

EFEKTIVITAS PERMAINAN TEBAK GAMBAR DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN MUFRODAT BAHASA ARAB

Aisyah Fadillah Neva¹, Mahlani², Nasruni³.

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Makassar

aisyahneva778@gmail.com^{1*}, mahlani@unismuh.ac.id², nasruni@unismuh.ac.id³

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of the guessing picture educational game in improving Arabic vocabulary mastery of fifth-grade students at MIN 2 Konawe Selatan. This research employed a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group design. The sample consisted of two classes: an experimental class and a control class. Data were collected through vocabulary tests administered before and after treatment. The data were analyzed using N-Gain and Independent Sample T-Test. The results showed that the experimental class experienced a significant improvement with an average pretest score of 57.05 and posttest score of 85.23, while the control class showed lower improvement. The N-Gain score in the experimental class was 0.67 (moderate category). The t-test result showed a significance value of $0.001 < 0.05$, indicating a significant difference between the two classes. Therefore, the guessing picture game is effective in improving students' Arabic vocabulary mastery.

Keywords : Arabic vocabulary, guessing picture game, learning effectiveness

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan edukatif tebak gambar dalam meningkatkan penguasaan mufrodat Bahasa Arab siswa kelas V MIN 2 Konawe Selatan. Penelitian ini menggunakan desain quasi experiment dengan model pretest-posttest control group design. Sampel penelitian terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui tes penguasaan mufrodat sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis data menggunakan uji N-Gain dan Independent Sample T-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 57,05 meningkat menjadi 85,23 pada posttest. Nilai N-Gain sebesar 0,67 berada pada kategori sedang. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, permainan tebak gambar efektif dalam meningkatkan penguasaan mufrodat Bahasa Arab siswa.

Kata Kunci : efektivitas pembelajaran, mufrodat, permainan tebak gambar

PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam pendidikan Islam karena berfungsi sebagai alat memahami sumber ajaran Islam. Salah satu komponen dasar dalam pembelajaran Bahasa Arab adalah penguasaan mufrodat. Keterbatasan kosakata menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami teks dan berkomunikasi sederhana. Berdasarkan observasi awal di MIN 2 Konawe Selatan, ditemukan bahwa penguasaan mufrodat siswa kelas V masih rendah. Pembelajaran cenderung menggunakan metode konvensional yang kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Permainan edukatif tebak gambar merupakan salah satu alternatif strategi pembelajaran yang memanfaatkan media visual untuk membantu siswa mengingat kosakata secara lebih menyenangkan. Penggunaan gambar dapat memperkuat asosiasi makna sehingga mempermudah proses penyimpanan dalam memori jangka panjang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan tebak gambar dalam meningkatkan penguasaan mufrodat Bahasa Arab siswa kelas V MIN 2 Konawe Selatan.

METODE PENELITIAN

Penelitian Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experiment jenis pretest-posttest control group design. Penelitian dilaksanakan di MIN 2 Konawe Selatan. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan permainan tebak gambar dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Instrumen penelitian berupa tes penguasaan mufrodat yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest). Teknik analisis data meliputi: Uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Uji Independent Sample T-Test untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kedua kelas. Data diolah menggunakan bantuan program statistik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 2 Konawe Selatan dengan menggunakan desain quasi experiment tipe pretest-posttest control group design. Penelitian melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan permainan edukatif tebak gambar dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

1. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 57,05. Setelah diberikan perlakuan berupa permainan edukatif tebak gambar, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 85,23. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan signifikan pada penguasaan mufrodat siswa setelah diterapkan permainan tebak gambar dalam proses pembelajaran.

2. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, nilai rata-rata pretest berada pada kategori hampir sama dengan kelas eksperimen. Namun peningkatan nilai posttest tidak sebesar kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional kurang memberikan dampak peningkatan yang signifikan dibandingkan penggunaan permainan edukatif.

3. Uji N-Gain

Hasil analisis peningkatan menggunakan rumus N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 0,67 yang berada dalam kategori sedang. Nilai ini menunjukkan bahwa permainan edukatif tebak gambar memberikan kontribusi peningkatan yang cukup efektif terhadap penguasaan mufrodat siswa.

4. Uji Independent

Sample T-Test Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilakukan uji Independent Sample T-Test. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima, yaitu permainan edukatif tebak gambar efektif dalam meningkatkan penguasaan mufrodat Bahasa Arab siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, peningkatan nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif tebak gambar mampu meningkatkan penguasaan mufrodat secara signifikan. Permainan tebak gambar memberikan stimulus visual yang membantu siswa dalam mengingat kosakata baru. Media gambar berfungsi sebagai representasi konkret dari makna kata, sehingga memudahkan proses asosiasi antara lafadz dan makna. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas menebak, berdiskusi, dan

berinteraksi dengan teman sekelas. Hal ini meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa dalam memahami mufrodat.

Secara pedagogis, penggunaan permainan edukatif sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif (active learning), di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat secara kognitif dan emosional dalam proses belajar. Hasil uji statistik yang menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ memperkuat bahwa peningkatan yang terjadi bukan sekadar kebetulan, melainkan akibat dari perlakuan yang diberikan. Meskipun nilai N-Gain berada pada kategori sedang, hasil tersebut sudah menunjukkan efektivitas yang cukup dalam meningkatkan penguasaan mufrodat siswa sekolah dasar. Faktor lain seperti latar belakang kemampuan awal siswa dan waktu perlakuan yang terbatas dapat mempengaruhi tingkat peningkatan tersebut. Dengan demikian, permainan edukatif tebak gambar dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran Bahasa Arab yang efektif, khususnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata pada jenjang sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan Permainan edukatif tebak gambar terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan mufrodat Bahasa Arab siswa kelas V MIN 2 Konawe Selatan. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata siswa serta hasil uji statistik yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Permainan tebak gambar dapat digunakan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran Bahasa Arab yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media yang lebih variatif atau mengintegrasikan teknologi digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, F. Z. (2023). *Formula Kemenangan Milenial, Gen Z Dan Gen Alpha: Strategi dan Praktik Teruji Mencapai GOALS*. Nas Media Pustaka.
- Afifah, J., Suryatin, S., & Al Fath, A. M. (2024). *Peran Media Pembelajaran Monopoli Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah dasar (Doctoral dissertation, STKIP PGRI PACITAN)*.
- Afrianto, D. (2019). *Implementasi Metode Iqra Dalam Pembelajaran Baca Tulis Alquran di Madrasah Ibtidayyah Negeri 2 Banggai (Doctoral dissertation, IAIN Palu)*.
- Agus, M., Dkk. (2021). *Permainan Bahasa (Media Pembelajaran Bahasa Indonesia)*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.

- Aisyah, S. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dalam Kegiatan Belajar Kelompok Di Sd Al Manar Surabaya. *Golden Age and Inclusive Education*, 1(2).
- Al Farros, A. (2024). Metode Shamitah (The Silent Way Method) dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *INTIFA: Journal of Education and Language*, 1(1).
- Al-Qur'an dan Terjemahannya. 2018, Kementrian Agama RI, Bandung: Cordoba.
- Amruddin, A., Priyanda, R., Agustina, T. S., Nyoman Sri Ariantini, N. S., Rusmayani, N. G. A. L., Aslindar, D. A., & Wicaksono, D. (2022). Metodologi penelitian kuantitatif.
- Anis, M. Y. (2023). Dasar-dasar semantik Arab. Deepublish.
- Ardyani, A. (2014). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa menjadi guru Akuntansi pada mahasiswa prodi pendidikan akuntansi angkatan 2010 Universitas Negeri Semarang. *Economic Education Analysis journal*, 3(2).
- Arifah, Z. (2016). Analisis Buku Al Al'ab Al Lughowiyah Fi Ta'limi Lughoh Al- Ajnabiyah Karya Nasif Mustofa Abdul Aziz Perspektif Multiple Intelligence Howard Gardner (Doctoral dissertation, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta).
- Arlina, A., Amini, A., Ainun, N., & Maharani, M. (2023). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di MIS SKB 3 Menteri AL-Ikhwan Desa Mekar Tanjung Kab. Asahan. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(1).
- Aryobimo, B. (2023). Pengembangan Kamus Arab Tematik: Validitas, Kelayakan, dan Efektivitas. Nas Media Pustaka.
- Astina, C., Rahman, R. A., & Azizah, N. (2023). Pantomim: "Evaluation Methods" dalam Peningkatan Efikasi Diri Maharah Al-Kalam Siswa Mts Terpadu Al-Kautsar. *Borneo Journal of Language and Education*, 3(1).
- Atika, A., & Andriati, N. (2023). Minat Belajar Anak Slow Learner. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Azizah, K., Wibowo, F. C., & Rosita, T. Hubungan Kecerdasan Emosional dan Minat Belajar terhadap Pemahaman Bencana Alam pada Siswa Sekolah Dasar.
- Baco, R. (2025). Strategi Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Penerapan Metode Permainan Edukatif Di Sekolah Mis Al-Khairaat Sakita (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Budiman, A., & Sholahuddin, M. (2025). Implementation of Guess The Picture Learning Strategy in Al-Muhadasah Class 2 MTS Lessons. *al-Afkar, J Journal For Islamic Studies*, 8(1).
- Bustam, B. M. R., & Perawironegoro, D. (2021). Pendidikan bahasa Arab: Untuk mahasiswa
- Cahyani, A. (2023). Peningkatan Penguasaan Mufrodat ipas siswa kelas V SDN 2 talesan dengan penerapan model pembelajaran Pjbl melalui media diorama. *Jurnal Jaringan Penelitian Pengembangan Penerapan Inovasi Pendidikan (Jarlitbang)*, 137-144.
- Chuntari, A. (2019). Penerapan permainan bahasa tusuk kata dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa kelas iv mi ma'arif singosaren p Ponorogo tahun ajaran 2018/2019 (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).

- Clarisa, M. N. P. (2025). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Pjbl (Project Based Learning) Di Tk Roudotunnur Rajabasa Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Dantes, N. (2023). Desain eksperimen dan analisis data. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Darwis, U. (2023). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Penguasaan Mufrodat Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 105358 Sekip Lubuk Pakam. *JISMA: Jurnal Ilmu Sosial, Manajemen, dan Akuntansi*, 2(4).
- Efendy, L., & Sofa, A. R. (2025). Strategi meningkatkan minat membaca melalui pemilihan teks bahasa Arab yang menarik di PP Darut Tauhid Patemon. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 3(2).
- Eliza Agus, T. (2023). Implementasi Metode Permainan Pada Pembelajaran Matematika Kelas III Di SD Negeri 2 Tajug Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga (Doctoral dissertation, UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri).
- Emilia, D. (2019). Peran orang tua dalam menumbuhkan minat belajar anak di sd negeri 64 bengkulu selatan desa suka nanti kecamatan kedurang (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU).
- Fakhriyah, F., Masfuah, S., & Hilyana, F. S. (2022). TPACK dalam pembelajaran IPA. Penerbit NEM.
- Febrian, R. A., Zahari, E. K., Elvriza, M. S., Albariq, M. R. M., & Angraini, R. (2025). Meningkatkan Antusiasme Belajar Anak-Anak di Desa Pasar Pedati dengan Menggunakan Bahasa Inggris dalam Permainan Tradisional. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(2), 800-814.
- Fitriani, H., Alvina, S., Fatmi, N., & Fakhrah, F. (2025). Optimalisasi Pembelajaran Melalui Educational Games Sebagai Inovasi Edukatif di Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3(4).
- Gustari, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Sebagai Media Pembelajaran Tematik Terhadap Penguasaan Mufrodat Siswa Kelas 1 di SDIT IQRA'2 Kota Bengkulu. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1).
- H Syamsuddin Asyrofi, M. M., Pransiska, T., Albar, M. K., Ma'rifah, N., & Afandi, Hamidatussya'diyah, M., & Anwar, N. (2025). Pengaruh Game Edukasi Baamboozle terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa SMA M Muhammadiyah 1 Babat. *JIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*. 8 (1).
- Hanif, A. S. (2023). Manajemen penyelenggaraan pertandingan sepaktakraw. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Hasriani, S. P. (2023). Terampil menyimak. Indonesia Emas Group.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64.

- Hidayah, A., Istiningsih, S., & Widodo, A. (2022). Pentingnya pengembangan bakat dan kreativitas anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12).
- Hilmi, I., & Nurhayati, F. (2024). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Pelajaran Bahasa Arab. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 4(6).
- Hrp, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni, T. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*.
- Hutasuhut, I. A. (2024). Upaya meningkatkan kemampuan kerja sama pada pembelajaran PJOK dengan model teams games tournament (TGT) siswa Kelas IV SD Negeri 100103 Sitinjak Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan).
- Ien, D. L. (2022). Penerapan Permainan Bisik Berantai Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyima Siswi Kursusan Asrama Darul Lughoh Al Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi Tahun Ajaran 2021/2022 (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Darussalam Blokagung Banyuwangi).II, B. A. Minat Belajar. Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, 9.
- Indrawan, D., Mailani, I., & Mualif, A. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE PAIR CHECK TERHADAP PENGUASAAN MUFRODAT SISWA (Pada Mata Pelajaran PAI-BP Kelas VII di SMPN 1 Kuantan Hilir Seberang). *JOM FTK UNIKS (Jurnal Online Mahasiswa FTK UNIKS)*, 4(2).
- Indriana, R., Reffiane, F., & Jannah, F. M. (2024). Efektivitas Model Teams Games Tournament dengan Permainan Tebak Gambar terhadap Penguasaan Mufrodat. *Jurnal Pena Edukasi*, 11(1).
- Irhas, I. (2024). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Siswa Usia Sekolah Dasar: Sebuah Tinjauan Pustaka. *Varied Knowledge Journal*, 2(2).
- Isnaini, M., Afgani, M. W., Haqqi, A., & Azhari, I. (2025). Teknik Analisis Data Uji Normalitas. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(2).
- Istaqam, N. (2021). Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab. *Al-Afidah Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Arab*, 5(2).
- Jannah, N. H., & Amin, S. (2025). Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Pendidikan Dasar Dan Menengah. *Krakatau (Indonesian of Multidisciplinary Journals)*, 3(1).
- Kamilah, Nur. (2024). Efektivitas permainan tebak gambar dalam meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa arab siswa kelas VII SMP Salafiyah Kota Pekalongan. *Diss. UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan*, 2024.
- Kartika, I., & Arifudin, O. (2023). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(2).
- Kesulitan Membaca Bahasa Arab pada Mahasiswa Berlatar Belakang Non Pesantren di PBA UINSU Medan. *Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa*, 3(1).

- Khairanis, R. (2025). Peningkatan Penguasaan Mufrodlat Bahasa Arab melalui Permainan Kartu Kata Bergambar: Studi Pengabdian Masyarakat di MIN 2 Kota Sawahlunto. *Kareba: Jurnal Inovasi dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1).
- Khairullah, K. (2025). Komparasi Kurikulum Madrasah Ibtidaiyah dan Sekolah Dasar dalam Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik. *Akhlak: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Filsafat*, 2(1).
- Khumaimah, R. R. (2024). The Application Of Affective Taxonomy In Character Development Of Students. *Journal of Islamic Elementary Education*, 2(2).
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi siswa tentang faktor yang mempengaruhi minat belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1).
- Kospita, D., & Mulyadi, M. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa Kelas III di SDN 80 Kaur. *Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan Islam*, 2(2).
- Lubis, M., Solehudin, R. H., & Safitri, N. D. (2024). Seberapa “pengaruh” media, fasilitas, dan minat belajar terhadap Penguasaan Mufrodlat ekonomi siswa?. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3).
- M Rizky, O. R. (2024). Pengaruh Metode Intiqoiyyah Terhadap Penguasaan Mufrodlat Bahasa Arab Peserta Didik Di Kelas XI Ips Sma Muhammadiyah 1 Padang (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat).
- magister pendidikan agama Islam. UAD PRESS.
- Mardhiyah, M., Dinilhaq, N. A., Amelia, Y., Arini, A., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Populasi dan Sampel dalam Penelitian Pendidikan: Memahami Perbedaan, Implikasi, dan Strategi Pemilihan yang Tepat. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 2(2).
- Martina, Y., & Ramdani, A. (2024). Perbedaan Penguasaan Mufrodlat Biologi Siswa Menggunakan Media Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Dengan Media PowerPoint. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2).
- Maylitha, E., Parameswara, M. C., Iskandar, M. F., Nurdiansyah, M. F., Hikmah, S. N., & Prihantini, P. (2023). Peran Keterampilan Mengelola Kelas dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(2).
- Miftah, I., Saefuloh, H., Aedi, K., & Wahyudin, W. (2020). Pengaruh permainan bahasa terhadap peningkatan penguasaan mufrodlat siswa kelas VII MTs Tarbiyatul Muta'alimin Pasawahan. *Jurnal El-Ibtikar* vpl, 9.
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas media wordwall untuk meningkatkan Penguasaan Mufrodlat ekonomi siswa man 1 lamongan. *OIKOS: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 6(2).
- Mufidah, Z., & Soleh, M. B. Pengaruh Permainan Tebak Gambar Untuk Meningkatkan
- Mufti, A., & Fathoni, A. (2018). Permainan Edukatif Sebagai Alternatif Pengajaran Bahasa Arab Bagi Anak Usia Dini. In *International Conference of Students on Arabic Language* (Vol. 2).

- Muharam, T. D. (2024). Penerapan game based learning dalam pembelajaran bipa siswa di eakkapapsasanawich islamic school thailand. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, 19(5).
- Mujib, F dan rahmawati, N. (2015) metode permainan – permainan edukatif dalam belajar Bahasa Arab
- Mukri, R., & Tamam, A. M. (2021). Prototipe Kepemimpinan Kiai di Pesantren Modern. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 3(3).
- Munawir, M., Alfiana, F., & Pambayun, S. P. (2024). Menyongsong Masa Depan: Transformasi Karakter Siswa Generasi Alpha Melalui Pendidikan Islam yang Berbasis Al-Qur'an. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1).
- Munir, D. R., & Nurlatifah, S. (2023). Efektivitas “Metode Tebak Kata “Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Ilmiah Rese arch Student*, 1(2).
- Mushofa, M., Hermina, D., & Huda, N. (2024). Memahami Populasi dan Sampel: Pilar Utama dalam Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(12).
- Nasution, U. H., & Junaidi, L. D. (2024). Metode penelitian. *Serasi Media Teknologi*. Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Yogyakarta.
- Nugroho, U. 2018. Metodologi penelitian kuantitatif pendidikan jasmani. Penerbit CV. Sarnu Untung.
- Nur, A., & Utami, F. Y. (2022). Proses dan langkah penelitian antropologi: Sebuah literature review. *Ad-Dariyah: Jurnal Dialektika, Sosial Dan Budaya*, 3(1).
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 1(1).
- Nurhaswinda, N., Zulkifli, A., Gusniati, J., Zulefni, M. S., Afendi, R. A., Asni, W., & Fitriani, Y. (2025). Tutorial uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi SPSS. *Jurnal Cahaya Nusantara*, 1(2).
- Nuzula, A. F. (2024). Penerapan Metode Crossword Puzzle Berbasis aplikasi Puzzle Maker dalam Peningkatan Mufrodat Bahasa Arab siswa. *Al-Lahjah: Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab, Dan Kajian linguistik Arab*, 7(2).
- Pakpahan, A. F., Prasetio, A., Negara, E. S., Gurning, K., Situmorang, R. F. R., Tasnim, T., ... & Rantung, G. A. J. (2021). Metodologi penelitian ilmiah.
- Pemahaman Kosa Kata Bahasa Arab Di Surabaya: Pengaruh Permainan Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Bahasa Arab Di Surabaya. *Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature*, 1(2), 43-60.
- Permana, A. A., & Suarlin, R. S. (2023). Hubungan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Pada Kelas VA SD Negeri Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar. *Pinisi Journal of Education* (1).
- PIRDA, P. (2019). Efektivitas Media Audio Visual Terhadap Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Pada Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X Sma Islam Athirah 2 Makassar (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).

- Pransiska, Toni dan Mawi Khusni Albar. (2021). Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81-95.
- Rahmawati, N. (2018). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta. *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 7(1).
- Ramadhan, S. Z. N. (2018). Pengaruh aktivitas bermain menggunakan bahan alam terhadap kemampuan mengklasifikasi benda pada anak usia 5-6 tahun.
- Rianto, A. (2023). Model Pembelajaran Round Club Dan Penguasaan Mufrodat. Guepedia.
- Rofi'ah, S. H. (2025). Efektivitas Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Tahfidz Al-Qur'an Jamilurrohman Yogyakarta (Doctoral dissertation, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Madani).
- Rohmatul, A. (2025). Kreativitas Pendidik Akidah Akhlak Dalam Mengoptimalkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Di Mts Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Rumbaroa, R. H. (2020). Metode Silent Way Dalam Keterampilan Mendengar. Universitas Islam
- Sae, S. Y. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Ix. 2 SMP NEGERI 1 SOE. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 3(2).
- Safitri, N. N. D., Iriyanto, T., & Anisa, N. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berhitung (GESIT) untuk Menstimulasi Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun: Development of a Counting Educational Game (GESIT) to Stimulate Beginning Counting Ability of 5-6 Years Old Children. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5(2).
- Sani, D., Herumurti, D., & Kuswardayan, I. (2017). Efektifitas Aturan Main Untuk Game Edukasi Kosakata Bahasa Arab Berbasis Mobile. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 2(2).
- Saputra, A. (2019). Permainan edukatif untuk anak usia dini. *Pelangi: Jurnal Dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1).
- SARI, D. J. Meningkatkan kemampuan membaca melalui teknik
- Sari, N., alwiah Pratiwi, N., Muthawalli, N., & Hamzah, A. A. (2024). Ijtihad in I Islamic Education: Renewal by Muhammad Abduh and Azyumardi Azra: IIjtihad dalam Pendidikan Islam: Pembaharuan oleh Muhammad Abduh dan Azyumardi Azra. *Al-Mustawa: Jurnal Pendidikan, Psikologi dan Konseling Islam*, 1(1).
- Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). Game edukasi: Strategi dan evaluasi belajar sesuai abad 21.

- Sihombing, S. (2021). Analisis Minat dan motivasi Belajar, Pemahaman Konsep dan Kreativitas Siswa terhadap Penguasaan Mufrodat Siswa dalam Materi Geometri Selama Pembelajaran Dalam Jaringan kelas X SMA Kota Medan. *Sepren*, 3(1).
- Silitonga, D. B. P., Sinaga, J. A. B., & Sirait, D. E. (2024). Penerapan Sistem
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan populasi dan sampel: Pendekatan metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4).
- Sukriah, Y., Sahara, N., Eriyanti, R. W., Huda, A. M., & Suprayitno, K. (2024). Metodologi penelitian: menguasai pemilihan dan penggunaan metode. Penerbit Adab.
- Suprihatien, T., Rafiah, A., Iqtiran, F. D., Widyaningsih, P. R., & Risnita, R. (2023). Meta-analisis: Evaluasi Penguasaan Mufrodat ranah kognitif, afektif, dan psikomotor pada pembelajaran sinkronus dan asinkronus. *Teaching: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 3(4).
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2).
- Syaifuddin, Z. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Permainan Edukatif Tgt Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Smp Negeri 02 Tinambung (Doctoral dissertation, Universitas Sulawesi Barat).
- Syifa, N. K., & Djamilah, W. I. F. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Audio Visual. *Darussalam*, 25(02).
- Tri, L., Mardhiyah, R., Faizah, N. N., & Muchlis, A. (2025). Efektivitas Penggunaan Permainan Edukatif Mix And Match Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Siswa Kelas V SDIT Al-Anis Kartasura. *ARABIA: Jurnal Ilmu Bahasa Arab*, 3(01).
- Ulum, A. M. B. (2024). Konsep Dan Peran Kompetensi Kepribadian Guru Menurut Kitab Adab Al-Ālim Wa Al-Muta'allim Karya Syaikh Hasyim Asy'ari (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Ummah, S. S., Subroto, D. E., Hamzah, M. Z., & Fentari, R. (2023). Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(3).
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas pembelajaran statistika pendidikan menggunakan uji peningkatan n-gain di PGMI. *Jurnal basicedu*, 5(2), 1039-1045.
- Wahyuni, W. (2023). Pengaruh Kepribadian Dan Keadilan Organisasi Terhadap Kinerja Dengan Organizational Citizenship Behavior Sebagai Variabel Intervening Pada Karyawan Ut Rahman (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- Waluyo, E., Septian, A., Jerilian, E., Hidayat, I. N., Prahadi, M. A., Prasetyo, T., & Sabilah, A. I. (2024). Analisis data sample menggunakan uji hipotesis penelitian perbandingan menggunakan uji anova dan uji t. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 2(6).
- Waruwu, M., Puat, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode penelitian kuantitatif: Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1).

- Wawo, Y. H. K. (2023). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penguasaan Mufrodat Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas X Sman 01 Marau Kabupaten Ketapang (Doctoral dissertation, IKIP PGRI PONTIANAK).
- Wiguna, I. B. (2023). Teori dan aplikasi latihan kondisi fisik. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Windo, N. (2025). Tenang Jiwa, Semangat Menyala “Recharge The Spirit”. Deepublish.
- Wulandari, S., Rahmi, M., Lubis, I. A., & Nasution, S. (2025). Mengungkap Faktor
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi Penguasaan Mufrodat peserta didik (literature review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1).
- Zayrin, A. A., Nupus, H., Maizia, K. K., Marsela, S., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian). *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2).
- Zefri, K. (2023). Analisis faktor penyebab peserta didik dengan kecerdasan intelegensi (IQ) tinggi memperoleh Penguasaan Mufrodat matematika rendah di Kelas VIII SMP Negeri 5 Sapirok Tapanuli Selatan (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan).