

## IMPLEMENTASI PERMAINAN *QUIZ TEAM* UNTUK MENINGKATKAN DAYA INGAT MUFRODAT BAHASA ARAB

Kholisoh Qatrun Nada & Yayah Robiatul Adawiyah  
Universitas Nurul Jadid  
nadakholisoh6@gmail.com; ya2hsoebandi@gmail.com

### Abstract

Arabic *mufrodat* learning at LPBA is still dominated by direct memorization methods that tend to be monotonous, causing students to become easily bored and to have difficulty retaining memorization in the long term. Although the Quiz Team game has been used in learning, studies that specifically implement a three-round-based model, namely *isyarah*, *kalam*, and *tabrik*, remain limited. This study aims to describe the implementation of the Quiz Team game in improving Arabic *mufrodat* memory retention at LPBA of Nurul Jadid Islamic Boarding School. This study used a descriptive qualitative approach with a case study design. Data were collected through observation, semi-structured interviews with teachers, LPBA administrators, and students, as well as documentation. The results show that the implementation of the Quiz Team game was carried out through three rounds, namely *isyarah*, *kalam*, and *tabrik*, combined with the use of flashcards and group cooperation. The learning process included the stages of planning, implementation, and formative evaluation. This game was able to improve *mufrodat* memory retention, learning motivation, and students' active engagement. Supporting factors included students' enthusiasm, variation in game rounds, group collaboration, and teacher support, while the obstacles encountered included limited time, difficulty in demonstrating abstract *mufrodat*, student absence, and the emergence of new *mufrodat* that had not yet been taught. This study confirms that the three-round-based Quiz Team game is effective in improving Arabic *mufrodat* memory retention and creating more interactive and enjoyable learning. The implications of this study indicate that the Quiz Team game can be used as an alternative strategy for *mufrodat* learning that is innovative, interactive, student-centered, and potentially applicable in broader Arabic language learning contexts.

**Keywords:** Quiz Team; Arabic *Mufrodat*; Memory Retention; Interactive Learning; Arabic Language Learning.

**Abstrak:** Pembelajaran *mufrodat* bahasa Arab di LPBA masih didominasi oleh metode hafalan langsung yang cenderung monoton, sehingga peserta didik mudah jenuh dan kesulitan mempertahankan hafalan dalam jangka panjang. Meskipun permainan *Quiz Team* telah digunakan dalam pembelajaran, kajian yang secara spesifik mengimplementasikan model berbasis tiga ronde, yaitu *isyarah*, *kalam*, dan *tabrik*, masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi permainan *Quiz Team* dalam meningkatkan daya ingat *mufrodat* bahasa Arab di LPBA Pondok Pesantren Nurul Jadid. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur dengan guru, pengurus LPBA, dan peserta didik, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan *Quiz Team* dilaksanakan melalui tiga ronde, yaitu *isyarah*, *kalam*, dan *tabrik*, yang dikombinasikan dengan penggunaan media *flashcard* dan kerja sama kelompok. Proses pembelajaran meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi formatif. Permainan ini mampu meningkatkan daya ingat *mufrodat*, motivasi belajar, serta keterlibatan aktif peserta didik. Faktor pendukung meliputi antusiasme peserta didik, variasi ronde permainan, kolaborasi kelompok, dan dukungan guru, sedangkan kendala yang dihadapi mencakup keterbatasan waktu, kesulitan memperagakan *mufrodat* abstrak, ketidakhadiran peserta didik, serta munculnya *mufrodat* baru yang belum diajarkan. Penelitian ini menegaskan bahwa permainan *Quiz Team* berbasis tiga ronde efektif dalam meningkatkan daya ingat *mufrodat* bahasa Arab serta menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *Quiz Team* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran *mufrodat* yang inovatif, interaktif, berpusat pada peserta didik, dan berpotensi diterapkan dalam konteks pembelajaran bahasa Arab yang lebih luas.

**Kata Kunci:** *Quiz Team*; *Mufrodat* Bahasa Arab; Daya Ingat; Pembelajaran Interaktif; Pembelajaran Bahasa Arab.

## PENDAHULUAN

Bahasa berperan penting sebagai sarana komunikasi dan pengembangan ilmu pengetahuan, termasuk dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di lembaga Pendidikan (Almelhes & Alsajari, 2024; Habibah et al., 2022; Soliman & Khalil, 2024). Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Arab perlu dirancang dengan strategi yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik, khususnya dalam penguasaan *mufrodat*. Penguasaan *mufrodat* merupakan salah satu komponen fundamental dalam pembelajaran bahasa Arab karena menjadi dasar bagi pengembangan keterampilan berbahasa peserta didik. Semakin tinggi penguasaan *mufrodat* yang dimiliki, semakin besar pula potensi peserta didik untuk mencapai keterampilan berbahasa Arab (Imad, 2024; Sulfikar & Fawzani, 2023; Uni, 2024).

Namun demikian, temuan penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab masih menghadapi sejumlah tantangan, di antaranya rendahnya motivasi belajar,

pembelajaran *mufrodat* Bahasa Arab yang cenderung membosankan, serta kurangnya keterampilan berbahasa peserta didik (Liu, 2024; Prasipi et al., 2025; Qian & Qiu, 2026). Kondisi tersebut tampak jelas dalam pembelajaran *mufrodat*, yang secara konvensional umumnya menekankan pada hafalan yang berulang-ulang tanpa disertai konteks penggunaan kata yang jelas, sehingga peserta didik cenderung merasa jenuh, kurang terlibat secara aktif, mengalami kesulitan dalam memahami makna *mufrodat* serta membentuk persepsi bahwa bahasa Arab merupakan pelajaran yang sulit (Alharbi, 2025; Magfirah et al., 2024; Nasr & Imad, 2025)

Hasil observasi menunjukkan bahwa metode pembelajaran *mufrodat* yang masih berorientasi pada hafalan langsung kurang optimal dalam meningkatkan daya ingat hafalan *mufrodat* peserta didik. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran cenderung monoton, sehingga pembelajaran yang terlalu berfokus pada aktivitas hafalan tidak hanya kurang optimal, tetapi juga berpotensi menimbulkan kejenuhan dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi metode pembelajaran bahasa Arab, salah satunya melalui implementasi permainan *Quiz Team*.

Sejalan dengan hal tersebut, penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran dapat membantu mengatasi kejenuhan peserta didik selama proses belajar (Septianto & Kamalia, 2025; Zhou & Zhou, 2026). Selain itu, penerapan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan juga diketahui mampu meningkatkan retensi kosakata serta mendorong motivasi dan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Alghamdi & M, 2024; Yusup, 2025).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis *Quiz Team* telah banyak diterapkan dalam konteks pembelajaran bahasa Arab. Penelitian Putra et al., (2023) menunjukkan bahwa permainan *Quiz Team* melalui diskusi kelompok dengan menggunakan soal latihan dapat membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan *mufrodat*, mengurangi tingkat kebosanan, serta meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Penelitian Adibah, (2021) juga menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif dengan tema kuis terbukti mampu meningkatkan penguasaan *mufrodat* melalui kerja kelompok dengan bimbingan tutor sebaya, penyajian *mufrodat* melalui PowerPoint, serta presentasi dan tanya jawab antarkelompok.

Selain itu, *cooperative learning* dalam pembelajaran bahasa Arab mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan kepercayaan diri peserta didik, serta

memperkuat keterampilan berbicara melalui komunikasi aktif antarpeserta didik (Osman & Abdullah, 2023). Penelitian lain menunjukkan bahwa integrasi *cooperative learning* dan *contextual learning* efektif dalam mengembangkan *maharah kalam* karena peserta didik memperoleh kesempatan lebih luas untuk berdiskusi, melakukan role play, dan menggunakan *mufrodad* dalam konteks kehidupan sehari-hari (Yusri & Samin, 2024). Noor et al., (2023) juga menyatakan bahwa *cooperative learning* dalam pembelajaran bahasa Arab juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar, partisipasi aktif, dan motivasi belajar peserta didik melalui pendekatan *student-centered learning*.

Penelitian Nurdiansyah et al., (2021) mengembangkan metode *Quiz Team* dengan aplikasi Kahoot untuk memudahkan peserta didik belajar Bahasa arab dengan melatih empat maharah Bahasa yaitu mendengar (*istima'*), membaca (*qira'ah*), berbicara (*kalam*), dan menulis (*kitabab*) dalam satu waktu sekaligus. Sedangkan penelitian Dunggio et al., (2022) menunjukkan bahwa strategi *Quiz Team* mampu meningkatkan *maharah kalam* melalui diskusi, dan tanya jawab antarkelompok. Penelitian Wahyuni, (2023) melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Giant Ladder Snake* juga menunjukkan bahwa permainan edukatif meningkatkan penguasaan *mufrodad* peserta didik. Model tersebut diterapkan melalui kegiatan diskusi kelompok dan permainan edukatif, di mana peserta didik menjawab pertanyaan serta menebak *mufrodad* untuk memperoleh poin hingga menentukan pemenang turnamen.

Kendati demikian, penelitian-penelitian tersebut masih menerapkan pola permainan yang relatif seragam, yaitu pembelajaran kelompok yang berorientasi pada pemberian dan menjawab soal. Belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan teknik *Quiz Team* ke dalam beberapa ronde permainan dengan variasi gaya pertanyaan seperti *isyarab*, *kalam*, dan *tabrik*. Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian pada pengembangan model permainan *Quiz Team* yang lebih variatif untuk mempertahankan keterlibatan peserta didik, mengurangi kejenuhan, dan memperkuat daya ingat *mufrodad* dalam memori jangka panjang.

Penelitian ini menggunakan teori pemrosesan informasi sebagai landasan utama yang memandang bahwa belajar sebagai proses pengolahan informasi mulai dari penerimaan stimulus atau informasi yang masuk ke *sensory memory* melalui alat indra hingga penyimpanan dalam memori jangka panjang (Wulandari et al., 2025). Selain itu, penelitian ini juga didukung teori Behaviorisme B.F. Skinner yang menekankan pentingnya

*reinforcement* dan latihan berulang dalam membentuk perilaku belajar yang mengarah pada keberhasilan belajar (Hidayat et al., 2025). Keterlibatan aktif peserta didik dalam permainan juga selaras dengan teori konstruktivisme yang menekankan pembelajaran bermakna melalui pengalaman langsung (Masgumelar & Mustafa, 2021). Dengan demikian, permainan *Quiz Team* dipandang mampu menciptakan proses belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna dalam pembelajaran *mufrodat* bahasa Arab.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada Implementasi permainan *Quiz Team* untuk Meningkatkan Daya Ingat Hafalan *Mufrodat* (Kosakata) Bahasa Arab di LPBA (Lembaga Pengembangan Bahasa Asing) Pondok Pesantren Nurul Jadid Paiton Probolinggo. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses implementasi permainan *quiz Team* dalam pembelajaran *mufrodat* bahasa arab (2) mendeskripsikan dampak permainan *Quiz Team* terhadap daya ingat mufrodat peserta didik; serta (3) mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi permainan *Quiz Team*.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian studi kasus. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami secara mendalam proses implementasi permainan *Quiz Team* dalam pembelajaran *mufrodat* bahasa Arab, sedangkan studi kasus dipilih karena penelitian berfokus pada satu lembaga tertentu sebagai objek kajian secara rinci dan kontekstual (Agustini et al., 2023). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan permainan *Quiz Team*, dampaknya terhadap daya ingat *mufrodat* peserta didik, serta faktor pendukung dan penghambat dalam implementasinya.

Penelitian ini menggunakan desain studi kasus deskriptif yang berfokus pada implementasi permainan *Quiz Team* dalam pembelajaran *mufrodat* bahasa Arab di Lembaga Pengembangan Bahasa Asing (LPBA) Pondok Pesantren Nurul Jadid Paiton Probolinggo. Desain penelitian ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin menggambarkan secara mendalam proses pelaksanaan permainan, keterlibatan peserta didik, serta dampak permainan terhadap daya ingat *mufrodat*. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk menghasilkan gambaran yang komprehensif mengenai implementasi permainan *Quiz Team*.

Partisipan dalam penelitian ini terdiri atas guru bahasa Arab, pengurus LPBA bagian kesiswaan, dan sembilan peserta didik LPBA Pondok Pesantren Nurul Jadid.

Pemilihan informan dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan informan secara sengaja berdasarkan pertimbangan bahwa mereka memiliki informasi yang relevan dan mendalam terkait fokus penelitian (Sugiyono, 2024).

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi (Sugiyono, 2024). Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi untuk mengamati dan mencatat proses implementasi permainan *Quiz Team* dalam pembelajaran *mufrodat* bahasa Arab di LPBA. Wawancara dilakukan menggunakan pedoman wawancara semi terstruktur kepada guru bahasa Arab, pengurus LPBA bagian kesiswaan, dan sembilan peserta didik. Wawancara dengan guru bahasa Arab bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai perencanaan pembelajaran *mufrodat*, pelaksanaan tiga ronde permainan *Quiz Team*, faktor pendukung dan penghambat, serta evaluasi pembelajaran. Wawancara dengan pengurus LPBA bagian kesiswaan dilakukan untuk memperoleh data mengenai dukungan lembaga terhadap metode pembelajaran dan keberlanjutan permainan, sedangkan wawancara dengan peserta didik bertujuan menggali persepsi mereka mengenai kemudahan mengingat *mufrodat* dan pengalaman selama mengikuti permainan *Quiz Team*. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, hasil wawancara, dan media pembelajaran yang digunakan selama proses implementasi permainan *Quiz Team*. Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi teknik dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar data yang diperoleh lebih valid dan kredibel.

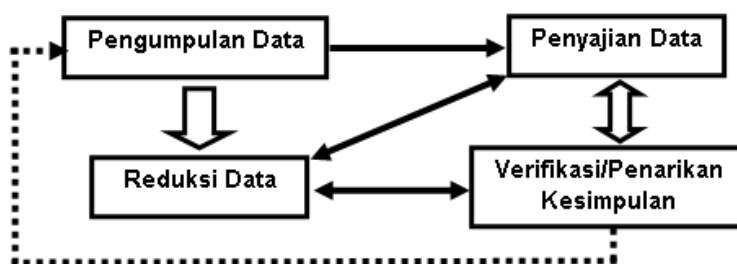


Diagram 1. Analisis data

Selanjutnya data penelitian yang telah diperoleh, dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang terdiri atas tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan (Abdussamad, 2021). Reduksi data dilakukan dengan merangkum, memilah, dan memfokuskan data penting yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif dan kutipan langsung dari informan agar data lebih mudah dipahami dan

dianalisis. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan secara terus-menerus selama proses penelitian dengan menghubungkan temuan penelitian terhadap fokus dan tujuan penelitian sehingga diperoleh kesimpulan yang valid dan sistematis.

## HASIL

### Implementasi Permainan *Quiz Team* Di LPBA

Berdasarkan hasil observasi di LPBA Pondok Pesantren Nurul Jadid, implementasi permainan *Quiz Team* dilaksanakan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk mengatasi permasalahan daya ingat *mufrodat* peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran *mufrodat* berlangsung secara rutin setiap pagi selain Selasa dan Jum'at dengan metode hafalan langsung. Dalam metode ini, guru menuliskan sepuluh *mufrodat* di papan tulis, kemudian peserta didik menyetorkan hafalan individual kepada tutor sebaya. Namun demikian, meskipun sebagian peserta didik mampu menghafal *mufrodat* dengan baik, ditemukan bahwa banyak di antara mereka mengalami kesulitan dalam mempertahankan hafalan dalam jangka waktu yang lebih lama. Hal ini disebabkan oleh kecenderungan peserta didik yang mudah merasa jenuh, karena proses pembelajaran lebih menekankan pada hafalan langsung yang monoton dan kurang variatif. Akibatnya, *mufrodat* yang dipelajari belum tertanam secara optimal dalam memori jangka Panjang.

Permainan *Quiz Team* diorganisasikan ke dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari empat hingga lima orang. Setiap kelompok dituntut untuk bekerja sama secara kolektif guna mencapai keberhasilan dalam permainan. Pembagian kelompok dilakukan secara heterogen dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan peserta didik, sehingga tercipta keseimbangan antarkelompok. Di dalam setiap kelompok, ditunjuk satu orang yang berperan sebagai penyisyrat, yang bertugas menyampaikan clue (petunjuk) kepada anggota kelompoknya tanpa menyebutkan kata kunci secara langsung. Berikut langkah-langkah pembelajaran *mufrodat* Bahasa Arab di LPBA:

1. Perencanaan pembelajaran dirancang secara fleksibel dan kontekstual melalui empat langkah utama.
  - a. Pertama, guru menetapkan tujuan pembelajaran, yaitu peserta didik mampu mengingat dan melafalkan 13 *mufrodat* dengan benar setelah mengikuti satu sesi permainan *Quiz Team*.
  - b. Kedua, guru menyiapkan media *flashcard* yang memuat *mufrodat-mufrodat* bahasa Arab, di mana setiap kartu berisi satu *mufrodat* disertai dengan arti atau gambar pendukung. *Flashcard*

berfungsi sebagai bank *mufrodat* (*vocabulary bank*) yang menjadi sumber utama *mufrodat* selama permainan berlangsung.

c. Ketiga, sebelum pelaksanaan ronde pertama (tahap *isyarah*), guru memberikan penjelasan mengenai sistem isyarat tangan yang merepresentasikan huruf hijaiyah, misalnya satu jari untuk huruf *alif*, dua jari untuk huruf *ba'*, tangan yang membentuk melengkung untuk huruf *nun* dan seterusnya. Penjelasan ini merupakan bentuk antisipasi pedagogis terhadap potensi kesulitan adaptasi peserta didik pada tahap awal permainan.

d. Keempat, guru menetapkan aturan permainan yang mencakup lima komponen: (a) pembagian kelompok secara heterogen dengan anggota 4-5 orang per kelompok; (b) alokasi waktu 30 menit untuk menyelesaikan tiga ronde permainan; (c) mekanisme poin dimana setiap jawaban yang benar memperoleh 10 poin; (d) peran penyisyrat yang bertugas mengambil 3-5 *flashcard* secara acak dari kumpulan yang telah disediakan, kemudian memberikan petunjuk (*clue*) melalui *isyarah* (isyarat tangan) pada ronde 1, tahap *kalam* (petunjuk verbal) pada ronde 2, atau *tabrik* (gerakan tubuh) pada ronde 3 kepada anggota kelompok tanpa menunjukkan *flashcard*; serta (e) prosedur verifikasi jawaban oleh guru dengan mencocokkan jawaban peserta didik terhadap *mufrodat* yang tertera pada *flashcard*. Dengan langkah-langkah tersebut, permainan *Quiz Team* dapat berjalan secara terstruktur namun tetap adaptif terhadap dinamika dan kondisi peserta didik di lapangan.

2. Implementasi permainan *Quiz Team* terdiri dari tiga ronde:

a. Pada ronde pertama (tahap *isyarah*), penyisyrat mengambil 5 *flashcard* secara acak dari kumpulan yang telah disediakan. Setiap *flashcard* berisi satu *mufrodat* yang harus ditebak oleh anggota kelompok melalui isyarat tangan yang merepresentasikan huruf hijaiyah, misalnya satu jari untuk huruf *alif*, dua jari untuk huruf *ba'*, tangan yang membentuk melengkung untuk huruf *nun*, dan seterusnya. Kelompok diberikan durasi waktu 1 menit untuk menebak kelima *mufrodat* tersebut.

b. Pada ronde kedua (tahap *kalam*), peserta didik menebak *mufrodat* berdasarkan petunjuk verbal yang disampaikan oleh penyisyrat. Penyisyrat memberikan *clue* berupa kata kunci yang mengarah pada makna *mufrodat* tanpa menyebutkan kata kuncinya secara langsung. Sebagai contoh, untuk *mufrodat na'lun* (sandal), penyisyrat memberikan petunjuk seperti diinjak, dijepit, atau kaki. Kelompok diberikan durasi waktu 1 menit untuk menebak lima *mufrodat* yang diambil secara acak dari kumpulan *flashcard*.

c. Pada ronde ketiga (tahap *tabrik*), penyisyrat menyampaikan makna suatu *mufrodat* melalui gerakan tubuh, ekspresi wajah, atau peragaan simbolik tanpa mengeluarkan suara

atau ujaran verbal. Anggota kelompok kemudian menebak *mufrodat* yang dimaksud berdasarkan interpretasi terhadap tampilan non-verbal yang diberikan.

### 3. Evaluasi formatif terhadap implementasi permainan *Quiz Team*

Evaluasi pembelajaran terhadap implementasi permainan *Quiz Team* dilakukan secara terintegrasi selama permainan berlangsung. Salah satu anggota kelompok bertugas menuliskan setiap *mufrodat* yang berhasil ditebak. Setelah seluruh isyarat diberikan, kelompok melakukan verifikasi jawaban dengan mengungkapkan kelima *mufrodat* yang telah dijawab kepada penyisyrat. Apabila ditemukan jawaban yang salah, guru meminta anggota kelompok yang bersangkutan diminta mengulang dengan membaca *mufrodat* yang benar sebanyak 5 kali sebagai bentuk penguatan hafalan (reinforcement). Evaluasi formatif ini dianggap berhasil jika pada putaran berikutnya, kesalahan yang sama tidak terulang dan peserta didik mampu menjawab *mufrodat* yang sebelumnya salah dengan benar.



Gambar 1. Permainan *Quiz Team*

Gambar 2. Flashcard

Ketiga ronde tersebut berlangsung secara berurutan dalam satu sesi permainan. Satu sesi permainan biasanya terealisasi 5 hingga 6 putaran, di mana setiap putaran mencakup pelaksanaan ronde pertama, kedua, dan ketiga secara lengkap. Selama permainan berlangsung, guru bertindak sebagai fasilitator yang memastikan jalannya permainan sesuai aturan sekaligus sebagai pencatat poin setiap kelompok.

### Peningkatan Daya Ingat *Mufrodat* Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi, implementasi permainan *Quiz Team* di LPBA Pondok Pesantren Nurul Jadid terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan daya ingat *mufrodat* peserta didik. Temuan dari wawancara mengungkapkan bahwa sebagian besar peserta didik mengakui kemudahan dalam mengingat *mufrodat* setelah mengikuti permainan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan lebih efektif dibandingkan dengan metode hafalan langsung konvensional yang sebelumnya diterapkan. Berikut kutipan dari peserta didik yang terlibat dalam permainan *Quiz Team*. Salah satu peserta didik menyatakan, "*Kalau hafalan biasa cepat lupa, soalnya cuma hafalan biasa trus setor.*"

*Tapi kalau di Quiz Team, kita harus nebak lewat isyarat tangan, menggunakan clue, pakai gerakan. Jadi lebih seru dan gampang diingat."*

Lebih lanjut, para peserta didik menyatakan bahwa mereka merasa senang dan tidak mengalami kejenuhan selama permainan berlangsung. Peserta didik lain mengaku, "*Ronde tebak raga paling seru, saya tidak merasa bosan meskipun belajarnya lama.*" Respons afektif positif ini menunjukkan bahwa variasi tiga ronde, yaitu *Isyarat* (isyarat tangan), *Kalam* (petunjuk verbal), dan *Tabrik* (gerakan tubuh), berhasil menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Guru juga mengamati terciptanya suasana kelas yang positif dan partisipatif, yang menjadi faktor pendukung utama keberhasilan permainan.

Ditinjau dari aspek keberlanjutan, sebagian besar peserta didik menyatakan keinginannya untuk mengulang permainan di masa mendatang. Hal ini mencerminkan bahwa peserta didik tidak sekadar menikmati jalannya permainan, tetapi juga merasakan manfaat nyata terhadap kemampuan mengingat mereka. Secara keseluruhan, respons positif dari peserta didik menegaskan bahwa permainan *Quiz Team* efektif meningkatkan daya ingat hafalan *mufrodat* peserta didik.

Data dari perspektif pendidik juga diperoleh melalui wawancara dengan guru bahasa Arab yang mengampu pembelajaran *mufrodat*. Guru menyatakan bahwa keberhasilan permainan *Quiz Team* dapat dilihat dari kecepatan peserta didik dalam menebak *mufrodat* pada setiap ronde serta kemampuan mereka dalam mempertahankan hafalan setelah beberapa putaran atau hingga keesokan hari. Selain itu, juga terlihat dari tingginya partisipasi peserta didik selama kegiatan berlangsung. Peserta didik terlibat secara aktif dalam menebak *mufrodat* melalui *Isyarat*, *Kalam* dan *Tabrik*. Guru juga mengamati suasana kelas yang positif dan partisipatif selama permainan berlangsung, berbeda dengan metode hafalan sebelumnya yang cenderung monoton. Lebih lanjut, guru berkomitmen untuk menerapkan kembali permainan ini di masa mendatang karena dinilai efektif. Sementara itu, wawancara dengan pengurus LPBA bagian kesiswaan dilakukan untuk mengetahui dukungan Lembaga terhadap metode pembelajaran ini. Pengurus LPBA bagian kesiswaan menyatakan mendukung permainan *Quiz Team* sebagai alternatif strategi pembelajaran *mufrodat* dan menambahkan bahwa metode ini akan dipertimbangkan untuk diterapkan secara rutin dalam program pembelajaran jika hasilnya terus menunjukkan dampak positif.

## Faktor Penghambat dan Pendukung

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan peserta didik di LPBA Pondok Pesantren Nurul Jadid, ditemukan beberapa faktor yang mendukung keberhasilan implementasi permainan *Quiz Team* dalam pembelajaran *mufrodat* bahasa Arab. Guru menyatakan bahwa peserta didik menunjukkan antusiasme dan motivasi belajar yang tinggi selama permainan berlangsung, terutama pada ronde ketiga (*tabrik*) yang melibatkan gerakan tubuh dan ekspresi non-verbal. Peserta didik mengaku lebih senang dan aktif mengikuti pembelajaran karena permainan dianggap lebih menarik dibandingkan metode hafalan langsung. Selain itu, variasi tiga ronde permainan, yaitu *isyarah*, *kalam*, dan *tabrik*, dinilai mampu mengurangi kejenuhan serta membuat suasana belajar lebih interaktif dan menyenangkan. Guru juga menjelaskan bahwa peran penyisyrat membantu melatih kreativitas peserta didik dalam memberikan petunjuk kepada anggota kelompok tanpa menyebutkan kata secara langsung. Di samping itu, kerja sama kelompok selama permainan berlangsung membantu peserta didik saling berdiskusi dan bekerja sama dalam menebak *mufrodat*. Guru turut berperan aktif sebagai fasilitator yang mengatur jalannya permainan dan menjaga suasana pembelajaran tetap kondusif.

Selain faktor pendukung, hasil wawancara dan observasi juga menunjukkan adanya beberapa faktor penghambat dalam implementasi permainan *Quiz Team*. Guru menyampaikan bahwa pada ronde ketiga (*tabrik*), beberapa *mufrodat* yang bersifat abstrak atau tidak memiliki gerakan khas sulit diperagakan oleh penyisyrat sehingga anggota kelompok mengalami kesulitan dalam menebak jawaban. Selain itu, durasi permainan yang hanya berlangsung selama 30 menit dinilai kurang cukup untuk melaksanakan seluruh ronde permainan dan evaluasi secara optimal. Faktor lain yang ditemukan adalah ketidakhadiran peserta didik yang menyebabkan pembagian peran dalam kelompok menjadi tidak seimbang dan mengurangi efektivitas kerja sama kelompok. Guru juga mengungkapkan bahwa terkadang terdapat *mufrodat* baru yang belum pernah diajarkan sebelumnya masuk ke dalam permainan sehingga peserta didik kesulitan menjawab dan permainan menjadi terhambat.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan *Quiz Team* di LPBA Pondok Pesantren Nurul Jadid mampu menjadi alternatif strategi pembelajaran *mufrodat* yang lebih interaktif dibandingkan metode hafalan langsung yang sebelumnya diterapkan.

Temuan observasi memperlihatkan bahwa pembelajaran *mufrodat* konvensional yang berorientasi pada hafalan dan setor individu menyebabkan peserta didik mudah merasa jenuh sehingga *mufrodat* yang dipelajari sulit bertahan dalam memori jangka panjang. Kondisi tersebut sejalan dengan pendapat (Alharbi, 2025; Magfirah et al., 2024; Nasr & Imad, 2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran mufrodat yang terlalu menekankan hafalan berulang tanpa variasi dapat menimbulkan kejenuhan, rendahnya keterlibatan peserta didik, serta kesulitan memahami dan mempertahankan kosakata. Oleh karena itu, implementasi permainan *Quiz Team* menjadi bentuk inovasi pembelajaran yang relevan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Keberhasilan implementasi permainan *Quiz Team* juga terlihat dari tingginya partisipasi peserta didik selama kegiatan berlangsung. Peserta didik terlibat secara aktif dalam menebak mufrodat melalui *Isyarab*, *Kalam* dan *Tabrik*. Kondisi ini mendukung teori *cooperative learning* yang menekankan pentingnya kerja sama kelompok dan interaksi sosial dalam proses belajar. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian (Osman & Abdullah, 2023) yang menyatakan bahwa *cooperative learning* mampu menciptakan pembelajaran bahasa Arab yang lebih interaktif dan meningkatkan kepercayaan diri peserta didik melalui komunikasi aktif antarkelompok. Selain itu, pembagian kelompok heterogen dalam permainan juga memperkuat pembelajaran kolaboratif yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*).

Sesuai dengan teori pemrosesan informasi, variasi ronde *Isyarab*, *Kalam*, dan *Tabrik* menunjukkan adanya keterlibatan berbagai stimulus sensorik dalam proses belajar. Dimana belajar dipandang sebagai proses pengolahan informasi yang dimulai dari penerimaan stimulus (input sensorik). Kemudian diproses dalam memori jangka pendek hingga tersimpan dalam memori jangka panjang. Dengan demikian, temuan penelitian ini selaras dengan teori pemrosesan informasi yang menyatakan bahwa semakin beragam dan bermakna stimulus yang diterima peserta didik, maka semakin besar peluang informasi bertahan dalam memori jangka panjang (Wulandari et al., 2025).

Selain itu, aktivitas diskusi kelompok, pengulangan jawaban, serta keterlibatan emosional yang tinggi selama permainan turut memperkuat proses *encoding* (pengolahan informasi) dan *rehearsal* (pengulangan) (Rahmasari et al., 2025). Pengulangan yang dilakukan secara terus-menerus membantu informasi tersimpan lebih lama dalam memori peserta didik. Proses tersebut juga menunjukkan adanya retrieval yang efektif ketika peserta didik

berusaha menghubungkan *mufrodad* baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Herbart yang menyatakan bahwa proses belajar berlangsung melalui hubungan antara ide baru dan pengetahuan yang sudah dimiliki individu (Rahmat, 2018).

Proses pengulangan yang terjadi selama permainan juga berkaitan dengan teori Behaviorisme oleh B.F. Skinner. Teori ini menekankan pentingnya *reinforcement* atau penguatan melalui latihan berulang dalam membentuk perilaku belajar peserta didik (Hidayat et al., 2025). Dalam implementasi *Quiz Team*, peserta didik yang melakukan kesalahan diminta mengulang *mufrodad* yang benar sebanyak lima kali. Pengulangan tersebut menjadi bentuk *reinforcement* yang membantu memperkuat hafalan peserta didik. Selain itu, pelaksanaan permainan dalam beberapa putaran membuat peserta didik terus melakukan latihan berulang terhadap *mufrodad* yang sama dalam konteks yang berbeda. Kondisi ini mendukung teori B.F. Skinner bahwa perilaku belajar dapat terbentuk melalui stimulus, respons, dan penguatan yang dilakukan secara berulang hingga menghasilkan perubahan perilaku belajar yang lebih baik.

Dengan demikian, peningkatan daya ingat *mufrodad* yang ditunjukkan oleh respon positif peserta didik serta tingginya motivasi dan keterlibatan belajar membuktikan bahwa implementasi *Quiz Team* tidak hanya sesuai, tetapi juga mengoptimalkan prinsip-prinsip dalam teori pemrosesan informasi dan teori Behaviorisme, khususnya dalam memperkuat retensi memori jangka panjang melalui aktivitas yang tidak membosankan, variatif, dan berulang. Hal ini selaras dengan temuan (Alghamdi & M, 2024; Yusup, 2025) bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan efektif meningkatkan retensi kosakata siswa serta mendorong motivasi dan partisipatif aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Selain memperkuat aspek memori, permainan *Quiz Team* juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya berperan sebagai penjawab, tetapi juga sebagai pengisyarat dalam setiap ronde permainan. Kegiatan tersebut memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial (Masgumelar & Mustafa, 2021). Kolaborasi antaranggota kelompok melalui diskusi dan kerja sama juga membantu peserta didik

memahami *mufrodāt* dengan lebih mudah serta meningkatkan partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung.

Permainan *Quiz Team* juga memberikan dampak positif terhadap aspek afektif peserta didik. Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik merasa senang dan antusias selama permainan berlangsung, terutama pada ronde *Tabrik* yang dianggap paling menarik. Respons positif tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Hal ini sesuai dengan pendapat (Septianto & Kamalia, 2025; Zhou & Zhou, 2026) yang menyatakan bahwa permainan edukatif dapat membantu mengatasi kejenuhan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan suasana belajar yang lebih rileks dan kompetitif, peserta didik menjadi lebih aktif dan percaya diri dalam menggunakan *mufrodāt* bahasa Arab.

Dalam aspek keterampilan bahasa, hal tersebut selaras dengan penelitian Adibah yang menyatakan penerapan model pembelajaran kooperatif dengan tema kuis terbukti mampu meningkatkan penguasaan *mufrodāt* peserta didik (Adibah, 2021). Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian (Nurdiansyah et al., 2021) yang menekankan bahwa permainan kolaborasi metode *Quiz Team* dan kahoot efektif meningkatkan empat *maharāh* berbahasa sekaligus membangkitkan semangat belajar peserta didik. Penelitian (Dunggio et al., 2022) juga menyatakan bahwa strategi *Quiz Team* dapat juga meningkatkan *maharāh kalam* melalui diskusi, membuat pertanyaan, lalu saling menjawab pertanyaan secara bergantian sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Selanjutnya, sebagian besar peserta didik memberikan respons positif terhadap implementasi permainan *Quiz Team* dan menyatakan keinginan untuk mengulanginya pada pembelajaran berikutnya. Respons positif tersebut menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Tingginya motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran turut membantu proses penyimpanan informasi ke dalam memori jangka panjang. Temuan ini sejalan dengan penelitian Putra yang membuktikan bahwa *Quiz Team* dapat meningkatkan penguasaan *mufrodāt*, mengurangi kebosanan, dan meningkatkan keaktifan peserta didik (Putra et al., 2023). Selain itu, penelitian (Wahyuni, 2023) bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang memiliki karakteristik serupa dengan *Quiz Team* yang berbantuan media *Giant Ladder Snake* efektif meningkatkan penguasaan *mufrodāt* dan motivasi belajar peserta didik.

Meskipun demikian, implementasi permainan *Quiz Team* memerlukan pengelolaan kelas yang baik agar suasana pembelajaran tetap kondusif. Aktivitas permainan yang melibatkan kompetisi dan diskusi kelompok terkadang membuat kondisi kelas menjadi lebih ramai dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, tidak semua peserta didik memiliki tingkat kecepatan respons yang sama dalam menebak *mufrodat* sehingga guru perlu memberikan pendampingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan selama permainan berlangsung. Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif sehingga peningkatan daya ingat *mufrodat* belum diukur melalui data statistik kuantitatif. Penelitian juga berfokus pada pembelajaran *mufrodat* sehingga efektivitas permainan *Quiz Team* terhadap *maharah* bahasa Arab lainnya belum dikaji secara mendalam.

Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas permainan *Quiz Team* menggunakan pendekatan kuantitatif atau mixed methods dengan jumlah partisipan yang lebih luas. Penelitian berikutnya juga dapat mengembangkan variasi permainan pada keterampilan bahasa Arab lainnya seperti *maharah kalam*, *qira'ah*, maupun *kitabab* agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai implementasi permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menegaskan bahwa implementasi permainan *Quiz Team* dengan variasi tiga ronde *Isyarah*, *Kalam*, dan *Tabrik* efektif dalam meningkatkan daya ingat hafalan *mufrodat* peserta didik di LPBA Pondok Pesantren Nurul Jadid. Permainan ini tidak hanya meningkatkan daya ingat hafalan *mufrodat*, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan partisipatif. Temuan tersebut sekaligus memperkuat teori pemrosesan informasi, Behaviorisme B.F. Skinner, dan konstruktivisme yang menekankan pentingnya variasi stimulus, *reinforcement*, pengalaman belajar langsung, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam meningkatkan keberhasilan pembelajaran bahasa Arab. Dengan demikian, permainan *Quiz Team* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran *mufrodat* yang interaktif, variatif, dan berpusat pada peserta didik.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi permainan *Quiz Team* di LPBA Pondok Pesantren Nurul Jadid mampu menjadi alternatif strategi pembelajaran *mufrodat* yang lebih interaktif dibandingkan metode hafalan langsung konvensional. Permainan

dilaksanakan melalui tiga ronde, yaitu *Iyarah*, *Kalam*, dan *Tabrik* yang dipadukan dengan penggunaan *flashcard* serta kerja sama kelompok. Proses pembelajaran yang berlangsung secara aktif dan menyenangkan membuat peserta didik lebih mudah mengingat dan mempertahankan hafalan *mufrodat*. Selain meningkatkan daya ingat, permainan *Quiz Team* juga mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi, motivasi belajar, serta menciptakan suasana kelas yang lebih positif dan partisipatif.

Penelitian ini memberikan kontribusi praktis terhadap pengembangan strategi pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam pembelajaran *mufrodat* di lingkungan pesantren. Permainan *Quiz Team* menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif metode yang efektif untuk mengurangi kejenuhan peserta didik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Selain itu, penelitian ini juga memperkuat pentingnya penggunaan variasi metode, media pembelajaran, dan aktivitas kolaboratif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab.

Meskipun demikian, implementasi permainan *Quiz Team* masih menghadapi beberapa keterbatasan, seperti keterbatasan waktu pelaksanaan, kesulitan memperagakan *mufrodat* abstrak pada ronde *tabrik*, ketidakhadiran peserta didik yang memengaruhi keseimbangan kelompok, serta adanya *mufrodat* baru yang belum dipelajari sebelumnya. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan variasi permainan yang lebih adaptif terhadap *mufrodat* abstrak, memperluas subjek penelitian pada jenjang dan lembaga yang berbeda, serta mengombinasikan pendekatan kualitatif dan kuantitatif agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif mengenai efektivitas permainan *Quiz Team* dalam pembelajaran bahasa Arab.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (P. Rapanna, Ed.). PT Mifandi Mandiri Digital.
- Adibah, U. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Quiz untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas X. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 589–620. <https://doi.org/10.14421/njpi.2021.v1i3-8>
- Agustini, Grashinta, A., San, P., Sukarman, Guampe, F., Akbar, J., Lubis, M., Maryati, I., Ririnisahawaitun, Mesra, R., Sari, M. N., Tuerah, P. R., Rahmadhani, M. V., & Rulangi, R. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Panduan Praktis Analisis Data Kualitatif* (Irmayanti, Ed.). PT Mifandi Mandiri Digital.
- Alghamdi, F. A. M. (2024). *Exploring the effectiveness of technology-enhanced self-access language learning (SALL) amongst primary level EFL learners in Saudi Arabia* [Doctoral thesis,

- University of Southampton]. University of Southampton Research Repository. <https://eprints.soton.ac.uk/494903/>
- Alharbi, M. S. (2025). Digital transformation and EFL anxiety: A mixed-methods study on the impact of online learning on the language acquisition psychology of Saudi Arabian students. *Social Sciences & Humanities Open*, 12, Article 101721. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101721>
- Almelhes, S. A., & Alsajari, H. E. (2024). A conceptual framework for teaching Arabic as a second language. *Theory and Practice in Language Studies*, 14(7), 2110–2118. <https://doi.org/10.17507/tpls.1407.18>
- Aziziyah, F., Akbar, S., Persada, Y. I., & Permata, S. D. (2025). Pengaruh Penerapan Variasi Metode Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 4(2), 158–168. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v4i2.4853>
- Dunggio, K. R., Hula, I. R. N., & Hairuddin. (2022). Application of Team Quiz Strategy to improve speaking skills of class VIII MTs. N 3 Gorontalo Regency. *Al-Kalim: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.60040/jak.v1i1.7>
- Habibah, A., Syihabuddin, S., & Nurbayan, Y. (2022). Menumbuhkan Cinta Bahasa Arab dengan Bi'ah 'Arabiyyah di Pondok Pesantren. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 7(2), 251–262. <https://doi.org/10.24865/ajas.v7i2.332>
- Hidayat, H., Putri, Y. R., Amizi, D. S., Nurazila, A., & Sari, Y. N. (2025). Teori Belajar Behavioristik dan Aplikasi Teori dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 4512–4520. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.27006>
- Liu, Y. (2024). Exploring L2 motivation through dynamic systems theory: A critical analysis and implications for ELT practices. *The Educational Review*, 8(4), 647–651. <https://doi.org/10.26855/er.2024.04.028>
- Magfirah, D. N., Taufik, & Aliwafa. (2024). Menjadikan Pembelajaran Mufradat Menyenangkan: Strategi Inovatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab di MI. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1842–1853. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4081>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Messouab, I. (2024). Receptive vocabulary knowledge and reading comprehension: The case of Arabic as a foreign language. *International Journal of Arabic Linguistics*, 10(1), 53–66. <https://doi.org/10.34874/PRSM.ijal-vol10.46963>
- Nasr, I. (2025). Teaching Arabic as a second language in the Middle East: Challenges and prospects for innovation. *Rihan Journal for Science Publishing*, 1(61).
- Noor, F., Jainah, N., Anwar, M., Darmawaty, R., & Muhmood, M. F. A. (2023). The implementation of cooperative learning method for Arabic language learning. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 7(2), 589–610. <https://doi.org/10.29240/jba.v7i2.6791>
- Nurdiansyah, N., Arief, A., Agustin, F., Hudriyah, Muassomah, & Musthofa, S. (2021). Education reconstruction: A collaboration of Quiz Team and Kahoot methods in

- learning Arabic. *Komposisi*, 22(2), 93–106. <https://repository.uin-malang.ac.id/10967/>
- Osman, R. A. H., & Abdullah, N. A. (2023). Perceptions of Arabic language learners on the development of speaking skills through cooperative learning: AHAS-KIRKHS' students as a model. *IJUM Journal of Educational Studies*, 11(1), 69–86. <https://doi.org/10.31436/ijes.v11i1.481>
- Prasipi, J., Zuliana, E., & Fauziah, A. (2025). Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab: Implementasi Wordwall sebagai Media Game Edukasi Interaktif. *Lisan An Nathiq: Jurnal Bahasa dan Pendidikan Bahasa Arab*, 7(2), 337–353. <https://doi.org/10.53515/lan.v7i2.6883>
- Putra, Lubis, Z., & Ahkas, A. W. (2023). Application of Mufrodat Quiz Game Media to improve vocabulary mastery of grade VIII students of the Medan IRA College Foundation. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(2), 327–336. <https://doi.org/10.47467/edui.v3i2.3618>
- Qian, L., & Qiu, X. (2026). More than the sum? A configurational approach to basic psychological needs, mindset, and buoyancy in EFL engagement. *Innovation in Language Learning and Teaching*, 1–24. <https://doi.org/10.1080/17501229.2026.2630272>
- Rahmasari, F., Zaid, A. H., & Lubis, R. H. (2025). Teori Belajar Kognitif: Urgensi dan Manfaatnya dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(3), 4987–4998. <https://doi.org/10.58230/27454312.2387>
- Rahmat, P. S. (2018). *Psikologi Pendidikan* (1st ed.; Y. N. I. Sari, Ed.). PT Bumi Aksara.
- Safitri, D., Khikam, M. Z., Hanary, H. F., & Amalia, S. (2025). Menjawab Tantangan Pendidikan Agama Islam Abad ke-21: Optimalisasi 4C melalui Pembelajaran Mendalam Berbasis Permainan Edukatif. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 24, 298–306. <https://doi.org/10.30595/pssh.v24i.1610>
- Samad, S., & Majid, A. (2025). Efektivitas Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 8(11), 7019–7025. <https://doi.org/10.56338/jks.v8i11.9213>
- Septianto, C., & Kamalia. (2025). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Game Edukatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MAN 2 Model Medan. *Sindoro: Cendekia Pendidikan*, 17(10), 181–190. <https://doi.org/10.99534/6z7gxy17>
- Soliman, R., & Khalil, S. (2024). The teaching of Arabic as a community language in the UK. *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*, 27(9), 1246–1257. <https://doi.org/10.1080/13670050.2022.2063686>
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (30th ed.). Alfabeta.
- Sulfikar, & Fawzani, N. (2023). Pemanfaatan Instagram dalam meningkatkan penguasaan mufrodat mahasiswa. *Jurnal Tahsinia*, 4(1), 19–27. <https://doi.org/10.57171/jt.v4i1.337>
- Uni, K. (2024). Second language Arabic knowledge useful for learning Hebrew vocabulary. *Journal of Language Teaching and Research*, 15(2), 491–499. <https://doi.org/10.17507/jltr.1502.17>
- Wahyuni, S. (2023). Implementasi Model Cooperative Learning Teams Games Tournaments (TGT)-Giant Ladder Snake dalam pembelajaran berbicara bahasa

- Arab. *Al-Mada: Jurnal Agama, Sosial dan Budaya*, 6(1), 25–43.  
<https://doi.org/10.31538/almada.v6i1.2882>
- Wulandari, S., Jossiselfiah, Damayanti, A., Harto, K., & Pratama, I. P. (2025). Penerapan Teori Pemrosesan Informasi untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Berbasis Daring di SMA Negeri 1 Lawang Kidul. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 300–309. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.34992>
- Yusri, S. A., & Samin, S. M. (2024). The effectiveness of group learning in improving students' Arabic speaking proficiency. *Perspektif Pendidikan dan Keguruan*, 15(1), 67–72. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2024.vol15\(1\).15852](https://doi.org/10.25299/perspektif.2024.vol15(1).15852)
- Yusup, S. H., Supriatna, A., & Widiawati, D. (2025). Penerapan Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa pada Hafalan Mufrodat Bahasa Arab Kelas 3 di MI Nurul Falah Cibalongsari. *SIBATIK Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan*, 4(11), 3989–4008. <https://doi.org/10.54443/sibatik.v4i11.3680>
- Zhou, Y., & Zhou, M. (2026). A meta-analysis on mobile-assisted vocabulary learning: Do mobile applications help? *ReCALL*, 38(1), 75–93. <https://doi.org/10.1017/S0958344025100335>