

Karakteristik Teknologi Game Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Kota Metro

Husain Ibnu Abdilah¹, Arif Hidayatullah², Rodhy Harisca³

¹Pasca Pendidikan Bahasa Arab, Institut Agama Islam Negri Metro, Indonesia

²Pasca Pendidikan Bahasa Arab, Institut Agama Islam Negri Metro, Indonesia

³Pasca Pendidikan Bahasa Arab, Institut Agama Islam Negri Metro, Indonesia

¹husainibnuabdilah@gmail.com, ²arifi60801@gmail.com, ³rodhyharisca@metrouniv.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 15/04/25

Disetujui: 05/05/25

Kata Kunci:

Game Edukasi ;
Pembelajaran Bahasa Arab ;
Teknologi Pembelajaran ;
Pembelajaran Inovatif ;

Abstract: This research examines the defining features of educational gaming technologies used in Arabic language instruction and assesses their effects on student engagement and learning experiences within school and madrasah environments. Adopting a qualitative case study design, data were gathered through in-depth interviews with teachers and learners, participatory classroom observations, and the review of supporting documentation. Results show that games incorporating gamification mechanics, such as point systems, digital badges, and story-driven progression, provide intuitive interfaces and rich visual contexts that foster increased learner motivation, active participation, and deeper vocabulary retention. Classroom observations further revealed more dynamic, cooperative interactions, with students eagerly tackling in-game challenges. However, the study also identified significant barriers, including insufficient access to devices, unreliable internet connectivity, and discrepancies between game content and formal curricula. To ensure the trustworthiness of findings, the research employed source triangulation, member checking with participants, and peer debriefing. The study highlights the critical need for targeted teacher training programs, the development of educational games aligned closely with curricular standards, and the provision of offline-capable versions to guarantee equitable, inclusive access. By offering concrete recommendations for educators, developers, and policymakers, these findings contribute to the evolution of innovative, learner-centered media that address the needs of digitally savvy students in the modern educational landscape.

Abstrak: Penelitian ini menelaah fitur-fitur utama teknologi game edukasi yang digunakan dalam pengajaran Bahasa Arab dan menilai dampaknya terhadap keterlibatan serta pengalaman belajar siswa di lingkungan sekolah dan madrasah. Dengan desain studi kasus kualitatif, data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan guru dan pelajar, observasi partisipatif di kelas, dan tinjauan dokumentasi pendukung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game yang menerapkan mekanisme gamifikasi seperti sistem poin, lencana digital, dan kemajuan berbasis cerita, menyajikan antarmuka yang intuitif dan konteks visual kaya yang mendorong motivasi, partisipasi aktif, dan retensi kosakata yang lebih mendalam. Observasi kelas mengungkap interaksi yang lebih dinamis dan kolaboratif, dengan siswa antusias menyelesaikan tantangan dalam game. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi hambatan signifikan, termasuk keterbatasan perangkat, konektivitas internet yang tidak stabil, dan ketidaksesuaian antara konten game dan kurikulum formal. Untuk menjamin keandalan temuan, penelitian menggunakan triangulasi sumber, member checking, dan peer debriefing. Studi ini menekankan kebutuhan kritis akan program pelatihan guru terarah, pengembangan game edukasi yang selaras dengan standar kurikulum, serta penyediaan versi offline untuk memastikan akses yang adil dan inklusif. Dengan memberikan rekomendasi konkret bagi pendidik, pengembang, dan pembuat kebijakan, temuan ini berkontribusi pada evolusi media pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa dan memenuhi kebutuhan generasi digital.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah menciptakan peluang baru dalam pembelajaran, terutama melalui penggunaan game edukasi yang mengintegrasikan mekanika permainan dengan materi

pembelajaran, seperti dalam pengajaran Bahasa Arab. Game edukasi ini tidak hanya membantu siswa menghafal kosakata, tetapi juga mempraktikkannya dalam konteks interaktif, seperti simulasi berbelanja di pasar Arab atau berdialog di kafe virtual. Menurut Setiawan, game edukasi digital menawarkan pengalaman belajar baru yang menyenangkan bagi anak-anak, sehingga dapat meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran.¹ Penerapan elemen-elemen game seperti poin, lencana, level, dan leaderboard dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa untuk belajar.²

Kualitas antarmuka dan usability dalam game edukasi sangat krusial, karena antarmuka yang sederhana dan intuitif memungkinkan siswa untuk menavigasi menu dan memahami instruksi dengan mudah.³ Elemen audio-visual, seperti grafik dan suara, juga berkontribusi penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang autentik dan kontekstual. Penelitian oleh Syasri dkk menunjukkan bahwa game edukasi dengan tampilan yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran, sedangkan umpan balik real-time membantu siswa untuk menilai jawaban mereka dan memperbaiki kesalahan secara langsung.⁴

Dalam konteks pengajaran Bahasa Arab, karakteristik teknis dan pedagogis dari game edukasi harus dipertimbangkan secara mendalam. Penelitian oleh Syasri juga menekankan pentingnya pengembangan game yang memenuhi kebutuhan siswa dengan menyesuaikan tingkat kesulitan, agar materi yang diajarkan selalu relevan dengan kemampuan siswa.⁵ Kelemahan dalam implementasi game edukasi di sekolah, terutama di Indonesia, adalah kurangnya evaluasi sistematis terkait persepsi guru dan siswa tentang fitur-fitur yang disediakan, serta tantangan teknis dan non-teknis yang sering dihadapi.⁶

Berbagai studi menunjukkan bahwa gamifikasi efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata, tetapi tantangan dalam implementasinya mencakup minimnya pemahaman pengguna tentang fitur-fitur game dan kurangnya pelatihan yang memadai bagi guru.⁷ Penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan dan juga riset yang dilakukan Panjaitan menawarkan wawasan tentang bagaimana gamifikasi dapat dimanfaatkan di lingkungan pendidikan dengan lebih efektif, terutama di sekolah luar biasa yang memiliki siswa dengan kebutuhan khusus.⁸

¹ Andri Setiawan, Henry Praherdhiono, and Suthoni Suthoni, "Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini," *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 6, no. 1 (2019): 39–44, <https://doi.org/10.17977/um031v6i1n2019p039>.

² Beni Aktavera, Harma Oktafia Lingga Wijaya, and Elmayati Elmayati, "Game Edukasi Anak Raudathul Athfal Menggunakan Construct 2," *Jurnal Nasional Ilmu Komputer* 4, no. 3 (2024): 32–41, <https://doi.org/10.47747/jurnalnik.v4i3.1657>.

³ Rina Nuqisari and Endah Sudarmilah, "Pembuatan Game Edukasi Tata Surya Dengan Construct 2 Berbasis Android," *Emitor: Jurnal Teknik Elektro* 19, no. 2 (2019): 86–92, <https://doi.org/10.23917/emit.v19i2.7987>.

⁴ Sandy Ilham Hakim Syasri et al., "Model Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Anak-Anak," *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)* 4, no. 3 (2024): 763–71, <https://doi.org/10.37859/coscitech.v4i3.6428>.

⁵ Sandy Ilham Hakim Syasri et al.

⁶ Yunita Mayasari, Mustika, and Asih Sutanti, "Rancangan Bangun Game Edukasi Tebak," *Edukatif: Jurnal Edukasi* 2, no. 1 (2020): 98–106.

⁷ Ahmad Zuhdi Alwan, "Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Tuna Rungu," *Joined Journal (Journal of Informatics Education)* 3, no. 1 (2020): 8, <https://doi.org/10.31331/joined.v3i1.1063>.

⁸ Yogie Indra Kurniawan et al., "Gamifikasi Media Pembelajaran Untuk Siswa Tuna Rungu Wicara Di Sekolah Luar Biasa B Yakut Purwokerto," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia* 2, no. 5 (2022): 649–61, <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.948>.

Seiring dengan meningkatnya penggunaan game edukasi Bahasa Arab dalam proses pembelajaran, terdapat berbagai tantangan yang dihadapi oleh para guru dan institusi pendidikan. Salah satu masalah utama adalah ketidaksiapan guru dalam menggunakan teknologi ini. Banyak guru merasa kurang terampil dan khawatir kehilangan kontrol dalam kelas saat menerapkan metode berbasis game, yang dapat mengakibatkan stres.⁹ Untuk mengatasi hal ini, diperlukan pelatihan intensif yang dapat memberikan pemahaman dan keterampilan yang dibutuhkan, serta pengembangan modul best practices yang dapat mengarahkan guru dalam menggunakan game edukasi secara efektif dalam kurikulum yang ada.¹⁰

Di sisi lain, kurangnya perangkat dan koneksi internet yang stabil di sekolah juga menjadi penghalang utama dalam implementasi game edukasi. Hal ini terutama dirasakan di daerah-daerah terpencil di mana aksesibilitas terhadap teknologi sangat terbatas. Untuk mengatasi keterbatasan ini, kerjasama dengan dinas pendidikan dan pihak swasta dapat menjadi solusi untuk mendanai perangkat dan mengembangkan versi offline dari game edukasi, sehingga bisa diakses tanpa tergantung pada koneksi internet yang handal.¹¹

Selain itu, ada keprihatinan bahwa konten game edukasi seringkali tidak selaras dengan kurikulum yang digunakan. Penyesuaian konten yang melibatkan ahli bahasa dan budaya sangat diperlukan untuk memastikan bahwa game yang dikembangkan tidak hanya menarik, tetapi juga edukatif dan sesuai dengan silabus pendidikan yang dimaksudkan.¹² Dalam hal ini, penting untuk mengadopsi pendekatan yang secara sistematis melibatkan para pendidik dan pakar dalam pengembangan konten game edukasi, sehingga bisa memastikan relevansi dan kualitas pembelajaran.

Salah satu elemen dalam pengembangan game edukasi yang sukses adalah fokus pada penglibatan dan motivasi siswa. Penelitian menunjukkan bahwa penambahan elemen interaktif seperti kuis dan prinsip 'flow' dalam desain game dapat menjaga fokus siswa dan meningkatkan pengalaman belajar mereka.¹³ Dalam konteks ini, penerapan game edukasi yang dirancang dengan baik dapat membantu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam materi yang diajarkan. Namun, hal ini harus dilakukan dengan hati-hati agar elemen hiburan tidak mengalihkan perhatian dari tujuan pembelajaran utama.

Terakhir, untuk memastikan bahwa semua siswa, termasuk mereka yang berada di daerah terpencil atau berkebutuhan khusus, mendapat akses yang sama terhadap game edukasi,

⁹ Mohammad Harun Alfiridus et al., "Penerapan Sprint Design Dalam Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Belajar Kosakata Bahasa Arab," *Jurnal Eksplora Informatika* 13, no. 1 (2023): 124–35, <https://doi.org/10.30864/eksplora.v13i1.984>.

¹⁰ Fatah Yasin Al Irsyadi, Lia Dewi Susanti, and Yogiek Indra Kurniawan, "Game Edukasi Belajar Huruf Hijaiyah Untuk Anak Kelas 2 Di Sekolah Luar Biasa Yayasan Rehabilitasi Tuna Rungu Wicara Surakarta," *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika* 1, no. 1 (2021): 43–54, <https://doi.org/10.54082/jiki.7>.

¹¹ Tipa Nawati Ritonga, Yufni Faisol, and Hanomi, "تأثير استخدام وسيلة الكلمات المتقاطعة في تدريس المفردات: دراسة تجريبية في المدرسة لقمان الابتدائية الإسلامية," *Jurnal Naskhi Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab* 6, no. 1 (2024): 22–37, <https://doi.org/10.47435/naskhi.v6i1.2577>.

¹² Ahmad Agung Saputra, Fatra Nonggala Putra, and Rizqi Darma Rusdian Yusron, "Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android," *Journal Automation Computer Information System* 2, no. 1 (2022): 66–73.

¹³ F Y Al Irsyadi, R Annas, and Y I Kurniawan, "Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Pengenalan Benda-Benda Di Rumah Bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar," *Jurnal Teknologi Dan Informasi (JATI)* 9, no. September (2019): 78–92, <https://doi.org/10.34010/jati.v9i2>.

penyediaan alternatif materi serta program peminjaman perangkat untuk siswa sangatlah penting. Inisiatif tersebut dapat membangun jembatan bagi siswa yang kurang beruntung untuk memperoleh pengalaman pembelajaran yang setara.¹⁴ Dengan mendesain program aksesoris ini, pendidikan yang inklusif dapat terealisasi sehingga semua siswa memiliki kesempatan untuk belajar secara merata melalui media game edukasi. Oleh karena itu, penelitian ini direncanakan untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang karakteristik game edukasi, dampaknya terhadap proses belajar, dan tantangan yang dihadapi dalam implementasinya, guna merumuskan rekomendasi pengembangan yang tepat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus yang dilaksanakan di sebuah madrasah di Kota Metro pada Februari 2025. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan pendekatan naturalistik untuk memahami fenomena dalam konteks tertentu.¹⁵ Partisipan terdiri atas guru Bahasa Arab dan siswa kelas XI yang aktif menggunakan game edukasi, dipilih secara purposive sampling untuk menjamin kedalaman informasi. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur untuk mengeksplorasi persepsi terhadap mekanika gamifikasi dan dampaknya, observasi partisipatif untuk merekam interaksi, tingkat konsentrasi, serta reaksi emosional siswa, serta dokumentasi artefak digital (tangkapan layar, foto, rekaman sesi). Observasi diulang minimal tiga kali, dilanjutkan dengan wawancara mendalam yang direkam dan ditranskripsikan sepenuhnya. Analisis tematik diterapkan melalui reduksi data, penyajian naratif, dan validasi hasil dengan triangulasi sumber, member checking, peer debriefing, dan audit trail. Etika penelitian dijaga lewat informed consent dari guru, siswa, dan orang tua; anonimitas informan; dan hak menarik diri tanpa konsekuensi. Seluruh proses diatur dalam timeline terperinci, mencakup kebutuhan perangkat, pelatihan guru, dan anggaran operasional.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mencakup karakteristik teknologi game edukasi Bahasa Arab yang dieksplorasi melalui metode pengumpulan dan reduksi data dari wawancara mendalam, observasi partisipatif, serta dokumentasi. Data yang dikumpulkan telah melalui proses pengkodean dan pengelompokan ke dalam tema utama seperti antarmuka dan aksesibilitas game, respons siswa terhadap elemen gamifikasi, dampak pada keterlibatan belajar, dan kendala teknis yang dihadapi oleh siswa.

Dari hasil wawancara dengan guru Bahasa Arab dan siswa kelas XI, ditemukan bahwa antarmuka game dinilai cukup mudah digunakan setelah sesi pengenalan. Navigasi yang intuitif

¹⁴ Muhammad Fikri Rivaldi and Yogie Indra Kurniawan, "Game Edukasi Pengenalan Dan Pembelajaran Berhitung Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar," *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)* 11, no. 1 (2021): 47–59, <https://doi.org/10.34010/jamika.v11i1.4354>.

¹⁵ Agus Susilo Saefullah, "Ragam Penelitian Kualitatif Berbasis Kepustakaan Pada Studi Agama Dan Keberagamaan Dalam Islam," *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 2, no. 4 (2024): 195–211.

serta desain visual yang mendukung tema pembelajaran Bahasa Arab memungkinkan siswa untuk memahami konteks kosakata yang diajarkan dengan lebih baik. Sejalan dengan hal ini, penelitian oleh Fatah Yasin Al Irsyadi dkk. menunjukkan bahwa game edukasi yang dirancang dengan baik dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.¹⁶

Elemen gamifikasi, seperti sistem poin, lencana (badges), dan cerita berlevel, telah terbukti memberikan motivasi intrinsik bagi siswa untuk tetap terlibat dalam proses belajar. Penelitian lainnya menekankan pentingnya gamifikasi dalam media pembelajaran untuk menarik minat siswa, terutama generasi Z dan Alpha yang sangat terbiasa dengan teknologi digital.¹⁷ Dalam observasi partisipatif, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat menuntaskan tantangan dalam game, dan terjadi interaksi aktif antarsiswa ketika mendiskusikan strategi untuk menyelesaikan misi. Hal ini mendukung pandangan bahwa game edukasi tidak hanya sekadar alat pembelajaran tetapi juga meningkatkan interaksi sosial di antara siswa.¹⁸

Kendala teknis yang dihadapi oleh siswa juga merupakan bagian penting dari penelitian ini, yang mengacu pada pemahaman bahwa teknologi harus diimbangi dengan kesiapan infrastruktur dan pelatihan untuk pendidik agar dapat memanfaatkan game edukasi secara optimal. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif membantu siswa dalam merespons materi dengan cara yang lebih efisien dibandingkan metode konvensional.¹⁹ Hal ini menunjukkan bahwa peran fasilitator dalam proses pengenalan teknologi baru, termasuk game edukasi, adalah krusial untuk kesuksesan implementasi teknologi dalam pendidikan, terutama dalam pembelajaran bahasa.²⁰

Pembelajaran Bahasa Arab berbasis game edukasi terbukti membawa dampak positif bagi siswa, baik dari segi motivasi maupun pengalaman belajar mereka. Suasana kelas yang lebih aktif dan partisipatif dapat dilihat dari peningkatan keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan serta peningkatan pelafalan dan penguasaan kosakata. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dalam pendidikan dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa, serta memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih baik.²¹ Meskipun terdapat tantangan seperti gangguan ketika jaringan internet melambat, dokumentasi berupa tangkapan layar, catatan observasi, dan rekaman sesi memperkuat temuan tentang efektivitas metode ini dalam meningkatkan pengalaman belajar.²²

¹⁶ Al Irsyadi, Susanti, and Kurniawan, "Game Edukasi Belajar Huruf Hijaiyah Untuk Anak Kelas 2 Di Sekolah Luar Biasa Yayasan Rehabilitasi Tuna Rungu Wicara Surakarta."

¹⁷ Kurniawan et al., "Gamifikasi Media Pembelajaran Untuk Siswa Tuna Rungu Wicara Di Sekolah Luar Biasa B Yakut Purwokerto."

¹⁸ Salah M. Ali et al., "The Effects of Blended Learning on First-Year Arab University Students' Oral Production," *World Journal of English Language* 13, no. 8 (2023): 146–57, <https://doi.org/10.5430/wjel.v13n8p146>.

¹⁹ Widya Ayu Kurnia Hidayati, Kholifah Nur Fajariyah, and Annisa Nurul Fadlillah, "Pelatihan Pemanfaatan Literasi Digital Dan Numerasi Berbasis Game Online Di Sdn Tanjung 3 Pademawu Pamekasan," *Jurnal Solutif: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (2023): 65–74, <https://doi.org/10.61692/solutif.v1i2.81>.

²⁰ Faliqul Isbah, "Memahami Karakteristik Bahasa Arab Untuk Pembelajaran," *Bashrah* 03, no. 01 (2023): 1–10.

²¹ Tiara Nurfingkan Priantiwi and Maman Abdurrahman, "Analisis Konten Pembelajaran Bahasa Arab Pada Media Tiktok," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 3 (2023): 1365–71, <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1502>.

²² Isbah, "Memahami Karakteristik Bahasa Arab Untuk Pembelajaran."

Untuk memastikan kevalidan hasil penelitian, digunakan metode triangulasi yang memadukan sumber data dari wawancara dengan guru dan siswa, observasi langsung di kelas, serta artefak digital.²³ Triangulasi memungkinkan perbandingan data dari berbagai sumber, yang membantu dalam meningkatkan keakuratan dan kredibilitas hasil. Selain itu, dilakukan member checking untuk memastikan bahwa interpretasi peneliti sesuai dengan pengalaman informan, yang penting dalam menjaga integritas data.²⁴ Proses ini dilengkapi dengan peer debriefing, yang melibatkan rekan sejawat di bidang pendidikan Bahasa Arab dan teknologi pembelajaran, guna menjaga objektivitas dan memvalidasi data yang diperoleh.

Aspek etis selama penelitian juga dijaga dengan ketat. Informed consent diperoleh dari semua informan, memastikan bahwa partisipasi bersifat sukarela dan sesuai dengan standar etika penelitian akademik.²⁵ Peneliti menjamin kerahasiaan identitas para informan dan memberikan kebebasan kepada mereka untuk mundur dari penelitian tanpa konsekuensi. Hal ini mendukung pengumpulan data yang tidak hanya valid, tetapi juga diperoleh dalam suasana yang kondusif dan etis.

Secara keseluruhan, penerapan game edukatif dalam pembelajaran Bahasa Arab menunjukkan potensinya yang kuat untuk mengubah dinamika pembelajaran di kelas, meskipun kesiapan infrastruktur dan pelatihan guru serta aksesibilitas terhadap versi game offline menjadi perhatian penting untuk pengembangan lebih lanjut.²⁶

SIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran Bahasa Arab berbasis game edukasi menunjukkan karakteristik antarmuka yang interaktif, elemen gamifikasi yang memotivasi, serta konten kontekstual yang mendukung penguasaan kosakata. Penggunaan game meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam kelas. Meskipun terdapat kendala seperti akses internet dan kesiapan guru, dampaknya terhadap proses belajar tergolong positif. Validitas temuan diperkuat melalui triangulasi, member checking, dan audit trail. Penelitian ini menegaskan pentingnya pelatihan guru, penyempurnaan konten game sesuai kurikulum, serta dukungan infrastruktur agar pemanfaatan teknologi ini optimal dan inklusif bagi semua peserta didik.

²³ Priantiwi and Abdurrahman, "Analisis Konten Pembelajaran Bahasa Arab Pada Media Tiktok."

²⁴ Asiah Wati and Arrum Puspita Sari, "Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah (Umkh) Dan Strategi Peningkatan Perekonomian Pemilik Umkm (Studi Kasus Di Desa Suruhan Kabupaten Sukoharjo)," *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 5, no. 1 (2021): 901, <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6557>.

²⁵ Ishbakh Afriani, Nina Zulida Situmorang, and Ahmad Muhammad Diponegoro, "Gambaran Kebahagiaan Pada Istri Purnawirawan TNI-AD Berdomisi Di Kota Cilacap (Jawa Barat)," *Psyche 165 Journal* 16, no. 3 (2023): 118–24, <https://doi.org/10.35134/jpsy165.v16i3.248>.

²⁶ Priantiwi and Abdurrahman, "Analisis Konten Pembelajaran Bahasa Arab Pada Media Tiktok."

DAFTAR REFERENSI

- Afriani, Ishbakh, Nina Zulida Situmorang, and Ahmad Muhammad Diponegoro. "Gambaran Kebahagiaan Pada Istri Purnawirawan TNI-AD Berdomisi Di Kota Cilacap (Jawa Barat)." *Psyche 165 Journal* 16, no. 3 (2023): 118–24. <https://doi.org/10.35134/jpsy165.v16i3.248>.
- Aktavera, Beni, Harma Oktafia Lingga Wijaya, and Elmayati Elmayati. "Game Edukasi Anak Raudathul Athfal Menggunakan Construct 2." *Jurnal Nasional Ilmu Komputer* 4, no. 3 (2024): 32–41. <https://doi.org/10.47747/jurnalnik.v4i3.1657>.
- Alfirdaus, Mohammad Harun, Muhlis Tahir, Ari Kusumaningsih, Muchamad Arif, and Etistika Yuni Wijaya. "Penerapan Sprint Design Dalam Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Belajar Kosakata Bahasa Arab." *Jurnal Eksplora Informatika* 13, no. 1 (2023): 124–35. <https://doi.org/10.30864/eksplora.v13i1.984>.
- Ali, Salah M., Kamariah Yunus, Turkey Alshaikhi, Mohammed Abdulgalil Abugohar, Taleb Mohana, and Taya Mustafa. "The Effects of Blended Learning on First-Year Arab University Students' Oral Production." *World Journal of English Language* 13, no. 8 (2023): 146–57. <https://doi.org/10.5430/wjel.v13n8p146>.
- Alwan, Ahmad Zuhdi. "Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Tuna Rungu." *Joined Journal (Journal of Informatics Education)* 3, no. 1 (2020): 8. <https://doi.org/10.31331/joined.v3i1.1063>.
- Hidayati, Widya Ayu Kurnia, Kholifah Nur Fajariyah, and Annisa Nurul Fadlillah. "Pelatihan Pemanfaatan Literasi Digital Dan Numerasi Berbasis Game Online Di Sdn Tanjung 3 Pademawu Pamekasan." *Jurnal Solutif: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (2023): 65–74. <https://doi.org/10.61692/solutif.v1i2.81>.
- Irsyadi, F Y Al, R Annas, and Y I Kurniawan. "Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Pengenalan Benda-Benda Di Rumah Bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar." *Jurnal Teknologi Dan Informasi (JATI)* 9, no. September (2019): 78–92. <https://doi.org/10.34010/jati.v9i2>.
- Irsyadi, Fatah Yasin Al, Lia Dewi Susanti, and Yogiek Indra Kurniawan. "Game Edukasi Belajar Huruf Hijaiyah Untuk Anak Kelas 2 Di Sekolah Luar Biasa Yayasan Rehabilitasi Tuna Rungu Wicara Surakarta." *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika* 1, no. 1 (2021): 43–54. <https://doi.org/10.54082/jiki.7>.
- Isbah, Faliqul. "Memahami Karakteristik Bahasa Arab Untuk Pembelajaran." *Bashrah* 03, no. 01 (2023): 1–10.
- Kurniawan, Yogiek Indra, Uki Hares Yulianti, Nadia Gitya Yulianita, and Muhammad Naufal Faza. "Gamifikasi Media Pembelajaran Untuk Siswa Tuna Rungu Wicara Di Sekolah Luar Biasa B Yakut Purwokerto." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia* 2, no. 5 (2022): 649–61. <https://doi.org/10.52436/1.jpmp.948>.
- Mayasari, Yunita, Mustika, and Asih Sutanti. "Rancangan Bangun Game Edukasi Tebak." *Edukatif: Jurnal Edukasi* 2, no. 1 (2020): 98–106.
- Nuqisari, Rina, and Endah Sudarmilah. "Pembuatan Game Edukasi Tata Surya Dengan Construct 2 Berbasis Android." *Emitor: Jurnal Teknik Elektro* 19, no. 2 (2019): 86–92. <https://doi.org/10.23917/emitor.v19i2.7987>.
- Priantiwi, Tiara Nurfingkan, and Maman Abdurrahman. "Analisis Konten Pembelajaran Bahasa Arab Pada Media Tiktok." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 3 (2023): 1365–71. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1502>.
- Ritonga, Tipa Nawati, Yufni Faisol, and Hanomi. "تأثير استخدام وسيلة الكلمات المتقاطعة في تدريس المفردات: دراسة تجريبية في المدرسة لقمان الابتدائية الإسلامية المتكاملة بادنجان." *Jurnal Naskhi Jurnal Kajian*

- Pendidikan Dan Bahasa Arab* 6, no. 1 (2024): 22–37. <https://doi.org/10.47435/naskhi.v6i1.2577>.
- Rivaldi, Muhammad Fikri, and Yogie Indra Kurniawan. "Game Edukasi Pengenalan Dan Pembelajaran Berhitung Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar." *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)* 11, no. 1 (2021): 47–59. <https://doi.org/10.34010/jamika.v11i1.4354>.
- Saefullah, Agus Susilo. "Ragam Penelitian Kualitatif Berbasis Kepustakaan Pada Studi Agama Dan Keberagamaan Dalam Islam." *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 2, no. 4 (2024): 195–211.
- Sandy Ilham Hakim Syasri, Nazruddin Safaat H, Muhammad Irsyad, and Febi Yanto. "Model Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Anak-Anak." *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)* 4, no. 3 (2024): 763–71. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v4i3.6428>.
- Saputra, Ahmad Agung, Fatra Nonggala Putra, and Rizqi Darma Rusdian Yusron. "Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android." *Journal Automation Computer Information System* 2, no. 1 (2022): 66–73.
- Setiawan, Andri, Henry Praherdhiono, and Suthoni Suthoni. "Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini." *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 6, no. 1 (2019): 39–44. <https://doi.org/10.17977/um03iv6i12019p039>.
- Wati, Asiah, and Arrum Puspita Sari. "Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah (Umkm) Dan Strategi Peningkatan Perekonomian Pemilik Umkm (Studi Kasus Di Desa Suruhan Kabupaten Sukoharjo)." *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 5, no. 1 (2021): 901. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6557>.