungkapkan ungkapan yang jelas dan dimengerti tentang dirinya sendiri; dan f) mampu berpikir tentang bahasa Arab dan mengungkapkannya secara cepat dalam situasi dan kondisi apapun (Taufik: 2011).

### **Tes Keterampilan Berbicara**

Menurut Subhayani (2017) penilaian keterampilan berbicara meliputi kegiatan menganalisis dan menafsirkan proses belajar siswa dengan melakukan tes keterampilan berbicara. Tes keterampilan berbicara ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan berbicara seseorang dalam menggunakan bahasa secara lisan dalam mengungkapkan pikiran, keinginan, ide, dan keberadaannya. Ada berbagai macam tes yang dapat dilakukan untuk mengukur keterampilan berbicara siswa salah satunya tes diskusi atau percakapan. Dari tes tersebut dapat dinilai dari aspek pelafalan, kelancaran berbicara, penguasaan materi, kepercayaan diri, kinesik dan aspek-aspek lainnya. Tes berbicara digunakan untuk menguji pembelajar, baik secara individual maupun kelompok.

## **METHOD**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis kegiatan penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitian (Sugiyono: 2013). Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimen atau disebut sebagai eksperimen yang tidak sebenarnya (semu).

Sedangkan desainnya menggunakan one group pre-test – post-test. Dalam one group pre-test – post-test terdapat pre-test sebelum diberi perlakuan (Sugiyono: 2014). Dengan demikian hasil perlakuan dapat lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Langkah-langkah dalam one group pre-test – post-test yaitu: (1) pelaksanaan pre-test untuk mengukur variable terikat, (2) pelaksanaan perlakuan atau eksperimen, dan (3) pelaksanaan posttest untuk mengukur hasil atau dampak terhadap variabel tersebut.

Populasi dan Sampel Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono; 2013). Populasi merupakan seluruh objek yang kemudian akan diteliti, maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di kelas VII Mts Mambaus Sholihin yang berjumlah 16 siswa. Sampel adalah sebagian dari subjek penelitian yang dipilih dan dianggap mewakili keseluruhan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Maka sampel yang diambil siswa kelas VII Mts Mambaus Sholihin dengan jumlah 16 siswa sebagai kelas eksperimen dan akan diberi metode *Edutainment*.

## RESULT

Berdasarkan dari observasi dan pengamatan peneliti dapat disimpulkan bahwa cara menerapkan media permainan Truth or Dare ini dapat melalui beberapa tahapan, yaitu.

1. Tahap persiapan, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 siswa, serta menerangkan aturan permainan,
2. Tahap inti, permainan dimulai dari kelompok 1. Wakil kelompok 1 melempar sebuah koin untuk mengundi jenis kartu apa yang akan dimainkan. Jika hasilnya sisi koin yang bertuliskan “T” di bagian atas, maka perwakilan kelompok mengambil satu buah kartu Truth yang telah disediakan guru di depan kelas. Begitu pula sebaliknya, jika koin hasilnya koin yang bertuliskan “D” di bagian atas, maka perwakilan kelompok mengambil satu buah kartu Dare. Perwakilan kelompok membacakan perintah atau pertanyaan yang tertulis di sisi belakang kartu. Kelompok 1 menjawab pertanyaan atau perintah tadi atas dasar diskusi kelompoknya dalam waktu 90 detik. Jika jawaban benar, maka berhak mendapat poin 100. Jika tidak dapat menjawab atau jawaban yang dikemukakan salah, maka pertanyaan tadi akan dilemparkan pada kelompok selanjutnya. Permainan yang sama seperti yang dilakukan kelompok 1 lalu dilanjutkan bagi kelompok 2, lalu kelompok 3 dan seterusnya. Kelompok yang mendapatkan poin terbanyak adalah permainan Truth or Dare.
3. Tahap penutupan, pada tahap ini pemenang telah didapatkan. Guru memberikan reward pada kelompok pemenang. Hal ini bertujuan untuk memotivasi kelompok lain agar lebih semangat dalam belajar.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui “Pengaruh Permainan Truth or Dare terhadap Ketrampilan Berbicara maharah al-kalam Siswa Kelas VII Mts Mambaus Sholihin, maka dari itu peneliti mengadakan Test Ketrampilan Berbicara maharah al-kalam sebanyak dua kali, yaitu; Test sebelum diterapkan Permainan Truth or Dare dan Test sesudah diterapkan Permainan Truth or Dare, Adapun nilai-nilai Test sebagai berikut: Hasil Tes Siswa dalam Materi Ketrampilan Berbicara dapat dilihat pada table berikut:

**Tabel 1.1**  
**Hasil Tes Siswa dalam Materi Ketrampilan Berbicara**

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Alamul Huda	70	80
2	Nashiruddin	80	90
3	Abdul Rohman	70	90
4	Sauqil Marom	60	70
5	Ulil Albab	60	80
6	Nafis Muhammad	70	90
7	Shofarul adam	70	80
8	Hibatul Wafi	60	90
9	Reza Hutama	80	90
10	Anshor M	70	80
11	Sayyidi N	60	90

12	Ishom Haidar	80	80
13	Badrut Tamam	60	90
14	Wahyu Eko	60	90
15	Zaydul U	70	80
16	Zaini Hasan	80	80
Jumlah		1100	1340
Rata-rata		68,7	83,7

Mean dari selisih hasil pretest dan posttest (Md) dalam pengaruh permainan Truth or Dare terhadap kemampuan bicara maharah al-kalam siswa kelas VII Mts Mambaus Sholihin, dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$MD = \frac{\sum D}{N} = \frac{240}{16} = 15$$

$$\sum X^2 D = \frac{\sum D^2}{N} = \frac{(\sum D)^2}{N}$$

$$4400 - \frac{(240)^2}{16} = 4400 - \frac{57600}{16}$$

$$4400 - 3600$$

$$800$$

Menghitung koefisien dari pengaruh permainan Truth or Dare terhadap kemampuan bicara maharah al-kalam siswa kelas VII Mts Mambaus Sholihin

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

$$t = \frac{15}{\sqrt{\frac{800}{16(15)}}} = \frac{15}{\sqrt{\frac{800}{240}}}$$

$$t = \frac{15}{\sqrt{3,33}} = \frac{15}{1,82}$$

$$t = 8,24$$

Dari hasil nilai diatas kita dapat mengetahui bahwa antara variable nilai pretest yaitu 1100 dan posttest 1340 mempunyai perbedaan yang signifikan, serta dengan melihat nilai t-test 8,24 lebih besar dari nilai t-table 5% yaitu 2,13 dan t-table 1% yaitu 2.95, dengan sample 15 siswa. karna nilai t-0 lebih besar daripada nilai H-0 maka Ha diterima dan Ho ditolak (Ada pengaruh permainan Truth or Dare terhadap kemampuan bicara siswa kelas VII Mts Mambaus Sholihin). Ho: Tidak ada pengaruh permainan Truth or Dare terhadap kemampuan bicara siswa kelas VII Mts Mambaus Sholihin. Ha: Ada pengaruh permainan Truth or Dare terhadap kemampuan bicara siswa kelas VII Mts Mambaus Sholihin.

### CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan Truth or Dare dapat meningkatkan ketrampilan bicara maharah al-kalam siswa, yang ditunjukkan dengan perolehan skor rata-rata skor gain yang diperoleh peserta didik sebesar 8,37 dan tergolong kategori peningkatan yang tinggi

Adapun saran berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh adalah penggunaan media permainan Truth or Dare memerlukan banyak waktu pada pelaksanaannya, sehingga diharapkan untuk benar-benar menggunakan waktu dengan sedisplin mungkin agar pelaksanaan dalam proses pembelajaran tidak banyak menghabiskan waktu dan dalam proses pelaksanaannya, penggunaan media permainan Truth or Dare membuat kelas sedikit ramai, sehingga guru perlu mengkondisikan kelas agar kelas menjadi kondusif. Kemudian disarankan kepada pihak lain yang berkeinginan melakukan penelitian dengan menggunakan media Truth or Dare untuk diterapkan pada materi lain selain materi ketrampilan bicara.

### REKOMENDASI

Peneliti selanjutnya bisa mengkaji tentang bagaimna Permainan Truth or Dare bisa lebih efektif jika dikombinasikan dengan metode pembelajaran lain atau model pembelajaran tertentu.

## ACKNOWLEDGEMENT

Penyelenggaraan penelitian ini tidak lain karena adanya dukungan secara formal dari Institusi peneliti yaitu Institut Keislaman Abdullah Faqih Gresik, maka dari itu kami ucapkan terima kasih banyak atas kesempatan yang diberikan, terutama kepada LPPM INKAFA Gresik.

## REFERENCES

- Anam, S., & RihadatuAisy, N. M. (2019, November). Pengajaran Agama Berbasis Mobile Learning. In *Proceedings of Annual Conference for Muslim Scholars* (Vol. 3, No. 1, pp. 522-532).
- Anam, S., & Firdaus, A. A. (2020). Penggunaan Learning Resources Dalam Proses Pembelajaran Agama Islam. *JALIE; Journal of Applied Linguistics and Islamic Education*, 4(01), 53-70.
- Arsyad, Azhar, Media Pembelajaran, Jakarta: PT Raja Grafindo, 2013
- Aziez, Furqanul & Chaedar Alwasilah, Pengajaran Bahasa Komunikatif, Bandung: Remaja Rosdakarya, 1996.
- Arief S. Sadiman, dkk, Media Pendidikan, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010.
- Evi Nurul Indayanti, dkk, Penerapan Permainan Truth or Dare Materi Sistem Ekskresi terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP, E-Journal UNESA, Surabaya: UNESA
- Hartini, Gunawan, I., & Suraya, S. N. (2012). Persepsi mahasiswa terhadap kualitas pelayanan pendidikan FIP IKIP PGRI Madiun. *Jurnal Pendidikan*, 18(1). Retrieved from <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/JP/article/view/>
- Herliani, Penggunaan taksonomi SOLO (Structure of Observed Learning Outcomes) pada pembelajaran kooperatif Truth and Dare dengan Quick on the Draw untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa pada Biologi SMA. E-Journal Proceeding Biology Education Conference, <https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/view/570>, 2016
- Hermawan, Acep Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2009
- Mustofa, Syaiful Startegi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif, Malang: UIN Malik Press, 2011
- Rosyidi, Abd. Wahab & Mamlu'atul Ni'mah, Abd. Wahab Rosyidi & Mamlu'atul Ni'mah, Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab, (Malang: UIN-Maliki Press, 20110
- Subhayani, Sa'adiyah, & Armia. Keterampilan berbicara. syiah kuala university press. 2017
- Soewadi, Jusuf Pengantar Metodologi Penelitian. Jakarta: Mitra Wacana Media, 2012
- Sugiyono, Model Penelitian Bandung: Alfabeta, 2013.
- \_\_\_\_\_. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualiatatif dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2014.
- \_\_\_\_\_, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, Cet. Ke-23 Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sigit Priatmoko, dkk., "Pengaruh Media Permainan Truth And Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Kimia SMA dengan Visi Sets. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 2.
- Sundayana, Rostina, Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika, Bandung: Alfabeta, 2013
- Taufik, Pembelajaran Bahasa Arab MI metode aplikatif dan inovatif berbasis ICT, (Surabaya: PMN, 2011
- Qasim, Anas Muhammad Ahmad, *Muqaddimah fi Sikulujyah al-Lughah*, Beirut: Markaz al-Iskandariyah li al-Kitab, 2000