

MOBA: MONOPOLI BAHASA ARAB SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UPAYA MENINGKATKAN SEMANGAT ANAK SEKOLAH DASAR DALAM MENGHAFAL AL-QUR'AN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Wahyuni Iskandar

Mahasiswi Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Makassar

Ya'kub

Dosen Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Makassar

Abd. Rahman

Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Makassar

Abstract

Language was created for man and humanity, so it is very important for people to understand and master Arabic. Language acquisition is one aspect of acculturation and the level of acculturation of a person in certain language groups in acquiring other languages or what is meant by a second language or foreign language as a means of communication So that this MOBA (Monopoly of Arabic) can be used as a learning medium for the introduction and cultivation of Arabic from elementary school age. This Scientific Paper aims to find out the concept and benefits of MOBA (Monopoly of Arabic), as a medium to help the government, society to teach children about basic Arabic, namely Arabic vocabulary in elementary school children. The type of research used is library research with a descriptive qualitative approach. MOBA (Arabic Monopoly) is one of the learning media that resembles a monopoly but is made as attractive as possible in the form of vocabulary. The benefit of MOBA is to increase the interest in learning vocabulary to verses of the Qur'an for elementary school children. So it can be concluded that the meaning of Arabic can be realized using MOBA (Monopoly of Arabic) as a learning medium to increase arabic vocabulary in elementary school children in the era of the industrial revolution 4.0

Keywords: Elementary School Children, Learning Media, MOBA (Arabic Monopoly), Industrial Revolution 4.0

Abstrak

Bahasa diciptakan untuk manusia dan kemanusiaan, maka sangatlah penting bagi umat memahami dan menguasai bahasa Arab. Pemerolehan bahasa merupakan salah satu aspek akulturasi serta tingkat pengakulturasian seseorang pada kelompok bahasa tertentu dalam memperoleh bahasa lainnya atau yang dimaksud bahasa kedua atau bahasa asing sebagai alat komunikasi Sehingga MOBA (Monopoli Bahasa Arab) ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk pengenalan dan penanaman bahasa Arab sejak usia sekolah dasar. Karya Tulis Ilmiah ini bertujuan untuk mengetahui konsep dan manfaat MOBA (Monopoli Bahasa Arab), sebagai media untuk membantu pemerintah, masyarakat untuk mengajarkan anak mengenai bahasa Arab dasar yaitu kosa kata Arab pada anak sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan yaitu pustaka (*library research*) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. MOBA (Monopoli Bahasa Arab) merupakan salah satu media pembelajaran yang menyerupai monopoli namun dibuat semenarik mungkin dalam bentuk kosa kata. Manfaat

MOBA yaitu untuk meningkatkan minat belajar kosakata hingga ayat al-Qur'an terhadap anak sekolah dasar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pentingnya bahasa Arab dapat direalisasikan menggunakan MOBA (Monopoli Bahasa Arab) sebagai media pembelajaran upaya meningkatkan kosakata bahasa Arab pada anak sekolah dasar di era revolusi industri 4.0

Kata Kunci: Anak Sekolah Dasar, Media Pembelajaran, MOBA (Monopoli Bahasa Arab), Revolusi Industri 4.0

PENDAHULUAN

Bahasa diciptakan untuk manusia dan kemanusiaan. Sudah seyogianya bila bahasa harus dihadirkan untuk kemanusiaan. Cara pandang ini sebagai salah satu upaya keluar dari keterkungkungan dalam memandang sesuatu. Akal yang dimiliki manusia digunakan untuk berpikir, karena sebagai bentuk kesyukuran atas pemberian Tuhan kepada makhluk-Nya guna meraih kehidupan yang luhur dan berkualitas. Pemerolehan bahasa merupakan salah satu aspek akulturasi serta tingkat pengakulturasi seseorang pada kelompok bahasa tertentu dalam memperoleh bahasa lainnya atau yang dimaksud bahasa kedua atau bahasa asing. Sedangkan akulturasi dalam proses pemerolehan bahasa ditentukan oleh tingkat atau jarak sosial seseorang serta psikisnya terhadap kebudayaan bahasa sasaran tersebut. Salah satu contoh bahwa orang Indonesia memperoleh bahasa Arab ditentukan oleh hubungan antara faktor sosial atau psikis dengan kebudayaan bahasa Arab tersebut (Syahid: 2017)

Mahmud Syauqi Amin mengatakan bahwa pertumbuhan dan kematangan bahasa Arab dalam aspek suara (ashwat), bentuk-bentuk (shiyag), sistem kalimat, nilai nasionalisme kebangsaan yang meliputi universalitas dan inklusivitas di masa Jahili ketika itu telah bersiap untuk

menerima lompatan besar pasca kemunculan Islam, sehingga berbagai lini kehidupan didalamnya akan berinteraksi dan berkembang seiring kemajuan budaya. Alasan yang mendasari penelitian para pakar tersebut adalah suatu asumsi bahwa ada suatu bahasa kemanusiaan (lughah insaniyyah). Bahasa merupakan sistem ide dan budaya yang merupakan pintu masuk (madkhal) alamiah untuk menyelami nilai-nilai yang terakumulasi dalam masyarakat sepanjang sejarahnya, di samping sebagai sarana yang dipilih oleh manusia untuk berkomunikasi (Aziz: 2019)

Pembelajaran bahasa Arab dalam Pendidikan Islam sangat penting, disebabkan: pertama, bahwa sumber asli ajaran Islam al-Quran dan Hadits ditulis dalam bahasa Arab, kedua, kitab-kitab karya ulama-ulama besar yang mempengaruhi alur pemikiran umat Islam terutama di bidang tafsir, hadits, fiqih, aqidah, tasawuf ditulis dalam bahasa Arab, ketiga, kajian ilmu keislaman akan semakin berbobot jika mengambil rujukan dari bahasa Arab, keempat, realitas kekinian di kalangan sarjana muslim, terutama Indonesia semakin menipis dalam mengkaji ilmu keislaman yang berbasis bahasa Arab. Setelah Bahasa Arab dijadikan Allah SWT sebagai bahasa al-Qur'an, maka terjadi perkembangan yang luar biasa pada bahasa ini (Andriani: 2015).

Bahasa merupakan alat untuk memperoleh ilmu keislaman, terutama untuk menguasai maksud Al-Qur'an dan Hadits. Menuntut ilmu keislaman dapat memahami buku-buku dalam berbagai khsanah disiplin ilmu, seperti ilmu fikhi-usul fiqhi, sejak kebudayaan islam, aqidah, akhlak dan lain sebagainya. Oleh karena itu sumber rujukan ilmu keislaman banyak ditulis dalam bahasa Arab. Sehingga pentingnya mempelajari bahasa arab ini guna untuk memahami berbagai disiplin ilmu keislaman, dengan penguasaan bahasa Arab juga dapat memudahkan anak dalam membaca kitab dan menafsirkan berdasarkan kaidah yang telah ditentukan (Husen: 2016)..

Meskipun demikian, hingga saat ini pendidikan dan pengajaran bahasa Arab ditanah air masih sangat lambat dan belum mengalami perkembangan yang lebih baik. Meskipun telah menggunakan berbagai metode yang mengikuti perkembangan zaman, namun masih ada beberapa kalangan yang belum paham karena metode yang digunakan belum tepat. Metode pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dalam program pendidikan. Selalu ada upaya pengembangan metode pembelajaran yang baik di dalam sejarah perkembangan pendidikan dalam waktu ke waktu. Dilakukannya upaya tersebut karena berdasarkan pendapat Abdul Alim Ibrahim (Dedi Wahyudin: 2020) bahwa salah satu rukun penting dalam proses pembelajaran adalah metodenya.

Pembelajaran bahasa Arab dapat diperoleh melalui pendidikan salah satunya adalah pendidikan nonformal sebagaimana yang termuat dalam Undang-Undang No.

20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS pada Pasal 13 Ayat 1 menyatakan bahwa jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya. (Dasar Pendidikan Non-Formal (PKBM dan LKP) Badan Akreditasi Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Nonformal).

Demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa bahasa Arab telah menunjukkan betapa penting kedudukannya dalam berbagai aspek, baik sebagai bahasa wahyu, bahasa ibadah maupun bahasa komunikasi internasional. Sehingga mempelajari bahasa Arab merupakan salah satu kunci pokok untuk membuka pintu ilmu pengetahuan, baik agama, sosial, politik, ekonomi, dan kebudayaan. Namun dalam implementasi dilapangan, terdapat banyak permasalahan yang akan ditemukan oleh guru, terutama permasalahan yang akan muncul dari peserta didik.

Atas dasar uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang MOBA (Monopoli Bahasa Arab) Sebagai Media Pembelajaran Upaya Meningkatkan Semangat Anak Sekolah Dasar dalam Menghafal Al-Quran dengan rumusan masalah sebagai berikut: 1) Bagaimana konsep MOBA (Monopoli Bahasa Arab) sebagai media pembelajaran upaya meningkatkan Semangat anak sekolah dasar dalam menghafal al-qur'an 2) Bagaimana manfaat MOBA (Monopoli Bahasa Arab) sebagai media pembelajaran upaya meningkatkan kosa kata bahasa arab pada anak sekolah dasar di era revolusi industri 4.0?

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian pustaka (*library research*) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Studi kepustakaan (*library research*) adalah teknik pengumpulan data dengan mempelajari buku-buku yang berhubungan dengan objek penelitian atau sumber-sumber lain yang mendukung penelitian, pendekatan kualitatif mengutamakan kualitas data dan tidak membutuhkan analisis statistika (Sugiyono: 2017).

Sumber Data

Sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Data sekunder merupakan salah satu data yang bersumber dari penelitian kepustakaan yaitu data yang diperoleh tidak secara langsung dari sumber pertamanya, melainkan bersumber dari data-data yang sudah terdokumentasi. Adapun sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari buku dan *internet searching*. Dimana penulis memperoleh data dari situs resmi, jurnal, artikel, dan situs berita online (Ardila: 2017).

Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, instrumen utamanya adalah manusia yaitu peneliti itu sendiri (*human instrument*). Adapun instrumen lainnya selain manusia dapat juga digunakan namun kegunaannya terbatas hanya sebagai pendukung tugas peneliti. Kehadiran peneliti adalah mutlak didalam penelitian kualitatif, peneliti terlibat aktif dalam penelitian oleh karena itu instrumen selain manusia atau peneliti itu sendiri (seperti: pedoman wawancara,

pedoman observasi, dan sebagainya) hanyalah pelengkap karena peneliti adalah instrumen kunci.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam karya tulis ilmiah ini menggunakan studi kepustakaan (*library research*) dan internet searching dengan memperoleh data dari jurnal, artikel dan berita yang akurat permasalahan yang dibahas, sehingga data yang didapatkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan penulis (Sugiyono: 2017).

Teknik Analisis Data

Penelitian ini berorientasi pada deskriptif yang lebih banyak menganalisis data, untuk mendapatkan data yang dibutuhkan maka penulis melakukan beberapa tahap analisis data sebagai berikut.

1. Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dari berbagai sumber bacaan seperti buku, jurnal, dan website resmi.

2. Reduksi Data

Reduksi data merupakan bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan pengorganisasian data sebagai kesimpulan akhir agar dapat di telaah serta diverifikasi.

3. Penyajian Data

Penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan langkah ini dilakukan dengan menyajikan sekumpulan informasi yang tersusun

yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan.

4. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan merupakan tahap akhir dari proses analisis data. Pada penelitian ini peneliti mengutarakan kesimpulan dari data-data yang telah diperoleh, kegiatan ini dimaksudkan untuk mencari makna data yang dikumpulkan dengan mencari hubungan, persamaan, dan perbedaan.

PEMBAHASAN

1. Konsep MOBA (Monopoli Bahasa Arab)

1) Selayang pandang MOBA (Monopoli Bahasa Arab)

MOBA (Monopoli Bahasa Arab) monopoli merupakan salah satu permainan yang digemari oleh kalangan anak-anak, sedangkan bahasa arab merupakan bahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi yang digunakan oleh manusia untuk saling berinteraksi dengan dasar keperluan yang dimiliki. Tidak hanya itu bahasa Arab merupakan bahasa peribadatan dalam agama islam yang dimana merupakan bahasa dari kitab suci Al-Qur'an. Sehingga bahasa Arab menjadi sangat penting bagi berbagai kalangan manusia, terutama anak-anak sekolah dasar, sehingga bahasa Arab ini menjadi bahasa yang mudah dipahami karena adanya penanaman pemahaman mengenai bahasa Arab.

MOBA (Monopoli Bahasa Arab) merupakan salah

satu media yang dapat menjadi solusi untuk anak karna memudahkan dan menambah daya tarik anak untuk belajar bahasa Arab karena dipadukan dengan permainan yaitu MOBA. Kesulitan anak untuk memahami bahasa Arab menjadi kendala bagi orang tua dan guru, karna merupakan bukan bahasa yang sering digunakan oleh kebanyakan anak untuk berkomunikasi. Ada beberapa faktor lain yang mempengaruhi kemalasan anak untuk belajar bahasa Arab, terlebih lagi karna bahasa arab hanya cenderung diajarkan disekolah-sekolah islami saja. Sehingga anak-anak yang bersekolah umum tidak memiliki banyak kesempatan untuk belajar bahasa arab.

Sebelum MOBA (Monopoli Bahasa Arab) tidak hanya untuk mengembangkan minat anak menghafal kosa kata bahasa arab namun memudahkan anak juga dalam menghafal ayat-ayat Al-Qur'an, karena anak-anak tersebut telah memiliki dasar tentang bahasa arab. Sebagaimana yang kita ketahui al-qur'an menggunakan bahasa Arab. Sehingga media ini dapat membawa manfaat baik bagi kalangan anak-anak namun tidak menutup kemungkinan setiap anak-anak remaja, dewasa, orang tua maupun lansia sebagai pengisi waktu luang yang bermanfaat. Hanya saja MOBA (Monopoli Bahasa Arab) lebih

terfokus kepada anak-anak sekolah dasar.

MOBA (Monopoli Bahasa Arab) ini juga tidak hanya menjadi solusi saja namun bagaimana cara menggunakan sebuah permainan yang lebih bermanfaat sehingga MOBA (Monopoli Bahasa Arab) bisa menjadikan permainan tersebut bernilai sebagai media pembelajaran sehingga dengan adanya permainan ini menghasilkan nilai lebih dan manfaat kearah yang lebih baik. Sehingga dapat menghasilkan hal-hal atau inovasi baru tentang pemanfaatan permainan dengan baik.

2) Mekanisme cara kerja MOBA (Monopoli Bahasa Arab)

MOBA (monopoli bahasa Arab) merupakan permainan yg dirancang/sengaja di desain mudah untuk menanamkan wawasan bahasa Arab sejak usia dini bagi anak-anak untuk lebih menyukai bahasa Arab yg notabenenya bagi sebagian anak bahasa arab merupakan bahasa yang sulit lagi tidak asyik, nah dengan MOBA ini anak2 akan diajak bermain sambil disuguhi pengetahuan bahasa Arab, seperti kata pepatah: "sambil menyelam minum air", permainan ini memasukkan beberapa unsur yakni kosa kata dan ayat-ayat Al-Qur'an. Permainan ini terdiri dari 3 level dan dalam permainan ini

disediakan 28 kartu yaitu “ **alif & ya**“

Dalam Permainan ini terdiri dari 4 orang pemain, sebelum permainan dilangsungkan maka pemain diberikan kesempatan untuk menghafal sesuai dengan jangka waktu yang telah disiapkan setiap levelnya. Ketika waktu yang telah ditentukan telah habis maka permainan akan segera dimulai sehingga papan permainan akan dibalik sehingga pemain tdk dapat lagi melihat kosa kata yang dicantumkan, permainan ini dimainkan secara bergilir sehingga tidak akan terjadi rebutan antara pemain. Proses permainan akan tetap menggunakan sistem yang sama disetiap level.

a. Level 1

Level 1 merupakan kosa kata bahasa Arab yang dimana setiap huruf hijaiyyah terdapat empat kosa kata dimasing-masing huruf kemudian akan diadakan pengambilan kartu secara acak. Untuk level ini maka pemain akan diberikan kesempatan 5 menit untuk menghafal kosa kata yang terdapat dikotak-kotak yang telah disediakan. Jika pemain mampu menjawab dengan benar maka pemain memperoleh poin 1 namun jika salah maka tidak mendapatkan poin. Capaian poin yang dibutuhkan adalah 20 jika pemain mampu mencapai poin 20 atau lebih dari 20 maka

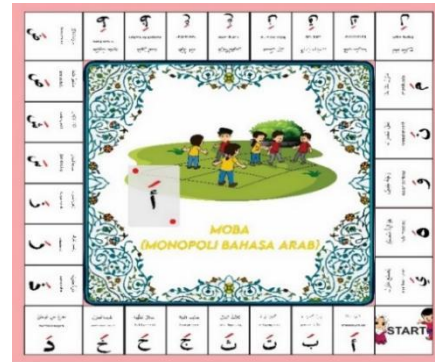
berkesempatan untuk melangkah ke level selanjutnya.



Gambar 1. Kosa Kata Bahasa Arab
(Sumber: Oleh Penulis)

b. Level 2

Level 2 merupakan sambungan 2 kosa kata bahasa arab yang dimana setiap huruf terdiri dari 1 kosa kata sambungan. Sama dengan permainan di level 1 diadakan pengambilan kartu secara acak pada level 2 ini peserta didik diberikan waktu cukup banyak yaitu 15 menit untuk menghafalkan kosa kata sambungan yang telah disediakan dalam kotak-kotak tersebut, Jika pemain mampu menjawab dengan benar maka pemain memperoleh poin 2 namun jika salah maka tidak mendapatkan poin. Capain poin yang dibutuhkan adalah 10 poin, pemain mampu memperoleh poin tersebut atau melebihi poin 10 maka berhak untuk melangkah ke level selanjutnya.



Gambar 2. Kosa Kata Sambungan
(Sumber: Oleh Penulis)

c. Level 3

Merupakan ayat al-Qur'an yang memiliki huruf hijaiyyah yang telah ditentukan, contoh huruf **ل** maka yang dicari adalah ayat yang terdapat huruf **ل**. Sama dengan permainan sebelumnya pengambilan kartu secara acak, untuk level 3 ini pemain akan diberikan kesempatan 20 menit untuk menghafal ayat yang terdapat dikotak-kotak yang telah disediakan. Poin yang harus dicapai yaitu sebanyak 5 poin jika pemain dapat mencapai poin tersebut atau lebih dari poin 5 maka pemain dinyatakan telah menuntaskan permainan ini, dan aka memperoleh hadiah yang disiapkan bagi pemenang dan yang paling utama yaitu memperoleh pengetahuan baru yang bermanfaat kedepannya, namun jika tidak dapat mencapai target poin yang telah ditentukan maka tidak mendapatkan hadiah namun mendapatkan tambahan kosa kata bahasa Arab

d. Penghargaan

Permainan ini memiliki lembar penghargaan, dimana setiap pemenang menuliskan namanya pada lembar tersebut sehingga lebih menarik bagi anak-anak, pemberian penghargaan akan disesuaikan dengan tingkat kemenangan pemain tersebut. Jika berhasil meraih juara 1 maka memperoleh 4 bintang, juara 2 memperoleh 3 bintang, juara 3 memperoleh 2 bintang, dan yang mendapatkan juara terakhir dan memiliki poin paling rendah maka hanya mendapatkan 1 poin saja. Hal ini bertujuan untuk menambah minat anak untuk memainkan MOBA (Monopoli Bahasa Arab). Adanya penghargaan ini sebagai salah satu cara untuk mengapresiasi pemain.

PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. MOBA (Monopoli Bahasa Arab) merupakan media pembelajaran yang menyerupai monopoli namun dibuat semenarik mungkin dalam bentuk kosa kata yang mampu memicu ketertarikan anak untuk menghafalkan kosa kata hingga ayat al-Qur'an. Permainan ini terdiri dari 3 level untuk memainkan permainan ini terdapat 28 kartu hijaiyah yang akan di ambil secara acak. Kemudian Level

1 terdiri dari kosa kata, level 2 merupakan kosa kata sambungan dan level 3 yaitu ayat Al-Qur'an. Dalam setiap level memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda sehingga diberikan waktu menghafal sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan dan memiliki tingkat capaian poin yang berbeda-beda.

2. Manfaat dari MOBA (Monopoli Bahasa Arab) itu sendiri yaitu untuk meningkatkan minat belajar khususnya kosa kata bahasa Arab untuk anak sekolah dasar yang dimana proses belajar menggunakan sesuatu yang berbeda yaitu dengan games sehingga lebih menarik dan juga memberikan pemahaman dan pengetahuan baru tentang kosa kata bahasa Arab terkhususnya anak sekolah dasar. Tidak hanya itu namun permainan ini dapat juga mengasah kemampuan anak dalam menghafal.

SARAN

Peneliti memiliki beberapa saran yang ditujukan kepada beberapa pihak, yaitu:

1. Pemerintah

Bagi pemerintah agar ikut berpartisipasi dalam mendanai media yang akan diadakan untuk meningkatkan minat belajar bahasa Arab sehingga media ini dapat diperadakan disetiap sekolah ataupun tempat-tempat untuk memperoleh ilmu pengetahuan

2. Peserta didik

Bagi peserta Didik diharap dengan adanya media MOBA (Monopoli Bahasa Arab) ini agar lebih bersemangat untuk mempelajari bahasa Arab dan untuk sebagai bekal menghafal Al-Qur'an. Sehingga anak tidak hanya sekedar bermain namun mendapatkan nilai lebih yaitu ilmu pengetahuan tentang kosa kata bahasa Arab bahkan Hafal Al-Qur'an.

3. Masyarakat

Bagi masyarakat diharap untuk ikut berpartisipasi untuk mengajarkan dan mengenalkan media MOBA (Monopoli Bahasa Arab) dan agar senantiasa mengawasi dan memberikan Batasan waktu bermain. Agar anak tidak terlena terhadap permainan tersebut, sehingga tidak terjadi sesuatu yang tidak diinginkan seperti mengganggu proses belajar mengajar, dan juga hal-hal lain yang akan membawa dampak negatif terhadap anak

4. Peneliti

Bagi Peneliti yang akan datang diharap untuk mengembangkan media pembelajaran MOBA (Monopoli Bahasa Arab) menjadi media yang lebih menarik dalam meningkatkan keinginan dan kemampuan anak untuk mengetahui bahasa Arab terutama dasar-dasar bahasa Arab yaitu kosa kata. Sehingga dapat memunculkan inovasi-inovasi baru dan karya tulis ilmiah ini dapat menjadi acuan dan referensi diwaktu yang akan datang

DAFTAR PUSTAKA

Andriani, (2015). Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam: *Taallum: Jurnal Pendidikan Islam (e-Journal)*, 03(01), 45-48

Aziz, (2019). Interpretasi Humanistik Kebangsaan: Upaya Kontekstual Kaidah Bahasa Arab: *Jurnal Bahasa Arab (e-jurnal)*, 3(2), 300-301

Husen, (2016). Integralisasi Bahasa Arab ke Dalam Ilmu-Ilmu Keislaman Pada Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI) UIN AR-RANIRY: *Lisanuna: Jurnal Bahasa Arab dan Pembelajaran (e-jurnal.ar-raniry)*. 5(1). 88-89

Konsep Dasar Pendidikan Non-Formal (PKBM dan LKP). Jakarta Selatan: Badan Akreditasi Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Nonformal [https://banpaudpnf.kemdikbud.go.id/upload/download-center/08.%20Konsep%20Dasar%20PNF%20\(PKBM%20dan%20LKP\)_1557310762.pdf](https://banpaudpnf.kemdikbud.go.id/upload/download-center/08.%20Konsep%20Dasar%20PNF%20(PKBM%20dan%20LKP)_1557310762.pdf) (di akses 12 juni 2021).

Maesaroh, Siti. 2013. *Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam*. Surakarta: Jurnal Kependidikan, Vol. 1 No. 1.

Muhtadi Anshor, Ahmad. 2009. *Pengajaran Bahasa Arab: Media dan Metode metodenya*. Yogyakarta: Teras.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&O*. Edisi Pertama Cetakan Kedua Puluh Enam Alfabeta. Bandung.

Undang-Undang Republik Indonesia
Nomor 20 Tahun 2003. *Sistem
Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003.
Lembaga Negara Republik
Indonesia Tahun 2003 Nomor 20.
Jakarta