Lā-Syakka
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang
E-ISSN: 3110-1569
Volume 3 Nomor 1/ Oktober 2026

Penerapan Game Edukatif *Make a Match* untuk Optimalisasi Hafalan Mufrodat Siswa Kelas V MI Mambaul Hidayah Sidorejo

Wardah Nikmatur Rizkiya[1)], Widad Bariro[2)], Ifa sugiarti[3)], Isatur Rodhiyah[4)], Sayyidatul Khasanah[5)]
[1,2,3,4,5)]Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang
[1)]risrhiries@gmail.com, [2)]widadbariroh5@gmail.com, [3)]fasoegiarti@gmail.com,
[4)]isaturrodhiyah123@gmail.com, [5)]sayyidatulkhs4@gmail.com

Abstrak. Pembelajaran kosakata (mufrodat) bahasa Arab di banyak madrasah ibtidaiyah masih dilakukan dengan metode hafalan konvensional yang cenderung monoton, sehingga siswa mudah bosan dan tingkat retensi hafalan rendah. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mengoptimalkan kemampuan hafalan mufrodat siswa kelas 5 MI Mambaul Hidayah, Dusun Dumpul, Desa Sidorejo, Kecamatan Jabung, Kabupaten Malang, melalui penerapan game edukatif sebagai media pembelajaran alternatif. Kegiatan dilaksanakan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA) dan Manajemen Pendidikan Islam (MPI) IAI Sunan Kalijogo Malang dengan pendekatan pelatihan dan pendampingan langsung di kelas. Prosedur pelaksanaan meliputi tahap identifikasi masalah, perencanaan permainan, pelaksanaan pembelajaran berbasis edukatif *Make a Match*, serta evaluasi. Ringkasan hasil kegiatan agar dilengkapi setelah data lapangan tersedia. Kegiatan ini diharapkan memberi kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran mufrodat yang menyenangkan serta memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan madrasah di lingkungan pesantren maupun masyarakat sekitar.

Kata kunci: Game Edukatif, Hafalan Mufrodat, Bahasa Arab, Madrasah Ibtidaiyah, Pengabdian Masyarakat

Abstract. *rabic vocabulary (mufrodat) learning in many elementary madrasahs is still conducted using conventional memorization methods that tend to be monotonous, causing students to become easily bored and resulting in low memorization retention. This community service activity aims to optimize the vocabulary memorization ability of fifth-grade students at MI Mambaul Hidayah, Dumpul Hamlet, Sidorejo Village, Jabung District, Malang Regency, through the implementation of educational games as an alternative learning medium. The activity was conducted by students of the Arabic Language Education (PBA) and Islamic Education Management (MPI) study programs at IAI Sunan Kalijogo Malang using a training and direct classroom mentoring approach. The implementation procedure consisted of problem identification, game planning, implementation of educational game-based learning using the Make a Match method, and evaluation. A summary of the activity results will be completed once the field data are available. This activity is expected to provide practical contributions to teachers in designing enjoyable mufrodat learning and to strengthen collaboration between higher education institutions and madrasahs in pesantren environments and the surrounding community.*

Keywords: *educational game, mufrodat memorization, Arabic language, elementary madrasah, community service*

PENDAHULUAN

Penguasaan kosakata (mufrodat) merupakan fondasi utama dalam pembelajaran bahasa Arab, sebab tanpa perbendaharaan kata yang memadai siswa tidak akan mampu menyusun kalimat, memahami teks, maupun berkomunikasi secara aktif. Berbagai kajian menunjukkan bahwa media visual dan permainan bahasa berkontribusi signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata Arab peserta didik[1], karena melibatkan lebih banyak indra dan menciptakan pengalaman belajar yang konkret dibandingkan metode ceramah dan hafalan verbal semata.

Di tingkat Madrasah Ibtidaiyah, pembelajaran mufrodat pada kenyataannya masih banyak diselenggarakan dengan pendekatan hafalan klasikal: guru membacakan daftar kata, siswa menirukan dan mencatat, kemudian diuji hafalannya secara lisan. Pola semacam ini terbukti membuat siswa cepat jenuh dan hafalan yang diperoleh cenderung bersifat jangka pendek[2]. Kondisi ini juga ditemukan pada praktik pembelajaran bahasa Arab di MI Mambaul Hidayah, Dusun Dumpul, Desa Sidorejo, Kecamatan Jabung, Kabupaten Malang, tempat kegiatan pengabdian ini dilaksanakan. Berdasarkan hasil observasi awal dan komunikasi dengan pihak madrasah, uraikan kondisi nyata mitra: jumlah siswa kelas 5, kendala guru bahasa Arab, sarana yang tersedia, dan hasil belajar mufrodat sebelum kegiatan.

Sejumlah penelitian terdahulu memperlihatkan bahwa permainan edukatif efektif meningkatkan kemampuan hafalan mufrodat siswa. Penggunaan kartu domino berbahasa Arab misalnya terbukti meningkatkan kemampuan hafalan mufrodat siswa tingkat menengah pertama[3], sementara permainan kosakata berbasis daring (online vocabulary games) juga dilaporkan mampu meningkatkan motivasi dan retensi kosakata pembelajar bahasa Arab[4]. Pendekatan hypnoteaching yang dipadukan dengan permainan bahasa turut terbukti memperkaya penguasaan mufrodat siswa[5], dan secara umum permainan edukatif memang

[1]A. Al Haddad, N. Hasaniyah, dan A. M. Al Anshory, "Pengaruh Media Visual terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Arab: Telaah Teoritis," Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran 2, no. 4 (2025): 1113.

[2]Diana Kusumaning Ayu, Nuril Mufidah, dan M. Miftakhul Huda, "Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Pesantren Sabilil Muttaqien Banaran Kabupaten Magetan," (t.t.).

[3]Moh. Faizin dan M. Dzikrul Hakim Al-Ghozali Machnunah Ani Zulfah, "Penggunaan Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Hafalan Mufrodat Bahasa Arab pada Siswa Kelas VII di MTs Tarbiyatus Shibyan Surabaya," Jurnal Lisan An Nathiq 1, no. 2 (2020): 119, https://doi.org/10.1234/lan.v2i2.3755.

[4]Muhammad Sabri Sahrir dan Ghazali Yusri, "Online Vocabulary Games for Teaching and Learning Arabic," GEMA Online Journal of Language Studies 12, no. 3 (2012): 961.

[5]Almanna Wassalwa dan Agung Wijaksono, "Meningkatkan Kekayaan Mufrodat Siswa Melalui Metode Hypnoteaching," Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab 1, no. 2 (2020): 129, https://doi.org/10.35316/lahjah.v1i2.820.

dirancang untuk mendukung pembelajaran bahasa Arab agar lebih interaktif dan tidak monoton[6].

Kesenjangan yang mendasari kegiatan ini terletak pada belum diterapkannya media permainan edukatif secara sistematis dalam pembelajaran mufrodat di MI Mambaul Hidayah, sehingga potensi peningkatan motivasi dan daya ingat siswa melalui pendekatan game-based learning belum dimanfaatkan secara optimal. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA) dan Manajemen Pendidikan Islam (MPI) IAI Sunan Kalijogo Malang memandang perlu memberikan solusi berupa pendampingan penerapan game edukatif sebagai alternatif strategi hafalan mufrodat bagi siswa kelas 5, sekaligus memberi pengalaman praktik lapangan bagi mahasiswa dalam merancang media dan mengelola kegiatan pembelajaran secara kolaboratif.

Dipilihnya pendekatan permainan sebagai solusi didasarkan pada pertimbangan bahwa permainan Make a Match dan Tebak Kata terbukti secara empiris mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa madrasah ibtidaiyah dengan cara yang menyenangkan dan partisipatif[7], sementara permainan ABC Lima Dasar dilaporkan efektif meningkatkan kemampuan menghafal mufrodat pada jenjang yang lebih tinggi sekalipun, menunjukkan fleksibilitas pendekatan ini untuk berbagai usia[8]. Prinsip dasarnya sejalan dengan metodologi pengajaran bahasa Arab yang menekankan pentingnya variasi teknik agar pembelajaran kosakata tidak berhenti pada hafalan mekanis, melainkan juga pada pemahaman makna dan konteks penggunaan kata[9]. Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk (1) menerapkan game edukatif sebagai media optimalisasi hafalan mufrodat siswa kelas 5 MI Mambaul Hidayah, dan (2) mendeskripsikan pengaruh penerapan game edukatif tersebut terhadap motivasi dan kemampuan hafalan mufrodat siswa.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan *Service Learning* yang dipadukan dengan pelatihan dan pendampingan, yakni memadukan proses pembelajaran akademik

[6]Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab 2 (Yogyakarta: Diva Press, 2012), h. 27.

[7]Natasya Sayyidah Ahsan, "Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah," Prosiding Semnasbama IV UM 1, no. 1 (2020): 130-141.

[8]K. Faizin, "Permainan ABC 5 Dasar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab," Murobbi: Jurnal Ilmu Pendidikan 4 (2020): 43-56.

[9]Fuad Effendy, Metodologi Pengajaran Bahasa Arab (Malang: Misykat, 2012), h. 45.

mahasiswa PBA dan MPI dengan pengalaman pengabdian langsung di madrasah mitra. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan mahasiswa memperoleh pengalaman akademik sekaligus sosial, sementara siswa dan guru mitra memperoleh manfaat praktis berupa media pembelajaran baru yang dapat digunakan secara berkelanjutan.

Sasaran kegiatan adalah siswa kelas V MI Mambaul Hidayah Sidorejo sejumlah 25 siswa, didampingi oleh guru mata pelajaran bahasa Arab kelas 5 sebagai mitra pelaksana. Kegiatan dilaksanakan di ruang kelas 5 MI Mambaul Hidayah pada tanggal 20 Agustus 2026 Prosedur pelaksanaan kegiatan dirancang dalam lima tahap sebagai berikut.

1. Identifikasi masalah. Tim pelaksana melakukan observasi kelas dan wawancara singkat dengan guru untuk memetakan kesulitan siswa dalam menghafal mufrodat serta media yang selama ini digunakan.
2. Perencanaan media dan materi. Tim menyusun rancangan game edukatif yang berjenis make a match yang disesuaikan dengan daftar mufrodat pada silabus kelas 5.
3. Sosialisasi dan pelatihan singkat kepada guru. Guru mitra diperkenalkan pada aturan main dan cara mengelola permainan agar dapat diterapkan secara mandiri setelah kegiatan pengabdian selesai.
4. Pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan mempraktikkan permainan secara bertahap, didampingi mahasiswa dan guru kelas.
5. Evaluasi. dilakukan untuk mengetahui keterlibatan dan respons siswa selama penerapan game edukatif *make a match*. Evaluasi dilakukan melalui lembar observasi keaktifan siswa selama permainan berlangsung dan angket respons siswa setelah kegiatan selesai. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui antusiasme, keterlibatan, serta tanggapan siswa terhadap penggunaan game edukatif dalam pembelajaran mufrodat.

Data dikumpulkan melalui dua instrumen, yaitu (1) lembar observasi keterlibatan dan keaktifan siswa selama permainan berlangsung dan (2) angket respons siswa terhadap penggunaan game edukatif *make a match*. Data yang diperoleh selanjutnya diolah dan dideskripsikan berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan serta tanggapan siswa melalui angket. Hasil tersebut digunakan untuk memberikan gambaran mengenai pelaksanaan kegiatan, keterlibatan siswa, dan penerimaan siswa terhadap penggunaan game edukatif *make a match* dalam pembelajaran mufrodat.

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada tanggal 20 Agustus 2026 di kelas V MI Mambaul Hidayah, Dusun Dumpul, Desa Sidorejo, Kecamatan Jabung, Kabupaten Malang, dengan melibatkan 25 siswa dan guru mata pelajaran Bahasa Arab. Kegiatan difokuskan pada penerapan game edukatif *Make a Match* sebagai alternatif media pembelajaran dalam membantu siswa mengingat dan memahami mufrodat bahasa Arab.



Gambar 1

Proses penerapan game edukatif kelas 5

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pengenalan media dan penjelasan aturan permainan kepada siswa. Tim pelaksana memperkenalkan kartu yang digunakan dalam permainan serta menjelaskan cara mencari pasangan kartu yang sesuai antara mufrodat bahasa Arab dengan arti atau gambar yang telah disediakan.



Gambar 2

Proses penerapan game edukatif kelas 5

Pada tahap awal pelaksanaan, siswa menunjukkan ketertarikan terhadap media yang digunakan. Hal tersebut terlihat dari perhatian siswa ketika tim menjelaskan aturan permainan dan keinginan siswa untuk segera mencoba permainan. Beberapa siswa masih membutuhkan penjelasan ulang mengenai mekanisme permainan, terutama dalam memahami

cara menemukan pasangan kartu yang tepat. Setelah diberikan contoh secara langsung, siswa mulai memahami aturan permainan dan dapat mengikuti kegiatan secara lebih teratur. Pendampingan dilakukan oleh mahasiswa bersama guru kelas untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca atau memahami mufrodat.

Pelaksanaan permainan dilakukan dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok memperoleh kartu yang berisi mufrodat dan kartu pasangan berupa arti atau gambar yang sesuai. Siswa kemudian diminta mencari pasangan kartu yang tepat dalam waktu yang telah ditentukan. Setelah menemukan pasangan, siswa menyampaikan hasil pencocokan kepada guru atau pendamping untuk diperiksa. Kegiatan dilakukan secara berulang menggunakan beberapa kosakata sehingga siswa memperoleh kesempatan untuk mengenali, membaca, dan mengingat mufrodat melalui aktivitas yang berbeda dari pembelajaran hafalan secara konvensional.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, penggunaan *Make a Match* membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Kegiatan tidak hanya berlangsung dalam bentuk mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melibatkan aktivitas mencari, mencocokkan, membaca, dan mengingat kosakata. Interaksi antarsiswa juga terlihat selama proses pencarian pasangan kartu. Siswa saling berdiskusi dan membantu ketika terdapat teman yang belum mengetahui arti dari mufrodat tertentu. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar bersama teman.

Selain keaktifan siswa, kegiatan juga menunjukkan adanya variasi kemampuan dalam mengikuti permainan. Sebagian siswa dapat menemukan pasangan kartu dengan cepat, sedangkan beberapa siswa memerlukan waktu lebih lama karena belum terbiasa membaca atau mengingat mufrodat bahasa Arab. Perbedaan tersebut menjadi salah satu kendala selama pelaksanaan kegiatan. Untuk mengatasinya, mahasiswa dan guru memberikan pendampingan kepada siswa yang mengalami kesulitan serta mengulang pengucapan dan arti beberapa mufrodat yang belum dipahami.

Hasil angket respons siswa juga digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa setelah mengikuti permainan. Secara umum, siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan *Make a Match* sebagai media pembelajaran mufrodat. Siswa menunjukkan ketertarikan karena kegiatan pembelajaran dilakukan melalui permainan, sehingga proses mengingat kosakata terasa lebih menyenangkan dan tidak hanya dilakukan dengan cara menghafal. Beberapa siswa

juga menyampaikan bahwa penggunaan kartu membantu mereka mengingat hubungan antara kata bahasa Arab dengan arti atau gambar yang sesuai.

Dari pelaksanaan kegiatan tersebut dapat diketahui bahwa *Make a Match* dapat menjadi salah satu alternatif media yang digunakan guru dalam pembelajaran mufrodat di kelas V. Keunggulan permainan terletak pada keterlibatan langsung siswa dalam mencari dan mencocokkan pasangan kartu. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan kosakata secara berulang dalam suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, permainan tidak hanya digunakan sebagai aktivitas hiburan, tetapi juga dapat diarahkan sebagai media untuk mendukung proses pengenalan dan penguatan hafalan mufrodat.

Temuan kegiatan ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan dalam pembelajaran bahasa Arab dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Permainan *Make a Match* memiliki karakteristik yang sesuai untuk pembelajaran kosakata karena siswa secara langsung menghubungkan suatu mufrodat dengan pasangan yang tepat. Proses tersebut dapat membantu siswa mengenali kembali kosakata melalui aktivitas pencarian dan pencocokan, sekaligus mendorong terjadinya interaksi antarsiswa.

Keberhasilan pelaksanaan kegiatan juga didukung oleh beberapa faktor, yaitu antusiasme siswa, keterlibatan guru, ketersediaan media kartu, serta pendampingan dari mahasiswa selama permainan berlangsung. Guru mitra berperan dalam membantu mengondisikan kelas dan memberikan penguatan terhadap materi yang digunakan. Sementara itu, mahasiswa membantu menjelaskan aturan permainan, mendampingi kelompok, dan memberikan arahan kepada siswa yang mengalami kesulitan.

Demikian, terdapat beberapa hambatan selama pelaksanaan kegiatan. Perbedaan kemampuan membaca dan mengingat mufrodat menyebabkan kecepatan siswa dalam menemukan pasangan kartu tidak sama. Selain itu, suasana permainan yang cukup aktif membutuhkan pengelolaan kelas yang baik agar kegiatan tetap terarah. Keterbatasan waktu juga menjadi pertimbangan dalam menentukan jumlah kosakata dan putaran permainan. Oleh karena itu, pelaksanaan kegiatan serupa selanjutnya perlu memperhatikan jumlah kartu, pembagian kelompok, alokasi waktu, serta tingkat kesulitan mufrodat yang digunakan.

Secara keseluruhan, penerapan game edukatif *Make a Match* di kelas V MI Mambaul Hidayah dapat terlaksana dengan baik dan memperoleh respons positif dari siswa. Kegiatan

memberikan pengalaman pembelajaran mufrodat yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Hasil observasi dan respons siswa menunjukkan bahwa media permainan dapat diterima dengan baik sebagai salah satu alternatif pembelajaran mufrodat. Kegiatan ini juga memberikan pengalaman kepada guru dan mahasiswa dalam mengembangkan pembelajaran bahasa Arab yang memanfaatkan media sederhana namun melibatkan siswa secara langsung.

SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di kelas V MI Mambaul Hidayah Sidorejo, dapat disimpulkan bahwa penerapan game edukatif Make a Match dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran dalam membantu siswa mengenali, memahami, dan mengingat mufrodat bahasa Arab. Pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa siswa terlibat secara aktif melalui kegiatan mencari, mencocokkan, membaca, dan mengingat kosakata, serta terjadi interaksi dan kerja sama antarsiswa selama permainan berlangsung.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa memberikan perhatian dan antusiasme terhadap penggunaan media permainan, sedangkan hasil angket menunjukkan respons yang secara umum positif karena pembelajaran mufrodat dirasakan lebih menyenangkan dan tidak hanya dilakukan melalui hafalan konvensional. Selain itu, kegiatan ini memberikan pengalaman kepada guru mitra dalam memanfaatkan media kartu sederhana sebagai alternatif pembelajaran mufrodat yang dapat diterapkan kembali dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, pelaksanaan kegiatan masih menghadapi beberapa keterbatasan, terutama adanya perbedaan kemampuan siswa dalam membaca dan mengingat mufrodat, kebutuhan pengelolaan kelas yang lebih baik ketika permainan berlangsung, serta keterbatasan waktu yang memengaruhi jumlah kosakata dan putaran permainan. Dengan demikian, Make a Match dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran mufrodat yang aktif, interaktif, dan menyenangkan, dengan tetap disesuaikan dengan kemampuan siswa, materi, dan kondisi kelas.

SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, guru bahasa Arab disarankan untuk menggunakan game edukatif Make a Match sebagai salah satu variasi dalam pembelajaran mufrodat, terutama untuk membantu siswa menghubungkan kosakata bahasa Arab dengan

arti atau gambar secara lebih aktif. Dalam penerapannya, guru perlu menyesuaikan jumlah kartu, tingkat kesulitan mufrodat, pembagian kelompok, dan alokasi waktu dengan kondisi siswa agar permainan tetap terarah dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca atau mengingat mufrodat perlu memperoleh pendampingan dan pengulangan kosakata secara bertahap. Pihak madrasah juga diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran sederhana yang dapat dimanfaatkan guru secara mandiri. Untuk kegiatan pengabdian selanjutnya, permainan dapat dikembangkan dengan tema dan kosakata yang lebih beragam serta dilakukan dalam pendampingan yang lebih berkelanjutan sehingga penggunaan game edukatif tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga dapat mendukung penguatan hafalan mufrodat siswa secara lebih konsisten.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kepala Madrasah, dewan guru, serta siswa kelas V MI Mambaul Hidayah Sidorejo yang telah memberikan kesempatan, dukungan, kerja sama, dan partisipasi aktif selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada IAI Sunan Kalijogo Malang, khususnya Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA) dan Manajemen Pendidikan Islam (MPI), atas dukungan dan fasilitasi yang diberikan sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses persiapan hingga pelaksanaan kegiatan. Semoga kerja sama yang telah terjalin dapat terus berkembang dan memberikan manfaat bagi peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Arab di Madrasah

DAFTAR PUSTAKA

Ahsan, Natasya Sayyidah. "Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah." Prosiding Semnasbama IV UM 1, no. 1 (2020): 130-141.

Al Haddad, A., N. Hasaniyah, dan A. M. Al Anshory. "Pengaruh Media Visual terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Arab: Telaah Teoritis." Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran 2, no. 4 (2025): 1111-1117.

Ayu, Diana Kusumaning, Nuril Mufidah, dan M. Miftakhul Huda. "Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Pesantren Sabilil Muttaqien Banaran Kabupaten Magetan." t.t.

Effendy, Fuad. Metodologi Pengajaran Bahasa Arab. Malang: Misykat, 2012.

Faizin, K. "Permainan ABC 5 Dasar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab." Murobbi: Jurnal Ilmu Pendidikan 4 (2020): 43-56.

Faizin, Moh., dan M. Dzikrul Hakim Al-Ghozali Machnunah Ani Zulfah. "Penggunaan Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Hafalan Mufrodat Bahasa Arab pada Siswa Kelas VII di MTs Tarbiyatus Shibyan Surabaya." Jurnal Lisan An Nathiq 1, no. 2 (2020): 119-127. https://doi.org/10.1234/lan.v2i2.3755.

Mujib, Fathul, dan Nailur Rahmawati. Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab 2. Yogyakarta: Diva Press, 2012.

Munir. Perencanaan Sistem Pengajaran Bahasa Arab. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2017.

Munir, Dede Rizal, dan Siti Nurlatifah. "Efektivitas Metode Tebak Kata untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodat dalam Pembelajaran Bahasa Arab." Jurnal Ilmiah Research Student 1, no. 2 (2023): 1-13.

Sahrir, Muhammad Sabri, dan Ghazali Yusri. "Online Vocabulary Games for Teaching and Learning Arabic." GEMA Online Journal of Language Studies 12, no. 3 (2012): 961.

Sugiyono. Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2009.

Wassalwa, Almanna, dan Agung Wijaksono. "Meningkatkan Kekayaan Mufrodat Siswa Melalui Metode Hypnoteaching." Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab 1, no. 2 (2020): 129. https://doi.org/10.35316/lahjah.v1i2.820.