

Improving Arabic Language Learning Achievement Through Educational Game-Based Learning**Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Arab Melalui Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif****Mar'atus Sholikhah¹, Khoirunnisa², Daimah³**Institut Agama Islam (IAI) An-Nawawi^{1,2,3}Email: solikhahmarah4@gmail.com¹, daimah.staiannawawi@gmail.com²ashfa@iaianawawi.ac.id³

*Corresponding Author

Received : 5 Mei 2026, Revised : 10 Juni 2026, Accepted : 16 Juli 2026.

ABSTRACT

This study is motivated by the low level of students' interest in learning Arabic. The learning process, which tends to be conventional and monotonous, causes students to become easily bored, resulting in less optimal learning achievement. Therefore, a learning strategy is needed that can create a more engaging, interactive, and enjoyable learning environment through the implementation of educational games. This study aims to describe the implementation of educational games in Arabic language learning and their impact on students' activeness and learning achievement. This research employs a qualitative approach with a descriptive method. Data were collected through observation, interviews with teachers and students, and documentation of learning outcomes. Data analysis was conducted through several stages, namely data reduction, data display, and conclusion drawing to obtain an overview of students' responses, levels of learning activeness, and changes in learning outcomes after the implementation of educational games. Based on the results of interviews with several students, it was found that learning using educational games in the form of flashcards made them more interested in participating in Arabic lessons. Students stated that this method helped them memorize vocabulary more easily and made the learning atmosphere more enjoyable.

Keywords: Educational games, learning achievement, student activeness.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab. Proses pembelajaran yang cenderung bersifat konvensional dan monoton membuat siswa cepat merasa bosan sehingga berdampak pada kurang optimalnya pencapaian prestasi belajar. Maka, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan yaitu melalui penerapan permainan edukatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Arab serta pengaruhnya terhadap keaktifan dan prestasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi hasil belajar. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh gambaran mengenai respons siswa, tingkat keaktifan belajar, serta perubahan hasil belajar setelah penerapan permainan edukatif. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan permainan edukatif berupa flash card membuat mereka lebih tertarik mengikuti pelajaran Bahasa Arab. Siswa mengungkapkan bahwa metode tersebut membantu mereka lebih mudah menghafal mufrodat dan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

Kata Kunci: Permainan Edukatif, Prestasi Belajar, Keaktifan Siswa.

1. Pendahuluan

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini, pemanfaatan media digital dalam dunia pendidikan pun semakin meluas (Gurion, 2024). Diantaranya multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi pembelajaran, serta sistem evaluasi dan penilaian berbasis daring (dalam jaringan). Salah satu bentuk pemanfaatan media digital yang berkembang saat ini adalah permainan edukatif (Rahmawati et al., 2025). Saat ini, permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga telah diadaptasi dalam bidang pendidikan sebagai media pembelajaran yang bersifat edukatif dan interaktif. Kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran menjadi faktor penentu keberhasilan mereka dalam menyerap pelajaran yang disampaikan di kelas sehingga pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Daheri, 2022).

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, guru biasanya menggunakan berbagai macam metode pembelajaran agar materi yang disampaikan tidak hanya bersifat ceramah dan monoton. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah metode bermain, yaitu cara belajar yang menyatukan aktivitas permainan ke dalam proses belajar-mengajar (Hidayat et al., 2022). Permainan berfungsi sebagai sarana pendukung bagi perkembangan menyeluruh untuk anak-anak yang mencakup dimensi fisik, intelektual, serta kesehatan mental. Hal tersebut tercermin dari meningkatnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran serta bertambahnya motivasi mereka untuk mengembangkan keterampilan berbicara bahasa arab. Implementasi media pembelajaran yang menarik berperan penting memicu motivasi serta keterlibatan siswa. pengembangan media berbasis teknologi khususnya dalam bentuk permainan edukatif menjadi langkah strategis untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif (Adnan, 2022).

Mengingat kondisi pembelajaran di MTs N 1 Purworejo, khususnya pada siswa kelas VIII yang menunjukkan gejala rendahnya minat dalam mempelajari Bahasa Arab, yang akhirnya siswa mendapatkan nilai yang kurang saat evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. siswa kelas VIII terlihat aktif namun mereka juga cepat merasa bosan dengan metode pembelajaran konvensional maka penelitian ini difokuskan pada penerapan implementasi permainan edukatif sebagai salah satu strategi pembelajaran. Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa terhadap pelajaran Bahasa Arab melalui kegiatan yang bersifat menyenangkan, interaktif, serta menumbuhkan motivasi intrinsik dalam diri peserta didik (Alimin, 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya menekankan pentingnya media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa (Rahma M. Naser, 2022). Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif, seperti flash card, dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Arab, memperkuat kemampuan menghafal kosakata, serta mendorong partisipasi aktif di kelas (Sahrandi, 2024). Hasil observasi pada penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat memfasilitasi siswa untuk membangun pengalaman belajar yang lebih komprehensif, termasuk kemampuan berpikir kritis dan keterampilan sosial. Penelitian-penelitian ini menjadi dasar bagi upaya inovasi pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan prestasi belajar di tingkat menengah (Jati, 2023).

Meski penelitian terdahulu menekankan pentingnya media interaktif, sebagian besar studi belum meneliti secara spesifik implementasi permainan edukatif dengan pengawasan guru secara langsung dan pembagian kelompok belajar per kelas. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengukur perbedaan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media edukatif secara sistematis melalui dokumentasi nilai dan observasi aktivitas belajar. Celah ini menunjukkan bahwa literatur yang ada masih terbatas dalam memberikan bukti empiris

mengenai efektivitas strategi pembelajaran interaktif yang terstruktur dan dipandu secara intensif (Chairunnisa & Raharjo, 2024).

Penelitian ini menawarkan kontribusi baru dengan mengintegrasikan permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Arab dengan pengawasan guru langsung dan pengelompokan kelas secara sistematis. Novelty lainnya terletak pada pengukuran keaktifan dan prestasi belajar siswa melalui perbandingan nilai sebelum dan sesudah penerapan media, sehingga penelitian ini tidak hanya menilai hasil belajar tetapi juga proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan edukatif terhadap keaktifan siswa, mengetahui pengaruhnya terhadap prestasi belajar Bahasa Arab, dan memberikan rekomendasi strategi pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan secara efektif di kelas.

2. Metode Penelitian

Metode Penelitian merupakan sebuah upaya ilmiah dalam pengumpulan data yang berlandaskan pada tiga prinsip: rasionalitas, empirisme, dan sistematisasi. Dalam konteks ini, rasionalitas menjamin bahwa penelitian dapat dinalar secara logis. (Musthofa et al., 2026) Sifat empiris memastikan bahwa prosedur penelitian dapat diverifikasi melalui pengamatan nyata, sedangkan sifat sistematis menjamin bahwa setiap langkah penelitian mengikuti urutan prosedur yang konsisten dan teratur.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, karena metode ini bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam tentang implementasi permainan edukatif dalam meningkatkan prestasi belajar Bahasa Arab pada siswa kelas VIII MTs N 1 Purworejo (Nurafifah et al., 2025). Pendekatan ini bukan hanya menekankan pada hasil belajar tetapi juga pada proses pembelajaran dan respon peserta didik. Dengan pendekatan ini, peneliti berupaya mendeskripsikan secara sistematis bagaimana penerapan permainan edukatif agar dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswa di kelas VIII di MTs N 1 Purworejo. Penelitian ini berlokasi di MTs N 1 Purworejo, Jawa Tengah. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada rendahnya minat belajar dan hasil belajar bahasa arab siswa kelas VIII sehingga guru berinisiatif untuk menerapkan permainan edukatif sebagai metode pembelajaran yang inovatif.

Dalam metode penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan melalui tiga pendekatan yang sering digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mendapat data yang komprehensif. Tahap pertama Observasi, observasi merupakan teknik pengumpulan data primer yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap subjek atau fenomena di lapangan (Salamuddin et al., 2025). Melalui pendekatan ini, peneliti dapat menangkap realitas empiris secara nyata serta memperoleh pemahaman kontekstual yang mendalam terkait dinamika waktu, proses, dan situasi yang sedang berlangsung. Tahap kedua yaitu Wawancara, wawancara dilakukan kepada guru Bahasa Arab dan beberapa siswa kelas VIII MTs N 1 Purworejo untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman dan tanggapan mereka terhadap penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Arab. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur agar pertanyaan dapat disesuaikan dengan respons partisipan (Hamidah, 2025). Selain melalui teknik observasi dan wawancara, pengumpulan data juga dilakukan melalui teknik dokumentasi yang mencakup arsip, catatan harian, jurnal kegiatan dan catatan lainnya (Effect et al., 2023). Dokumentasi merupakan rekaman peristiwa masa lalu yang dapat berupa tulisan, gambar, maupun karya monumental. Dokumentasi tertulis meliputi catatan harian, biografi, peraturan, dan kebijakan, sedangkan dokumen visual dapat berupa foto, sketsa, atau gambar bergerak. Data dokumentasi dimanfaatkan untuk menelusuri informasi masa lampau dan memerlukan kepekaan teoretis peneliti agar dapat dimaknai secara tepat. Studi dokumentasi berfungsi untuk memahami fenomena, melakukan interpretasi, menyusun teori, serta memvalidasi data penelitian.

Analisis data kualitatif merupakan proses mengelompokkan data ke dalam bagian-bagian tertentu, kemudian mengidentifikasi hubungan antarbagian tersebut. Teknik analisis

data yang digunakan adalah analisis deskriptif (Syahputra, 2025). Data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi disusun secara sistematis untuk mengidentifikasi pola, tren, dan karakteristik penggunaan media dalam pembelajaran Bahasa Arab. Analisis ini bertujuan memberikan gambaran mendalam mengenai praktik penggunaan media serta pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa (Walibuana & Rakhman, 2025).

3. Literatur Review

Peran Pendidikan dalam Meningkatkan Prestasi Belajar

Pendidikan memiliki peran strategis dalam mempersiapkan generasi muda untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi secara efektif. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh kualitas pendidik, kondisi peserta didik, dan tersedianya sarana prasarana yang memadai. Salah satu faktor penting adalah metode pembelajaran yang digunakan. Metode yang menarik dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keaktifan peserta didik dalam proses belajar-mengajar (Putri, 2022)

Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif

Permainan edukatif adalah aktivitas belajar yang memadukan unsur hiburan dengan informasi dan nilai pendidikan, baik menggunakan alat maupun tanpa alat. Media permainan ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif (Septiari et al., 2022).

Penerapan permainan edukatif, seperti flash card, terbukti meningkatkan keterlibatan siswa, memudahkan penguasaan kosakata, serta meningkatkan prestasi belajar. Hal ini selaras dengan teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman aktif siswa, bukan sekadar transfer informasi dari guru.

Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran

Keaktifan belajar merupakan indikator penting keberhasilan proses pendidikan. Keaktifan mencakup keterlibatan intelektual, emosional, dan fisik siswa selama kegiatan belajar. Siswa yang aktif menunjukkan kemampuan berpikir, perhatian, penglihatan, dan gerak fisik yang optimal, serta keterlibatan penuh dalam proses pembelajaran. Implementasi metode berbasis permainan edukatif meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar, menghafal, dan berinteraksi dalam kelompok kecil, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan partisipatif (Sy'adah, 2024) .

Peningkatan Prestasi Belajar melalui Media Interaktif

Studi (Putri, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif berupa flash card dalam pembelajaran Bahasa Arab membuat siswa lebih tertarik dan aktif mengikuti pelajaran. Hasil wawancara mengindikasikan bahwa siswa lebih mudah menghafal kosakata (mufrodat), meningkatkan keberanian berinteraksi, dan prestasi belajar meningkat signifikan setelah penerapan media ini. Data dokumentasi nilai sebelum dan sesudah menunjukkan peningkatan nilai siswa yang konsisten di seluruh kelas VIII MTs N 1 Purworejo .

Pemanfaatan Media Digital dalam Pendidikan

Perkembangan teknologi informasi memungkinkan pemanfaatan media digital dalam pendidikan, termasuk multimedia interaktif, aplikasi pembelajaran, dan sistem evaluasi daring (Alzahrani et al., 2026). Media digital, dikombinasikan dengan permainan edukatif, menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

4. Hasil Dan Pembahasan

Pendidikan memiliki peran strategis dalam mempersiapkan generasi muda agar mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam konteks pendidikan formal, proses pembelajaran seharusnya dilaksanakan secara optimal melalui penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas idealnya didukung oleh beberapa komponen penting, antara lain pendidik yang memiliki kompetensi, kondisi peserta didik yang baik, serta ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah metode yang digunakan. Metode mengajar guru berfungsi sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pembelajaran akan menjadi lebih bermakna apabila siswa mengikuti proses belajar dengan perasaan senang dan ikhlas. Dengan demikian guru dituntut untuk menyajikan pembelajaran yang menarik, sehingga siswa tidak merasa terbebani oleh materi yang disampaikan dan termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Permainan merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan dengan menggunakan alat maupun tidak menggunakan alat. Permainan tersebut bertujuan untuk memberikan informasi, menimbulkan rasa senang, serta mengembangkan daya imajinasi anak. Sementara itu, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah edukatif diartikan sebagai sesuatu yang bersifat mendidik. Dapat diartikan bahwa permainan edukatif dapat dipahami sebagai bentuk permainan yang tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga mengandung unsur informasi dan nilai-nilai pendidikan, baik dilakukan dengan alat maupun tanpa alat, sehingga mampu memberikan kesan positif bagi siswa serta mengarahkan proses pendidikan anak ke arah yang lebih baik. Dengan demikian, alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan anak untuk belajar melalui kegiatan bermain.

Salah satu permainan edukatif yang telah digunakan di MTs N 1 Purworejo ketika pembelajaran yaitu *flash card*. Hal ini terbukti efektif dalam meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa, dimana mereka menjadi lebih berani berinteraksi dibandingkan saat pembelajaran satu arah. Implementasi metode permainan edukatif dalam pendekatan ilmiah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Shoffa yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa dapat dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual dengan bantuan media *puzzle cerdas*. Pendapat ini juga didukung oleh penelitian Carolle dkk. yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Dalam pelaksanaannya, penerapan permainan edukatif pada pembelajaran bahasa Arab kelas VIII di MTs N 1 Purworejo lebih menekankan pada pendekatan konstruktivistik. Hal ini didasarkan pada pandangan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer secara langsung dari guru kepada peserta didik, melainkan harus dibangun sendiri oleh siswa melalui pengalaman belajar yang aktif. Respons siswa terhadap suatu objek memiliki peranan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran edukatif yang menggunakan metode bermain, siswa kelas VIII menunjukkan respons yang baik terhadap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Menurut pernyataan beberapa siswa mereka merasa pembelajaran yang dilakukan menggunakan permainan edukatif terasa lebih asik dan kelas menjadi hidup. Hal ini dimungkinkan karena melalui metode bermain, mereka dapat terlibat dalam interaksi pembelajaran secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan siswa menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sehingga siswa perlu terlibat secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Siswa sebaiknya diberi ruang dan kebebasan untuk berperan aktif, baik dari segi mental maupun fisik, selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga mereka lebih antusias belajar dan merasa senang mengikuti kegiatan pembelajaran. Keaktifan belajar dapat dimaknai sebagai aktivitas atau keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, keaktifan belajar tercermin dari berfungsinya seluruh potensi yang dimiliki siswa, seperti kemampuan

berpikir, perhatian, penglihatan, serta gerak fisik yang mendukung berlangsungnya pembelajaran. Keaktifan tersebut ditunjukkan melalui keterlibatan siswa secara maksimal, baik dari aspek intelektual, emosional, maupun fisik selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu contoh yang sudah menggambarkan bahwa permainan edukatif sangat berpengaruh atas hasil belajar pada siswa kelas VIII adalah mempermudah menghafal kosakata Bahasa Arab yang sulit dengan contoh permainan *flash card*, nilai harian yang diberikan oleh guru untuk mengetahui hasil belajar mereka pun meningkat. Siswa menjadi lebih aktif karena permainan pembelajaran yang asik dan tidak membuat mereka merasa bosan. Prestasi belajar merujuk pada kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang meliputi penguasaan aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pencapaian tersebut dapat diukur melalui berbagai metode penilaian, seperti ujian, tugas, maupun proyek, yang berfungsi sebagai indikator penting dalam menilai efektivitas proses pendidikan serta kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari. Adapun indikator hasil belajar mencakup berbagai aspek pencapaian siswa, antara lain kemampuan mengingat dan memahami materi yang telah diajarkan, serta kemampuan mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam konteks atau situasi nyata.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Arab di MTs N 1 yang menerapkan permainan edukatif dalam pembelajaran, diperoleh informasi bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan permainan edukatif. Guru menjelaskan bahwa nilai hasil belajar siswa setelah diterapkannya permainan edukatif mengalami peningkatan dibandingkan dengan sebelum penggunaan metode tersebut.

Berikut tabel data nilai perubahan siswa sebelum dan sesudah menggunakan permainan edukatif:

NO	NAMA	NILAI SEBELUM	NILAI SESUDAH
1	Aisyah Kamilia Putri	79	85
2	Akmal Ary Faishal Fatih	77	80
3	Annisa Sultanah Haningtyas	86	90
4	Army Iqmalul Ngulum	80	85
5	Aulia Yusuf Wildan Pratama	73	80

Berdasarkan hasil dokumentasi nilai siswa, terlihat secara jelas adanya peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah penerapan permainan edukatif menggunakan media *flash card*. Penerapan metode tersebut membantu siswa lebih mudah memahami dan menghafal kosakata Bahasa Arab sehingga berdampak pada meningkatnya nilai yang diperoleh siswa. Selain itu, siswa menunjukkan keaktifan yang lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri dari maksimal lima orang. Pembelajaran dilakukan dengan pemberian tugas, seperti mencari mufrodat tertentu, yang kemudian dikemas melalui permainan edukatif.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas VIII MTs N 1 Purworejo, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan edukatif menggunakan media *flash card* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran Bahasa Arab. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan beberapa siswa, penggunaan media *flash card* membantu siswa lebih mudah memahami serta menghafal kosakata Bahasa Arab (mufrodat). Selain itu, metode pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan juga mendorong siswa untuk lebih berani berinteraksi, bekerja sama dalam kelompok, serta lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hasil dokumentasi nilai siswa juga menunjukkan adanya

peningkatan hasil belajar setelah penerapan permainan edukatif menggunakan media *flash card*. Perbandingan nilai sebelum dan sesudah penerapan metode tersebut menunjukkan adanya perubahan yang cukup signifikan pada hasil belajar siswa. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan edukatif menggunakan media *flash card* dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar Bahasa Arab siswa.

Daftar Pustaka

- Adnan, M. (2022). Islamic Education And Character Building In The 4.0 Industrial Revolution. *Nazhruna*, 5(1), 11–21. <https://doi.org/10.2323/93293.293.2>
- Alimin, H. A. (2023). The Concept Of Islamic Education According To The Education Of Ibnu Miskawaih And Al-Ghazali. *Indonesia Journal Of Criminal Law*, 28, 171–181. <https://doi.org/10.932.3023.203923.9>
- Alzahrani, M. S. J., Wyllie, J., Carlson, J., & Rahman, S. M. (2026). Unlocking Health Participation: Enhancing Customer Experiences In Public Health Social Media Communities. *Journal Of Service Theory And Practice*, 36(7), 1–23. <https://doi.org/10.1108/Jstp-07-2024-0238>
- Chairunnisa, M. L., & Raharjo, T. J. (2024). Peran Pendidik Dalam Membangun Empati Anak Melalui Metode Role Playing Di Kelompok Bermain Aisyiyah 01 Kota Semarang Universitas Negeri Semarang , Indonesia Paling Tinggi Harus Berperan Sebagai Agen Pengembangan Empati Anak Yang Patut Di Teladani. *Dinamika*, 1(4), 1–9.
- Daheri, M. (2022). Religious Moderation , Inclusive , And Global Citizenship As New Directions For Islamic Religious In Madrasah. *Nazhruna*, 5(1), 64–77. <https://doi.org/10.31538/Nzh.V5i1.1853>
- Effect, T. H. E., Operating, O. F., Growth, S., Cash, O., On, F., & Distress, F. (2023). Pengaruh Operating Capacity , Sales Growth , Dan Arus Kas Operasi. *Jurnal Aplikasi Manajemen Dan Bisnis*, 9(2), 583–594. <https://doi.org/10.17358/Jabm.9.583>
- Gurion, S. Ben. (2024). Teacher Readiness In Merdeka Curriculum ” Implementing “ The Merdeka Curriculum.” *Journal Of Education And Teaching*, 5(1), 108–118. <https://doi.org/10.51454/Jet.V5i1.321>
- Hamidah, A. (2025). Kepemimpinan Kyai Di Tengah Badai Modernitas: Antara Otoritas Kharismatik Dan Tata Kelola Profesional. *Al-Amin: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 121–136. <https://doi.org/10.53398/Alamin.V3i1.438>
- Hidayat, A., Fatimah, S., Rosidin, D. N., Tinggi, S., & Kesehatan, I. (2022). Challenges And Prospects Of Islamic Education Institutions And Sustainability In. *Nazhruna*, 5(2), 351–366. <https://doi.org/10.31538/Nzh.V5i2.2106>
- Jati, W. R. (2023). The Religious Moderation For Indonesia Muslim Middle Class : Challenges And Solutions Moderasi Beragama Bagi Kelas Menengah Muslim Indonesia : *Penamas Journal Of Religion And Society*, 36(1). <https://doi.org/10.27393/723-4234/7239423949>
- Musthofa, Z., Febrianto, F., Rofik, M., Najiburrahman, & Baharun, H. (2026). Integration Of School Image Management With Character Development Programs To Improve Students’ Social Adaptation. *Islamika*, 8(2), 586–598.
- Nurafifah, A., Soleha, A., & Misra, I. (2025). Peran Manajemen Keuangan Dalam Pengelolaan Umkm Untuk Meningkatkan Keberlanjutan Bisnis. *Opportunity Research And Community Service Journal*, 3, 18–41.
- Putri, E. D. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 73–85. <https://doi.org/10.58176/Eciejournal.V3i01.679>
- Rahma M. Naser. (2022). Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Melalui Media Audio Visual Dalam Manajemen Pendidikan Islam Tinjauan (Studi Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Palu). *Jurnal Kolaboratif Sains*, 5(8), 466–480. <https://doi.org/10.56338/Jks.V5i8.2695>
- Rahmawati, S., Salsabila, T. A., & Sari, W. P. (2025). Peningkatan Pemahaman Nilai-Nilai Akhlak

- Mulia Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Roleplaying Mata Pelajaran Pai Sman 6 Karawang. *Hidayah*, 126–138.
- Sahrandi, A. (2024). Implementasi Kurikulum Cinta Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Madrasah Akhmad Sahrandi. *Al Yasini*, 09(36), 306–315.
- Salamuddin, A., Rahmat, M., Firmansyah, M. I., & Suresman, E. (2025). Humanistic Approach To Islamic Education Learning Management In Shaping Religious Maturity Among High School Students : An Exploratory Study. *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 411–429. <https://doi.org/10.31538/Ndhq.V10i2.191>
- Septiari, R., Budiharti, N., & Rofieq, M. (2022). Pengaruh Pengetahuan Safety Riding Bagi Pengemudi Ojek Online Di Kota Malang. *Seniati*, 1(1), 207–211. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V7i1.12345>
- Sya'adah, S. F. (2024). Strategi Promosi Berbasis Digital Marketing Dalam Meningkatkan Minat Calon Peserta Didik Baru Di Sekolah. *Dinamika Pembelajaran : Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 1(4), 1–9.
- Syahputra, W. (2025). Kepemimpinan Kyai Muda Dalam Mengembangkan Pondok Pesantren Qolbun Salim Purwakarta Di Era Modern. *Al-Hasib : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2), 406–419. <https://journal.salahuddinal-ayyubi.com/index.php/Ahjp/article/view/555>
- Walibuana, A., & Rakhman, S. (2025). Integrated Marketing Communications (Imc) Terhadap Citra Perusahaan (Bandar Udara I Gusti Ngurah Rai) Menurut Pandangan Teori Philip Kotler. *Jurnal Ilmu Manajemen Indonesia*, 3(2), 122–133.