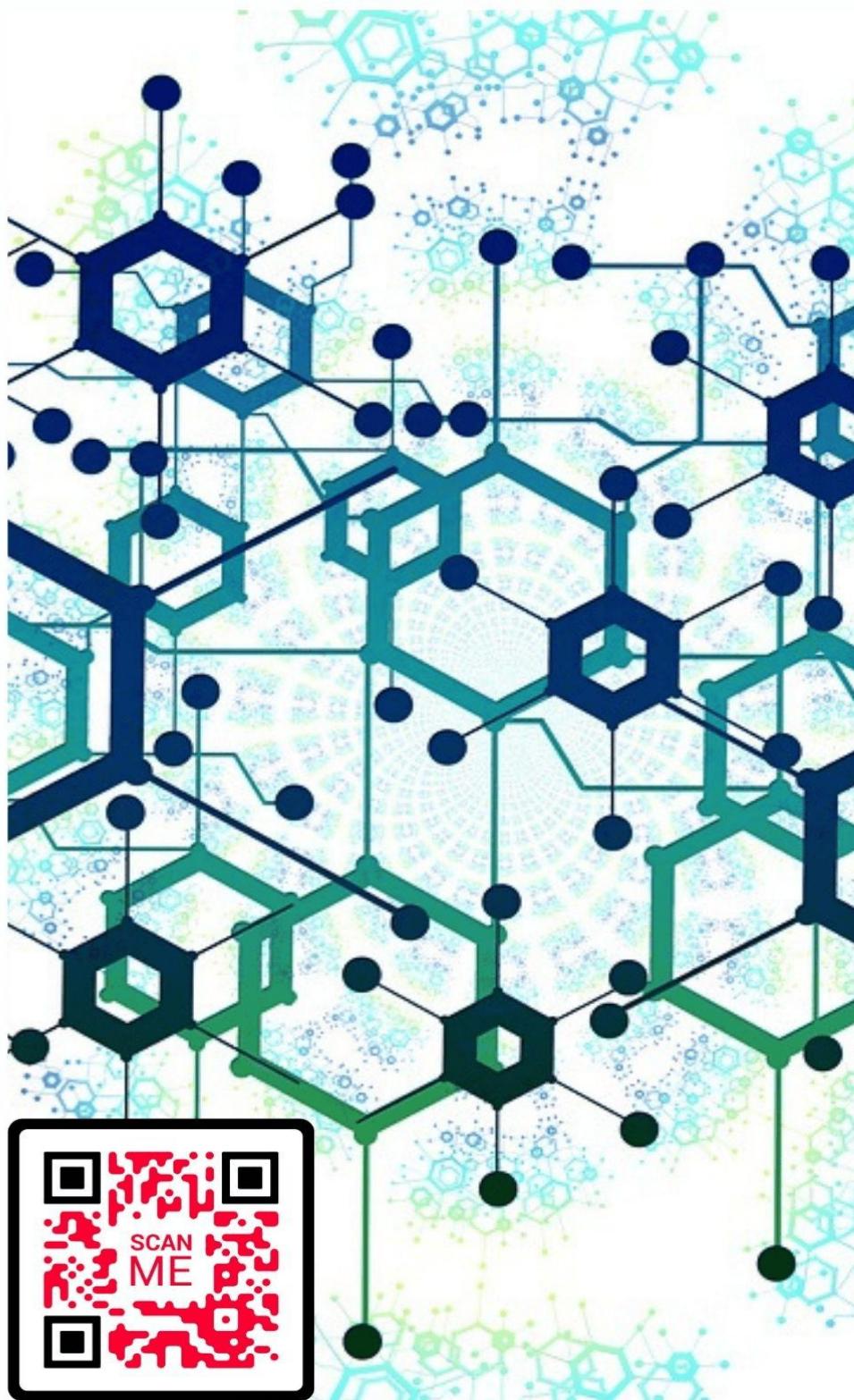


ISSN (ONLINE) 2598-9936



INDONESIAN JOURNAL OF INNOVATION STUDIES

PUBLISHED BY
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 26 No. 4 (2025): October

DOI: 10.21070/ijins.v26i4.1436

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information.....	5
Check this article update (crossmark).....	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title.....	6
Author information	6
Abstract.....	6
Article content.....	7

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright  Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 26 No. 4 (2025): October

DOI: 10.21070/ijins.v26i4.1436

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

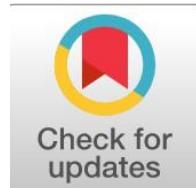
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

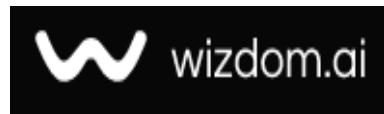
How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Bingo Game as a Creative Strategy for Arabic Vocabulary Mastery

Permainan Bingo sebagai Strategi Kreatif Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

Asmaul Khusna, asmaulkhusna043@gmail.com, (1)

Universitas Yudharta Pasuruan, Indonesia

⁽¹⁾ Corresponding author

Abstract

Background: Vocabulary mastery is a central component in Arabic language learning, yet many elementary students struggle to remember and apply new words effectively. **Specific background:** Traditional approaches relying on lectures and repetition often fail to maintain engagement, limiting vocabulary retention. **Knowledge gap:** Few studies have empirically explored game-based strategies, particularly the Bingo method, for Arabic vocabulary learning at the elementary level. **Aims:** This study examined the role of the Bingo game, assisted by card media, in supporting Arabic vocabulary mastery among fifth-grade students at Madrasah Ibtida'iyah Darut Taqwa. **Results:** Findings revealed a significant improvement in students' scores—from an average of 43.33 to 54.66—with a gain score of 11.33 categorized as high. The paired-sample t-test confirmed statistical significance ($p < 0.001$), indicating that students demonstrated higher engagement and retention after the intervention. **Novelty:** Integrating Bingo into vocabulary instruction provides a playful, social, and interactive learning atmosphere aligned with the Merdeka Belajar framework. **Implications:** The study contributes to curriculum design by offering an innovative learning model that can be further developed digitally to support technology-integrated Arabic learning in the 21st century.

Highlight

- Game-based learning fosters active participation and enjoyment in Arabic vocabulary classes.
- Bingo cards enhance students' memory and comprehension of new Arabic words.
- Findings align with the Merdeka Belajar vision for creative, student-centered education.

Keywords

Arabic Vocabulary, Bingo Game, Game-Based Learning, Elementary Education, Merdeka Belajar

Published date: 2025-10-31

I. Pendahuluan

Mempelajari bahasa asing bukanlah hal yang mudah. Dalam proses pembelajaran bahasa, peserta didik akan menghadapi berbagai permasalahan, seperti kesulitan dalam pelafalan kata, kesulitan dalam mengingat kosakata, serta perbedaan sistem huruf dengan bahasa ibu yang dimiliki. Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing yang memiliki keunggulan tersendiri dibandingkan dengan bahasa lainnya, karena bahasa ini merupakan bahasa sumber ajaran Islam, yaitu Al-Qur'an dan Hadits.

Bahasa Arab telah diajarkan secara formal di berbagai lembaga pendidikan dan menjadi bagian dari kurikulum nasional. Pentingnya posisi bahasa Arab menjadikannya banyak orang terdorong untuk mempelajarinya. Namun demikian, bahasa Arab termasuk bahasa yang cukup sulit dipelajari, terutama jika peserta didik tidak menguasai kosakata secara memadai. Kesulitan ini termasuk dalam ranah problematika linguistik dalam pembelajaran bahasa, yang mencakup aspek al-ashwat (fonologi), al-mufradat (kosakata), dan al-qawa'id (tata bahasa) [1].

Bahasa merupakan alat komunikasi yang memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Melalui bahasa, individu dapat berinteraksi dengan orang lain, mengekspresikan diri dan perasaannya, mengomunikasikan gagasan, informasi, serta konsep, dan menyebarluaskan pengetahuan.

Dalam berbagai bentuk, baik lisan maupun tulisan, bahasa berfungsi sebagai media yang efektif dan efisien dalam dunia pendidikan. Keterampilan dan kemampuan berbahasa perlu dilatih dan dikembangkan secara berkelanjutan sejak dini, karena hal ini berkontribusi pada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang mendukung keberhasilan peserta didik di masa depan.

Pembelajaran bahasa Arab di madrasah ibtida'iyah bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa melalui kegiatan yang bersifat praktis, yaitu prinsip min al-kalām ilā al-afāl (dari ucapan menuju tindakan). Bahasa Arab digunakan dalam bentuk dialog dan ditampilkan melalui penggunaan fi'l mādī, fi'l mudārī, dan fi'l amr. Topik pembelajaran disusun secara kontekstual, sesuai dengan situasi yang relevan dengan kehidupan siswa. Untuk mencapai kemampuan tersebut, peserta didik perlu memahami berbagai pendekatan pembelajaran yang menjadi dasar dalam mengembangkan keterampilan berbahasa yang lebih kompleks. [2]

Pembelajaran bahasa Arab, terutama dalam aspek tata bahasa (nahwu dan sharf), sering menghadapi tantangan berupa metode pengajaran yang monoton, rendahnya motivasi siswa, serta keterbatasan media pembelajaran. Hal ini berdampak pada kurang optimalnya penguasaan siswa terhadap tata bahasa Arab [3]. Artikel ini mengeksplorasi pendekatan Game-Based Learning (GBL) sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran tata bahasa Arab. GBL memanfaatkan elemen permainan, seperti tantangan, kompetisi, dan penghargaan, untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Beberapa implementasi strategi yang dijelaskan meliputi penggunaan aplikasi digital, permainan kata berantai, teka-teki silang bahasa Arab, dan kartu tata bahasa. Pendekatan ini terbukti meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap tata bahasa Arab melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan menarik. Dengan dukungan yang memadai, GBL dapat menjadi alternatif efektif dalam mengatasi problematika pembelajaran bahasa Arab, sekaligus memotivasi siswa untuk lebih aktif dan terampil dalam berbahasa Arab. Artikel ini memberikan referensi penting bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih relevan, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital saat ini.

Ada empat keterampilan berbahasa (مهارات اللغة) dalam pembelajaran bahasa Arab yang wajib dikuasai agar tercapai proses pembelajaran bahasa Arab yang sesuai [4]. Untuk mencapai hal tersebut diperlukan beberapa pendekatan salah satunya adalah pendekatan humanistik. Pendekatan humanistik melalui permainan edukatif bahasa akan memberikan kesan yang menyenangkan sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran bahasa Arab dengan hasil yang diharapkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tentang pendekatan humanistik dalam pembelajaran bahasa Arab melalui permainan edukatif bahasa di Sekolah Islam Terpadu yang nantinya dapat dijadikan referensi bagi sekolah-sekolah untuk menciptakan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian yakni kepustakaan (penelitian perpustakaan). Adapun sumber datanya adalah data primer dan data sekunder yang berupa buku-buku, artikel jurnal, dan lainnya terkait pendekatan humanistik dalam pembelajaran bahasa Arab melalui permainan edukatif bahasa di Sekolah Islam Terpadu. Sekolah Islam Terpadu merupakan sekolah yang memiliki sistem belajar secara full day sehingga dengan menggunakan pendekatan humanistik melalui permainan edukatif bahasa, peserta didik dapat mengaktualisasikan dirinya dalam pembelajaran bahasa Arab dengan lebih menyenangkan dan tidak merasa bosan [5].

Dalam Kurikulum Sekolah Tahun 2006, mata pelajaran Bahasa Arab di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah bertujuan untuk membekali peserta didik dengan: (1) kemampuan komunikasi lisan terbatas untuk menyertai tindakannya (min al-kalām ilā al-afāl); dan (2) meningkatkan kesadaran akan hakikat serta pentingnya Bahasa Arab dalam meningkatkan daya saing bangsa di masyarakat internasional. Selain itu, cakupan mata pelajaran Bahasa Arab di jenjang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah juga terbatas pada keterampilan komunikasi lisan di lingkungan sekolah, yang meliputi empat aspek, yaitu: (1) menyimak, (2) berbicara, (3) membaca, dan (4) menulis [6].

Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai aspek, yang secara umum dapat dibagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi aspek-aspek seperti kesehatan, perhatian, minat, dan bakat. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan aspek sosial. Salah satu faktor eksternal yang memiliki peran penting adalah guru. Guru berperan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik, sehingga siswa termotivasi untuk memahami dan menguasai materi pelajaran [7].

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 26 No. 4 (2025): October

DOI: 10.21070/ijins.v26i4.1436

Berdasarkan hasil wawancara awal peneliti dengan guru mata pelajaran bahasa Arab kelas V di MI Darut Taqwa Sengonagung, Purwosari, Pasuruan, proses pembelajaran bahasa Arab yang berfokus pada penguasaan kosakata selama ini masih menggunakan beberapa metode konvensional, seperti metode ceramah dan tanya jawab. Metode tersebut digunakan untuk membantu siswa dalam memahami bahasa Arab. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk menerapkan metode Bingo sebagai alternatif dalam membantu siswa menghafal mufradat. Metode Bingo merupakan metode pembelajaran berbasis permainan yang dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, guru hendaknya memahami dan memilih sumber serta media pembelajaran yang tepat agar proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk mengurangi kejemuhan siswa selama proses berlangsung. Oleh karena itu, dibutuhkan metode, strategi, dan media pembelajaran yang sesuai dalam pembelajaran mufradat bahasa Arab agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Dalam metode permainan ini, terdapat berbagai bentuk efektivitas yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Permainan kosakata bahasa Arab al-mufradat melalui metode al-lu'bu al-Bingo merupakan pendekatan yang potensial untuk menjadikan pembelajaran kosakata lebih bermakna bagi siswa. Penerapan permainan Bingo dapat meningkatkan pemahaman kosakata yang menjadi dasar dalam penguasaan bahasa Arab. Selain itu, implementasi metode ini juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta tingkat kemampuan siswa.

Permainan Bingo pada dasarnya merupakan metode pembelajaran yang membantu siswa dalam memahami makna berbagai kosakata (mufradat) secara mandiri. Melalui permainan ini, siswa dapat mempelajari kosakata bahasa Arab dengan cara yang menyenangkan dan sederhana. Di antara berbagai jenis permainan Bingo yang bertujuan meningkatkan penguasaan kosakata, tipe Bingo Kata merupakan bentuk yang paling sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat Madrasah Ibtida'iyah.[8]

Mufradat dalam pembelajaran bahasa merupakan salah satu unsur penting yang harus dikuasai. Kosakata dapat diartikan sebagai kumpulan kata-kata yang dipahami dan digunakan oleh seseorang dalam berkomunikasi. Penguasaan kosakata yang baik akan berdampak positif terhadap kelancaran proses komunikasi. Seseorang akan lebih mudah memahami suatu bahasa apabila terlebih dahulu memahami arti kosakata yang digunakan. Untuk menguasai keempat keterampilan berbahasa – mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis – diperlukan dukungan dari berbagai elemen kebahasaan, seperti kosakata, pengucapan, ejaan, fonologi, morfologi, dan sintaksis.

Bingo pada dasarnya merupakan permainan sederhana yang memberikan kesempatan kepada para pemain untuk mendengarkan dan mencari informasi secara sederhana (misalnya dengan menjawab pertanyaan), kemudian menandainya pada papan permainan masing-masing. Permainan ini tidak menuntut pengubahan informasi atau penggunaan kemampuan kognitif tingkat tinggi seperti pemecahan masalah atau berpikir kritis. Pemain yang mampu menjawab soal dengan tepat dan menandai lima kotak secara berurutan – baik secara horizontal, vertikal, maupun diagonal – serta meneriakkan kata “Bingo!” akan dinyatakan sebagai pemenang dalam permainan.

Penguasaan mufradat atau kosakata merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya bagi siswa di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Namun demikian, siswa sering mengalami kesulitan dalam menghafal dan mengingat kosakata baru, yang berdampak pada kemampuan mereka dalam berkomunikasi secara efektif dalam bahasa Arab. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang menarik dan efektif guna meningkatkan penguasaan mufradat tersebut.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, permainan Bingo dapat dimodifikasi untuk mencakup kosakata yang sedang dipelajari. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan penguasaan mufradat bahasa Arab dengan cara yang menyenangkan, efektif, dan mudah dipahami. Pemanfaatan permainan Bingo ini tidak hanya membantu siswa dalam menghafal kosakata, tetapi juga mendorong mereka untuk mengaplikasikannya dalam konteks pembelajaran yang lebih interaktif dan aplikatif.[9]

Melihat tujuan umum dari pengajaran mufradat tersebut, maka dibutuhkan metodologi yang tepat. Sebagaimana pernyataan Muljianto Sumardi, bahwa salah satu aspek yang menentukan keberhasilan pengajaran bahasa Arab khususnya dalam pengajaran kosakata ini adalah aspek metodologi. Sebab metodelah yang menentukan isi dan cara mengajar.

Dengan demikian, penelitian ini akan menerapkan permainan Bingo Game sebagai metode inovatif dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan penguasaan mufradat siswa MI Darut Taqwa Sengonagung Purwosari, khususnya siswa kelas V A yang menjadi subjek eksperimen. Diharapkan, melalui penerapan metode ini, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, serta mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Arab.

Penguasaan kosa kata (mufradat) merupakan salah satu komponen utama dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya pada jenjang pendidikan dasar. Kemampuan berbahasa yang baik menjadi fondasi penting dalam pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa, serta mendukung terwujudnya komunikasi yang efektif [10]. Di tingkat madrasah ibtida'iyah, pengembangan keterampilan berbahasa meliputi kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, dengan penekanan pada penguasaan unsur kebahasaan, terutama mufradat.[11]

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran bahasa Arab di madrasah ibtida'iyah masih menghadapi berbagai kendala, salah satunya adalah rendahnya capaian siswa dalam penguasaan mufradat. Hal ini disebabkan oleh penerapan metode pembelajaran yang cenderung konvensional, bersifat monoton, dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Dominasi

[ISSN 2598-9936 \(online\)](https://ijins.umsida.ac.id), <https://ijins.umsida.ac.id>, published by [Universitas Muhammadiyah Sidoarjo](https://ijins.umsida.ac.id)

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 26 No. 4 (2025): October

DOI: 10.21070/ijins.v26i4.1436

metode ceramah dan tanya jawab dalam proses pembelajaran menyebabkan rendahnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Arab.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan aktif siswa, serta efektivitas dalam penguasaan mufradat. Salah satu alternatif inovatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan permainan edukatif, khususnya metode Bingo berbasis media kartu bergambar dan bertuliskan kosa kata bahasa Arab. Metode ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas metode permainan Bingo sebagai inovasi pembelajaran dalam penguasaan mufradat bahasa Arab. Diharapkan, pendekatan ini dapat menjadi solusi strategis dalam meningkatkan kompetensi berbahasa siswa, khususnya pada jenjang madrasah ibtida'iyah.

Memperoleh kosa kata (mufradat) adalah salah satu elemen kunci, terutama ketika belajar bahasa Arab dalam pelatihan dasar. Keterampilan bahasa yang sangat baik adalah dasar penting untuk pengembangan aspek kognitif, emosional dan psikomotor siswa dan realisasi komunikasi yang efektif. Pada tingkat madrasa di Ibtida'iyah, pengembangan keterampilan bahasa melibatkan kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis, fokus pada perolehan elemen bahasa, terutama Mufradat [12].

Namun, pada kenyataannya, bahasa Arab di Madrasa Ibtidia masih belajar berbagai hambatan. Ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran tradisional yang monoton yang cenderung kurang partisipasi siswa. Keunggulan kuliah dan pertanyaan dan metode penjawab dalam proses pembelajaran meningkatkan minat rendah dan motivasi siswa saat belajar bahasa Arab.

Pembaharuan dalam pembelajaran bahasa Arab sangat penting terutama dalam hal metode. Metode yang digunakan harus sesuai dengan peserta didik, agar pembelajaran bahasa Arab dapat berhasil [13]. Artikel ini menjelaskan tentang metode permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Arab beserta contoh penerapannya yang tujuannya dapat digunakan oleh pendidik sebagai salah satu cara menyampaikan materi Bahasa Arab yang tidak lagi monoton dan membosankan kecuali menjadi mudah dan menyenangkan. Data dikumpulkan berdasarkan penelitian pustaka, yaitu dengan mengumpulkan, membaca, dan menganalisis sumber bacaan terkait tema. Dalam artikel ini, pembaca akan diajak penulis untuk berdiskusi terkait dengan pemahaman tentang metode, apa tujuan dan fungsi yang digunakannya metode terutama pada metode permainan edukatif, kemudian pentingnya penggunaan metode permainan edukatif dan contoh penerapannya dalam pembelajaran Bahasa Arab [14].

Berdasarkan masalah ini, diperlukan metode pembelajaran, dan keefektifan mufradat dari minat belajar, partisipasi siswa yang aktif, dan kemahiran dapat ditingkatkan. Alternatif inovatif yang dapat digunakan adalah menggunakan permainan pendidikan, terutama untuk membaca kosakata Arab dengan metode bingo berdasarkan media kartu gambar. Metode ini diharapkan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menjadi interaktif dan memotivasi siswa untuk menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas metode permainan bingo sebagai inovasi pembelajaran dalam kontrol Mufradat Arab. Pendekatan ini diharapkan menjadi solusi strategis untuk meningkatkan keterampilan bahasa siswa, terutama di tingkat Madrasah Ibtida'iyah.

Namun demikian, berdasarkan laporan hasil Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) tahun 2023 pada sejumlah madrasah ibtida'iyah di Jawa Timur, capaian literasi bahasa Arab siswa masih tergolong rendah, khususnya pada aspek pemahaman mufradat. Hal ini mengindikasikan perlunya inovasi metode pembelajaran yang lebih aplikatif dan menyenangkan agar penguasaan mufradat dapat ditingkatkan secara signifikan.

Meskipun metode permainan telah banyak digunakan dalam pembelajaran bahasa asing, belum banyak penelitian yang secara khusus menguji efektivitas permainan Bingo dalam konteks pendidikan dasar bahasa Arab di Indonesia. Bahkan, hasil penelusuran menunjukkan bahwa belum ada kajian eksperimental dengan desain satu-kelompok (one-group pretest-posttest) yang secara langsung menelaah dampak permainan Bingo terhadap penguasaan mufradat siswa MI, khususnya di kelas V.

Penelitian ini menawarkan kebaruan (novelty) berupa pendekatan inovatif dengan mengintegrasikan media kartu Bingo dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab pada siswa madrasah ibtida'iyah. Selain itu, metode ini dirancang untuk selaras dengan prinsip pembelajaran aktif dan menyenangkan sesuai dengan arah kebijakan Merdeka Belajar.

Sejalan dengan permasalahan tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas metode permainan Bingo berbantuan kartu gambar dalam meningkatkan penguasaan mufradat siswa kelas V MI Darut Taqwa. Hipotesis dalam penelitian ini adalah bahwa terdapat peningkatan signifikan penguasaan mufradat setelah siswa diberikan pembelajaran dengan metode permainan Bingo.

II. Metode

1. Rancangan Penelitian

[ISSN 2598-9936 \(online\)](https://ijins.umsida.ac.id), <https://ijins.umsida.ac.id>, published by [Universitas Muhammadiyah Sidoarjo](https://ijins.umsida.ac.id)

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 26 No. 4 (2025): October

DOI: 10.21070/ijins.v26i4.1436

Rancangan penelitian merupakan proses perencanaan yang matang mengenai langkah-langkah yang akan dilakukan selama penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif berbasis paradigma positivisme untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu secara sistematis. Pendekatan ini bertujuan untuk menguji suatu teori terhadap fenomena yang dapat diukur, dengan hasil yang objektif dan dilengkapi penetapan nilai pada hasil akhirnya [15].

Penelitian ini menerapkan metode eksperimen dengan desain one-group pretest-posttest, yang digunakan untuk mengidentifikasi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen melalui pemberian perlakuan. Penggunaan pretest sebelum perlakuan diberikan memungkinkan adanya perbandingan antara kondisi awal dan kondisi setelah perlakuan, sehingga keakuratan data hasil perlakuan dapat lebih terjamin [16].

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan pre-experimental design. Desain yang digunakan adalah one-group pretest-posttest, yaitu pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah penerapan metode permainan Bingo dalam pembelajaran mufradat bahasa Arab. Dalam hal ini, setiap peserta didik mengikuti pretest dan posttest, karena peneliti bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan metode permainan Bingo terhadap penguasaan mufradat siswa kelas V Madrasah Ibtida'iyah Darut Taqwa.

2. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V A Madrasah Ibtida'iyah Darut Taqwa Sengonagung pada tahun ajaran 2024/2025. Populasi ini dipilih karena sesuai dengan fokus penelitian yang menekankan pada penguasaan mufradat bahasa Arab di tingkat dasar. Kelas V A dipandang memiliki tingkat kesiapan kognitif yang cukup untuk menerima perlakuan dalam bentuk metode permainan edukatif, khususnya permainan Bingo.

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 siswa yang dipilih secara purposive, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu yang ditetapkan oleh peneliti. Kriteria pemilihan sampel meliputi tingkat keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, minat belajar terhadap mata pelajaran bahasa Arab, serta kehadiran siswa yang stabil selama proses penelitian berlangsung. Pemilihan ini bertujuan untuk memastikan bahwa sampel yang digunakan benar-benar representatif dan relevan dengan karakteristik metode pembelajaran yang akan diterapkan.

Dengan menggunakan teknik purposive sampling, peneliti berharap memperoleh data yang lebih akurat dan mendalam terkait efektivitas metode permainan Bingo dalam meningkatkan penguasaan mufradat bahasa Arab. Pendekatan ini juga memudahkan kontrol terhadap variabel luar yang dapat memengaruhi hasil penelitian, sehingga kesimpulan yang dihasilkan dapat lebih valid dan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah [17].

3. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (independen) adalah penggunaan metode permainan Bingo berbantuan media kartu dalam pembelajaran mufradat bahasa Arab. Variabel ini merupakan bentuk perlakuan yang diberikan kepada peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Adapun variabel terikat (dependen) adalah penguasaan mufradat bahasa Arab siswa, yang diukur melalui hasil tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test). Skor dari kedua tes tersebut digunakan untuk mengetahui adanya perubahan atau peningkatan penguasaan mufradat setelah penerapan metode permainan Bingo.

4. Prosedur penelitian

1. Persiapan

Pada tahap awal, peneliti melakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan guru mata pelajaran bahasa Arab untuk menyampaikan rencana pelaksanaan penelitian. Peneliti juga menyusun perangkat pembelajaran, instrumen tes (pre-test dan post-test), serta media kartu Bingo yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Pelaksanaan Pre-test

Sebelum perlakuan diberikan, peneliti melaksanakan pre-test kepada seluruh subjek penelitian guna mengukur tingkat penguasaan awal siswa terhadap mufradat bahasa Arab.

3. Durasi Perlakuan dan Rencana Pelaksanaan

Penelitian ini dilakukan selama 2 minggu dengan total 4 kali pertemuan, masing-masing berdurasi 2 x 35 menit. Seluruh sesi pembelajaran difokuskan pada aktivitas menggunakan permainan Bingo untuk penguatan mufradat dengan media kartu bergambar. Materi difokuskan pada tema "Ruang Tamu dan Ruang Belajar" sesuai kurikulum kelas V MI.

Pertemuan	Durasi	Kegiatan Pembelajaran
1	2 x 35 menit	Pengenalan mufradat dan format

		permainan Bingo
2	2 × 35 menit	Permainan Bingo tema “Ruang Tamu”
3	2 × 35 menit	Permainan Bingo tema “Ruang Belajar”
4	2 × 35 menit	Evaluasi, refleksi, dan penguatan kosakata

4. Pemberian Perlakuan (Treatment)

Pada tahap ini, proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode permainan Bingo berbantuan media kartu yang berisi gambar dan tulisan kosa kata bahasa Arab. Kegiatan ini dilaksanakan selama beberapa kali pertemuan dalam suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif.

5. Pelaksanaan Post-test

Setelah seluruh rangkaian pembelajaran dengan metode Bingo selesai, peneliti memberikan post-test kepada siswa untuk mengetahui peningkatan penguasaan mufradat setelah diberi perlakuan.

6. Analisis Data

Hasil pre-test dan post-test kemudian dianalisis secara kuantitatif menggunakan teknik analisis statistik yang sesuai, untuk mengetahui perbedaan nilai sebelum dan sesudah perlakuan serta mengukur efektivitas metode permainan Bingo. Pengendalian Variabel Pengendalian variabel dilakukan dengan memastikan bahwa semua siswa mendapatkan perlakuan yang sama dan selama periode yang sama. Selain itu, variasi pengajaran dan intervensi lain diupayakan agar konstan selama proses penelitian berlangsung untuk mengurangi bias.

III. Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Pre-test dan Post-test

Studi ini mulai menerapkan pra-tes untuk mengukur kemahiran MRUDAT siswa sebelum metode permainan bingo digunakan. Berdasarkan hasil pra-tes untuk 30 siswa, skor tertinggi adalah 75, skor terendah adalah 15, dan rata-rata adalah 2,67. Hasil ini menunjukkan bahwa penguasaan Mufuladat pada siswa umum masih relatif rendah. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan hasil pembelajaran siswa.

Setelah 2 minggu menggunakan metode game bingo, post-tes dilakukan untuk mengukur efektivitas intervensi. Hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan skor tertinggi 95 dan skor terendah 25. Nilai rata-rata setelah pengujian meningkat menjadi 55,17. Nilai kemenangan 12,5 diperoleh berdasarkan perbedaan antara rata-rata pra-tes dan post-test. Ini termasuk dalam kategori peningkatan tinggi menurut interpretasi Hake (1999).

Analisis Statistik Menggunakan Pasangan Uji T-Test Sampel menunjukkan signifikansi (P) & LT. 0,01 menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil pra-tes dan post-test. Oleh karena itu, penerapan undang-undang permainan bingo secara efektif diperluas ketika meningkatkan kecakapan siswa di V madrasah ibtidaiyah darut taqwa.

Untuk menggambarkan dampak perlakuan secara deskriptif, berikut ditampilkan perbandingan rata-rata nilai pre-test dan post-test siswa:

No. Siswa	Nilai pre-test	Nilai post-test
1	35	60
2	30	40
3	65	80
4	15	35
5	45	45
6	75	75

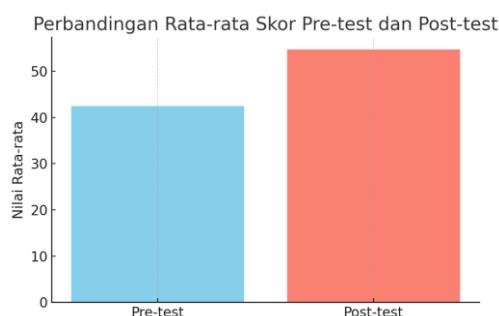
Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 26 No. 4 (2025): October

DOI: 10.21070/ijins.v26i4.1436

7	30	40
8	40	50
9	65	70
10	50	55
11	40	40
12	55	90
13	70	80
14	75	80
15	15	25
16	35	35
17	25	35
18	45	75
19	15	25
20	30	55
21	35	60
22	75	95
23	75	85
24	40	45
25	50	55
26	30	30
27	15	30
28	25	25
29	15	45
30	60	80

Table 1. Hasil pre-test dan post-test



Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 26 No. 4 (2025): October

DOI: 10.21070/ijins.v26i4.1436

Tabel 1 menyajikan hasil pre-test dan post-test dari 30 siswa. Data menunjukkan adanya kecenderungan peningkatan skor pada sebagian besar siswa setelah diterapkannya metode permainan Bingo dalam pembelajaran mufradat.

B. Nilai ketuntasan (KKM)

Nilai ketuntasan (KKM)	Jumlah siswa	
	pre-test	post-test
<75	30	0
>75	0	30

Table 2. Nilai ketuntasan (KKM) Pre-test dan Post-test

Tabel 2 menunjukkan tingkat ketuntasan belajar siswa berdasarkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Pada saat pre-test, seluruh siswa (100%) belum mencapai KKM. Setelah pembelajaran dengan metode permainan Bingo, hasil post-test menunjukkan bahwa sebanyak 13 siswa (43,3%) berhasil mencapai atau melampaui nilai KKM, sedangkan 17 siswa (56,7%) masih berada di bawah KKM.

Meskipun belum seluruh siswa mencapai ketuntasan, data ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dibandingkan dengan kondisi awal, di mana tidak ada satu pun siswa yang mencapai nilai KKM. Dengan demikian, metode permainan Bingo menunjukkan efektivitas dalam membantu sebagian siswa mencapai ketuntasan, serta meningkatkan rata-rata nilai secara keseluruhan.

C. Analisis Statistik

Sebelum dilakukan uji-t, dilakukan uji normalitas terlebih dahulu untuk mengetahui apakah data tersebut memiliki sebaran normal atau tidak seperti tabel dibawah ini

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstan dardize d Residu al
N		30
Normal Parameters,a,b	Mean	.000000
	Std. Deviation	10.05828429
Most Extreme Differences	Absolute	.169
	Positive	.169
	Negative	-.091
Test Statistic		.169
Asymp. Sig. (2-tailed)c		.029
Monte Carlo Sig. (2-tailed)d	Sig.	.027
	99% Confidence Interval	
	Lower Bound	.023
	Upper Bound	.031

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 26 No. 4 (2025): October

DOI: 10.21070/ijins.v26i4.1436

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

Table 3. Uji normalitas

Berdasarkan hasil uji Kolmogorov-Smirnov, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,029 ($p < 0,05$), yang berarti bahwa data tidak berdistribusi normal. Namun, karena ukuran sampel ≥ 30 dan distribusi mendekati normal, maka uji parametrik Paired Sample t-test tetap dapat digunakan sesuai ketentuan dalam statistik inferensial (Ghozali, 2016).

Selanjutnya, dilakukan uji t berpasangan (Paired Sample t-test) untuk mengetahui perbedaan signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dengan nilai $t = 6,543$, $df = 29$, dan $Sig. (2-tailed) = 0,000$ ($p < 0,05$).

Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam penguasaan mufradat siswa setelah penerapan metode permainan Bingo. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan Bingo berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V A Madrasah Ibtida'iyah Darut Taqwa.

D. Uji-T

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Paired 1	pre	43.333	30	21.74830	3.97068
	post	54.666	30	21.53319	3.93140

Table 4. Paired Samples Statistics

Berdasarkan Tabel 4, diketahui bahwa rata-rata nilai pre-test siswa adalah 43,33 dengan simpangan baku sebesar 21,75, sedangkan rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 54,67 dengan simpangan baku 21,53. Selisih rata-rata ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan metode permainan Bingo. Meskipun simpangan baku keduanya cukup besar, namun nilai galat baku mean yang relatif kecil menunjukkan bahwa rata-rata yang diperoleh cukup stabil dan dapat mewakili populasi sampel.

Paired Samples Test

		Paired Differences		Significance	
S	t	95% Confidence Interval of the Difference		O	T
d	d.	St	St	n	w
.	D	St	St	e	o
D	e	E	E	-	-
e	E	rr	rr	S	S
v	E	rr	rr	i	i
M	rr	rr	rr	d	d
i	rr	rr	rr	d	d
e	rr	rr	rr	e	e
a	rr	rr	rr	d	d
o	rr	rr	rr	d	d
n	rr	rr	rr	p	p
n	rr	rr	rr		

P	P	-	1	1.	-	-	-	2	<	<
a	r	1	0	9	15.2	7.4	5	9	,	,
i	e	1	.	0	229	43	.	0	0	
r	-	.	4	1	6	71	9	0	0	
	p	3	1	8			5	1	1	
1	o	3	6	0			9			
	st	3	6							
		3	1							
		3								

Table 5. Paired Samples Test

Berdasarkan Tabel 5, nilai rata-rata perbedaan antara pre-test dan post-test adalah sebesar -11,33, yang menunjukkan peningkatan nilai pada post-test. Simpangan baku perbedaan ini adalah 10,42, dengan galat baku mean sebesar 1,90. Interval kepercayaan 95% untuk perbedaan nilai berkisar antara -15,22 hingga -7,44, yang tidak melewati nol, menandakan perbedaan yang signifikan secara statistik.

Hasil uji t menunjukkan nilai $t = -5,959$ dengan derajat kebebasan (df) sebanyak 29 dan nilai signifikansi (2-tailed) $p < 0,001$. Hal ini menegaskan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai pre-test dan post-test. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan Bingo secara signifikan meningkatkan penguasaan mufradat siswa kelas V A Madrasah Ibtida'iyah Darut Taqwa.

E. Pembahasan

a. Peningkatan Penguasaan Mufradat

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan Bingo berbantu media kartu mampu meningkatkan penguasaan mufradat siswa secara signifikan. Rata-rata skor pre-test sebesar 43,33 meningkat menjadi 54,66 dalam post-test, dengan nilai gain sebesar 11,33. Hal ini menunjukkan adanya efektivitas metode dalam membantu siswa mengingat dan memahami kosakata bahasa Arab.

Hasil ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam aspek kosakata (Misbah, 2020; Alfarizi, 2022). Permainan Bingo mampu merangsang daya ingat, mengaktifkan proses kognitif, serta memotivasi siswa untuk lebih aktif mengikuti proses pembelajaran, sehingga mereka lebih cepat dalam menguasai mufradat.

b. Kontribusi Teoretis dan Praktis dari Temuan

Secara teoretis, temuan ini mendukung teori Vygotsky tentang social constructivism, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika melibatkan interaksi sosial dan aktivitas bermain (Vygotsky, 1978). Permainan, termasuk Bingo, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga memungkinkan siswa belajar secara bermakna melalui kolaborasi dan pengalaman langsung.

Secara praktis, penggunaan media kartu dalam permainan Bingo dapat meningkatkan motivasi siswa karena mereka merasa tertantang dan terlibat secara emosional. Suasana kelas yang awalnya ramai dapat diarahkan menjadi lebih kondusif karena siswa fokus pada permainan, sekaligus belajar kosakata dengan cara yang menyenangkan.

c. Aspek Keaktifan dan Motivasi Siswa

Pengamatan selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa menunjukkan keaktifan yang tinggi dalam mengikuti permainan. Mereka lebih antusias, bersemangat, dan merasa tertantang untuk mengingat dan mencocokkan kosakata yang muncul di kartu mereka. Aspek ini penting karena motivasi belajar yang tinggi berkorelasi positif terhadap pencapaian akademik, termasuk dalam penguasaan mufradat.

Selain itu, wawancara dengan siswa dan guru juga mengungkapkan bahwa mereka merasa metode ini berbeda dari metode konvensional seperti ceramah dan drilling yang cenderung monoton. Mereka menyatakan bahwa metode Bingo mampu membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan interaktif.

d. Implikasi Pembelajaran dan Pengembangan Metode

Hasil ini memberikan landasan kuat bagi guru bahasa Arab untuk mengintegrasikan permainan Bingo sebagai strategi pembelajaran mufradat. Metode ini dapat diterapkan secara berkelanjutan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa, sekaligus meningkatkan hasil belajar secara nyata.

Selain itu, media kartu bergambar yang dirancang khusus menambah daya tarik visual dan memudahkan siswa memahami

kosakata baru. Guru juga dapat mengembangkan variasi permainan Bingo sesuai tingkat kesulitan dan kebutuhan belajar siswa.

e. Kendala dan Tantangan dalam Implementasi

Meskipun hasil menunjukkan keberhasilan, penerapan metode ini juga menghadapi beberapa kendala. Misalnya, dalam tahap awal, beberapa siswa masih membutuhkan waktu untuk terbiasa dengan pola permainan ini. Selain itu, perlunya ketersediaan media kartu yang cukup dan variatif agar setiap siswa dapat berpartisipasi aktif dan kompetitif secara adil.

Selain kendala teknis, faktor sosial dan mental juga memerlukan perhatian. Ada siswa yang merasa kurang percaya diri dalam mengikuti permainan, sehingga perlu pendekatan yang lebih personal dan mendukung dari guru.

f. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan, yakni hanya dilakukan dalam waktu dua minggu dan pada satu kelas tertentu. Sehingga, generalisasi hasil perlu dilakukan dengan penelitian lebih luas dan dalam jangka waktu yang lebih panjang.

Selain itu, penggunaan desain one-group pre-test post-test juga memiliki kelemahan dari segi internal validity, karena tidak ada kelompok kontrol yang dapat membandingkan efektivitasnya secara langsung. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk menggunakan desain eksperimen yang lebih kompleks, seperti kuasi-eksperimen dengan kelompok kontrol dan eksperimen.

g. Saran dan Rekomendasi

- Berdasarkan hasil dari pembahasan di atas, beberapa saran yang dapat diberikan adalah:
- Guru dapat mengembangkan media kartu yang lebih variatif dan menarik agar pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.
- Penggunaan permainan Bingo dapat dijadikan sebagai strategi yang efektif secara rutin, bukan hanya dalam satu dua sesi.
- Perlu adanya pelatihan khusus bagi guru dalam mendesain dan mengaplikasikan media permainan agar hasil maksimal.
- Penelitian selanjutnya perlu memperluas jumlah sampel dan waktu pelaksanaan, serta menerapkan desain eksperimen yang lebih ketat untuk memperoleh validitas yang lebih tinggi.

IV. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode permainan Bingo berbantuan kartu gambar dalam meningkatkan penguasaan mufradat siswa kelas V MI Darut Taqwa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ini mampu meningkatkan penguasaan mufradat secara signifikan, ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata dari pre-test ke post-test dan hasil uji-t yang signifikan.

Hasil ini dapat dijadikan pertimbangan bagi guru untuk mengimplementasikan metode serupa secara rutin dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab, terutama dalam konteks pembelajaran yang menekankan pada keaktifan dan keterlibatan siswa.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain tidak adanya kelompok kontrol dan durasi intervensi yang hanya berlangsung selama dua minggu. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan dengan desain eksperimen yang lebih ketat dan durasi lebih panjang untuk memastikan validitas dan keberlanjutan hasil yang diperoleh.

Penelitian lanjutan juga disarankan untuk mengeksplorasi penerapan metode Bingo pada keterampilan berbahasa lain seperti berbicara dan menulis, atau pada mata pelajaran lain dengan karakteristik serupa, seperti bahasa Inggris atau Bahasa Indonesia.

Temuan ini membuka peluang besar untuk mengembangkan berbagai bentuk permainan edukatif lain yang adaptif, menyenangkan, dan kontekstual sebagai solusi pembelajaran kreatif di era Merdeka Belajar.

References

1. T. Mardiyah, "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Pesantren Sabilil Muttaqien," *Perspekt. J. Progr. Stud. Pendidik. Agama Islam*, vol. 10, no. 2, pp. 20–45, 2017.
2. U. I. N. Prof and K. H. S. Zuhri, "Implementasi Metode Bingo Kata Dalam Pembelajaran Mufrodat Kelas V Mi Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan," 2022.
3. I. Haitsumakunti, A. Faizi, and S. Aisyah, "Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pendekatan

[ISSN 2598-9936 \(online\)](https://ijins.umsida.ac.id), <https://ijins.umsida.ac.id>, published by [Universitas Muhammadiyah Sidoarjo](https://ijins.umsida.ac.id)

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 26 No. 4 (2025): October

DOI: 10.21070/ijins.v26i4.1436

Game Based Learning Dalam Penguasaan Tata Bahasa Arab," vol. 6, no. 1, pp. 68–77, 2025.

4. E. B. Yusuf, A. Muhdi, and U. Latifah, "Lisanan Arabiya : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Arabic Language Teaching : A Comparative Study of Pedagogical Approaches in Modern and Traditional Pesantren In Banyumas Raya," vol. 08, no. 02, pp. 1–8, 2024.
5. E. Wahyuningsih, S. O. Tolinggi, and R. U. Baroroh, "Pendekatan Humanistik Melalui Permainan Edukatif Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Islam Terpadu. Maharaat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 4 (1), 17–43," 2021.
6. K. Pada, S. Kelas, and S. D. Negeri, "Meningkatkan Keterampilan Membaca Melalui Permainan Bingo Kata Pada Siswa Kelas 3B Sd Negeri Pabuaran," J. Imliah Pendidik. Dasar, vol. 09, no. September, pp. 6235–6249, 2023, [Online]. Available: <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10328> <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/10328/4438>
7. Mardianto, "Psikologi Pendidikan," Psikol. Pendidik. Teor. dan Prakt., p. 45, 2014.
8. H. N. Sudrajat and H. Herlina, "Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan Bingo," JIV-Jurnal Ilm. Visi, vol. 10, no. 2, pp. 114–121, 2015, doi: 10.21009/jiv.1002.6.
9. A. Fahrurrozi, "Pembelajaran Bahasa Arab: Problematika Dan Solusinya," Arab. J. Pendidik. Bhs. Arab dan Kebahasaaraban, vol. 1, no. 2, 2014, doi: 10.15408/a.vii2.1137.
10. R. Lubis, A. Rahmadani, A. R. Fadillah, and F. Fadillah, "Implikasi Perkembangan Kognitif Afektif Psikomotorik Moral dan Spiritual Peserta Didik dalam Pembelajaran pada Sekolah Dasar Kelas 6," vol. 3, 2025.
11. C. E. Tri Widyahening and F. F. Sufa, "Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Media Bingo Game bagi Anak Usia Dini," J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini, vol. 6, no. 3, pp. 1135–1145, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i3.1638.
12. I. S. Putri and A. Ma'sum, "Pembelajaran Bahasa Arab Di Kelas III Madrasah Ibtidaiyah (MI) Yasim Sari Kabupaten Bima," J. Innov. Teach. Prof., vol. 1, no. 1, pp. 41–53, 2023, doi: 10.17977/um084vii12023p41-53.
13. M. Darkun, "Pentingnya memahami karakteristik siswa dalam pembelajaran bahasa Arab," An Nabighoh, vol. 21, no. 01, pp. 77–92, 2019.
14. A. Uliyah and Z. Isnawati, "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," Shaut al Arab., vol. 7, no. 1, p. 31, 2019, doi: 10.24252/saa.vii1.9375.
15. P. P. Kuantitatif, "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D," Alf. Bandung, 2016.
16. R. Nuryanti, "Penggunaan Model pembelajaran kooperatif dengan strategi Team Games Tournament (Tgt) untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bilangan romawi bagi siswa tunarungu kelas IV SdIb (penelitian eksperimen dengan One Group Pretest Posttest Design di SLB B Sukapura Kota Bandung)," J. Asesmen Dan Interv. Anak Berkebutuhan Khusus, vol. 19, no. 1, pp. 40–51, 2019.
17. G. A. Rukminingsih and M. A. Latief, "Metode penelitian pendidikan," Penelit. Kuantitatif, Penelit. Kualitatif, Penelit. Tindakan Kelas, vol. 53, no. 9, 2020.