Penerapan Media Gamifikasi Berbasis Educaplay dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Kelas VIII di MTs N 2 Kudus

Amelia Kusuma Wardani[1], Miftahul Huda[2], Azwar Annas[3]
Universitas Islam Negeri Sunan Kudus
wardaniamelia14@gmail.com

Abstrak
Di era digital dan Revolusi Industri 4.0, pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan memanfaatkan teknologi guna menciptakan pembelajaran yang menarik, mengembangkan karakter siswa, serta fokus pada riset dan pemecahan masalah. Khususnya dalam pembelajaran Bahasa Arab, siswa sering menghadapi tantangan linguistik dan non-linguistik karena bukan bahasa ibu mereka, sehingga dibutuhkan inovasi media edukasi. Guru perlu terus berinovasi dan menguasai teknologi untuk menjadi fasilitator yang efektif dalam proses belajar mengajar. Salah satu inovasi teknologi pendidikan yang menarik adalah Educaplay, sebuah platform berbasis website yang menggunakan gamifikasi untuk menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan dan interaktif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sumber data di dalam penelitian ini ada dua. Pertama sumber primer meliputi pendidik dan peserta didik kelas VIII. Kedua, sumber data sekunder diperoleh dari jurnal dan dokumentasi mengenai penerapan media gamifikasi berbasis educaplay. Pengumpulan data dengan cara wawancara terhadap pihak yang terkait yaitu pendidik dan peserta didik kelas VIII, Observasi, dan dokumentasi di lokasi penelitian. Teknik analisis data yang dilakukan oleh peneliti meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian diperoleh bahwa penerapan media gamifikasi berbasis educaplay pada pembelajaran Bahasa Arab kelas VIII yaitu peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran khususnya Bahasa Arab dan suasana kelas menjadi lebih aktif dengan media tersebut. Faktor pendukung yaitu sarana dan prasarana yang memadai, penggunaan media pembelajaran yang tepat, dan semangat belajar peserta didik. Faktor penghambat meliputi jaringan internet yang tidak stabil, proyektor dan handphone yang kurang memadai.

Kata Kunci: bahasa arab, educaplay, media gamifikasi

Abstract
In the digital age and the Fourth Industrial Revolution, education is required to adapt by utilizing technology to create engaging learning experiences, develop student character, and focus on research and problem solving. Particularly in Arabic language learning, students often face linguistic and non-linguistic challenges because it is not their native language, so educational media innovation is needed. Teachers need to continue to innovate and master technology to become effective facilitators in the teaching and learning process. One interesting educational technology innovation is Educaplay, a website-based platform that uses gamification to create fun and interactive learning activities. The method used in this study is a descriptive qualitative method. There are two sources of data in this study. First, the primary sources include educators and eighth-grade students. Second, secondary data sources were obtained from journals and documentation regarding the application of Educaplay-based gamification media. Data collection was carried out through interviews with related parties, namely educators and eighth-grade students, observation, and documentation at the research location. The data analysis techniques used by the researcher included data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of the study showed that the application of educaplay-based gamification media in eighth-grade Arabic language learning made students more enthusiastic in participating in learning, especially Arabic, and the classroom atmosphere became more active with this media. Supporting factors include adequate facilities and infrastructure, the use of appropriate learning media, and the students' enthusiasm for learning. Hindering factors include unstable internet connections, and inadequate projectors and mobile phones.

Keywords: *Arabic language, educaplay, gamification media*

Pendahuluan

Pendidikan menjadi salah satu aspek utama dalam sistem pendidikan Indonesia, terutama di era digital saat ini. Perubahan pembelajaran digital yang berlandaskan pendidikan diharapkan mampu mewujudkan lingkungan belajar yang tidak sekadar difokuskan pada akademis, sekaligus pada pembinaan karakter para peserta didik. Melalui pemanfaatan teknologi, proses pembelajaran berpotensi diubah menjadi lebih seru, sehingga siswa lebih terlibat berperan aktif dalam kegiatan belajar (Hakim dalam Ariani et al., 2024). Kemajuan teknologi di era revolusi industry 4.0 sangat berdampak pada sektor pendidikan. Hal ini mengakibatkan perubahan paradigma dan praktik pendidikan yang sebelumnya berfokus pada penyampaian informasi, kini beralih menjadi memberikan peserta didik keterampilan dalam melakukan riset, pemecahan masalah, dan kreasi.

Untuk meningkatkan minat siswa dalam proses belajar mengajar, penting untuk melibatkan teknologi sebagai pendukung agar kegiatan berlangsung dengan lancar (Rahayu & Wirza, 2020). Namun, kenyataannya siswa masih menghadapi tantangan saat mempela jari materi pelajaran Bahasa Arab. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa dalam studi Bahasa Arab, peserta didik sering menghadapi masalah kompleks, berkenaan Bahasa Arab bukanlah Bahasa pertama mereka. "Masalah ini mencakup tantangan linguistik, seperti fonologi, kosakata, sintaksis, dan penulisan, serta tantangan non-linguistik (Syaifullah, 2016). Di era saat ini, manusia pasti tidak bisa menghindar dari interaksi berbasis teknologi. Bermula dari teknologi dasar sampai yang paling canggih menghiasi banyak aspek kehidupan. Perkembangan teknologi juga mengakselerasi transformasi pendidikan, khususnya para pengajar, untuk terus menggali ilmu dan melahirkan inovasi. Hal ini paling penting untuk mengoptimalkan kemampuan mereka dalam menggunakan sistem informasi guna memperbaiki dan mendukung proses pembelajaran agar dapat mengurangi masalah-masalah yang berlangsung selama proses belajar. Pendidik berperan sebagai fasilitator dalam pengajaran tentunya harus mengikuti evolusi dan penerapan teknologi serta *tools* digital yang relevan saat ini agar dapat mengerti teknologi yang paling sesuai dan relevan untuk peserta didik (Pamungkas, 2020).

Dalam proses pembelajaran, siswa memerlukan media edukasi yang menarik untuk meningkatkan

ketertarikan mereka dalam belajar (Lutfiyatun, 2021). Dalam pengajaran Bahasa Arab, pendidik dituntut untuk menerapkan strategi pengajaran yang lebih inovatif dan kreatif yang melibatkan partisipasi Bahasa Arab siswa, untuk memperbaiki hasil belajar mereka. Metode klasikal masih relevan sebagai pilihan utama dalam proses pembelajaran Bahasa Arab terkini. Namun, penggunaan metode klasikal ini cenderung kurang menarik bagi siswa dan mengakibatkan mereka memperoleh nilai yang tidak memuaskan. Salah satu inovasi teknologi pendidikan yang bisa diterapkan dalam sistem *gamification* adalah Educaplay.

Merujuk pada Páez- Quinde, dkk. (2022), Educaplay adalah sebuah media berbasis website yang dapat dimanfaatkan untuk mengkreasi aktvitas belajar yang menyenangkan. Educaplay dapat diaplikasikan untuk beragam kegiatan seperti instrumen evaluasi, penguatan pemahaman, dan pendorong motivasi belajar.

Terdapat beberapa studi relevan, diantaranya Surachmi & Sison (2021), yang mengungkapkan bahwa Educaplay mampu mendukung pendidik dalam menyiapkan materi ajar dan alat pembelajaran. Di samping itu, platform ini dapat mendorong siswa untuk belajar dengan lebih baik, karena dapat merangsang tingkat kepercayaan diri, pencapaian, serta kualitas belajar. Hal ini senada dengan penelitian Páez-Quinde, dkk, (2022), bahwa Educaplay adalah lingkungan virtual yang mendukung dinamika serta inovasi dalam pengetahuan. Platform ini telah membantu siswa untuk terhindar dari 'kebosanan' dalam proses belajar, karena menyajikan beragam fitur seperti teka-teki silang, pencarian kata, puzzle, penyusunan atau pengaturan kata, dan lain-lain.

Selain itu, Educaplay juga berfungsi untuk mendorong siswa dalam mengembangkan kolaborasi, kepemimpinan, serta merangsang mereka untuk berpikir secara kreatif dan kritis. Adopsi media interaktif seperti Educaplay mampu mengoptimalkan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kemampuan platform ini untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, mendukung keterlibatan partisipatif, serta tepat dengan cara belajar di era digital (Lestari et al., 2024).

Peneliti mulai mengatasi masalah ini dengan menggunakan permainan *based* Educaplay. Platform ini menawarkan beraneka permainan interaktif, termasuk permainan *matching*, pencarian kata, dan *quiz* yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran.

Adapun media yang dipakai yaitu *Froggy Jumps*, yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan siswa tentang materi pokok Bahasa Arab melalui kegiatan bermain sambil belajar.

Fokus studi ini untuk menjelaskan bagaimana system gamifikasi berbasis educaplay digunakan. Harapannya, dapat memberikan kontribusi kepada dunia Pendidikan, khususnya tentang begaimana menggunakan teknologi digital untuk membuat pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era modern.

Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif deskriptif ialah pengumpulan data tanpa angka dalam bentuk kalimat atau gambar. Setelah dianalisis, data tersebut dideskripsikan untuk menjadi mudah dipahami oleh orang lain Sugiyono (2020:7). Penelitian kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data lapangan yang berkaitan dengan penerapan media gamifikasi berbasis educaplay pada pembelajaran Bahasa Arab kelas VIII di MTs N 2 Kudus. Peneliti juga ingin menganalisis faktor pendukung dan penghambat yang berkontribusi pada penggunaan media educaplay. Selanjutnya, lokasi penelitian berada di MTs N 2 Kudus yang akan diteliti oleh peneliti.

Studi kasus dipilih sebagai metode penelitian karena tujuan utama penelitian untuk memahami secara komprehensif penerapan gamifikasi yang berbasis Educaplay dalam pengajaran Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah. Pendekatan ini dipilih agar dapat menggambarkan secara menyeluruh fenomena yang terkait dengan penggunaan gamifikasi Educaplay.

Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada keterlibatannya secara langsung dalam implementasi gamifikasi melalui platform educaplay. Informan dalam penelitian ini meliputi guru Bahasa Arab kelas VIII yang berperan sebagai pengguna sekaligus perancang dan pengelola strategi gamifikasi di kelas. Selain itu, sebanyak 30 peserta didik kelas VIII dilibatkan sebagai subjek utama untuk mempresentasikan pengalaman penggunaan educaplay dalam proses pembelajaran Bahasa Arab

Hasil dan Pembahasan

Dalam memilih media harus memperhatikan beberapa prinsip yaitu

kejelasan maksud dan tujuan pembelajaran, tingkat keterbiasaan terhadap media, serta ketersediaan berbagai alternatif media pembelajaran memungkinkan dilakukannya komparasi untuk memilih media yang paling relevan dengan sasaran pengajaran (Arsyad, 2019). Selain prinsip pemilihan media, terdapat enam langkah yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran. Pertama, rancangan media pembelajaran harus diarahkan untuk memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik. Kedua, pengembangan media yang tepat dapat dilakukan melalui tiga alternatif, salah satunya adalah memilih media pembelajaran yang telah tersedia. Ketiga, perencanaan media pembelajaran harus didasarkan pada analisis kebutuhan peserta didik, yang dapat diidentifikasi melalui aspek kemampuan, keterampilan, dan sikap. Keempat, program media pembelajaran wajib memuat materi esensial yang harus dikuasai peserta didik serta menyesuaikan materi tersebut dengan karakteristik media yang digunakan. Kelima, peserta didik perlu dilibatkan secara optimal dalam pemanfaatan media agar proses pembelajaran berlangsung secara interaktif dan bersifat dua arah. Dan yang terakhir, tujuan evaluasi media pembelajaran yaitu untuk memilih media pembelajaran yang akan digunakan dikelas, untuk mengukur kompetensi pendidik dalam pemanfaatan media pembelajaran (Miftah, 2013).



Gambar 1. Tampilan Game Educaplay

Educaplay merupakan platform daring yang menyediakan beragam aktivitas interaktif, seperti permainan edukatif, kuis, dan teka-teki. Pemanfaatan media tersebut berpotensi meningkatkan konsentrasi peserta didik, menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif, serta memotivasi semangat belajar mereka (Anggara et al., 2021). Dalam menerapkan media tersebut, persiapan implementasi meliputi pengembangan media berbasis Educaplay serta penyediaan perangkat pendukung berupa Handphone, komputer, jaringan internet, dan proyektor LCD. Dengan demikian, perancangan media menjadi aspek fundamental. Oleh sebab itu, peneliti menempuh sejumlah tahapan sistematis dalam perencanaan sebelum menerapkan media Educaplay dalam pembelajaran.

Berdasarkan data penelitian yang dikumpulkan dari siswa kelas VIII di MTs N 2 Kudus, platform Educaplay dapat digunakan untuk memotivasi siswa karena menyediakan permainan kuis yang menarik. Materi pelajaran bahasa Arab disajikan dalam bentuk permainan kuis di situs web Educaplay. Platform ini digunakan untuk mengulang materi yang telah diajarkan oleh pendidik, sehingga memperkuat daya ingat siswa.

Fasilitas dan infrastruktur pendidikan merupakan sekumpulan peralatan dan fasilitas yang digunakan sekolah dan guru untuk mendukung proses pendidikan dan pembelajaran (Nasrudin & Maryadi, 2019). Dari penelitian di kelas VIII MTs N 2 Kudus dibuktikan bahwa dalam menyajikan games memerlukan perangkat yang kompatibel, seperti handphone, laptop, koneksi internet, monitor LCD, dan proyektor.

Pemilihan media pembelajaran memerlukan kriteria yang tepat dan persiapan matang dari pendidik dan siswa agar capaian pembelajaran terpenuhi secara optimal. Peran guru mencakup pengetahuan dan kemampuan memilih media yang sesuai dengan tujuan, dan peserta didik perlu dipersiapkan agar dapat berinteraksi dengan media yang digunakan (Miftah & Rokhman, 2022).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas Bahasa Arab kelas VIII di MTs N 2 Kudus, persiapan yang diperlukan untuk menerapkan platform Educaplay meliputi penggunaan laptop, koneksi internet, dan proyektor LCD. Para siswa diharuskan membawa buku pelajaran Bahasa Arab mereka dan mengikuti petunjuk dari peneliti.

Peneliti meminta para siswa untuk menyalakan ponsel mereka dan membuka situs web Educaplay. Pada tahap ini, para siswa menyalin tautan yang diberikan oleh guru dan memasukkannya ke situs web Educaplay. Kemudian, para siswa memasukkan nama kelompok mereka ke situs web Educaplay. Siswa hanya memiliki waktu 20 detik untuk menjawab setiap pertanyaan. Kuis ini terdiri dari 15 pertanyaan tentang tata bahasa Arab, khususnya konsep “Jam.” Pada tahap penutup ini, guru mengumumkan kelompok yang memperoleh skor tertinggi di antara semua kelompok. Educaplay langsung menampilkan skor siswa, yang membantu menjaga keterlibatan dan antusiasme mereka terhadap pelajaran.

Oleh karena, itu perencanaan penerapan media gamifikasi berbasis Educaplay pada pembelajaran bahasa Arab di MTs N 2 Kudus yang perlu disiapkan yaitu pembuatan *quiz* di web

Educaplay yang menarik sehingga para siswa antusias untuk ikut serta dalam pelajaran. Selain itu, fasilitas dan peralatan seperti koneksi internet, laptop, handphone, dan proyektor LCD. Pada penerapannya peserta didik menggunakan HP seadanya milik sendiri.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif. Dengan media yang tepat, materi dapat disajikan secara lebih menarik, sehingga meningkatkan pemahaman siswa. Media tersebut, dirancang dengan baik dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak melalui representasi visual, audio, dan interaktif (Fadilah et al., 2023).

Educaplay bukan sekadar alat pembelajaran, melainkan sebuah ekosistem pendidikan inovatif yang memadukan permainan, teknologi, dan pendekatan pedagogis modern. Arsitektur platform ini dirancang untuk menciptakan ruang kolaboratif di mana siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri.

Melalui desain antarmuka intuitif, mekanisme permainan yang menarik, dan konten yang disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak-anak, Educaplay berhasil mengubah tantangan belajar menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bermakna (Subagio & Solikhah, 2024).

Dalam penelitian tentang penerapan media gamifikasi berbasis Educaplay dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs N 2 Kudus, permainan ini menyediakan pilihan jenis soal, pemilihan jawaban, serta batas waktu untuk menjawab soal. Jawaban ditampilkan dalam bentuk gambar dan warna. Siswa hanya dapat memilih warna atau gambar untuk menjawab. Keunggulan media ini adalah dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam berpartisipasi dalam pembelajaran dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif. Permainan ini terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa terkait materi yang disampaikan oleh guru. Waktu yang dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan sangat memengaruhi skor, sehingga siswa berusaha untuk menjadi yang terbaik dalam permainan kuis ini.

Pada tahap implementasi media Educaplay, dilakukan beberapa langkah. Langkah pertama dalam menggunakan media ini adalah menyiapkan perangkat yang diperlukan, seperti ponsel pintar, laptop, dan koneksi internet. Educaplay tersedia dalam bentuk aplikasi dan dapat diunduh secara gratis dari Google Play Store. Setiap pertanyaan memiliki nilai poin yang berbeda-beda; semakin cepat seorang siswa menjawab, semakin banyak

poin yang diperolehnya. Skor tertinggi ditampilkan sehingga setiap siswa dapat melihat skornya masing-masing.

Dari data penelitian pada penerapan media gamifikasi berbasis Educaplay peneliti mensortir menjadi kelompok-kelompok yang terdiri dari 5 dan 6 siswa. Selanjutnya, dijelaskan mengenai materi dan petunjuk penggunaan kuis di situs web Educaplay.



Gambar 2. Praktik Game Educaplay

Setiap kelompok bersaing dengan kelompok lain untuk meraih skor tertinggi. Pengalaman belajar yang dibalut dalam bentuk permainan ini, yang menggunakan Educaplay, mendorong siswa untuk berperan aktif dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya.

Adapun kelebihan dari Educaplay diantaranya yaitu Media interaktif dapat menarik perhatian siswa dan memperluas fokus baik saat belajar individu maupun kelompok, dapat meningkatkan peluang belajar serta pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Dengan memanfaatkan media interaktif, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang sulit dicapai melalui metode lain. Hal ini dapat membantu meningkatkan kemampuan belajar siswa, dan media interaktif dapat mengurangi verbalisme, yaitu kesadaran bahwa siswa tidak benar-benar memperhatikan materi yang dipelajari.

Sedangkan kelemahan dari Educaplay di antaranya yaitu Untuk dapat memanfaatkan fasilitas yang terbaru, perlu memiliki akun premium dan penggunaan perangkat dalam proses belajar mengajar mengharuskan guru untuk lebih teliti dalam mengawasi agar perangkat tidak disalahgunakan oleh para pelajar.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data penelitian diperoleh kesimpulan yaitu Perencanaan Penerapan Media Gamifikasi Berbasis Educaplay di MTsN 2 Kudus yaitu peneliti menerapkan gamifikasi di ruang kelas VIII. Perencanaan ini meliputi pembuatan soal di Educaplay yang menrik dan menyiapkan sarana dan

prasarana seperti HP, Laptop, LCD, Proyektor, dan koneksi internet dan Penerapan media gamifikasi berbasis Educaplay ini peneliti menampilkan *quiz* Educaplay. Hasilnya, peserta didik menjadi antusias dan suasana kelas menjadi lebih aktif.

Saran yang dapat diajukan berdasarkan peneltian tersebut yaitu temuan penelitian ini diharapkan mampu memotivasi para guru untuk terus menggali pengetahuan dan memperluas perspektif tentang media pembelajaran, sehingga dapat memperlancar proses pembelajaran. Selanjutnya, penelitian ini diharapkan agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang memuaskan dan meningkatkan antusiasme mereka dalam mengikuti pelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Dengan rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak sponsor atas dukungan dan kontribusi pendanaan yang diberikan. Dalam banyak kasus, ucapan terima kasih ditujukan kepada sponsor serta dukungan finansial yang memungkinkan penyusunan penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

Daftar Pustaka

Anggara, R., Putri, D., & Suryani, A. (2021). Pemanfaatan Media Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *12*(2), 98–107.

Ariani, N., Sari, M., Ghani, H. N., & Aziz, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajran Game Edukasi Berbasis Wordwall dan Educaplay dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IX di MTs Hidayatul Muhajirin. *Jurnal Motivasi Pendidikan Dan Bahasa,2*(4),01–14. https://doi.org/10.59581/jmpb-widyakarya.v2i4.4126

Arsyad, A. (2019). *Buku Media Pembelajaran*. Rajawali Press.

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(2), 1–17.

Lestari, H., Fitriani, Y., & Fuji Lestari, R. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Berbasis Teknologi Educaplay Pada Siswa Kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *2*(3), 22–31.

Lutfiyatun, E. (2021). Gamifikasi Bahasa Arab dengan model blended learning. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, *6*(2), 117–128.

Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, *1*(2), 95–105.

Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *1*(4), 412–420.

Nasrudin, N., & Maryadi, M. (2019). Manajemen sarana dan prasarana pendidikan dalam

pembelajaran di SD. *Manajemen Pendidikan*, *13*(2), 15–23.

Pamungkas, S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz. *Majalah Lontar*, *32*(2), 57–68.

Rahayu, R. P., & Wirza, Y. (2020). Teachers' perception of online learning during pandemic covid-19. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, *20*(3), 392–406.

Subagio, A., & Solikhah, N. (2024). Pendekatan Eduplay Pada Fasilitas Pembelajaran Sekolah Dasar Di Bojong Baru, Kabupaten Bogor. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, *6*(1), 373–386.
https://doi.org/10.24912/stupa.v6i1.27484

Syaifullah, M. (2016). Pembelajaran kooperatif tipe make a match dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab santri TPA Al-Barokah Hadimulyo Timur Metro Pusat. *At-Ta'dib*, *11*(2).