

**PENGUNAAN PERMAINAN TEBAK KATA DALAM MENINGKATKAN
PENGUASAAN MUFRADAT BAHASA ARAB
DI MA DARUL HIKMAH SONCOLELA**

Gusdur¹, Nurlaila², Nurdiniawati³

¹Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Bima

Email: gusarsyad70@gmail.com

² Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Bima

Email: ipanurlaila25@gmail.com

³Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Bima

Email: dininurdiniawati@gmail.com

Abstract *In the Arabic language learning process, students still tend to sit listening, imitating, taking notes, and doing assignments in books only. There are some students who are still lacking in mastery of Arabic vocabulary because of the difficulty of memorizing and when the learning takes place, they pay less attention to the lessons presented, so that many chat by themselves with this, because students feel bored to take lessons because the learning system applied is still conventional. So in this study aims to describe the improvement of Mastery of Arabic Mufradat with the use of Guess the Word Game in class XI-A at MA Darul Hikmah Soncolela, Bima City, West Nusa Tenggara. The form of research is Classroom Action Research. The research place took place at MA Darul Hikmah Soncolela, the research subjects were class XI-A students totaling 20 students. The data collection techniques used are observation techniques, questionnaires, and documentation. The tools used are Questionnaire sheets, Observation sheets and students' Mufradat Mastery. Data analysis used is validity test, reliability test and descriptive statistics. This research was conducted in 2 cycles with the final results of the research obtained, namely in cycle I worth an average of 7.05. In cycle II, the average value is 7.45. From the data obtained, it can be concluded that there is an increase in students' Mastery of Arabic Mufradat with the use of Word Guess Games.*

Keywords: *Word Guess Game, Mufradat Mastery*

Pendahuluan

Menurut Undang-Undang No 20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara (Pritiwanti

Dkk, 2022). Bahasa Arab merupakan bahasa internasional yang banyak diminati oleh banyak orang akan tetapi di kalangan usia tertentu saja. Oleh karena itu inovasi terus bermunculan agar bahasa arab menjadi bahasa yang banyak diminati oleh semua kalangan usia, terutama kalangan usia remaja saat ini. Seiring perkembangan zaman, terutama pada era revolusi industri 4.0, para remaja dimanjakan dengan banyaknya teknologi-teknologi yang bermunculan (Agustin dan Asy'ari, 2022, p. 4).

Kesulitan peserta didik dalam menguasai empat keterampilan dasar pembelajaran bahasa arab disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya kurangnya penguasaan kosa kata, latar belakang pendidikan sebelumnya, dan sering kali peserta didik menganggap bahwa bahasa arab itu sulit dipelajari dan membosankan dikarenakan pembelajaran dengan metode dan strategi yang monoton tanpa dibantu dengan media pembelajaran yang tepat dan sesuai. Menurut Sanwil Dkk, bahwa Mufradat adalah dasar dalam belajar bahasa Arab karena mengacu pada kata-kata yang digunakan untuk menyebutkan berbagai benda, orang, tempat, ide, atau konsep. Secara umum, mufradat dibagi menjadi beberapa kategori, seperti kata benda (isim), kata kerja (fi'il), dan kata sifat (sifat) (Sanwil Dkk, 2021).

Dalam hal dasar pembelajaran Bahasa arab siswa sangat dituntut untuk banyak menguasai mufradat Bahasa Arab karena dengan begitu akan mempermudah mereka dalam memahami setiap konsep pembelajaran Bahasa Arab (Alimudin, 2023). Mufradat, merupakan himpunan kata-kata atau khazanah kata yang diketahui oleh seseorang atau etinitas lain yang merupakan bagian dari bahasa tertentu (Nurmina, 2024). Sebagaimana Risqi Dkk, bahwa Tebak kata adalah permainan yang melibatkan kemampuan kognitif, bahasa, dan kreativitas dalam memahami serta menyampaikan informasi (Risqi Dkk, 2024). Kemudian untuk membantu proses menghafal yang baik untuk para siswa maka salah satu jalan alternatifnya adalah menciptakan dunia bermain yang bisa membangun semangat belajar dan menghafal anak. Salah satunya dengan permainan tebak Kata, Tebak kata adalah permainan atau aktivitas yang melibatkan pemain untuk menebak suatu kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk bisa berupa deskripsi, gambar, atau huruf-huruf yang sudah terpotong, dan pemain harus menebak kata yang dimaksud dalam batasan waktu tertentu atau berdasarkan jumlah percakapan yang ada.

Permainan tebak kata memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan penguasaan mufradat atau kosakata dalam pembelajaran bahasa. Aktivitas ini melibatkan proses pemahaman dan mengingat kosakata dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sehingga membuat peserta lebih mudah mengingat kata-kata baru. Ketika seseorang terlibat dalam permainan ini, mereka akan berusaha menebak kata berdasarkan petunjuk yang diberikan, yang mendorong mereka untuk mengasosiasikan kata tersebut dengan konteks yang relevan. Dengan demikian, permainan tebak kata tidak hanya menguji pengetahuan kosakata, tetapi juga memperluas pemahaman makna kata dalam situasi tertentu (Masy'idah, 2022).

Selain itu, permainan tebak kata meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif peserta. Dalam permainan ini, peserta perlu berpikir cepat dan mencari kata

yang tepat berdasarkan petunjuk yang terbatas, yang melibatkan proses analisis dan sintesis kosakata yang sudah dimiliki. Dengan terus berlatih, mereka akan terbiasa dengan variasi kata, sinonim, antonim, serta struktur kalimat yang berbeda. Ini membantu peserta untuk lebih fleksibel dalam menggunakan kosakata, baik dalam percakapan sehari-hari maupun dalam konteks yang lebih formal atau akademik.

Pentingnya permainan tebak kata juga terletak pada kemampuannya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan (Sudono, 2010). Berbeda dengan metode belajar tradisional yang mungkin terasa monoton, permainan ini memberikan elemen hiburan yang dapat meningkatkan motivasi peserta untuk terus belajar. Ketika pembelajaran dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, peserta cenderung lebih terlibat, lebih bersemangat, dan lebih cepat dalam menyerap kosakata baru. Oleh karena itu, permainan tebak kata merupakan alat yang efektif dalam memperkaya kosakata dan mendukung penguasaan bahasa secara lebih holistik.

Berdasarkan Observasi yang dilakukan Peneliti di MA Darul Hikmah Soncolela bahwa dalam proses pembelajaran bahasa arab peserta didik masih cenderung duduk mendengarkan, menirukan, mencatat, dan mengerjakan tugas di buku saja. Terdapat beberapa peserta didik yang masih kurang dalam penguasaan kosa kata bahasa arab karena sulitnya menghafal dan ketika pada saat pembelajaran berlangsung kurang memperhatikan pelajaran yang disampaikan, sehingga banyak yang mengobrol sendiri dengan hal tersebut, dikarenakan peserta didik merasa bosan untuk mengikuti pelajaran karena sistem pembelajaran yang diterapkan masih konvensional (Survey, 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Permainan Tebak Kata Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab di MA Darul Hikmah Soncolela.

Kajian Pustaka

Berkaitan dengan penelitian ini, peneliti memakai teori yang berkaitan dengan Teori Pembelajaran Konstruktivisme (*Jean Piaget dan Lev Vygotsky*) Teori konstruktivisme menekankan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana individu membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman dan interaksi mereka dengan lingkungan. Dalam konteks permainan tebak kata, peserta tidak hanya menghafal kata-kata, tetapi mereka secara aktif mengonstruksi pemahaman tentang makna kata melalui petunjuk dan asosiasi yang diberikan dalam permainan (Sanulita Dkk, 2024). Hal ini sesuai dengan pandangan *Jean Piaget*, yang berfokus pada pentingnya pengalaman langsung dalam membentuk konsep, serta *Lev Vygotsky*, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Dalam permainan tebak kata, pemain belajar tidak hanya dari petunjuk yang diberikan, tetapi juga dari diskusi dan interaksi sosial yang terjadi selama permainan, yang mengarah pada penguatan kosakata dan pemahaman kontekstual.

Beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini diantaranya seperti Muchammad Ichwan (2022), "Pengaruh Metode Permainan Tebak Kata Terhadap Peningkatan Maharah Kalam Dalam Pembelajaran Bahasa Arab". Berdasarkan hasil penelitiannya bahwa Hasil dari penelitian ini adalah terdapat peningkatan kemampuan berbicara (maharah kalam) secara signifikan menggunakan metode permainan tebak kata. Selain dari pada itu juga terdapat penelitian dari Nasrullah (2024), "Pengaruh Permainan Tebak Kata Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Arab Pada Anak Usia Dini" bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tebak gambar secara signifikan meningkatkan pemahaman kosakata dan memperbaiki keterampilan bahasa Arab pada anak usia dini. Kemudian dalam penelitian juga diungkapkan oleh Sholehah (2023) "Penerapan Metode Tebak Kata dalam Meningkatkan Hasil Belajar Membaca pada Siswa Kelas 2 SDI Matsaratul Huda Panempun" hasil penelitiannya menunjukkan bahwa adanya peningkatan dalam hasil belajar membaca menggunakan metode tebak kata.

Penelitian ini memiliki kebaruan ilmiah yang mengintegrasikan permainan tebak kata sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan penguasaan mufradat bahasa Arab melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di MA Darul Hikmah Soncolela Kota Bima konteks lokal yang belum banyak dijadikan fokus penelitian sejenis. Berbeda dari penelitian terdahulu yang lebih menekankan aspek maharah kalam atau dilakukan pada tingkat usia dini, penelitian ini secara khusus menargetkan peningkatan mufradat siswa tingkat menengah atas dengan dasar teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky yang menekankan pentingnya pengalaman dan interaksi sosial dalam pembelajaran. Kebaruan lain terletak pada penggunaan analisis kuantitatif yang mendalam melalui uji validitas dan reliabilitas serta deskriptif statistik, sehingga memberikan kontribusi metodologis dan praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran bahasa Arab yang menyenangkan, terukur, dan kontekstual.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK memiliki karakteristik utama berupa tindakan nyata yang dilakukan dalam setting kelas, serta bersifat siklus, artinya dilaksanakan dalam beberapa tahap yang berulang. Setiap siklus terdiri dari empat langkah, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Machali, 2022). Dari hasil refleksi tersebut, guru bisa menentukan apakah akan melanjutkan ke siklus berikutnya dengan perbaikan atau modifikasi tindakan, atau menghentikannya jika hasilnya sudah memuaskan.

Dalam penelitian ini tujuan utama memakai pendekatan ini adalah untuk mengetahui Penggunaan Permainan Tebak Kata Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab di MA Darul Hikmah Soncolela.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pendekatan penelitian

yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri untuk memperbaiki dan meningkatkan proses serta hasil pembelajaran.

Penelitian ini akan dilakukan di MA Darul Hikmah Soncolela, Kota Bima, Nusa Tenggara Barat. Adapun teknik pengumpulan datanya adalah melalui observasi, kuisioner, dan dokumentasi. Teknik analisis datanya adalah dengan menggunakan Analisis Korelasi yaitu melihat Kevalidan dari Kuisioner Siklus I dan Siklus II melalui Uji Validasi dan Uji Reabilitas serta untuk menggambarkan data pada penelitian agar bisa disajikan dengan baik, peneliti menggunakan Analisis Deskriptif Statistik (Deskriptive Statistic) yang digunakan agar mudah dalam memahami hasil dari Data yang diambil. Dan juga adanya analisis seperti itu peneliti akan mudah mengetahui bagaimana hasil dari Penggunaan Permainan Tebak Kata Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab di MA Darul Hikmah Soncolela.

Hasil Penelitian

Tabel 1.1 Hasil Data

Siklus	N	M i n	Ma ks	Rata- rata	SD	Validit as (r)	Sig.	Ket. Validit as	Reliabi litas (α)	Ket. Reliabilita s	Uji Deskripti f Min- Maks	Uji Deskripti f Rata- rata (SD)
Siklus I	20	3	11	7.05	1.98	0.61	0.04	Valid	0.758	Reliabel	3.00 - 11.00	7.05 (1.98)
Siklus II	20	5	11	7.45	2.06	1.0	0.0	Valid	0.758	Reliabel	5.00 - 11.00	7.45 (2.06)

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan analisis korelasi untuk melihat kevalidan dari kuesioner pada Siklus I dan Siklus II melalui uji validitas dan uji reliabilitas. Selain itu, untuk menggambarkan data agar dapat disajikan dengan baik dan mudah dipahami, peneliti juga menggunakan analisis deskriptif statistik (descriptive statistic). Uji validitas bertujuan untuk mengetahui dan menguji ketepatan serta ketetapan suatu alat ukur dalam mengukur variabel yang dimaksud (Prososial, 2021). Menurut Sugiyono dkk., kuesioner dinyatakan valid jika setiap butir pertanyaannya dapat berfungsi sebagai perantara untuk mengungkapkan informasi yang hendak diukur. Validitas suatu item dikatakan terpenuhi apabila nilai r hitung lebih besar dari r tabel, dan jika nilai validitas dari tiap butir pertanyaan lebih besar dari 0,3 maka item tersebut dianggap valid (Dewi & Sudaryanto, 2020). Berdasarkan Tabel 1.1, item dalam kuesioner Siklus I telah memenuhi syarat validitas dengan r hitung lebih besar dari r tabel dan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa butir pertanyaan tersebut valid. Hal yang sama juga berlaku pada item dalam kuesioner Siklus II, di mana nilai r hitung juga lebih besar dari r tabel dan nilai signifikansi lebih dari 0,05, sehingga butir pertanyaannya juga dinyatakan valid. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah kuesioner yang digunakan dalam pengambilan data sudah dapat dikatakan reliabel

atau tidak. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach. Menurut Sugiyono, suatu variabel dinyatakan reliabel apabila menunjukkan nilai Alpha Cronbach lebih dari 0,60, yang berarti variabel tersebut konsisten dalam mengukur (Dewi & Sudaryanto, 2020). Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen pada Tabel 1.1, dapat disimpulkan bahwa seluruh instrumen penelitian ini dinyatakan reliabel karena nilai Cronbach's Alpha masing-masing instrumen lebih besar dari 0,60, sehingga layak digunakan dalam pelaksanaan penelitian Terakhir, untuk menyajikan gambaran umum dari data yang telah diperoleh, peneliti melakukan analisis deskriptif statistik. Menurut Sholikhah (2016), statistik deskriptif adalah metode untuk menghimpun, mengatur, dan mengolah data sehingga dapat disajikan secara jelas dan memberikan gambaran yang bermakna mengenai kondisi atau peristiwa tertentu yang diteliti. Berdasarkan hasil uji deskriptif statistik terhadap data Siklus I dan Siklus II, distribusi data yang diperoleh adalah sebagai berikut: pada item Siklus I, nilai minimum yang diperoleh adalah 3,00, nilai maksimum 11,00, rata-rata item huruf sebesar 7,05, dan standar deviasi sebesar 1,98. Sementara itu, pada item Siklus II, nilai minimum adalah 5,00, nilai maksimum 11,00, rata-rata sebesar 8,03, dan standar deviasi sebesar 2,06. Dengan demikian, analisis deskriptif ini memberikan gambaran yang jelas mengenai sebaran data dan memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan yang lebih objektif terhadap hasil penelitian.

Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan penguasaan mufradat Bahasa Arab siswa kelas XI-A di MA Darul Hikmah Soncolela melalui penggunaan metode permainan Tebak Kata. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama dua siklus, terlihat bahwa pendekatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata Bahasa Arab.

Peningkatan nilai rata-rata dari 7,05 pada siklus I menjadi 7,45 pada siklus II menunjukkan bahwa siswa mampu lebih memahami dan menggunakan kosakata yang telah diajarkan dalam konteks permainan. Selain itu, kenaikan nilai minimum dari 3,00 menjadi 5,00 menunjukkan bahwa siswa dengan kemampuan rendah pun mengalami perkembangan yang signifikan. Hal ini memperkuat argumen bahwa permainan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, terutama dalam pembelajaran bahasa yang sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh peserta didik.

Pendekatan permainan dalam pembelajaran Bahasa Arab ini konsisten dengan prinsip teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik ketika mereka aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung. Permainan Tebak Kata mengharuskan siswa untuk berpikir secara aktif, mengingat dan mengasosiasikan kosakata dengan petunjuk atau konteks tertentu. Dalam proses ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga menjadi pelaku aktif dalam proses belajar. Interaksi antar siswa selama permainan pun menjadi

bagian penting dalam membangun pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Hasil uji validitas dan reliabilitas juga mendukung kualitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. Nilai r hitung pada kedua siklus lebih besar dari r tabel (0,61 dan 1,00 > 0,42), dan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,758 menunjukkan bahwa kuesioner yang digunakan bersifat reliabel dan dapat dipercaya untuk mengukur penguasaan mufradat siswa. Data deskriptif yang stabil juga menguatkan kesimpulan bahwa permainan Tebak Kata memiliki dampak positif secara konsisten terhadap hasil belajar.

Selain dari sisi peningkatan hasil belajar, penelitian ini juga memberikan wawasan baru terhadap model pembelajaran Bahasa Arab yang lebih modern dan kontekstual. Dalam era pembelajaran abad ke-21, pembelajaran berbasis aktivitas dan berbasis permainan semakin menjadi pilihan yang tepat untuk menarik minat belajar siswa. Oleh karena itu, hasil dari penelitian ini dapat menjadi acuan dan dasar bagi guru Bahasa Arab untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif di dalam kelas.

Dampak dari penelitian ini bagi penelitian lain ke depannya sangat besar. Pertama, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pijakan untuk mengembangkan metode pembelajaran Bahasa Arab berbasis teknologi, seperti aplikasi permainan digital atau kuis interaktif berbasis web. Kedua, metode ini dapat direplikasi dan diuji efektivitasnya pada jenjang pendidikan yang berbeda, seperti sekolah dasar, SMP, bahkan perguruan tinggi. Peneliti selanjutnya juga dapat memperluas ruang lingkup keterampilan bahasa yang diteliti, tidak hanya mufradat, tetapi juga qira'ah (membaca), istima' (mendengar), dan kalam (berbicara).

Penelitian lanjutan juga bisa mengeksplorasi integrasi permainan ini dengan pendekatan tematik atau berbasis proyek, sehingga siswa dapat menggunakan kosakata dalam konteks yang lebih luas dan aplikatif. Selain itu, studi lanjutan dapat menguji seberapa besar dampak permainan terhadap peningkatan motivasi belajar, rasa percaya diri siswa dalam berbicara Bahasa Arab, serta sikap positif terhadap pembelajaran bahasa secara umum.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan manfaat praktis dalam konteks kelas, tetapi juga memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan metode pembelajaran Bahasa Arab yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan generasi masa kini. Diharapkan bahwa penelitian-penelitian selanjutnya dapat terus mengembangkan pendekatan yang serupa guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan, dan berdampak jangka panjang terhadap penguasaan bahasa siswa.

Kesimpulan

Permainan tebak kata memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan penguasaan mufradat atau kosakata dalam pembelajaran bahasa. Aktivitas ini

melibatkan proses pemahaman dan mengingat kosakata dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sehingga membuat peserta lebih mudah mengingat kata-kata baru. Ketika seseorang terlibat dalam permainan ini, mereka akan berusaha menebak kata berdasarkan petunjuk yang diberikan, yang mendorong mereka untuk mengasosiasikan kata tersebut dengan konteks yang relevan. Dengan demikian, permainan tebak kata tidak hanya menguji pengetahuan kosakata, tetapi juga memperluas pemahaman makna kata dalam situasi tertentu

Berdasarkan data-data yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka Penguasaan Mufradat dengan penggunaan Permainan Tebak Kata di kelas XI-A di MA Darul Hikmah Soncolela Kota Bima dapat dinyatakan meningkat dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari (1) perolehan rata-rata perencanaan pembelajaran pada siklus I sebesar 7,05 dan pada siklus II sebesar 7,45. Telah mengalami peningkatan terhadap Penguasaan Mufradat Bahasa Arab siswa. (2) Kemampuan dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Arab menggunakan Permainan Tebak Kata di kelas XI-A di MA Darul Hikmah Soncolela Kota Bima sudah efektif dan mengalami peningkatan dari siklus I dengan perolehan rata-rata sebesar 7,05 ke siklus II dengan perolehan rata-rata 7,45. (3) Penggunaan Permainan Tebak Kata dalam pembelajaran Bahasa Arab dapat meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab siswa di kelas XI-A di MA Darul Hikmah Soncolela Kota Bima.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, N. A. N., & Asy'ari, M. R. (2022). Penggunaan Permainan Tebak Gaya Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab: Pengaruh Permainan Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Bahasa Arab Di Surabaya. *Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature*, 1(2), 1-7.
- Alimudin, N. I. M. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MENGGUNAKAN KARTU DOMINO DI SD MUHAMMADIYAH KADISOKA (Doctoral dissertation, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA).
- Dewi, S. K., & Sudaryanto, A. (2020). *Validitas dan Reliabilitas Kusioner Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Pencegahan Demam Berdarah*. SEMNASKEP.
- Machali, I. (2022). Bagaimana melakukan penelitian tindakan kelas bagi guru. *Ijar*, 1(2), 2022-12.
- Masy'idah, H. (2022). *Penggunaan Media Kartu Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Kelas V Mi Miftahul Astar* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Tribakti).

- Mustakim, S., Isnaini, R. L., Mulyawan, A., & Fitria, F. M. (2023). Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 928-939.
- Nurmina, N. (2024). Analisis Faktor Kesulitan Mahasiswa Membaca Teks Bahasa Arab Pada Mata Kuliah Maharah Al-Qira'ah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Parepare (Doctoral dissertation, IAIN Parepare).
- Pauziah, N., Alfaqih, B., Hoirunnisa, F., Sadiyah, M. S., & Khoerunnisa, N. I. (2023). Kendala-kendala dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(1), 39-47.
- Pugu, M. R., Riyanto, S., & Haryadi, R. N. (2024). *Metodologi Penelitian; Konsep, Strategi, dan Aplikasi*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Riyanto, S., & Putera, A. R. (2022). *Metode Riset Penelitian Kesehatan & Sains*. Deepublish.
- Rizqi, B., Enenti, D. K. V., Munawaroh, H., & Azharin, B. P. (2024). Stimulasi Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini Melalui Tebak Kata. *Journal Fascho: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4).
- Sanulita, H., Syamsurijal, S., Ardiansyah, W., Wiliyanti, V., & Megawati, R. (2024). *Strategi Pembelajaran: Teori & Metode Pembelajaran Efektif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sanwil, T., Utami, R., Hidayat, R., Ahyar, D. B., Rahmi, S., Bukhori, E. M., ... & Syukron, A. A. (2021). *Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (2019). Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1-228.
- Solikhah, A. (2016). *Statistika deskriptif dalam penelitian kualitatif*. *Jurnal Komunika*, 10(2), 342-362
- Sudono, A. (2010). *Sumber belajar dan alat permainan*. Grasindo.

Copyrights

Copyright for this article is retained by the author(s)

This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

