

Pengembangan Desain Permainan *Stik Lalaran* untuk Peningkatan Kemampuan Mufrodat dalam Kitab Bahasa Arab *Ro'sun Sirah* bagi Santri Madrasah Diniyah Tingkat Ula

Mochamad Hasyim, Amang Fathurrohman
Universitas Yudharta Pasuruan
hasyim@yudharta.ac.id; amangfr@yudharta.ac.id

Abstrak: *Indonesia is one of the largest Muslim countries in the world. So that the existence of Arabic in Indonesia becomes one of the important languages to be studied and mastered by Indonesian people. Therefore, the Arabic language has been taught in various educational institutions, especially Islamic religious education institutions in the Islamic Middle School. A variety of Arabic books taught to students of the Islamic School, one of them is the Book of Arabic Ro'sun Sirah. In this study, the author will explain the development of the design of the runway sticks Ro'sun Sirah game as one of the media to make it easier for student of the Islamic School to learn the Book of Arabic in Ro'sun Sirah. With the development method using the ADDIE approach, the authors succeeded in developing a variety of designs on the runnings of Ro'sun Sirah sticks; Among them is the game "Jungkat-Jungkit Stik", game "Tepuk Stik", game "Undian Stik", game "Kopyok Stik", game "Meraba Stik", game Stik "Putar Jam Penebak", game "Hunting Kata Dalam Stik", and game "Comot Stik".*

Keyword: *vocabulary, Arabic, instructional media, the Islamic school*

Pendahuluan

Bahasa Arab bagi santri madrasah diniyah bukan menjadi pelajaran yang asing bagi mereka. Sejak tingkat ula (dasar) mereka telah belajar bahasa Arab, salah satunya melalui kitab *Ro'sun Sirah*.

Pada umumnya, belajar bahasa Arab di Madrasah Diniyah dilakukan dengan pendekatan ceramah dan hafalan mufrodat. begitu juga dalam mengajarkan kitab *Ro'sun Sirah*, guru akan melafalkan nadhom-nadhom dalam kitab tersebut untuk dihafalkan oleh santri Madrasah Diniyah. Nadhom yang disusun dalam Kitab

tersebut merupakan perpaduan antara mufrodat bahasa Arab dan arti dari bahasa Jawa halus.

Kitab bahasa Arab Ro'sun Sirah yang memang didesain bagi pelajar tingkat pemula ini dalam bentuk nadhom sederhana. Pilihan bentuk nadhom yang sangat lazim diimplementasikan di lembaga pendidikan Keagamaan Islam (Pondok Pesantren maupun Madrasah Diniyah) menurut Ulfa¹ memiliki tiga fungsi, yakni (1) fungsi hiburan, (2) fungsi pendidikan dan pengajaran, dan (3) fungsi spiritual.

Fungsi hiburan karena nadzom selalu dinyanyikan baik dengan iringan musik tertentu maupun tidak. Kedua, fungsi pendidikan dan pengajaran karena nadzom yang dibuat memiliki nilai-nilai dedaktis. Nadzom juga digunakan sebagai bahan ajar atau media pengajaran di kalangan masyarakat santri. Ketiga, fungsi spiritual karena nadzom diberlakukan penggunaannya semata-mata sebagai upaya penghambaan diri (ibadah) kepada Tuhan yakni untuk mempertebal rasa keimanan dan ketakwaan.

Oleh karena itu, maka dalam Kitab Ro'sun Sirah ini, fungsi nadhom lebih banyak bertumpu pada fungsi media pengajaran bagi siswa tingkat pemula berbasis fungsi hiburan. Dengan demikian diharapkan siswa siswa madrasah diniyah tingkat ula akan senang untuk belajar bahasa Arab.

Dalam proses belajar bahasa Arab di Indonesia pasti akan mengalami kesulitan dan hambatan-hambatan, karena bahasa Arab tidak menjadi bahasa ibu di Indonesia. Nandang sarip hidayat menyatakan bahwa masalah belajar bahasa Arab adalah masalah unsur-unsur tertentu dari proses penghambatan belajar bahasa Arab. Masalah belajar bahasa Arab terdiri dari masalah linguistik (kosa kata, tulisan, morfologi, sintaksis dan semantik) dan masalah non-linguistik

¹ Rumaisah Ulfa, *Nadzom KH. Ahmad Rifa'i sebagai media dakwah*. (Undergraduate (S1) thesis, IAIN Walisongo, 2009).

(sosio kultural, materi, fasilitas, media pembelajaran, kompetensi guru, minat siswa, dan lain-lain).²

Apabila dikontekstkan dengan kajian ini, maka dalam proses pengajaran bahasa Arab dengan menggunakan Kitab Ro'sun Sirah ini juga mengalami hambatan dan kendala dalam belajar bahasa Arab, baik masalah linguistik, khususnya terkait dengan mufrodatnya maupun non linguistik yang erat kaitannya dengan media pengajaran. Kondisi ini diperkuat dari hasil studi Lucky Andriyantoko³ yang menyatakan bahwa implementasi pembelajaran Kitab Ro'sun Sirah di Madrasah Diniyah Watukosek Pasuruan menunjukkan sebagian siswa merasa kesulitan untuk memahami arti bahasa Jawa halus tersebut. Dengan demikian, maka perlu dikembangkan media inovatif agar siswa dapat belajar bahasa Arab dengan baik dan nyaman.

Metode

Metode yang digunakan dalam kajian ini adalah penelitian pengembangan yakni suatu penelitian yang menghasilkan produk media Stik Lalaran Ro'sun Sirah dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).⁴ Namun, dalam sajian paper ini ditekankan pada tahap ADD (Analysis, Design, dan Development) dari serangkaian riset pengembangan⁵ yang sudah dilakukan oleh penulis dengan menguraikan analisis pengembangan media sampai dengan pengembangan perangkat produk (materi/bahan dan alat) yang diperlukan dalam pengembangan berbasis pada hasil rancangan produk,

² Nandang Sarip Hidayat, "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab." *ANIDA'* 37.1 (2012): 82-88.

³ Lucky Andriyantoko, *تطوير مادة نظم المفردات للمستوى المبتدىء في مدرسة النور الدينية واتوكوسيك* (Diss. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2016).

⁴ Endang Mulyatiningsih, "Pengembangan Model Pembelajaran," Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> pada September (2016).

⁵ Riset pengembangan ini dilakukan oleh penulis di tahun 2018. Lihat Mochamad Hasyim, *Pengembangan Media Ajar Stik Lalaran Ro'sun Sirah dalam Peningkatan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah Diniyah Tingkat Ula di Kabupaten Pasuruan* (Pasuruan: Universitas Yudharta Pasuruan, 2018).

proses pembuatan produknya (materi/bahan, alat) yang sesuai dengan struktur model membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.⁶

Kajian Pustaka

Berdasarkan penelusuran yang peneliti lakukan, belum ada penelitian yang secara khusus dan mendalam membahas mengenai permainan stik lalaran untuk peningkatan kemampuan mufrodad dalam kitab Bahasa Arab *Ro'sun Sirab*. Akan tetapi peneliti menemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian tersebut, diantaranya:

Penelitian tentang hafalan atau lalaran pernah dilakukan oleh Mahrus Ali Wardana dari Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga tahun 2016. Penelitian yang berjudul “Peningkatan Kualitas Hafalan Kosakata Dengan Media Permainan Teka-Teki Silang (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas X MA Ali Maksum Yogyakarta)” bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran kosakata Bahasa Arab dengan menggunakan media permainan teka-teki silang dan untuk mengetahui adanya peningkatan kosakata bahasa Arab dengan menggunakan media permainan teka-teki silang pada siswa kelas X MA Ali Maksum Bantul Yogyakarta. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen dengan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelompok eksperimen.⁷

Penelitian tentang hafalan atau lalaran juga pernah dilakukan oleh Abdul Gafur Muhlis Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya tahun 2009, dengan judul “Metode Menghafal Nadzom Alfiyah Ibnu Malik Dan Penerapannya Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Kitab-Kitab Bahasa Arab Bagi Santri Di Pondok Pesantren Nurul Karomah Paterongan Galis Bangkalan”. Hasil dari penelitian

⁶ Mulyatiningsih, “Pengembangan Model Pembelajaran.”

⁷ Mahrus Ali Wardana, “Peningkatan Kualitas Hafalan Kosakata Dengan Media Permainan Teka-Teki Silang (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas X MA Ali Maksum Yogyakarta)”, (UIN Sunan Kalijaga: Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2016).

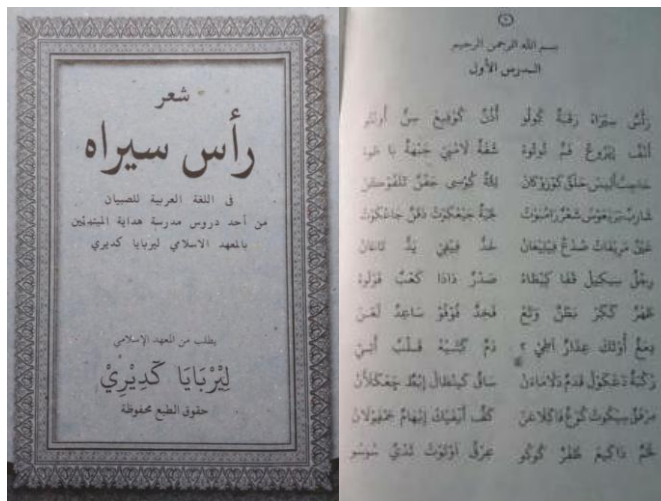
ini menyatakan bahwa penerapan hafalan Nadzom Alfiyah bagi santri di Pondok Pesantren Nurul Karomah Paterongan Galis Bangkalan dengan dilihat dari hasil tes baca yang telah dilakukan oleh penulis sangat efektif dan baik.⁸

Dari penelitian di atas, terdapat kesamaan dengan penelitian peneliti yaitu terkait dengan hafalan mufrodat atau kosa kata, akan tetapi fokus kajian dalam penelitian ini lebih ditekankan pada peningkatan mufrodat dalam kitab *ro'sun sirah* menggunakan media pembelajaran stik lalaran.

Pembahasan

Kitab Bahasa Arab *Ro'sun Sirah*

Kitab *Ro'sun Sirah* adalah salah satu kitab pelajaran Bahasa Arab yang diajarkan di Madrasah Diniyah Tingkat Ula kelas 1. Kitab ini berisi mufrodat dalam bentuk nadhom yang diartikan dalam bahasa Jawa. Nama Kitab *Ro'sun Sirah* diambilkan dari mufrodat dalam bait pertama dalam kitab tersebut, *ro'sun* yang memiliki makna dalam bahasa Jawa *sirah* (kepala).



Gambar 1. Cover dan Isi Kitab Bahasa Arab *Ro'sun Sirah*

⁸ Abdul Gafur Muhlis, "Metode Menghafal Nadzom Alfiyah Ibnu Malik Dan Penerapannya Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Kitab-Kitab Bahasa Arab Bagi Santri Di Pondok Pesantren Nurul Karomah Paterongan Galis Bangkalan" (Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya: Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah, 2009).

Kitab *Ro'sun Sirah* memiliki sembilan bab dengan jumlah nadhom dan kosa kata yang berbeda-beda sebagaimana tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 1. Sistematika Kitab Ro'sun Sirah

No	Bab	Jumlah Nadhom	Jumlah Kosa Kata
1	Pelajaran pertama (الدرس الأول)	15	60
2	Pelajaran kedua (الدرس الثاني)	6	24
3	Pelajaran ketiga (الدرس الثالث)	5	20
4	Pelajaran keempat (الدرس الرابع)	4	16
5	Pelajaran kelima (الدرس الخامس)	6	24
6	Pelajaran keenam (الدرس السادس)	12	48
7	Pelajaran ketujuh (الدرس السابع)	6	24
8	Pelajaran kedelapan (الدرس الثامن)	5	20
9	Pelajaran kesembilan (الدرس التاسع)	17	68
	Jumlah	76	304

Pengembangan Desain Permainan *Stik Lalaran Ro'sun Sirah*

Analisis Media

Sebelum mengembangkan media stik lalaran ro'sun sirah ini, penulis telah melakukan analisis yang terkait dengan proses pengajaran kitab bahasa Arab *Ro'sun Sirah* di madrasah diniyah tingkat ula di Kabupaten Pasuruan melalui observasi dan interview kepada Guru Madrasah Diniyah Tingkat Ula. Adapun hasil analisis media ini akan dipaparkan sebagaimana berikut ini;

Pada umumnya, proses pengajaran guru bahasa Arab dalam mengimplementasikan kitab *Ro'sun Sirah* di kelas dengan melafalkan nadhom untuk ditiru dan dihafalkan. Selain itu, guru juga memberikan penjelasan arti di setiap nadhom yang sudah disampaikan oleh guru. Indikator keberhasilan dalam

penguasaan kitab ini yang paling sederhana adalah mampu menghafalkan nadhom-nadhom dalam kitab tersebut. Untuk memperkuat pemahaman santri, para guru juga menekankan santri untuk menulis nadhom-nadhom tersebut, sehingga santri juga memiliki keterampilan menulis bahasa Arab walau masih sederhana.

Data lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih mengalami kendala dalam implementasi pengajaran kitab ini. Para santri banyak yang bosan dan merasa berat dalam menghafal mufrodat bahasa Arab yang ada dalam nadhom-nadhom *ro'sun sirab*. Para guru juga mengalami kesulitan dalam mengembangkan metode hafalan yang lebih menyenangkan.

Selain dengan pendekatan hafalan, belum ada guru madrasah diniyah tingkat ula yang menggunakan pendekatan permainan untuk mengimplementasikan kitab bahasa Arab *ro'sun sirab* ini.

Dengan demikian, maka pengembangan media kitab *ro'sun sirab* dengan pendekatan permainan menjadi hal baru, dan memiliki nilai kemanfaatan yang besar dalam mengimplementasikan pendekatan yang lebih variatif bagi guru bahasa Arab di Madrasah Diniyah Tingkat Ula.

Design Media

Tahap selanjutnya adalah melakukan mendesain produk/media ajar berdasarkan dari data-data analisis yang sudah dilakukan terkait dengan implementasi pengajaran kitab bahasa Arab *Ro'sun Sirab*. Dalam proses desain media ini, penulis memperhatikan tujuan pembelajaran, indikator, isi bahan ajar, model penyampaian materi-materi serta latihan-latihan atau evaluasi dari kitab *ro'sun sirab*.

Pada awalnya, beragam rancangan desain media agar kitab *Ro'sun Sirab* yang menjadi alternatif untuk dikembangkan dan diimplementasikan oleh guru bahasa Arab dalam peningkatan kemampuan mufrodat dari kitab tersebut. Namun

penulis memilih untuk mengembangkan permainan dengan memanfaatkan stik ice cream, sebagai bahan dasar media *stik lalaran ro'sun sirah*.

Beberapa alasan pilihan ini selain karena kemudahan mendapatkan bahan stik ice cream, namun juga permainan-permainan yang akan dikembangkan dengan media ini juga beragam dan mudah untuk diimplementasikan bagi santri kelas 1 Madrasah Diniyah Tingkat Ula.

Dengan melalui permainan, maka dunia pengajaran kitab *ro'sun sirah* di desain agar sesuai dengan karakter dan kemampuan anak-anak yang masih banyak bertumpu untuk belajar dengan menekankan psikomotorik, salah satunya dengan model permainan. Dengan demikian, maka pendekatan ini didesain agar anak-anak semakin mudah memahami dan menghafalkan beragam nadhom (nadhom) dan mufrodat dalam kitab *ro'sun sirah*.

Pengembangan Media

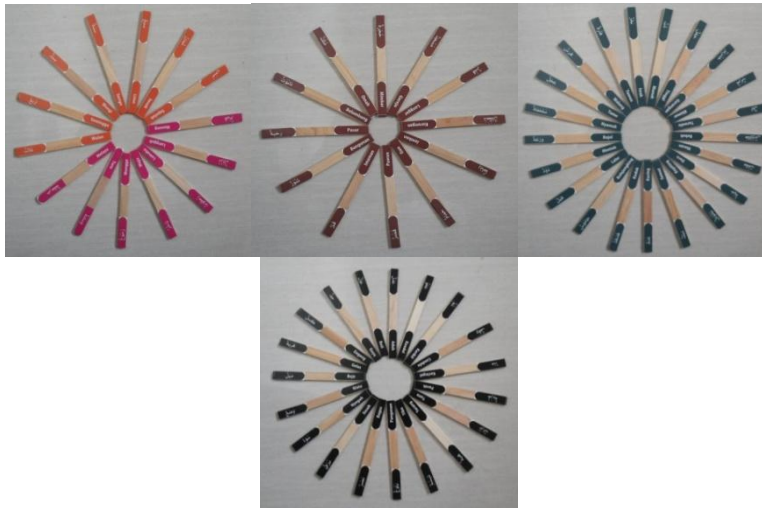
Tahap selanjutnya adalah pengembangan media dengan dua tahap. Pertama, tahap pembuatan produk media. Kedua pengembangan permainan dengan memanfaatkan produk media.

Pada tahap pertama ini penulis melakukan pembuatan produk media dan mendesainnya sesuai dengan susunan Kitab *Ro'sun Sirah* dalam bentuk produk *stik lalaran ro'sun sirah* dengan desain sebagai berikut:

- Mengidentifikasi sistematika dan struktur kitab ro'sun sirah. Pada tahap ini penulis sudah dapat mengetahui informasi dasar tentang sistematika dan struktur, sebagaimana dipaparkan dalam tabel 1 diatas; yakni kitab *ro'sun sirah* ini terdiri dari 9 bab, 76 nadhom, 304 mufrodat.
- Mengetik dan mendesain semua kosa kata yang ada di dalam kitab *Ro'sun Sirah* dengan model berpasangan antara bahasa Arab dengan artinya bahasa Jawa. Misalnya kata *ro'sun* berpasangan dengan kata *sirah*. Semua mufrodat yang sudah diketik secara berpasangan tersebut kemudian diberi warna yang

berbeda, berdasarkan bab. Dengan demikian, maka diperlukan 9 warna desain yang berbeda dalam desain mufrodat berpasangan ini.

- Langkah selanjutnya adalah dicetak dalam stiker dan dipotong-potong untuk ditempelkan ke ujung stik *ice cream* dengan posisi bolak-balik, sebagaimana gambar berikut ini.



Gambar 2. Stik Lalaran Ro'sun Sirab

Tahap kedua adalah pengembangan permainan dengan memanfaatkan media *stik lalaran ro'sun sirab*. Pengembangan pendekatan permainan ini dilakukan dengan beberapa kali *Focus Group Discussion* (FGD) dengan para guru Madrasah Diniyah Tingkat Ula di Kabupaten Pasuruan dengan melibatkan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab semester 7 (angkatan 2015). Hasilnya didapatkan rumusan pengembangan permainan *stik lalaran ro'sun sirab*; diantaranya: Permainan “Jungkat-Jungkit Stik”, Permainan “Tepuk Stik”, Permainan “Undian Stik”, Permainan “Kopyok Stik”, Permainan “Meraba Stik”, Permainan Stik “Putar Jam Penebak”, Permainan “Hunting Kata Dalam Stik”, Permainan “Comot Stik”.

Semua permainan yang dikembangkan di atas di adaptasikan dari beragam permainan stik yang biasa dilakukan oleh anak-anak di Indonesia, sehingga anak-

anak dapat memainkan permainan ini dengan mudah dengan menghafal mufrodat dari Kitab *Ro'sun Sirah* menjadi lebih menyenangkan.

Evaluasi Pengembangan

Dari paparan hasil pengembangan permainan media stik lalaran di atas, ada beberapa evaluasi yang perlu disampaikan dalam paper ini, diantaranya:

1. Proses pembuatan media stik lalaran ro'sun sirah.

Dalam proses pembuatan media stik lalaran ro'sun sirah ini tergolong mudah dan murah (terjangkau harganya). Mudah karena bahan stik *ice cream* ini dapat didapatkan di toko-toko sekitar lingkungan kita, sedangkan tulisan *mufrodat* yang akan ditempelkan juga dapat dicetak di percetakan terdekat. Apabila dikerjakan sendiri, biaya untuk membuat satu perangkat/set media stik lalaran *ro'sun sirah* ini sekitar Rp. 35.000,- sampai Rp. 50.000,-

Selain itu, kelebihan media ini sangat membantu bagi guru Bahasa Arab di tingkat Madrasah Diniyah Tingkat Ula agar dalam pengajaran bahasa Arab menjadi lebih variatif, sehingga guru diniyah dalam pengajarannya tidak bertumpu pada hafalan nadhom dalam kitab tersebut.

Kelemahan dalam pembuatan media ini adalah proses penempelan stiker sebanyak 304 *mufrodat* ke stik *ice cream* membutuhkan ketelatenan dan membutuhkan yang waktu yang lama. Selain itu, dalam menulis *mufrodat* ke dalam desain juga membutuhkan keahlian menulis Bahasa Arab dalam komputer yang tidak dimiliki oleh setiap orang.

2. Desain Pengembangan Permainan

Desain pengembangan permainan dengan menggunakan *stik lalaran ro'sun sirah* ini sangat variatif. Tidak hanya satu model permainan, namun bisa dikembangkan sampai 8 model permainan.

Hal ini menunjukkan bahwa model permainan dengan media yang sederhana, apabila dikembangkan secara maksimal dapat dapat dikembangkan berbagai model pengembangan permainan baru sesuai dengan kebutuhan guru agar lebih

efektif dalam penambahan penguasaan mufrodat bahasa Arab dari Kitab *Ro'sun Sirah* ini.

Beberapa kajian yang mengulas stik ice cream dimanfaatkan untuk media pembelajaran juga sudah dipublikasikan, namun masih digunakan untuk pembelajaran Matematika.⁹ Sedangkan pemanfaatan stik ice cream untuk peningkatan kemampuan mufrodat bahasa Arab sampai saat ini masih belum banyak dikembangkan dan dimanfaatkan dalam media pembelajaran bahasa Arab.

Oleh karena itu, maka sangat penting sekali dilakukan pengembangan dan penyempurnaan media *Stik Lalaran Ro'sun Sirah* menguji efektifitas implementasi media Stik Lalaran Ro'sun Sirah ini, agar nilai kemanfaatan media ini dapat teruji dan dimanfaatkan secara luas bagi para guru bahasa Arab, khususnya bagi guru Madrasah Diniyah di Indonesia.

Kesimpulan

Perkembangan media terus berkembang, salah satunya dengan memanfaatkan stik ice cream untuk dimanfaatkan sebagai media belajar bahasa Arab dari Kitab Ro'sun Sirah dengan pendekatan permainan. Stik lalaran Ro'sun Sirah menjadi salah satu media alternatif yang bisa digunakan oleh Guru Madrasah Diniyah Tingkat Ula agar pendekatan yang diajarkan kepada murid menjadi lebih variatif. Dari hasil FGD dengan Guru Madrasah Diniyah di Kabupaten Pasuruan, telah berhasil dikembangkan beragam permainan dengan memanfaatkan *stik lalaran ro'sun sirah* ini, diantaranya: Permainan "Jungkat-Jungkit Stik", Permainan "Tepuk Stik", Permainan "Undian Stik", Permainan "Kopyok Stik", Permainan

⁹ Sri Suharti, "Penerapan Media Stik Ice Cream untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa kelas IA di SDN Sumorame Kecamatan Candi Sidoarjo." *e-Jurnal Mitra Pendidikan* 2.5 (2018): 507-520.

Zaini Sudarto, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Dharmawanita Sumberjati Jatirejo Mojokerto." *PAUD Teratai* 7.2 (2018).

Umi Romadiyah, "STAD and TSTS Learning Mediated with Ice Cream Stick in whole number Operation." *Jurnal Pendidikan Sains* 2.2 (2015): 93-104.

“Meraba Stik”, Permainan Stik “Putar Jam Penebak”, Permainan “Hunting Kata Dalam Stik”, Permainan “Comot Stik”. Selain memiliki nilai lebih, hasil evaluasi juga masih perlu dilakukan pengembangan dan penyempurnaan, khususnya untuk menguji efektifitas implementasi media Stik Lalaran Ro’sun Sirah ini.

Ucapan Terimakasih

Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan terimakasih kepada Guru-guru Madrasah Diniyah Tingkat Ula di Kabupaten Pasuruan dan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab Universitas Yudharta Angkatan 2015 yang telah berkontribusi dalam pengembangan permainan media *stik lalaran ro’sun sirah* ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Subdit Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Diktis Kemenag RI, sehingga penelitian pengembangan media *stik lalaran ro’sun sirah* ini dapat diselesaikan dengan baik.

Daftar Pustaka

- Ali Wardana, Mahrus, *“Peningkatan Kualitas Hafalan Kosakata Dengan Media Permainan Teka-Teki Silang (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas X MA Ali Maksud Yogyakarta)”*, UIN Sunan Kalijaga: Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2016.
- Andriyantoko, Lucky. تطوير مادة نظم المفردات للمستوى المبتدئ في مدرسة النور الدينية واتوكوسيك باسوروان. Diss. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2016.
- Endang Mulyatiningsih, “Pengembangan Model Pembelajaran,” Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> pada September (2016).
- Hidayat, Nandang Sarip. "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab." *ANIDA'* 37.1 (2012): 82-88.
- Mochamad Hasyim, *Pengembangan Media Ajar Stik Lalaran Ro'sun Sirah dalam Peningkatan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah Diniyah Tingkat Ula di Kabupaten Pasuruan*, Pasuruan: Universitas Yudharta Pasuruan, 2018.
- Muhlis, Abdul Gafur, *“Metode Menghafal Nadzom Alfiyah Ibnu Malik Dan Penerapannya Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Kitab-Kitab Bahasa Arab Bagi Santri Di Pondok Pesantren Nurul Karomah Paterongan Galis Bangkalan”*, Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya: Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah, 2009.

Romadiyah, Umi. "STAD and TSTS Learning Mediated with Ice Cream Stick in whole number Operation." *Jurnal Pendidikan Sains* 2.2 (2015): 93-104.

Sudarto, Zaini. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Dharmawanita Sumberjati Jatirejo Mojokerto." *PAUD Teratai* 7.2 (2018).

Suharti, Sri. "Penerapan Media Stik Ice Cream untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa kelas IA di SDN Sumorame Kecamatan Candi Sidoarjo." *e-Jurnal Mitra Pendidikan* 2.5 (2018): 507-520.

Ulfa, Rumaisah (2009) *Nadzom KH. Ahmad Rifa'i sebagai media dakwah*. Undergraduate (S1) thesis, IAIN Walisongo.