



Pemanfaatan Game Edukatif sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Era Digital

Nunik Zuhriyah¹,
Zakaria Firdaus²,
Shirly Hidayatul Mufidah³
M Zunaidul Muhaimin⁴

¹²³IAI Badrus Sholeh Kediri

⁴IAI Faqih Asy'ari Kediri

nunikzuhriyah@gmail.com , zakariafirdaus1407@gmail.com,

shirlyhidayah22@gmail.com, Muhaimin.po@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.62730/qismularab.v5i02.348>

Corresponding author:

[nunikzuhriyah@gmail.com]

Article Info	Abstrak
Kata kunci: <i>Game Edukatif; Media Interaktif; Pembelajaran Bahasa Arab</i>	Di era digital saat ini, integrasi teknologi dalam proses pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak terelakkan, termasuk dalam pembelajaran bahasa Arab. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan game edukatif sebagai media interaktif yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar mahasiswa dalam penguasaan bahasa Arab. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi lapangan. Subjek penelitian adalah mahamahasiswa semester 6 program studi Pendidikan Bahasa Arab di IAI Badrus Sholeh Kediri. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen selama implementasi media game edukatif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game yang dirancang dengan unsur kompetisi, umpan balik langsung, dan visualisasi kontekstual mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Mahasiswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, menunjukkan peningkatan dalam penguasaan mufradat dan struktur kalimat, serta memiliki sikap positif terhadap materi yang dipelajari. Temuan ini mengindikasikan bahwa game edukatif berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif dan relevan dalam menjawab tantangan pendidikan bahasa Arab di era digital.
Keywords: <i>Educational Games; Interactive Media; Arabic Language Learning</i>	Abstract <i>In the digital era, technology integration in the learning process is an inevitable need, including in Arabic language learning. This study aims to explore the utilization of educational games as interactive media that can increase students' motivation, engagement, and learning outcomes in Arabic language acquisition. The method used is descriptive qualitative research with a field study approach. The research subjects</i>

were 6th semester students of the Arabic Language Education study program at IAI Badrus Sholeh Kediri. Data were collected through observation, interview, and document analysis during the implementation of educational game media in the learning process. The results showed that the games designed with elements of competition, immediate feedback, and contextual visualization were able to create a pleasant learning atmosphere. Students are more active in the learning process, show improvement in mastery of mufradat and sentence structure, and have a positive attitude towards the material studied. These findings indicate that educational games have the potential to be an effective and relevant learning media in answering the challenges of Arabic language education in the digital era

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat dalam dua dekade terakhir telah memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran Bahasa. Transformasi digital menuntut adanya inovasi dan adaptasi terhadap model pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital (Lutfiana dkk., 2025). game edukatif ialah permainan yang dirancang untuk tujuan pembelajaran menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang potensial untuk dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, termasuk dalam pembelajaran Bahasa Arab (Syahril dkk., 2023).

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa yang memiliki tingkat kompleksitas tinggi, terutama bagi penutur non-Arab seperti di Indonesia. Pembelajaran Bahasa Arab selama ini sering kali dianggap membosankan dan sulit oleh sebagian mahasiswa karena metode yang digunakan masih bersifat konvensional, seperti ceramah, hafalan dan latihan-latihan monoton (Nunik Zuhriyah dkk., 2025). Kurangnya keterlibatan emosional dan kognitif peserta didik dalam pembelajaran mengakibatkan rendahnya motivasi belajar dan minimnya pencapaian kompetensi yang diharapkan. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu mengaktifkan partisipasi mahasiswa secara menyenangkan, kreatif dan efektif (Awalia & Mustofa, 2023).

Seiring dengan perkembangan teknologi, muncul berbagai media pembelajaran inovatif yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, salah satunya adalah game edukatif. Game edukatif merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang secara khusus untuk mengintegrasikan unsur hiburan dan Pendidikan (Widia & Nasrullah, 2025). Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga terlibat secara emosional dan sosial, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Game edukatif hadir sebagai media alternatif yang menggabungkan unsur hiburan dan pendidikan. Dengan karakteristik interaktif, responsif dan menantang, game edukatif dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan tidak membosankan (Handayani & Syafi'i, 2022). Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan game dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat daya ingat, dan melatih keterampilan berpikir kritis serta pemecahan masalah. Dalam pembelajaran Bahasa Arab, game edukatif dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan kosakata, struktur kalimat, pelafalan, serta keterampilan membaca dan menulis dalam suasana yang menyenangkan (Umroh & Tamaji, 2022).

Di era digital ini, peserta didik, khususnya generasi Z dan Alpha, sangat akrab dengan teknologi digital dan perangkat mobile. Mereka lebih responsif terhadap media visual dan interaktif daripada teks-teks naratif yang bersifat pasif. Oleh karena itu, mengintegrasikan game edukatif ke dalam pembelajaran Bahasa Arab bukan hanya sebagai strategi inovatif, tetapi juga sebagai bentuk adaptasi terhadap gaya belajar mahasiswa masa kini. Selain itu, pemanfaatan game edukatif dapat memfasilitasi pendekatan pembelajaran berbasis student-centered learning, di mana mahasiswa menjadi subjek aktif dalam proses pembelajaran (Uliyah & Isnawati, 2019).

Namun demikian, meskipun potensi game edukatif dalam pembelajaran sangat besar, pemanfaatannya dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia masih tergolong terbatas. Banyak guru dan lembaga pendidikan belum memiliki wawasan, keterampilan, maupun akses terhadap sumber daya teknologi yang memadai untuk merancang atau menggunakan game edukatif secara optimal (Zuhriyah & Muhaimin, 2025). Di samping itu, masih ada anggapan bahwa game lebih cenderung pada aktivitas hiburan yang dapat mengganggu proses belajar formal, sehingga pemanfaatannya dalam pembelajaran masih sering dipandang sebelah mata.

Literatur review yang sesuai dengan ini ialah menurut (Fahri dkk., 2023) dengan judul Rancang Bangun Game Edukatif Bahasa Indonesia Bagi Penutur Arab Tingkat Pemula Berbasis Website dengan hasil penelitiannya yakni game edukasi ini memiliki fitur materi pembelajaran yang terdiri dari pengenalan abjad, kosa kata dan percakapan sederhana. Game ini juga memiliki fitur bermain dengan mode drag and drop untuk menguji kemampuan pelajar sesuai dengan materi yang ada, serta telah dilengkapi dengan fitur audio dan tampilan yang tersedia dalam dua bahasa. Sehingga mempermudah dan menjadikan mahasiswa lebih antusias dalam proses pembelajaran. Persamaan penelitian ini ialah sama-sama meneliti tentang game edukatif sedangkan perbedaannya ialah pada penelitian diatas terfokus pada game edukatif berbasis website, sedangkan penelitian ini lebih terfokus pada game edukatif yang terintegrasi dengan Learning Management System (LMS).

Penelitian ini bertujuan untuk menggali potensi dan efektivitas pemanfaatan game edukatif sebagai media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Arab di era digital. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi jenis-jenis game edukatif yang relevan, cara penggunaannya dalam pembelajaran, serta respon dan dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Arab yang lebih inovatif dan adaptif.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang pemanfaatan game edukatif sebagai media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Arab. Pendekatan ini dipilih karena fokus penelitian terletak pada pengamatan terhadap fenomena penggunaan game dalam pembelajaran secara alami (Fashi Hatul Lisaniyah & Ummidlatu Salamah, 2021). Jenis penelitian yang digunakan adalah studi lapangan. Studi kasus dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menganalisis secara mendalam suatu kasus spesifik. Subjek penelitian adalah mahasiswa semester 6 program studi Pendidikan Bahasa Arab di IAI Badrus Sholeh Kediri. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen selama implementasi media game edukatif dalam proses pembelajaran.

Teknik analisis data yakni dengan Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis

tematik(Rezky dkk., 2024) . Prosedur analisis meliputi beberapa tahap berikut: *pertama*, Reduksi data yakni memilih dan menyederhanakan data yang relevan dengan fokus penelitian. *Kedua*, mengelompokkan data berdasarkan tema atau topik seperti jenis game, respon mahasiswa, kelebihan dan kekurangan media. *Ketiga*, interpretasi dengan memahami makna data dalam implementasi media game edukatif. *Keempat*, Penarikan kesimpulan yakni menyusun generalisasi terbatas yang menjawab pada masalah. Untuk meningkatkan keabsahan data, peneliti melakukan triangulasi sumber dan teknik, yaitu membandingkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana pemanfaatan game edukatif dapat berfungsi sebagai media interaktif yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Arab di era digital. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dengan dosen dan peserta didik, serta dokumentasi terhadap RPS dan aktivitas pembelajaran. Hasil penelitian ini dipaparkan dalam beberapa temuan utama berikut:

1. Implementasi Game Edukatif terintegrasi dengan LMS.

Salah satu aspek penting dari penerapan pembelajaran digital di era modern adalah integrasi media interaktif, seperti game edukatif terintegrasi *Learning Management System* (LMS) (Manangin dkk., 2024). Integrasi ini tidak hanya mendukung efektivitas proses pembelajaran, tetapi juga memperluas aksesibilitas dan fleksibilitas bagi peserta didik dalam mengikuti proses belajar secara sistematis, terstruktur, dan berkelanjutan. Integrasi dilakukan dengan cara menyematkan atau menautkan (*link*) game edukatif dari platform seperti Kahoot, Quizizz, dan Wordwall ke dalam setiap topik atau tema pembelajaran yang tersedia di LMS. Hal ini memungkinkan mahasiswa untuk langsung memainkan game setelah membaca atau mempelajari materi pokok yang telah disediakan, sehingga pembelajaran menjadi lebih linier dan sinkron antara materi, aktivitas dan evaluasi.



Gambar 1: Educaplay game edukatif

Dosen pada Prodi Pendidikan Bahasa Arab yang menjadi obyek penelitian menunjukkan inisiatif dan kreativitas dalam mengintegrasikan berbagai platform game edukatif berbasis digital ke dalam proses pembelajaran. Pemilihan game dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa kriteria, seperti kemudahan akses, kesesuaian dengan materi ajar, interaktivitas, serta keterlibatan siswa. Platform-platform yang dipilih

bersifat gratis, user-friendly, dan dapat diakses melalui berbagai perangkat digital seperti laptop, tablet, maupun ponsel pintar (Andarwati dkk., 2023). Adapun jenis-jenis game yang digunakan meliputi:

- a) Kahoot yakni digunakan sebagai media kuis cepat untuk penguatan kosakata (mufradat) dan makna kalimat.
- b) Wordwall yakni digunakan dalam berbagai bentuk permainan seperti *match up*, *group sort*, dan *whack-a-mole* untuk melatih mahasiswa mengenali padanan kata, struktur kalimat, dan pelafalan.
- c) Educaplay yakni Pencocokan (Matching Pairs) sarana evaluasi mencocokkan kosakata Arab dengan artinya, atau mencocokkan antara gambar dan kata.
- d) Quizizz yakni digunakan sebagai sarana evaluasi dan refleksi dengan soal berbasis pilihan ganda yang dikemas interaktif.
- e) Permainan berbasis PowerPoint interaktif dan Scratch yakni dikembangkan oleh guru untuk melatih pengucapan huruf hijaiyah, mengenal fi'il dan isim, serta merangkai kalimat sederhana.

2. Integrasi Game Edukatif dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab

Integrasi game edukatif dalam pembelajaran dilakukan dalam tiga tahap pembelajaran yakni pendahuluan, inti, dan penutup (Zhang, 2021). Pada tahap pendahuluan, dosen menggunakan permainan untuk membangun *apersepsi* dan mengaktifkan pengetahuan mahasiswa dalam materi yakni dengan memberikan kuis cepat melalui Kahoot! untuk menilai seberapa banyak mahasiswa mengingat materi sebelumnya.

Pada tahap inti, game digunakan sebagai bagian dari latihan penguatan. Di sini, mahasiswa diberi kesempatan menjawab kuis kelompok melalui educaplay atau bermain mencocokkan kata, yang dirancang untuk mengulang kosakata baru dan mengaitkannya dengan visual. Pada tahap penutup, dosen menggunakan Quizizz atau kuis berbasis Google Form interaktif sebagai *exit ticket* untuk mengevaluasi sejauh mana mahasiswa memahami materi yang telah diajarkan. Dosen juga mengatur skema gamifikasi dalam pembelajaran, seperti memberikan poin, badge digital, atau penghargaan simbolis kepada mahasiswa yang aktif dan memiliki nilai terbaik dalam game. Hal ini menciptakan suasana kompetitif yang sehat dan mendorong partisipasi.

3. Perubahan Perilaku Belajar dan Respon Mahasiswa

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan dosen dan beberapa mahasiswa semester 6, serta observasi langsung yang dilakukan selama beberapa pertemuan, ditemukan bahwa pemanfaatan game edukatif tidak hanya berperan sebagai media bantu pengajaran, tetapi juga mampu mengubah secara signifikan dinamika kelas dan perilaku belajar mahasiswa dalam pembelajaran Bahasa Arab. Temuan ini mencerminkan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara interaktif dan kontekstual mampu membentuk lingkungan belajar yang lebih hidup, partisipatif, dan menyenangkan. Adapun rincian perubahan yang diamati adalah sebagai berikut:

a) Peningkatan Keterlibatan Aktif Mahasiswa

Sebelum integrasi game edukatif dalam proses pembelajaran, dosen prodi Pendidikan Bahasa Arab IAI Badrus Sholeh Kediri mengungkapkan bahwa sebagian besar mahasiswa cenderung pasif, terutama ketika pembelajaran melibatkan aktivitas lisan seperti membaca, berbicara, dan mendengar dalam Bahasa

Arab. Beberapa mahasiswa tampak enggan untuk menjawab pertanyaan di kelas, bahkan ketika diminta secara langsung oleh dosen. Hal ini dapat disebabkan oleh rendahnya rasa percaya diri, kekhawatiran akan salah dalam melafalkan kata, atau kurangnya minat terhadap metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah.

Namun, setelah penerapan game edukatif seperti Kahoot, Wordwall, Educaplay dan Quizizz, perubahan signifikan mulai tampak. Mahasiswa yang sebelumnya pendiam menjadi lebih aktif, baik dalam menjawab pertanyaan, mengikuti diskusi, maupun berpartisipasi dalam permainan kelompok. Atmosfer kelas menjadi lebih hidup, penuh semangat dan dinamis. Mahasiswa terlihat lebih termotivasi untuk memahami materi karena mereka tahu akan memainkan game setelah adanya kelas dan mereka ingin menunjukkan hasil terbaik dalam permainan tersebut. Sebagai contoh, dalam satu sesi pembelajaran yang menggunakan permainan *group sort* untuk mengelompokkan kata dalam kategori *isim*, *fi'il*, dan *harf*, mahasiswa tampak berlomba-lomba untuk menjawab dengan benar.

b) Respons Afektif yang Positif terhadap Bahasa Arab

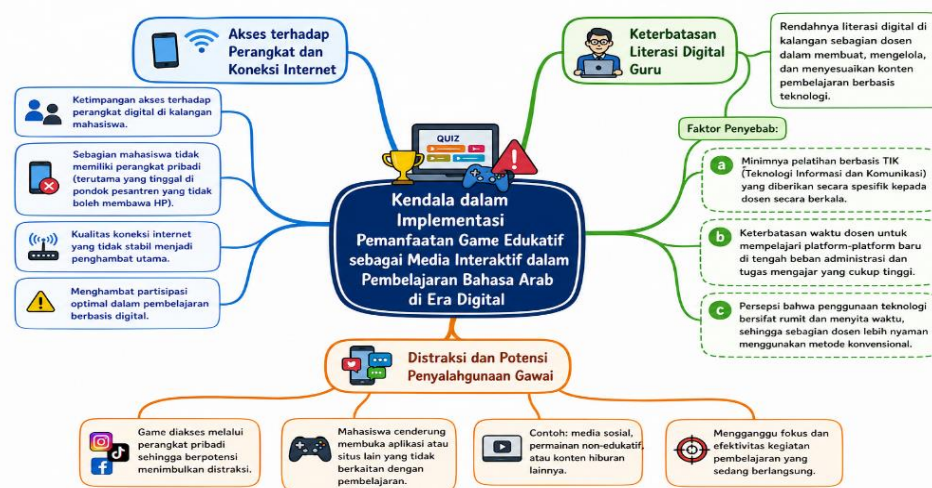
Dari sisi afektif, terjadi peningkatan sikap positif mahasiswa terhadap mata kuliah media pembelajaran bahasa Arab. Berdasarkan hasil wawancara, mahasiswa mengungkapkan bahwa pembelajaran yang biasanya dianggap membosankan dan sulit menjadi lebih menyenangkan ketika disampaikan dalam bentuk permainan digital. Salah seorang mahasiswa menyatakan:

"Dulu saya malas ikut pelajaran Bahasa Arab karena susah dan banyak hafalan. Tapi sekarang jadi seru, apalagi kalau main kuis pakai Kahoot atau Quizizz. Rasanya seperti main game biasa, tapi sambil belajar."

Pernyataan ini mencerminkan adanya perubahan persepsi mahasiswa terhadap mata kuliah keprodian Bahasa Arab yang menakutkan menjadi kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Rasa takut salah dalam berbicara atau menulis berkurang karena suasana permainan yang bebas dari tekanan. mahasiswa merasa lebih aman untuk bereksperimen dengan Bahasa Arab dalam konteks permainan, yang secara tidak langsung memperkuat kepercayaan diri mereka dalam menggunakan bahasa tersebut.

4. Kendala dalam Implementasi

Meskipun pemanfaatan game edukatif terbukti memberikan dampak positif terhadap pembelajaran Bahasa Arab, terutama dalam hal peningkatan partisipasi, motivasi mahasiswa dalam pembelajaran, namun proses implementasinya tidak lepas dari berbagai kendala yang bersifat teknis maupun non-teknis. Kendala-kendala ini perlu dicermati secara komprehensif agar pemanfaatan media digital dapat berjalan optimal dan berkelanjutan (Saefudin, 2024). Adapun beberapa hambatan yang ditemukan dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 2: Kendala dalam implementasi

1) Akses terhadap Perangkat dan Koneksi Internet

Salah satu kendala utama dalam penerapan game edukatif digital adalah ketimpangan akses terhadap perangkat digital dan koneksi internet di kalangan mahasiswa (Meizri Wahyuningsih & Dudung Hamdun, 2021). Meskipun mayoritas mahasiswa sudah memiliki ponsel pintar, terdapat sebagian mahasiswa yang tidak memiliki perangkat pribadi karena sebagian besar mahasiswa bertempat tinggal dipondok pesantren yang tidak boleh membawa HP, sehingga mengalami keterbatasan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis digital secara optimal. Selain itu, kualitas koneksi internet yang tidak stabil juga menjadi penghambat utama.

2) Keterbatasan Literasi Digital Guru

Faktor berikutnya yang menjadi tantangan serius adalah rendahnya literasi digital di kalangan sebagian dosen (Cholik & Umaroh, 2023). Tidak semua dosen memiliki pengalaman atau keterampilan dalam membuat, mengelola, maupun menyesuaikan konten pembelajaran berbasis teknologi, termasuk dalam menggunakan platform game edukatif seperti Kahoot!, Quizizz, Wordwall, atau Educaplay. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain:

- Minimnya pelatihan berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) yang diberikan secara spesifik kepada dosen secara berkala.
- Keterbatasan waktu dosen untuk mempelajari platform-platform baru di tengah beban administrasi dan tugas mengajar yang cukup tinggi.
- Persepsi bahwa penggunaan teknologi bersifat rumit dan menyita waktu, sehingga sebagian dosen lebih nyaman menggunakan metode konvensional.

3) Distraksi dan Potensi Penyalahgunaan Gawai

Kendala lain yang cukup sering muncul dalam praktik pembelajaran berbasis game edukatif adalah potensi distraksi dan penyalahgunaan gawai oleh mahasiswa hal tersebut senada dengan

pendapat (Afaria dkk., 2022). Karena game diakses melalui perangkat pribadi, terdapat kecenderungan mahasiswa membuka aplikasi atau situs lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, seperti media sosial, permainan non-edukatif, atau konten hiburan lainnya. Hal ini tentu saja dapat mengganggu fokus dan efektivitas kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan game edukatif sebagai media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Arab di era digital terbukti memberikan kontribusi positif terhadap proses dan hasil pembelajaran mahasiswa. Game edukatif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai media yang mampu membangun pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan partisipatif terutama bagi generasi digital native yang akrab dengan teknologi. Pertama, game edukatif meningkatkan keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran. Mahasiswa yang sebelumnya cenderung pasif menunjukkan minat dan keberanian yang lebih besar dalam mengikuti kegiatan kelas, khususnya dalam keterampilan berbicara dan memahami kosakata Bahasa Arab. Melalui format permainan yang kompetitif dan kolaboratif, suasana kelas menjadi lebih dinamis, interaktif, dan produktif. Kedua, game edukatif menciptakan respons afektif yang positif, di mana mahasiswa merasa lebih senang dan termotivasi belajar Bahasa Arab. Pembelajaran yang biasanya dianggap sulit dan membosankan berubah menjadi aktivitas yang menyenangkan dan ditunggu-tunggu, karena dirancang menyerupai permainan yang familiar bagi mereka. Ketiga, dosen berperan penting dalam mendesain game yang kontekstual dan selaras dengan tujuan pembelajaran, serta mengintegrasikannya secara efektif ke dalam sistem pembelajaran digital seperti Learning Management System (LMS). Penggunaan platform seperti Kahoot!, Wordwall, Quizizz, Educaplay, hingga Scratch, jika diolah dengan pendekatan pedagogis yang tepat, mampu memperkuat penguasaan materi Bahasa Arab secara lebih menyeluruh. Namun, implementasi ini juga menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan akses mahasiswa terhadap perangkat dan internet, rendahnya literasi digital dosen, serta potensi distraksi penggunaan gawai. Kendala-kendala ini menjadi catatan penting bagi lembaga pendidikan agar memberikan dukungan infrastruktur dan pelatihan yang memadai, guna memastikan pemanfaatan teknologi benar-benar berdampak positif dan berkelanjutan.

Daftar Pustaka

- Afaria, Z., Desky Halim Sudjani, & Fikni Mutiara Rachma. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Digital terhadap Minat Belajar Bahasa Arab pada Siswa Kelas X MA Miftahul Huda. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 94–103. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i2.6235>
- Andarwati, L. D., Erlina, Koderi, & Syahril, S. (2023). Learning Arabic Using Moodle Application Based E-Learning for Madrasah Aliyah | Pembelajaran Bahasa Arab dengan Menggunakan E-Learning Berbasis Aplikasi Moodle untuk Madrasah Aliyah. *Mantiq Tayr: Journal of Arabic Language*, 3(2), 102–119. <https://doi.org/10.25217/mantiqutayr.v3i2.3396>
- Awalia, R., & Mustofa, A. (2023). Media Pembelajaran Game Quiz Edukasi Di Era Digital Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Cholik, M., & Umaroh, S. T. (2023). Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 704–709. <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i2.4121>

- Fahri, A. J., Syihabuddin, S., & Supriadi, R. (2023). Rancang Bangun Game Edukatif Bahasa Indonesia Bagi Penutur Arab Tingkat Pemula Berbasis WEBSITE. *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 6(2), 353–370. <https://doi.org/10.24176/kredo.v6i2.9694>
- Fashi Hatul Lisaniyah & Ummidlatu Salamah. (2021). Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Digital 4.0 (Kahoot Dan Socrative) Pada Sekolah Dasar. *PREMIERE : Journal of Islamic Elementary Education*, 2(2), 13–29. <https://doi.org/10.51675/jp.v2i2.107>
- Handayani, S. & Syafi'i. (2022). Pemanfaatan Video Animasi Youtube Untuk Meningkatkan Pengembangan Maharah Istima' Bahasa Arab. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 104–115. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i2.6138>
- Lutfiana, F. S., Maharani, H. R., & Ubaidah, N. (2025). Pengembangan Video Interaktif Berbantuan Aplikasi Edpuzzle terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 5(1), 10. <https://doi.org/10.30659/jp-sa.v5i1.41806>
- Manangin, N., Bahri, R. Bt. H., & Iman, M. N. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran Mufrodat Kelas Iv Min 2 Kabupaten Gorontalo. *Al-Kalim : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 3(1), 39–53. <https://doi.org/10.60040/jak.v3i1.60>
- Meizri Wahyuningsih & Dudung Hamdun. (2021). Komparasi Efektifitas Media Aplikasi Secil: Belajar Bahasa Arab dengan Suara dengan Komik Strip dalam Penguasaan Mufradāt Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan. *EDULAB: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 5(2), 152–171. <https://doi.org/10.14421/edulab.2020.52-04>
- Nunik Zuhriyah, Yulin Nada, & M Zunaidul Muhaimin. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN MUFRODAT SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Al-Muttaqin : Jurnal Studi, Sosial, dan Ekonomi*, 6(1), 65–75. <https://doi.org/10.63230/almuttaqin.v6i1.249>
- Rezky, H., Rosdiana, R., & Munirah, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Judikdas: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 47–56. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i1.2306>
- Saefudin, A. (2024). The use of Digital Canva Based Comic Media in Improving Reading Comprehension Skills of Elementary School Students. *Incitest 2024 Proceedings of the 7th International Conference on Informatics Engineering Sciences and Technology*, (Query date: 2025-12-18 15:36:49). <https://doi.org/10.1109/INCITEST64888.2024.11121422>
- Syahril, M., Nurshafnita, P., & Nasution, F. (2023). Metode Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(1), 91–96. <https://doi.org/10.47467/edui.v3i1.2869>
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut al Arabiyyah*, 7(1), 31. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>
- Umroh, I. L., & Tamaji, S. T. (2022). Permainan Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Membaca Dan Menulis Bahasa Arab. *Al-Fakkar*, 3(2), 36–57. <https://doi.org/10.52166/alf.v3i2.3273>
- Widia, Y., & Nasrullah, A. (2025). Pengaruh Penerapan Model Flipped Classroom Menggunakan Video Interaktif Melalui Edpuzzle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Praya Barat. *Journal of Math Tadris*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.55099/jurmat.v5i1.185>
- Zhang, J. (2021). Mining Latent Structures for Multimedia Recommendation. *Mm 2021 Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia*, (Query date: 2025-12-18 15:44:18), 3872–3880.

<https://doi.org/10.1145/3474085.3475259>

Zuhriyah, N., & Muhaimin, M. Z. (2025). *Penggunaan Metode WholeLanguage dalam Pengembangan Keterampilan Bahasa Arab Anak Usia Dini di TK Kusuma Mulia Sukoharjo*. 5.