

MEDIA GAME RESIDENT EVIL 8 - VILLAGE DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MEMBACA DAN MENULIS

(Studi Kasus di PP. Darul Lughah wal Qur'an Palengaan Daya Palengaan Pamekasan)

Mohammad Zainal Hamdy

Sekolah Tinggi Ilmu Bahasa Arab Darul Ulum Banyuanyar Pamekasan

Email: Hamdyhernandez14@gmail.com

Wiwik Prasetyo Ningsih

Sekolah Tinggi Ilmu Bahasa Arab Darul Ulum Banyuanyar Pamekasan

Email: Wiwik.prasetya.nings@gmail.com

Abstrack

The teacher is the most influential person in the formation and personal direction or character of students. Therefore, as Arabic language teachers are required to always be creative and innovate in terms of the learning process so as not to reduce students' interest in learning Arabic and not turn to foreign languages that are considered fresher and newer such as Mandarin, German, or French. A good learning process requires materials, methods, media, and teacher creativity to attract students' interest in learning Arabic. The use of learning media is one aspect that can affect interest in learning Arabic. Without the media, interest in learning languages can be reduced, especially for beginners. Resident Evil 8 Game – Village is one of the games in which it contains secret messages that must be understood and solved from various missions that must be completed. This study will explain how the process of learning Arabic using the media Game Resident Evil 8 – Village in PP. Darul Lughah wal Qur'an so that it will become a benchmark for other Arabic teachers when teaching Arabic, one of which is by using media that is preferred by students who mostly like games rather than studying. By using this media, students will not feel that they are learning.

Keywords: *Media, Resident Evil 8 – Village, Reading and Writing Skills*

Pendahuluan

Bahasa adalah keajaiban terbesar yang memiliki nilai intrinsik dalam kehidupan setiap bangsa, karena bahasa merupakan alat yang dapat membawa gagasan, mentransmisikan konsep, dan dengan demikian menjalin hubungan komunikasi antara orang-

orang dari satu bangsa, dan melalui itu, ada kedekatan, kesamaan dan harmoni di antara mereka. (Salim, 2021)

Bahasa Arab merupakan salah satu dari 19 bahasa resmi internasional sebagaimana telah ditetapkan oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB). (Mubarak, 2019) dan juga sudah menjadi bahasa resmi di berbagai

negara kawasan Afrika Utara dan Asia Barat serta menjadi bahasa Pendidikan, hubungan diplomasi, transaksi ekonomi, sosial dan budaya.(Hamdy, 2020)

Bahasa Arab juga dianggap sebagai bahasa suci karena merupakan bahasa Al-Qur'an, di mana shalat dan ibadah lainnya dalam agama Islam dilakukan hanya dengan menggunakan bahasa Arab, dan merupakan bahasa ritual di suatu negara. Bahasa Arab adalah bahasa tertua yang masih memiliki ciri khas kata, struktur, morfologi, tata bahasa, sastra, dan imajinasi, dengan kemampuan mengungkapkan pemahaman ilmu yang berbeda-beda.(Salim, 2021)

Bahasa Arab sudah menjadi mata pelajaran wajib di hampir seluruh lembaga di Indonesia terutama di Pondok Pesantren. Pembelajaran Bahasa arab telah memasuki era baru menyesuaikan dengan perkembangan zaman yang teknologinya berkembang dengan sangat pesat. Disamping itu, Bahasa-bahasa lain seperti Mandarin, Prancis, Jerman sudah mulai “menjajah” dan mengganggu kedigdayaan Bahasa Arab di Pesantren. Sebagian besar Pondok pesantren sudah mulai terbuka untuk mempelajari bahasa asing tersebut untuk membuka

jalan persaingan pengetahuan di dunia global.

Guru adalah orang yang paling berpengaruh dalam pembentukan dan pengarahan pribadi ataupun karakter peserta didik.(Hamdy, 2019) Oleh karena itu, sebagai guru bahasa arab diharuskan untuk selalu berkreasi dan berinovasi dalam hal proses pembelajarannya agar tidak mengurangi minat peserta didik dalam belajar bahasa arab dan tidak berpaling pada bahasa asing yang lebih dianggap lebih *fresh* dan baru seperti bahasa mandarin, jerman, ataupun Prancis.

Proses pembelajaran yang baik membutuhkan materi, metode, media, serta kreatifitas guru untuk menarik minat belajar peserta didik pada bahasa arab.(Ningsih, 2018) Penggunaan media pembelajaran menjadi salahsatu aspek yang dapat mempengaruhi minat pada pembelajaran bahasa arab. Tanpa adanya media, minat mempelajari bahasa bisa berkurang terutama bagi para pemula. Dalam Pembelajaran Bahasa Arab terdapat pembelajaran Qawaid Nahwu dan Sharf, kosakata atau mufrodat, serta keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis dan untuk tingkatan yang lebih

tinggi ada pembelajaran sastra arab.(Ibrahim, 1991).

Dalam keterampilan bahasa, Membaca dan Menulis menjadi keterampilan yang lebih sulit daripada mendengar dan berbicara. Sehingga agar peserta didik maksimal dalam proses pembelajarannya dibutuhkan media, metode dan strategi yang tepat.

Game Resident Evil 8 – Village adalah Game yang resmi dirilis oleh Capcom pada 7 Mei 2021 dan menggunakan sudut pandang tokoh utama untuk memecahkan berbagai misi.(Kuncorojati, 2021) Game ini adalah salah satu permainan yang di dalamnya berisi tentang pesan-pesan rahasia yang harus dipahami dan dipecahkan dari berbagai misi yang harus diselesaikan.

Media ini cocok digunakan dalam pengembangan keterampilan membaca peserta didik dengan memahami pesan-pesan rahasia dan bagi guru bahasa arab dengan mengarahkan peserta didik untuk memahami sekaligus dapat membuat pesan-pesan rahasia yang bisa dipecahkan oleh peserta didik yang lain.

Penelitian ini akan memaparkan bagaimana proses pembelajaran bahasa arab menggunakan

media *Game Resident Evil 8 – Village* di PP. Darul Lughah wal Qur'an sehingga akan menjadi patokan bagi guru bahasa arab yang lain ketika mengajar bahasa arab salah satunya dengan menggunakan media yang disukai oleh peserta didik yang kebanyakan menyukai permainan daripada belajar. Dengan menggunakan media ini peserta didik tidak akan merasa bahwa ia sedang belajar.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Kualitatif. Penelitian kualitatif adalah proses pengumpulan data dalam waktu yang relative lebih lama dibandingkan dengan penelitian kuantitatif (Ad-Dhomin, 2007) dimana penelitian ini berusaha memahami apa dan bagaimana serta kapan dan dimana peristiwa terjadi sehingga pada akhirnya akan menghasilkan sebuah pemahaman tentang makna dan atau konsep, ciri, definisi, symbol atau deskripsi tentang sesuatu yang diteliti.(Latief, 2014)

Dan untuk mengumpulkan data berhubungan dengan proses pembelajaran keterampilan membaca dan menulis di Pondok tersebut peneliti

hadir 5 kali selama dua bulan dimulai tanggal 11 September 2021 sampai 10 November 2021 dalam rangka melakukan Wawancara (*Interview*) dan Pengamatan (*Observation*) untuk penelitian kualitatif. (Badar, 1994)

Dengan wawancara peneliti bisa mengetahui metode, kelebihan maupun kekurangan dari suatu proses (Al-Azzawi, 2018). Yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur dan tidak terstruktur (Ad-Dhomin, 2007) yang digunakan apabila ada permasalahan yang belum terjawab dengan jelas atau butuh terhadap pendalaman informasi dari proses pembelajaran keterampilan membaca dan menulis menggunakan media *Game Resident Evil 8 – Village* di Pondok tersebut.

Untuk proses pengamatan, peneliti menggunakan pengamatan tidak langsung baik itu mengamati peserta proses pembelajaran keterampilan membaca dan menulis menggunakan media menggunakan media *Game Resident Evil 8 – Village* di Pondok tersebut maupun mengamati tempat atau sarana dan prasarannya. (Hasan, 1996) Observasi memiliki kelebihan dan kekurangan, lebihnya Peneliti bisa

mendapatkan data sesuai dengan keadaan yang ada di lapangan. Kekurangannya adalah datanya terbatas karena tidak bisa mendapatkan data atau informasi dengan jangkauan skala besar jika populasinya banyak. (Ad-Dhomin, 2007)

Sedangkan Sumber data penelitian ini yaitu: Guru/*Asatidz*, yang terdiri dari 9 guru (7 guru bahasa arab dan 2 guru yang mengajar proses pembelajaran keterampilan membaca dan menulis menggunakan media menggunakan media *Game Resident Evil 8 – Village* di Pondok tersebut. Peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran keterampilan membaca dan menulis menggunakan media menggunakan media *Game Resident Evil 8 – Village* yang berjumlah 27 peserta (15 putra, 12 putri).

Berikut nama-nama guru dan peserta didik di PP. Darul Lughah wal Qur'an:

Tabel 1.1: Nama-nama guru

NO	Nama Guru	Materi
1	Moh. Alimuddin	Bahasa Arab
2	Moh. Azkiya	Kitabah
3	Fathur Rosi	Nahwu

4	Ach. Fauzan	Sharf
5	Moh. Zaki	Mufrodat
6	Fikri Firdaus	Kalam
7	Fitriyah	Khot
8	Wiwik	Qiroah
9	Robi'ah	Mufrodat

Tabel 1.2: Nama-nama peserta didik

NO	Nama	Tingkatan
1	Syamsul Hadi	Mutaqoddim
2	Syaiful Anwar	Mutaqoddim
3	Riyan Maulana	Mutaqoddim
4	Saheri	Mutawassith
5	Kholid	Mutawassith
6	Moh Salim Pamenang	Ibtida'
7	Kholid	Ibtida'
8	Darul Lutfi	Ibtida'
9	Ach Khairun Nas	Ibtida'
10	Haikal	Ibtida'
11	Iqbal	Ibtida'
12	Khorin	Ibtida'
13	Wildan Kamil	Ibtida'
14	Rohit	Ibtida'
15	Baim	Ibtida'
16	Siti Nurul Humaida	Mutaqoddimah
17	Mus'idah	Mutaqoddimah

18	Wardatul Humairoh	Mutaqoddimah
19	Mudawwaroh	Mutawassithoh
20	Mamluatun Nikmah	Mutawassithoh
21	Septi Monalisa	Mutawassithoh
22	Febi Aisyah	Ibtida'
23	Lely	Ibtida'
24	Rohilatus Safariyah	Ibtida'
25	Alfi	Ibtida'
26	Salimatul Bahriyah	Ibtida'
27	Alfia Hasna Kamila	Ibtida'

Pembahasan

Pembelajaran Keterampilan Membaca dan Menulis

Membaca dan menulis dianggap sebagai salah satu sarana terpenting untuk mentransfer pengetahuan di zaman duluhingga sekarang, selain apa yang muncul hari ini dari sarana lain seperti rekaman audio, youtube, dan sarana dan alat lain untuk mentransfer pengetahuan. Dengan membaca, persepsi berkembang, informasi diperkaya, pengalaman meningkat, dan orang akan memperoleh banyak pengalaman.

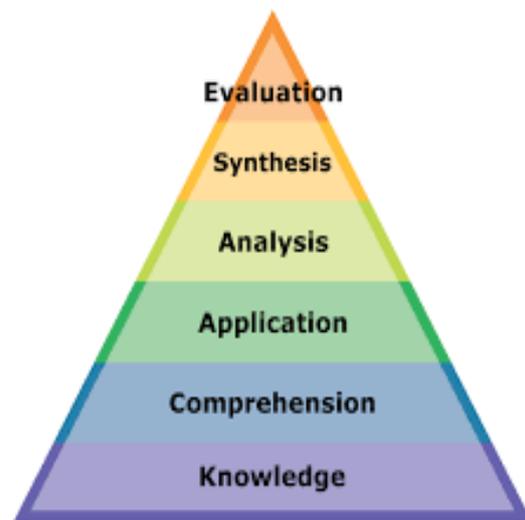
Membaca adalah proses interaksi antara kegiatan berbicara dan teks tulisan yang didalamnya terdiri dari proses keluarnya suara diakibatkan adanya teks tulisan sehingga menghasilkan sebuah pemahaman dalam pikiran pembaca. (Ibrahim, 1991)

Pakar bahasa barat mendefinisikan membaca adalah kegiatan pengenalan pada symbol yang tercetak kemudian dilanjutkan dengan memahami symbol tersebut baik yang berupa kalimat, paragraf, ide pokok, dan tema. (Madzkur, 1991)

Namun Ali Ahmad Madzkur tidak sepakat dengan pernyataan tersebut karena proses membaca itu tidak cukup hanya dengan mengenal dan memahami karena tidak mewakili seluruh maksud membaca yang diinginkan dalam bahasa arab. Memahami hanyalah mewakili satu dari beberapa hal yang menjadi makna maembaca sebenarnya dalam bahasa arab sesuai dengan teori Benjamin Bloom dalam klasifikasinya dalam Taksonomi Bloom yang terdiri dari: pengetahuan (Knowledge), Pemahaman (Comprehension), Praktek (Application), Analisis (analysis),

mensintesa (Synthesis), serta Evaluasi (Evaluation). (Madzkur, 1991)

Gambar 1: Taksonomi domain Kognitif Bloom



Dari gambar ini bisa diketahui bahwa pemahaman tidak mencakup seluruh hal yang diperlukan dalam keterampilan bahasa seperti analisis, tafsir, kritik, dan evaluasi.

Sedangkan keterampilan menulis adalah seni mengungkapkan pikiran, perasaan, dan perspektif dengan menggunakan bahasa sebagai media untuk menyampaikan dan mempresentasikannya kepada orang lain dalam bentuk subjek tertulis. Bentuk dan tujuan menulis berbeda-beda, dan masing-masing bentuk memiliki kondisi dan aturan yang membedakannya dari yang lain, tetapi

semuanya memiliki kebutuhan yang sama untuk memiliki keterampilan menulis yang kuat yang memungkinkan pemiliknya menyelesaikan tugas menulis dengan cara terbaik.

Keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan bahasa yang memfokuskan pada kemampuan menuangkan huruf dan kalimat dalam tulisan dengan benar sesuai aturan tata bahasa. (Ulum, 2019) Menulis disini lebih ditekankan pada ranah *khot*, *qawaid imla'*, dan ungkapan yang tersimpan dalam sebuah tulisan. (As-Shamman, 2009)

Tujuan utama menulis adalah menciptakan kemampuan bagi peserta didik untuk mengekspresikan dirinya dengan cara yang jelas dan mendalam, memiliki kemampuan untuk mengekspresikan pikiran, perasaan, dan emosi dengan cara yang indah. Peserta didik memperoleh kemampuan untuk mengekspresikan dalam bahasa dengan melihat aturan penggunaan yang baik dari tata bahasa baik secara struktural, morfologis dan semantik. Disamping itu, peserta didikan memiliki kemampuan untuk melatih pemikiran logis dalam menyajikan dan

mengurutkan ide-idenya dan membuat analisis.

Dalam pembelajaran keterampilan menulis guru juga harus menjadi korektor dari tulisan peserta didik dari berbagai kesalahan seperti penggunaan kata dan susunan kalimat, penggunaan Qawaid, penulisan dari segi qawaid imla', serta isi, tema atau ide pokok dari tulisan peserta didik. (Thahir, 2011)

Media Pembelajaran

Media berarti setiap alat yang digunakan guru untuk memperbaiki proses pengajaran, memperjelas arti kata-kata, menjelaskan gagasan, melatih peserta didik pada keterampilan, memperoleh kebiasaan, mengembangkan sikap, dan menanamkan nilai-nilai, tanpa ketergantungan utama dari pihak guru. pada penggunaan kata, simbol, dan angka.

Media Pembelajaran adalah wahana atau tempat untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media juga alat atau sesuatu yang digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan informasi dan menampilkan materi pembelajaran agar

mudah dimengerti dan dipahami oleh peserta didik.(Putri, 2017)

Manfaat Media terletak pada kenyataan bahwa media mengaktifkan indera manusia, dan indera adalah hal urgen belajar, dan segala sesuatu harus ditempatkan di depan indera karena pengetahuan selalu dimulai dari indera. Oleh karena itu, mereka yang berkecimpung di bidang pendidikan menyerukan penggunaan Media yang baik karena media membangunkan panca indera dan menyadarkannya serta membantunya menjalankan fungsinya sebagai pintu ilmu pengetahuan.

Tujuan pokok dari adanya media pembelajaran ialah agar informasi dan pengetahuan yang ingin disampaikan guru dapat diterima oleh otak murid secara maksimal sehingga pesan dan informasi lebih mudah dan cepat diproses tanpa memerlukan waktu yang terlalu lama yang akan menyebabkan kebosanan dalam pembelajaran.(Putri, 2017)

Dalam proses belajarmengajar, Media memiliki manfaat pada tiga elemen utama dalam proses pembelajaran diantaranya: (Jauhar, 2021)

1. Untuk Guru
 - a. Membantu meningkatkan kemampuan mengajar dan persiapannya.
 - b. Berubah peran dari yang awalnya hanya sebagai penyampai pesan menjadi designer, organisator, dan evaluator pembelajaran
 - c. Membantu untuk menampilkan materi dengan benar, mengevaluasinya, dan mengendalikannya
 - d. Dapat memanfaatkan semua waktu yang tersedia dengan lebih baik.
 - e. Membantu untuk mengatasi batas waktu dan ruang di kelas, dengan menghadirkan beberapa cara tentang fenomena yang terjadi di masa lalu atau di tempat yang jauh.
2. Untuk Peserta didik
 - a. Mengembangkan dalam diri pelajar rasa ingin tahu dan keinginan untuk belajar
 - b. Memperkuat hubungan antara Murid dan guru, dan dengan rekan-rekannya.
 - c. Meningkatkan perbendaharaan kosakata

- d. Mendorong untuk berpartisipasi dan berinteraksi dengan situasi kelas yang berbeda.
 - e. Membangkitkan minat dan keinginannya untuk belajar.
 - f. Menghemat waktu dan tenaga dalam belajar.
3. Untuk Materi
- a. Membantu untuk mengkomunikasikan informasi, sikap, dan keterampilan yang terkandung dalam materi kepada peserta didik.
 - b. Membantu untuk menjaga informasi tetap bisa dimengerti dan dengan gambaran yang jelas dalam pikiran pelajar.
 - c. Menyederhanakan dan memperjelas informasi dan gagasan
 - d. Menimbulkan rasa rindu terhadap pelajaran yang diajarkan guru

Media pembelajaran diklasifikasikan menjadi 5 yaitu:

1) Media Audio, contoh: laboratorium bahasa, mp3, tape.

2) Media Visual, contoh: slide, papan tulis, peta, gambar dan lain-lain

3) Media Audio Visual, Contoh: film, youtube, TV, Tiktok dan lain-lain

4) Multimedia, Contoh: Internet, Wifi, ataupun laptop dan PC

5) Media Kartu, seperti kartu *as'ilah wa al-ajwibah* (Nawawi, 2009)

Dalam pembelajaran keterampilan membaca, banyak media yang bisa dimanfaatkan oleh guru, misalnya bisa menggunakan teknologi yang fungsinya juga untuk memudahkan proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan dan kinerja dengan menggunakan dan membuat, mengelola proses dan sumber yang memadai. (Iswanto, 2017)

Berikut adalah beberapa media yang bisa digunakan dalam pembelajaran keterampilan membaca yaitu:

1. *Cards*, bisa digunakan untuk pengenalan terhadap kosakata kosakata yang menarik, ataupun dalam teks bacaan yang beruntut.
2. *Lauhat Khibrat*, digunakan untuk memaparkan sebuah peristiwa berbentuk lebih besar daripada kartu (Madzkur, 1991)
3. *Flash Cards*, Media ini digunakan untuk membantu siswa membaca

kata, ekspresi, atau kalimat tanpa memecahnya menjadi suku kata dan huruf. Ini juga digunakan untuk mengembangkan banyak kosakata, dan untuk mempraktikkan beberapa aturan tata bahasa

4. *Reading Cards*, lebih kecil dari kartu flash, dan digunakan untuk pelatihan membaca dan pemahaman
5. *Reading Laboratories*, materi pembelajaran yang dinilai menurut tingkat kesulitannya, dan dirancang khusus untuk membantu pelajar mengembangkan keterampilan membaca dari satu tahap ke tahap lain sesuai dengan kemampuannya
6. *Forms*, termasuk tabel yang menunjukkan tanggal pesawat dan kereta api, atau formulir yang digunakan untuk meminta pekerjaan, atau untuk meminta kewarganegaraan, paspor, atau visa. Metode ini melatih siswa untuk menyerap informasi. (Mas'ud, 2017)

Pembelajaran keterampilan menulis merupakan keterampilan yang paling tinggi levelnya dibandingkan dengan keterampilan bahasa yang lain sehingga butuh penanganan khusus dalam proses pembelajarannya dari segi

penggunaan metode, materi, terutama dalam menggunakan media. (Yunus & Rouf, 2005)

Media pembelajaran keterampilan menulis yang bisa digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah

1. Koran dan Majalah, bisa menambah kemampuan menulis peserta didik dengan tema dan isi pokoknya
2. Kalimat Mutaqhoti'ah, bisa menambah kosakata peserta didik
3. film, Sinema, Permainan, yang bisa digunakan untuk menganalisis dan memetakan apa yang terjadi di dalamnya (Jauhar, 2021)

Metode dan Strategi Pembelajaran

Dalam pembelajaran bahasa arab tidak ada metode dan Strategi yang terbaik ataupun paling ideal yang bisa digunakan karena setiap metode ataupun strategi memiliki kelemahan dan kekurangan masing masing dan hanya bisa melengkapi satu dengan yang lainnya. (Zulhannan, 2015)

Metode adalah Langkah-langkah yang sistematis yang digunakan oleh seorang guru untuk muridnya dalam rangka menyampaikan beberapa

informasi, pengalaman untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan dari awal. (Hamadanah & Ubaidat, 2012)

Seorang guru harus mengetahui apa yang akan ia ajarkan dan pada siapa ia akan mengajarkan dan bagaimana ia akan mengajarkan. (Abdullah, 2015) Ada beberapa kriteria pemilihan metode dalam pembelajaran bahasa arab: pertama, metode harus sesuai dengan tujuan pembelajaran karena setiap pembelajaran memiliki metode tersendiri untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Kedua, karakteristik peserta didik harus diketahui dan dipahami oleh seorang guru karena setiap individu memiliki karakter yang berbeda-beda dan memiliki metode pemecahan yang berbeda juga. Ketiga, karakteristik Bahan Ajar, guru juga harus mengetahui tingkat kesulitan dari materi yang diajarkan disesuaikan dengan peserta didik dan metode apa yang bisa mengatasi gabungan dari dua hal tersebut. Keempat, arahan (*taujih*) guru terhadap peserta didik saat proses penggunaan metode dalam pembelajaran. (Hamadanah & Ubaidat, 2012)

Berikut beberapa metode dan strategi yang bisa digunakan dalam pembelajaran Membaca dan Menulis:

1. *Mubasyir*, ciri utama dari strategi ini diantaranya adalah Qawaid diajarkan dengan cara induktif, kosakata yang digunakan bersifat konkrit dan berada di sekitar lingkungan siswa atau murid (Arsyad, 2019)
2. *Al-Qashah wa al-Hikayah*, strategi ini memerlukan kemampuan guru dalam mentransformasikan materi dalam sebuah alur cerita yang menarik (Syahin, 2011)
3. *K. W. L*, strategi ini konsentrasi pada tiga aspek Know, What, dan Learned. What I know about the Subject, What I want to know about the Subject, dan What I learned about the Subject (Salam, 2021)
4. *Hillu al-Musykilat*, strategi ini memberikan waktu bagi peserta didik untuk memahami dan menganalisis beberapa permasalahan dari sebuah teks atau nash dan mencari solusi dan jawaban dari masalah tersebut (Syahin, 2011)

5. *Quantum Reading*, cara membaca dan memahami bacaan dengan cepat khusus bagi peserta didik lanjutan untuk menjadikan waktu lebih efisien (Jamal, 2018)
6. *Al-'Amal al-Jama'I*, dalam strategi ini peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk kemudian bekerja sama dalam memecahkan suatu permasalahan dan persoalan (Ulum, 2019)
7. *Munaqoshah*, terdiri dari diskusi yang terstruktur dan diatur oleh guru baik dari segi materi ataupun prosesnya, dan diskusi bebas mengenai berbagai tema dan permasalahan (Syahin, 2011)
8. *Al-Al'ab al-Lughawiyah*, diantaranya adalah bisik-bisik berantai, telling story, menjelaskan sebab, gerak kosakata, kartu kalimat dan lain-lain (Hamdy, 2016)
9. *Brain Storming*, menghasilkan ide-ide atau pemikiran yang kreatif dan bermanfaat dari individu dan atau kelompok dalam memecahkan masalah yang sudah ditentukan. (Hamadanah & Ubaidat, 2012)
10. 5555, metode ini digunakan untuk memecahkan permasalahan dengan menggunakan 5 kelompok, minimal 5 orang setiap kelompok, dengan diselesaikan dalam waktu 5 menit, dan disimpulkan dengan 5 kesimpulan. (Salam, 2021)

Resident Evil 8 – Village

Resident Evil 8 – Village adalah Game konsol dan PC yang dirilis oleh *Capcon* sebagai penerus dari game sebelumnya *Resident Evil 7 – Biohazard* yang sukses besar. Dalam game ini terdapat 3 tokoh utama diantaranya: Ethan Winters (sebagai ayah), Mia Winters (sebagai ibu), dan Rosemary (anak). (Kuncorojati, 2021)

Awal Game ini berisi tentang kisah rosemary yang diculik oleh musuh utama bernama *Mother Miranda* yang berobsesi menjadikan rosemary sebagai objek percobaannya. Ethan Winters sebagai ayah berusaha menyelamatkan anaknya dengan harus mengalahkan 5 anak buah mother Miranda dan juga harus memecahkan teka-teki dan pesan-

pesan yang harus dipecahkan dalam perjalanan mengalahkan 5 musuh tersebut. (Pratnyawan & Prisilia, 2021)

Berikut 5 musuh dalam *Resident Evil 8 – Village*: 1) *Lady Dimitrescu*, memiliki ukuran tubuh yang tinggi dan besar, 2) *Salvatore Moreu*, memiliki kemampuan membakar kulit dengan asam, 3) *Donna Beneviento*, berbentuk boneka yang memiliki kemampuan magis, 4) *Lycans*, berbentuk manusia serigala. 5) *Karl Heisenberg*, pembuat pasukan robot dengan teknologi yang canggih (Pratnyawan & Prisilia, 2021)

Dalam game ada 3 hal yang perlu dilakukan oleh tokoh utama berkaitan dengan penggunaan game ini dalam proses pembelajaran keterampilan membaca dan menulis dalam pembelajaran Bahasa arab adalah: *pertama*, tokoh utama harus mengetahui, menemukan dan menyelamatkan objek tujuan yang dicari. Kedua, harus memahami pesan-pesan beruntun yang ada dalam permainan untuk menemukan objek yang akan diselamatkan atau dicari. Ketiga, dalam proses memahami pesan

dan mencari objek tujuan dibatasi oleh waktu yang telah ditentukan.

Pembelajaran keterampilan Membaca dan Menulis menggunakan Media Game *Resident Evil 8 – Village* di Darul Lughah wa al-Qur'an Angsokah Timur Palengaan Daya Palengaan Pamekasan Madura

Bahasa Arab menjadi visi, misi, dan fokus utama dalam seluruh pembelajaran yang berada di PP. Darul Lughah wal Qur'an sejak awal pendiriannya pada tahun 2015, pada awal pengenalan Bahasa arab, peserta didik sangat antusias dan semangat dalam belajar Bahasa Arab baik dikarenakan karena merupakan materi yang baru dan atau penggunaan para pengajar Bahasa arab terhadap metode dan media yang menjadikan pembelajaran semakin menarik minat para peserta didik untuk menekuni sekaligus mendalami Bahasa arab itu sendiri. Seiring berjalannya waktu, dengan berkembangnya zaman dengan teknologinya yang begitu pesat, dan banyaknya Bahasa-bahasa baru yang masuk dalam kurikulum pembelajaran pondok pesantren para guru Bahasa arab diharuskan untuk mengembangkan cara penyampaian pembelajarannya dari

segi metode maupun media, guru tidak hanya menggunakan metode dan media yang monoton dan digunakan secara berulang-ulang yang lambat laun akan membuat minat peserta didik pada Bahasa Arab berkurang sehingga sebagai seorang guru yang baik harus selalu membuat kreatifitas dan inovasi dalam pembelajaran agar tidak timbul rasa malas pada peserta didik dalam belajar Bahasa arab dan tidak memilih bermain game di Hp ataupun hanya sekedar bermain-main dengan temannya

Dalam menghadapi masalah ini, di pondok pesantren ini mengadakan pembelajaran dengan menggunakan media *Game Resident Evil 8: Village* yang tujuannya agar para peserta didik tidak lebih memilih dan memikirkan game-game yang Viral seperti *Mobile Legends*, *PUBG*, *DOTA*, *Genshin Impact*, *PES 21* dan lainnya. Dalam hal ini PP. Darul Lughah wal Quran menyajikan pembelajaran Bahasa arab dalam sebuah suasana permainan layaknya bermain game di Hp atau Konsol. Pembelajaran ini khusus dalam pengembangan kemampuan peserta didik dalam keterampilan membaca dan menulis untuk lebih mendalami dan terbiasa dalam dua keterampilan tersebut.

Langkah –Langkah Pembelajaran Keterampilan Membaca (Maharah al-Qiraah)menggunakan Media Game *Resident Evil 8 – Village*

Dalam membaca aktifitas difokuskan pada hal memahami apa yang ingin disampaikan oleh orang lain melalui sebuah tulisan tanpa mengindahkan pemahaman pada symbol-simbol dan mengerti akan maknanya. Dalam pembelajaran Bahasa arab terdapat dua macam cara membaca yaitu membaca diam atau liris (*Qiraah Shamitah*) dan membaca nyaring (*Qiraah Jahriyah*). Dilihat dari aspek kecepatannya, aktifitas membaca ada tiga: membaca efektif, membaca menguasai teks, dan membaca cepat.(Oktavera, 2018)

Berikut langkah-langkah Pembelajaran Keterampilan Membaca (Maharah al-Qiraah) menggunakan Media Game *Resident Evil 8 – Village*:

1. Persiapan (*Isti'dad*)

Dalam langkah ini, banyak hal yang harus disiapkan dan dijelaskan oleh guru, pada hari sebelum pelaksanaan, guru harus membuat dan menyiapkan beberapa pesan rahasia berbahasa arab untuk 5

kelompok yang ditulis dalam kartu atau kertas berwarna yang berbeda setiap kelompoknya, warna kuning untuk kelompok *Lady Dimitrescu*, warna hijau untuk kelompok *Salvatore Moreu*, warna biru untuk kelompok *Donna Beneviento*, warna coklat untuk kelompok *Lycans*, dan warna merah untuk kelompok *Karl Heisenberg*, dan pemenang permainan (yang lebih cepat menemukan rahasianya akan mendapatkan semua rahasia untuk menemukan teka-teki *Mother Miranda*. Pesan rahasia untuk setiap kelompok kelompok dari minimal lima pesanrahasia, setelah pembuatan pesan rahasia selesai (5 kelompok x 5 pesan = 25 pesan rahasia), guru memotong setiap pesan dan mendesain serta menyebarkan pesan-pesan tersebut di tempat-tempat rahasia yang berada di 5 tempat di PP. Darul Lughah wal Qur'an, diantaranya Masjid, Lapangan, Gedung MA dan SMP, dan Gedung MD, dan Asrama. 1 pesan pertama diberikan kepada masing-masing

kelompok untuk dijadikan petunjuk awal pencarian rahasia yang dituju.

Berikut pesan-pesan yang tertulis di masing-masing kelompok pembelajaran ini:

Tabel 2.1: Pesan Rahasia Kelompok Lady Dimitrescu

كيف أصبحتن يا أخوات! في البداية عليك الذهاب إلى الملعب، في زاوية الملعب حجر كبير، انقلبه ثم احفري	1
حسنا. والآن انطلقني إلى الفصل الثاني من الشمال في الطبعة الثانية أنا فيه	2
ممتاز! اجهد ولا تكسل أيها الأصحاب. الآن قم أمام باب المسجد ثم انظر هناك شجرة كثيرة فيها ثمرات متنوعة. أنا فيها	3
قبل ما تجدني اذهب إلى جانب المدرسة الدينية	4
عظيم!!! من جانب المدرسة خمس خطوات إلى الشرق ثم	5

عشر إلى الجنوب و خمس إلى الغرب أنا في الفصل الثاني	
الهدف	البحث عن دمية <i>Lady Dimitrescu</i>

Tabel 2.2: Pesan

Rahasia Kelompok
Salvatore Moreu

1	أسرع يا إخوان! من باب المسكن اخطوا إلى اليمنى سبع خطوات ثم إلى اليسرى ست خطوات والتفت إلى شجرة أبو الشعر
2	استمروا إلى أحد زوايات المسجد. اطلبوا فيها
3	العجلة من الشيطان والتأني من الرحمن. ولكن أسرعوا كل ما يمكن في هذه اللحظة كي لا تكون مغلوبا. أنا في عماد الكهرياء وراء المدرسة
4	وقت الصباح الفلاح يذهب إلى المزرعة ماشيا ليعزق الأرض. والأن عليك العزق ما تحت شجرة يرتقال جانب الميدان

5	هذه هي نھاينا. في حمام المسجد مرحاض. النظافة من الإيمان. رشوا قبل ما تجديني تحت السقف
الهدف	البحث عن دمية <i>Salvatore Moreu</i>

Tabel 2.3: Pesan

Rahasia Kelompok *Donna Beneviento*

1	صباح الخير يا أخوات! نحن في الرياضة كل صباح لنبعد عن الكسل والنعس في التعلم. لذا الآن ابداء من عماد في الملعب طوفوا ثلاثون خطوة واطلب في وسط الملعب
2	طيب! وراء سبورات في أحد فصول المدرسة المتوسطة
3	مهلا يا أختي! الآن في المسجد في الطبقة الثانية اقرأوا القرآن لأننا فيه
4	إن الله مع الصابرين. اخطوا نصف عدد سورة القرآن من باب الإدارة إلى اليسر

5	وراء المسجد حمام. أنا في أحدهما
الهدف	البحث عن دمية <i>Donna Beneviento</i>

Tabel 2.4: Pesan

Rahasia Kelompok *Lycans*

1	أحي لا تنال العلم إلا بستة ذكاء وحرص واصطبار وبلغة وإرشاد أستاذ وطول زمان. جانب بيت الأستاذ الأيمن في الجدار
2	أمام بيت الأستاذ زهرية مثلما أمام المدرسة اطلب فيها
3	أحسستم! الآن ادخلوا إلى المسجد ولا تنسوا الدعاء. اطلب فوق كل نوافذ في المسجد
4	أجيب!!! ثم احفر قليلا في أحد جذر شجرة منجا وراء المدرسة وأمامها
5	أنا في مكبر الصوت
الهدف	البحث عن دمية <i>Lycans</i>

Tabel 2.5: Pesan
Rahasia Kelompok *Karl Heisenberg*

1	من جد وجد. من صبر ظفر. ومن ذهب وراء المدرسة الثناوية سوف توجد
2	أيها الأصحاب الأعزاء كما قال الأستاذ السؤال مفتاح العلوم. اسأل إن لا تفهم أو افتح القاموس سوف تجد الإجابة
3	شكرا كثيرا! الآن جانب المدرسة مقصف. أمامه تحت الحجر
4	سبحان الله! تعجبت بعلومك. ثم اطلب شجرة نراجيل التي ثمرتها أخضر أنا في أصلها
5	عش كريما أو مت شهيدا. استأذن الأستاذ لأني في سكردان الإدارة
الهدف	البحث عن دمية <i>Karl Heisenberg</i>

Gurumemotong setiap pesan yang ada pada tabel di atas kecuali nomor dan menyebarkannya di tempat-tempat rahasia yang sudah direncanakan sebelumnya. Untuk nomor satu diberikan pada masing masing kelompok untuk menjadi petunjuk awal mencari misteri yang disembunyikan oleh guru.

2. Pelaksanaan (*Tanfīdz*)

Pada Tahap pelaksanaan dimulai dengan melihat game Resident Evil 8 Village secara singkat sekitar 5 menit. Setelah itu guru membagi menjadi 5 kelompok dan menjelaskan pada peserta didik bagaimana peran yang akan dilaksanakan oleh masing-masing peserta dalam kelompok. Kemudian guru menyuruh perwakilan atau koordinator dari masing masing kelompok untuk mengambil warna yang ada dalam wadah yang tertutup untuk menentukan setiap kelompok masuk dikelompok yang mana.

Setelah itu guru memberikan pesan pertama pada setiap kelompok dan

memberikan waktu 1 jam untuk menemukan barang yang dicari dengan menemukan 4 pesan rahasia lainnya secara berurutan karena pesan pertama untuk mencari pesan kedua, pesan kedua untuk mencari pesan ketiga dan seterusnya.

Masing-masing kelompok diperbolehkan untuk bertanya pada guru maksimal sebanyak 5 kali apabila ada hal yang kurang dipahami selebihnya bisa membuka kamus yang sudah disediakan.

3. Penutup (*Iqtirahaat*)

Selama pelaksanaan guru mengontrol kegiatan dari menit pertama sampai ada kelompok yang menyelesaikan misi sebelum waktu habis (60 menit), mencatat kelompok yang berurutan dan lebih cepat menyelesaikan misi, kemudian men-*tashih* kelompok mana yang menjadi pemenang dengan kriteria: urutan misi paling benar, paling cepat, dan dapat menemukan misi yang direncanakan.

Kelompok yang menang mendapatkan 5 buah boneka dari

semua kelompok dan menggabungkan huruf-huruf yang ada di boneka menjadi sebuah kata yang memiliki makna.

Langkah-langkah Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah al-Kitabah) menggunakan Media Game *Resident Evil 8 – Village*

Tujuan pembelajaran keterampilan menulis adalah agar peserta didik bisa mengekspresikan gagasannya dalam sebuah tulisan dengan kata dan kalimat bahasa arab dengan baik dan benar serta bisa dipahami oleh pembaca, dan melatih panca indera serta mengaktifkannya khususnya dalam Bahasa arab, serta menumbuhkan penulisan Bahasa arab dengan indah dan rapi, dan bisa juga untuk menguji sejauh mana pemahaman peserta didik tentang menulis kalimat yang sudah dipelajari di kelas.(Rahmawati, 2020)

Menulis adalah keterampilan yang paling sulit dibandingkan dengan keterampilan yang lain, jadi dibutuhkan pengalaman belajar dan kemampuan lebih yang dihasilkan dari belajar sehingga kegiatan menulis kurang

cocok untuk peserta didik pemula dalam belajar Bahasa arab.(Ibrahim, 1991)

Berikut langkah-langkah Pembelajaran Keterampilan Membaca (Maharah al-Qiraah) menggunakan Media Game *Resident Evil 8 – Village*:

1. Persiapan (*Isti'dad*)

Dalam langkah ini lebih sederhana daripada pembelajaran keterampilan membaca, guru menyiapkan kartu atau kertas berwarna yang nantinya akan diisi oleh peserta didik setelah dibagi menjadi 5 kelompok.

Tabel 3.1: Pesan Rahasia Kelompok *Lady Dimitrescu*

	1
	2
	3
	4
	5
<i>Lady</i> البحث عن دمية <i>Dimitrescu</i>	الهدف

Tabel 3.2: Pesan Rahasia Kelompok SalvatoreMoreu

	1
	2
	3
	4
	5
الهدف البحث عن دميمة SalvatoreMoreu	

	3
	4
	5
الهدف البحث عن دميمة Lycans	

Tabel 3.5: Pesan Rahasia Kelompok Karl Heisenberg

	1
	2
	3
	4
	5
الهدف البحث عن دميمة Karl Heisenberg	

Tabel 3.3: Pesan Rahasia Kelompok Donna Beneviento

	1
	2
	3
	4
	5
الهدف البحث عن دميمة Donna Beneviento	

Tabel 3.4: Pesan Rahasia Kelompok Lycans

	1
	2

2. Pelaksanaan (*Tanfidz*)

Dalam tahap pelaksanaan, guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok dan disetiap kelompok harus ada peserta didik dari *mustawa mutaqaddim*, dimana peserta didik ini yang akan membuat pesan rahasia, guru memberikan waktu 1 jam (60 menit) untuk menulis pesan pada kertas yang sudah

disediakan sebelumnya. Dalam proses pelaksanaan ini setiap kelompok bebas untuk bertanya pada guru tentang kosakata yang belum diketahui. Setelah selesai, guru menjelaskan dan menyuruh setiap kelompok untuk menyebar dan menyembunyikan pesan-pesan tersebut (kecuali pesan pertama) di 5 tempat yang sudah ditentukan dan pesan pertama pada masing-masing kelompok disetorkan pada guru, kemudian pembelajaran dilanjutkan pada pertemuan berikutnya.

Pada pertemuan berikutnya, pesan pertama dari masing-masing kelompok dibagikan ke kelompok yang lain oleh guru secara acak. Kemudian langkah selanjutnya sama dengan pembelajaran keterampilan membaca menggunakan media ini.

3. Penutup (*Ta'liq/Tashih*)

Pada bagian penutup, seperti halnya pembelajaran keterampilan membaca guru menentukan pemenang dari permainan ini dan juga mengecek kesalahan-kesalahan

yang ada pada pesan yang dibuat oleh masing-masing kelompok.

Penutup

Dengan diajarkannya Bahasa-bahasa asing yang lain seperti Bahasa Inggris, Bahasa Mandarin, Bahasa Prancis, Bahasa Jerman, dan lain-lain dalam kurikulum pendidikan beberapa pondok pesantren, guru Bahasa Arab harus senantiasa berkreasi, berinovasi, serta mengembangkan cara mengajarnya agar para pembelajar Bahasa arab selalu terjaga minat belajarnya dan tidak berpindah mempelajari Bahasa yang lain.

Guru merupakan orang yang paling berpengaruh dalam pembentukan dan pengarahannya pribadi ataupun karakter peserta didik. Penggunaan media pembelajaran oleh guru menjadi salahsatu aspek yang dapat mempengaruhi minat pada pembelajaran bahasa arab. Tanpa adanya media, minat mempelajari bahasa bisa berkurang terutama bagi para pemula.

Salah satu media yang menarik adalah media *Game Resident Evil 8 – Village* yang digunakan dalam pembelajaran ketrampilan membaca dan

menulis di PP. Darul Lughah wal Qur'an yang sesuai dengan zaman kekinian dimana banyak anak muda yang lebih suka bermain game di android sehingga minat untuk belajar berkurang.

Media ini butuh pada persiapan guru yang optimal sebelum pelaksanaannya dalam pembelajaran. Bagaimana guru bisa mendesain penampilan pembelajaran menggunakan media ini tergantung pada persiapan. Dan langkah-langkahnya adalah: Tahap Persiapan, Tahap Pelaksanaan, dan tahap Penutup yang diisi dengan kroscek oleh guru pada seluruh pelaksanaan pembelajaran ini.

Daftar Pustaka

- Abdullah. (2015). *Dalil al-Baq' li al-Muallim al-Fa'al: Maharaat wa Asalib at-Ta'lim al-Hadits*. Ittihad al-Ma'rifah.
- Ad-Dhomin, M. A. H. (2007). *Asasiyatu al-Bahtsi al-Ilmi*. Dar al-Muyassaroh.
- Al-Azzawi, R. Y. K. (2018). *Muqoddimah fi Manahiji al-Bahtsi al-'Ilmi*. Dar Dajlah.
- Arsyad, M. H. (2019). Metode-Metode Pembelajaran Bahasa Arab Berdasarkan Pendekatan Komunikatif Untuk Meningkatkan Kecakapan Berbahasa. *Shaut Al Arabiyyah*, 7(1), 13. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.8269>
- As-Shamman, M. A. (2009). *at-Taujih fi Tadrish al-Lughah al-Arabiyyah*. Dar al-Ma'arif.
- Badar, A. (1994). *Usul al-Bahtsi al-'Ilmi wa Manahijuhu*. al-Maktabah al-Akadimiyah.
- Hamadanah, M. M. S., & Ubaidat, K. H. M. (2012). *Mafahim at-Tadrish fi al-'Ashri al-Hadits*. Syari' Jami'ah.
- Hamdy, M. Z. (2016). *Tathwir Manhaj Ta'lim al-Lughah al Arabiyyah* [UIN Maulana Malik Ibrahim Malang]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/8575/>
- Hamdy, M. Z. (2019). at-Tansiq fi Ta'lim al-Lughah al-Arabiyyah. *Al-Irfan: Journal of Arabic Literature and Islamic Studies*, 2(September), 30–52. <https://doi.org/https://doi.org/10.36835/al-irfan.v2i2.3585>

- Hamdy, M. Z. (2020). Pembelajaran Keterampilan Membaca (Maharah Qiraah) Menggunakan Koran Elektronik (Al-Jaridhah Al-Elektroniyah). *Syaikhuna: Jurnal Pendidikan Dan Pranata Islam*, 11(1), 1–15. <https://doi.org/10.36835/syaikhuna.v11i1.3842>
- Hasan, A. A. M. (1996). *Usul al-Bahtsi al-'Ilmi*. al-Maktabah al-Akadimiyah.
- Ibrahim, A. 'Alim. (1991). *al-Muwajjah al-Fanni li Mudarrisii al-Lughah al-Arabiyyah*. دار المعارف.
- Iswanto, R. (2017). Pembelajaran Bahasa Arab dengan Pemanfaatan Teknologi. *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, 1(2), 139. <https://doi.org/10.29240/jba.v1i2.286>
- Jamal, M. (2018). Tathbiq Thariqah al-Qiraah as-Sari'ah fi Ta'limi Maharati al-Qiraah li al-Banat bi Ma'had Dar al-Abrar Bone. *Alsuna: Journal of Arabic and English Language*, 1(1), 50–58. <https://doi.org/10.31538/alsuna.v1i1.65>
- Jauhar, N. I. (2021). *Wasailu Ta'lim al-Lughah al-Arabiyyah li an-Nathiqina bi Ghairiha*. Lisan Arabi.
- Kuncorojati, C. (2021). *Review Resident Evil Village*. <https://www.medcom.id>. <https://www.medcom.id/teknologi/game/eN43XBrK-review-resident-evil-village-lebih-banyak-elemen-aksi>
- Latief, M. A. (2014). *Tanya Jawab Metode Penelitian Pembelajaran Bahasa*. UNM.
- Madzkur, A. A. (1991). *Tadris Funun al-Lughah al-Arabiyyah* (p. 204). Dar as-Syawaf.
- Mas'ud, M. (2017). *Tharaiqu wa Asalibu at-Tadris*. Jami'ah al-Arabiy bin Mahidi.
- Mubarak, F. (2019). Ta'lim al-Lughah al-Arabiyyah li an-Nathiqina bi Lughatin Ukhra. (*LISANUNA*): *Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, 8(2), 77. <https://doi.org/10.22373/lis.v8i2.4554>
- Nawawi, M. (2009). *Media Pembelajaran Bahasa Arab: Teori dan Praktek*. STAIN Pamekasan

- Press.
- Ningsih, W. P. (2018). Tathwir al-Kitab at-Ta'limi li Maharah al-Kalam bi al-Kharithah adz-Dzihniyah. *Al-Irfan: Journal of Arabic Literature and Islamic Studies*, 1(September), 35–72.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36835/al-irfan.v1i1.3220>
- Oktavera, H. (2018). Pengembangan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Kreatifitas Peserta Didik Pada Pembelajaran Membaca. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 10(2).
<https://doi.org/10.30984/jii.v10i2.592>
- Pratnyawan, A., & Prisilia, A. (2021). 5 Karakter Musuh di Game Resident Evil 8 Village. <https://www.suara.com/teknologi/2021/05/21/080000/5-karakter-musuh-di-game-resident-evil-village>
- Putri, W. N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah. *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 1(1), 1.
<https://doi.org/10.18326/lisania.v1i1.1160>
- Rahmawati, R. D. (2020). Strategi Pembelajaran Menulis Bahasa Arab Untuk Mahasiswa Program Studi Bahasa Inggris. *Jurnal Education and Development*, 8(3), 55–68.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37081/ed.v8i3.1902>
- Salam, M. A. (2021). *Istirotiyyaat at-Tadris al-Haditsah: Dalilu al-Muallim an-Najih*. Maktabah Noor.
- Salim, F. (2021). *al-Lughah al-Arabiyyah wa Makanatuha Baina Lughaat*. Maktabah Noor.
- Syahin, A. H. H. A. H. (2011). *Istirotiyyaatu at-Tadris al-Mutaqaddimah wa istiratiyyaatu at-ta'allum wa Anmatu at-ta'allum*. Jami'ah Iskandariyah.
- Thahir, A. J. (2011). *Usul Tadris al-Lughah al-Arabiyyah*. Dar ar-Raid al-Arabi.
- Ulum, M. (2019). Istiraatiyyaatu Ta'limi Maharati al-Kitabah fi Markazi Tarqiyati al-Lughah al-Arabiyyah. *IJATL*, 03(01).

Yunus, F. A., & Rouf, M. A. (2005). *al-Marja' fi Ta'lim al-Lughah al-Arabiyyah li al-Ajanib*. Maktabah Wahbah.

Zulhannan. (2015). *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*. Grafindo.