



**PENGEMBANGAN MEDIA EDUCAPLAY UNTUK
MENINGKATKAN MUFRODAT SISWA DI
SEKOLAH DASAR**

Nunik Zuhriyah

IAI Badrus Sholeh Kediri,
e-mail: nunikzuhriyah@gmail.com

Yulin Nada

IAI Badrus Sholeh Kediri
e-mail: yulinnada482@gmail.com

M Zunaidul Muhaimin

IAI Faqih Asy'ari Kediri
e-mail: muhaimin.po@gmail.com

ABSTRAK

Education play merupakan platform pembelajaran berbasis website yang digunakan untuk membuat media permainan edukasi yang dapat digunakan secara interaktif oleh guru dan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis game melalui platform EducaPlay untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Arab siswa di *sekolah* dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Obyek penelitian diambil dari kelas V MI Bustanul Mu'min Kediri dengan jumlah 20 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, angket dan tes. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: game Educaplay ini efektif meningkatkan keterampilan berbahasa Arab siswa dengan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar setelah menggunakan media ini. Validasi desain pada media pembelajaran Educaplay, tingkat validitasnya sebesar 89% dengan kategori valid, sedangkan validasi materi sebesar 84% .

Kata Kunci: Educaplay, Pengembangan, Pembelajaran Mufrodat.

Abstract

Education play is a website-based learning platform used to create educational games that can be used interactively by teachers and students. This research aims to develop game-based interactive learning media through the EducaPlay platform to improve students' Arabic language skills at Elementary Schools . The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The object of research was

taken from class V students of MI Bustanul Mu'min Kediri with a total of 20 students. Data collection methods using observation, interviews, documentation, questionnaires and tests. The results of this study show that the EducaPlay game is effective in improving students' Arabic language skills with a significant increase in learning outcomes after using this media. Product Desain validation on educaplay game learning media is 89% with a valid category, while the material validation is 84%.

Keywords: Educaplay, Development, Mufrodlat.

PENDAHULUAN

Pengembangan dalam dunia pendidikan bertumbuh pesat. Pengembangan berarti pertumbuhan, perubahan yang lambat dan perkembangan yang bertahap (Punaji Setyosari, 2013). Pertumbuhan yang dimaksud adalah berkembang secara terus menerus, sedangkan perubahan adalah tidak seperti semula, artinya berubah menjadi lebih baik. Karena pokok bahasan yang dimaksud di sini adalah pendidikan, maka harapannya di masa depan akan menuju pada perubahan dan pertumbuhan ke arah yang lebih baik melalui tahapan-tahapan tertentu dan perencanaan yang matang. Pengembangan sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran. Penelitian pengembangan berfokus pada bidang desain atau perancangan (Miatin rachmawati, n.d.). Jadi pengertian penelitian pengembangan adalah mengembangkan produk baru atau mengembangkan produk yang telah ada yang dibuat agar menjadi lebih baik lagi (Nana Syaodih Sukmadinata, 2008).

Bahasa Arab tidak hanya dipelajari di pondok pesantren saja, namun lembaga sekolah seperti SD, SMP dan SMA juga sudah mengenal bahasa Arab. Pada kenyataannya, bahasa Arab merupakan pelajaran yang cukup sulit dipelajari oleh masyarakat Indonesia, terutama bagi siswa Sekolah Dasar. Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar adalah dengan memasukkan unsur edukasi ke dalam game itu sendiri. Media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Penggunaan media dalam pembelajaran bahasa berawal dari teori yang mengatakan bahwa totalitas persentase banyaknya pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimiliki oleh seseorang paling besar dan paling tinggi adalah melalui indera penglihatan dan pengalaman langsung dengan melakukan pengalaman sendiri, sedangkan sisanya melalui indera pendengaran dan indera yang lain (Azhar Arsyad, 2000). Media

pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab yang terbaru diantaranya educaplay.

Media memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran, karena media berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa, sehingga informasi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami (Ibrahim Fachruddin Nurhudan, n.d.). Penggunaan media membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak monoton. Pembelajaran yang monoton cenderung membuat siswa cepat merasa bosan, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif yang disesuaikan dengan karakteristik materi, siswa, dan perkembangan zaman (Abdullah najib, 2024). Adanya media pembelajaran yang inovatif, diharapkan proses belajar menjadi lebih jelas, menarik, variatif, dan interaktif.

Game edukasi merupakan salah satu alternatif yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar, di era digital saat ini banyak sekali platform game edukasi yang dapat digunakan, salah satunya adalah educaplay. Educaplay adalah sebuah platform yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan berbagi game edukasi dengan mudah. Dengan platform ini, guru dapat membuat game edukasi untuk mengajarkan materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan dan efektif (Silvia Dwi Rahayu, n.d.). Game dapat dibuat dengan menggunakan berbagai macam media, seperti teks, gambar, suara, dan video, dan guru juga dapat membuat game bersama dengan siswa untuk meningkatkan kolaborasi dan kerja sama. Fitur-fitur yang tersedia antara lain pembuatan peta pikiran, pembuatan kuis dan pembuatan penilaian (Ega Dianita, n.d.).

Mufrodat merupakan salah satu unsur penting yang harus dimiliki oleh siswa dalam mempelajari bahasa asing, khususnya bahasa Arab (Sulfikar and Nurul Fawzani, 2023), Penguasaan mufrodat yang banyak dapat mendukung dan menentukan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan baik (Durtam, 2022). Berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang penting yang didukung oleh penguasaan mufrodat yang kaya dan produktif. Penambahan kosakata sangat penting untuk proses pembelajaran bahasa asing (Islam, 2022). oleh karena itu perlu dikembangkan media yang tepat agar pembelajaran mufrodat menjadi menyenangkan. Maka pengembangan media educaplay merupakan salah satu cara untuk mempelajari mufrodat dengan menyenangkan melalui permainan dan materi yang menjadi satu rangkaian. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, materi

mufrodat disusun dengan konsep yang menyenangkan sehingga mudah dihafal oleh siswa

Pembelajaran Bahasa Arab untuk anak usia dini umumnya dimulai dengan hafalan mufrodat, yaitu menghafal nama-nama benda dalam Bahasa Arab beserta artinya. Metode ini sering diterapkan pada anak usia 6-12 tahun yang baru memasuki jenjang sekolah dasar. Pada usia tersebut, anak-anak cenderung masih suka bermain dan tertarik pada benda-benda konkret (Juwanda Prayuda, 2024.). Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, guru perlu memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, media yang digunakan harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Contohnya, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk mendukung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar secara lebih efektif.

Literature review yang sesuai dengan penelitian diatas ialah penelian dari (Alvisar and Malik 2016) tentang Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIII D SMPN 20 Makassar. Hasil penelitiannya menjelaskan tentang Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar setiap siklusnya. Pada siklus I dan siklus II berhasil meningkatkan persentase ketuntasan peserta didik pada pra-siklus 29,03 % menjadi 77,42% dan 87,10% sehingga penerapan model discovery learning berbantuan media Educaplay dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Persamaan penelitian ini dengan diatas ialah sama-sama meneliti tentang media Educaplay, sedangkan perbedaannya ialah penelitian ini obyek penelitiannya terfokus di Sekolah Dasar sedangkan penelitian diatas di Sekolah Menengah Pertama serta metode penelitian diatas menggunakan PTK sedangkan penelitian ini menggunakan R&D.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) (Nunik Zuhriyah, MZ Muhaimin, 2024). Metode ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk pendidikan yaitu educaplay game serta menguji keefektifannya dalam proses pembelajaran. Model pengembangan yang dapat digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari lima tahap (Rohma, Subandowo, and Atiqoh 2022):

1. Analisis: Menganalisis kebutuhan siswa dan materi yang sesuai untuk dijadikan konten dalam game EducaPlay.

2. Desain (Design): Merancang konten, gameplay, dan materi pembelajaran yang akan dimasukkan ke dalam game EducaPlay.
3. Pengembangan: Membuat dan mengembangkan game EducaPlay berdasarkan desain yang telah dibuat.
4. Implementasi: Mengimplementasikan game EducaPlay di kelas untuk mengukur pengaruhnya terhadap proses pembelajaran.
5. Evaluasi: Mengevaluasi efektivitas permainan EducaPlay dan melakukan revisi berdasarkan umpan balik dari siswa dan guru.

Subjek penelitian ini adalah 20 siswa kelas V MI Bustanul Mu'min Kediri. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, kuesioner dan tes. Data dikumpulkan melalui Pre-test dan post-test yang dilakukan untuk melihat perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan permainan (Nunik zuhriyah, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Hasil dari langkah-langkah pengembangan media pembelajaran bahasa Arab dalam bentuk EducaPlay pada mata pelajaran di sekolah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam mengembangkan perangkat pembelajaran ini. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan yaitu analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.

- a. Analisis Kebutuhan yakni Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi masalah utama dalam penggunaan media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti mencatat masalah-masalah yang muncul dalam pembelajaran bahasa Arab di MI Bustanul Mu'min Kediri. Pada langkah ini setidaknya ada beberapa hal yang perlu dijawab tentang alat peraga apa saja yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dan bagaimana guru menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran serta proses pembelajaran bahasa Arab.
- b. Analisis kurikulum, Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum apa yang digunakan di sekolah, apa saja kompetensi inti, kompetensi dasar, dan materi apa saja yang ada dalam pelajaran bahasa Arab yang akan dijadikan bahan dalam pembuatan game edukasi. Setelah

melakukan analisis kurikulum, ditemukan bahwa kurikulum yang digunakan di MI Bustanul Mu'min Kediri adalah kurikulum Merdeka.

2. Desain (*Design*)

Setelah tahap analisis, langkah selanjutnya adalah mendesain perangkat pembelajaran. Langkah pertama dalam mendesain media pembelajaran adalah mengidentifikasi materi bahasa Arab khususnya kosakata di sekolah dasar, langkah selanjutnya adalah menentukan tujuan, memilih materi, dan membuat alat bantu, tahap-tahap tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Desain Rencana Pembelajaran, yaitu tujuan pembelajaran untuk setiap indikator. Tujuan ini menggambarkan apa yang diharapkan dapat dipelajari dan dikuasai siswa setelah belajar dengan menggunakan game educaplay.
- b. Desain Media Pembelajaran, Membuat modul pembelajaran yang meliputi kosakata, tata bahasa, membaca dan percakapan serta mendesain berbagai jenis permainan seperti kuis dan teka teki.



Gambar1. Desain mufrodat educaplay

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya, yaitu tahap pengembangan, merupakan realisasi produk dari tahap desain yang telah dilakukan. Validasi dilakukan oleh para ahli yang berkompeten di bidangnya dan dapat memberikan saran untuk media pembelajaran yang lebih baik. Berdasarkan evaluasi, saran dan masukan dari para ahli, peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran sehingga media pembelajaran siap diujicobakan kepada subjek penelitian yaitu 20 siswa kelas V MI Bustanul Mu'min Kediri.



Gambar 2. Pengembangan mufrodat educaplay

- a. Validasi Desain: Produk yang telah dibuat kemudian dilakukan uji validasi. Uji validasi produk desain media ini dilakukan dengan menggunakan lembar kuesioner yang berisi pernyataan dan masukan sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan. Uji validasi media ini dilakukan dengan menggunakan lembar kuesioner yang berisi pernyataan dan masukan sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan. Validasi produk dilakukan oleh Ibu M S yang merupakan dosen Institut Agama Islam Badrus Sholeh Kediri, karena beliau memiliki kemampuan yang lebih mendalam dalam bidang evaluasi produk, sehingga penelitian dan pengembangan ini membutuhkan saran dan komentar yang membangun dari dosen tersebut. Validasi dilakukan pada tanggal 25 Juli 2024. Kriteria aspek ini diperoleh peneliti dari beberapa sumber dan dimodifikasi agar sesuai dengan aspek produk yang akan dihasilkan dan analisis kebutuhan siswa. Hasil yang diperoleh berupa data kuantitatif berupa nilai yang digunakan untuk mengetahui kelayakan, sedangkan data kualitatif berupa saran untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Data tersebut akan dideskripsikan dengan analisis deskriptif. Berdasarkan validasi desain dari ahli materi, aspek-aspek pada media pembelajaran yang dikembangkan masih perlu diperbaiki.

No	criteria	$\sum x$	$\sum xy$	Deskripsi
1	Media mudah dioperasikan, sederhana dan ringkas	4	5	Sangat Baik
2	Kalimat dalam media mudah dipahami	4	5	Sangat Baik
3	Ilustrasi media sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	4	5	Sangat Baik
4	Desain tampilan media sederhana atau mudah	4	5	Sangat Baik

	dipahami			
5	Petunjuk penggunaan media jelas	4	5	Sangat Baik
6	Media memenuhi kebutuhan materi yang diajarkan	5	5	Sangat Baik
7	Media memenuhi tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan	4	5	Sangat Baik
8	Media presentasi mampu mengembangkan kemampuan belajar siswa.	4	5	Sangat Baik
9	Kesesuaian ukuran huruf/ jenis huruf	4	5	Sangat Baik
10	Media menggambarkan isi/materi pembelajaran sesuai dengan ilustrasi kehidupan sehari-hari	4	5	Sangat Baik
total		44	50	
Rata-rata		89%		
Kategori		Sangat Baik		

Gambar 3. Hasil dari Validasi Desain

- b. Validasi materi: merupakan evaluasi terhadap isi materi pembelajaran yang terdapat dalam produk media. Ahli materi yang menjadi pakar dalam penelitian ini Ibu N F merupakan dosen IAI Badrus Sholeh Kediri. Validasi dilakukan pada tanggal 28 Juli 2024. Validasi materi dilakukan dalam bentuk angket terkait kriteria penilaian terhadap isi pembahasan atau materi serta saran dan komentar sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan. Hasil yang diperoleh berupa data kuantitatif berupa skor yang digunakan untuk mengetahui kelayakan materi, validasi materi pada media pembelajaran educaplay sebesar 84% dengan kategori valid.

No	criteria	$\sum x$	$\sum xy$	Deskripsi
1	Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti	4	5	Sangat Baik
2	Relevansi dan kejelasan materi sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran	3	5	Sangat Baik
3	Penyajian materi sesuai dengan perkembangan kognitif siswa	4	5	Sangat Baik
4	Menyelaraskan pertanyaan dan kosakata dengan topik	4	5	Sangat Baik
5	Materi yang mudah	4	5	Sangat

	digunakan			Baik
6	Pertanyaan bersifat interaktif	4	5	Sangat Baik
7	Pertanyaan dan jawaban yang sedang berlangsung	4	5	Sangat Baik
8	Relevansi topik dalam pengembangan media pengajaran	4	5	Sangat Baik
9	Kosa kata yang sesuai dengan materi	4	5	Sangat Baik
10	Kejelasan kosakata	4	5	Sangat Baik
total		42	50	
Rata-rata		84%		
Kategori		Sangat Baik		

Gambar 3. Hasil dari Validasi Materi

4. Implementasi (*Implementation*):

Tahap implementasi merupakan tahap uji coba produk kepada siswa secara terbatas terhadap produk yang dikembangkan berupa game edukasi. Uji coba ini terbatas pada respon guru kelas sebagai observer dalam pelaksanaan uji coba penggunaan media pembelajaran, dan evaluasi yang dilakukan oleh guru kelas meliputi tiga aspek, yaitu aspek fisik atau tampilan, aspek penggunaan, dan aspek pemanfaatan media pembelajaran. Uji coba pengembangan produk dilakukan di kelas V MI Bustanul Mu'min Kediri. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan model data kelompok tunggal tipe pre test dan post test, pada model ini sampel yang sama diolah dalam dua periode yang berbeda. Melalui model data ini akan diperoleh dua jenis sampel yang berbeda yaitu data pre-test dan post test. Pre test merupakan tes yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa, dan tes ini dilakukan di awal sebelum dilakukannya praktik pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran, sedangkan post-test merupakan tes yang dilakukan di akhir semester.

Tes ini dilakukan setelah penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Pre-test dan post-test terdiri dari 15 soal pilihan ganda. Pada penelitian ini, peneliti mengambil sampel 20 siswa kelas V MI Bustanul Mu'min Kediri yang diuji Pre Test dan Post Test.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir dari R&D adalah tahap evaluasi, yang merupakan proses penilaian terhadap implementasi dan pengujian tahap-tahap sebelumnya untuk

melihat seberapa baik produk yang dikembangkan. Tahap evaluasi dianalisis di bawah ini: Berdasarkan evaluasi ahli materi dan evaluasi ahli konten pada tahap sebelumnya, diketahui bahwa terdapat beberapa kelebihan dari educaplay, pembelajaran yang dibuat dalam bentuk permainan, siswa cenderung lebih termotivasi dan tertarik untuk mempelajari materi, dibandingkan dengan metode tradisional. Sedangkan kekurangan dari educaplay adalah banyak fitur yang bersifat premium. Berdasarkan skor penilaian dari guru kelas, diketahui bahwa produk yang dikembangkan memiliki persentase 84% dan termasuk dalam kategori baik. Dalam hal ini, media yang dikembangkan sudah sesuai dan dinilai dapat membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata, hal ini terlihat pada indikator yang dinilai oleh guru kelas melalui angket. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model jenis data untuk pre-test dan post-test, dan dalam model ini hanya digunakan kelompok eksperimen. Pre-test dilakukan di awal sebelum praktik pembelajaran dan tidak menggunakan media. Sedangkan post-test dilakukan di akhir pertemuan setelah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Sampel diambil dari kelas V siswa MI Bustanul Mu'min Kediri dengan jumlah siswa 20 siswa, yang semuanya akan digunakan sebagai kelompok pre test dan post test.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan produk media ini mengacu pada model ADDIE yang dikembangkan oleh Robbert Maribe, dimana dalam model ADDIE terdapat lima tahap pengembangan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan evaluasi ahli desain dan evaluasi ahli materi pada tahap sebelumnya, diketahui bahwa terdapat beberapa kelebihan dari educaplay yakni pembelajaran dibuat dalam bentuk permainan, siswa cenderung lebih termotivasi dan tertarik untuk mempelajari materi mufrodat dalam bahasa Arab. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan oleh guru kelas, diketahui bahwa validasi materi yang dikembangkan mendapatkan persentase sebesar 84% dan termasuk dalam kategori baik. Dalam hal ini, media yang dikembangkan sudah sesuai dan mampu membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Adapun game EducaPlay efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa Arab siswa dengan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan setelah menggunakan media ini. Hasil validasi desain pada media pembelajaran game educaplay sebesar

89% dengan kategori valid.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Najib. (2024). Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Games Educaplay Pada Pembelajaran Ipas.
- Alvisar, Dyo, and A. Malik Malik. 2016. "Making Hopscotch Game To Learn Vocabulary For Elementary School Students." *Inovish Journal* 1(2): 61–76. doi:10.35314/inovish.v1i2.84.
- Azhar Arsyad. (2000). Media Pengajaran. Raja Grafindo Persada.
- Durtam, Durtam. 2022. "Implementasi Model Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Upaya Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Berbasis Tema Pada Anak Usia Dini." *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 8(1): 98. doi:10.24235/awlady.v8i1.9773
- Ega Dianita. (n.d.). (2024). Pengembangan Game Educaplay Sebagai Media Pembelajaran Pkn Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Talang Padang. Universitas Muhammadiyah Pringsewu, 276–277.
- Ibrahim Fachruddin Nurhuda. (n.d.). (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Educaplay Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar.
- Irvian Satria Prayoga. (n.d.). (2024). Peningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Educaplay Froggy Jumps Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 5 Panjer.
- Islam, Fahrul. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hafalan Mufradat Siswa Kelas V Sdi Integral Luqman Al Hakim 02 Batam Tahun Ajaran 2021-2022." 2(2).
- Juwanda Prayuda. (n.d.). (2024). Mengasah Kemampuan Kognitif Siswa Sekolah Dasar dengan Media Board berbasis Game Educaplay.
- Miatin rachmawati. (n.d.). (2024). Arabic speaking Skill using the educaplay "froggy jumps" Application.
- N Zuhriyah, MZ Muhaimin. (2024). Development of Hopscotch Learning Media to Improve The Mufrodat Mastery of Student in Elementary School. ICIE: International Conference on Islamic Education.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2008). Metode Penelitian Pendidikan. PT Remaja Rosdakarya.
- Nunik zuhriyah. (n.d.). (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab.
- Punaji Setyosari. (2013). Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan (Kencana Prenadamedia).
- Silvia Dwi Rahayu. (n.d.). (2024). Penerapan Game Based Learning Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Ipas Sekolah Dasar.
- Sulfikar, Sulfikar and Nurul Fawzani. 2023. "Pemanfaatan Instagram Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Mahasiswa." *Jurnal Tahsinia* 4(1): 19–27. doi:10.57171/jt.v4i1.337.