INSANTARA: Jurnal Pengabdian Masyarakat
https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/insantara
Vol. 1, No. 1, Juli 2026

Penerapan Metode Permainan Bahasa (*Language Games*) dalam Pengenalan Bahasa Arab di SD Negeri 47 UNRA

Nur Anisya Putri[1]✉, Laely Yuliani Said[2]
[1,2]Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar
✉*Penulis Korespondensi*: 40100122127@uin-alauddin.ac.id

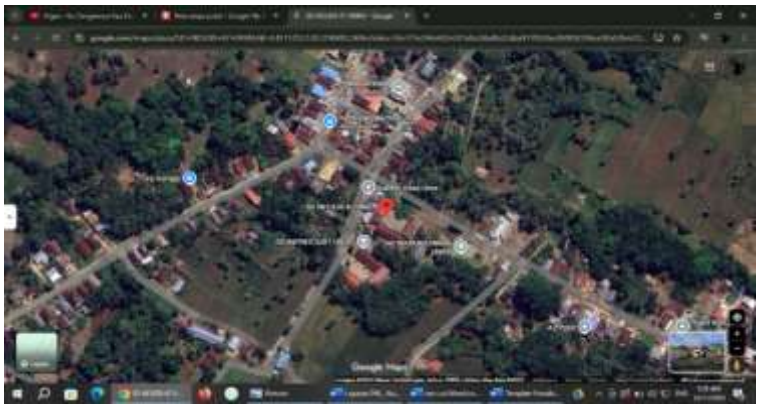
Riwayat Artikel:
Tanggal diterima: 5 Mei 2026
Tanggal direvisi: 10 Juni 2026
Tanggal disetujui: 2 Juli 2026

Abstrak: Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan kosakata dasar bahasa Arab kepada siswa di SD Negeri 47 Unra dengan menerapkan metode permainan bahasa (language games). Upaya ini dijalankan guna mengatasi keterbatasan sumber daya pembelajaran, motivasi belajar yang rendah, serta belum tersedianya model pengajaran bahasa Arab yang menarik di lingkungan sekolah. Kegiatan tersebut mencakup fase persiapan, sesi pembelajaran interaktif yang berbasis permainan, bimbingan bagi guru, serta tahap evaluasi. Pemanfaatan flashcard, permainan tebak gambar, dan aktivitas mencocokkan kata telah terbukti mampu meningkatkan semangat, keterlibatan, serta kepercayaan diri siswa dalam mengucapkan kosakata Arab yang sederhana. Guru pun mendapatkan pendekatan praktis untuk mendukung pengajaran bahasa Arab secara kreatif dan berkelanjutan. Program ini membuktikan bahwa metode language games efektif dalam memperkuat kemampuan dasar bahasa Arab pada anak-anak sekolah dasar.

Kata Kunci: Pembelajaran bahasa Arab, permainan bahasa, sekolah dasar, pengabdian masyarakat, kosakata dasar.

Pendahuluan

SD Negeri 47 Unra merupakan Lembaga Pendidikan dasar milik pemerintah yang berada di Desa Unra, Kecamatan Awangpone, Kabupaten Bone, Provinsi Sulawesi Selatan. Didirikan pada tanggal 31 Desember 1979, sekolah ini beroperasi di bawah pengawasan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Dengan pengalaman lebih dari empat puluh tahun, institusi ini memainkan peran penting dalam memberikan pendidikan dasar kepada warga setempat, khususnya dalam membangun kemampuan literasi dasar dan membentuk karakter siswa. Kedudukannya yang strategis di tengah desa membuatnya menjadi salah satu titik kegiatan pendidikan yang sangat diperlukan oleh masyarakat di sekitarnya.



Gambar 1. Lokasi Program Pengabdian

Sebagai sekolah yang berkembang di daerah pedesaan, profil tenaga pengajar di SD Negeri 47 Unra menunjukkan tingkat kemampuan yang cukup memadai. Menurut data internal sekolah, sekitar 82% guru memiliki gelar sarjana (S1), 9% berijazah diploma dua (D2), dan 9% lainnya berijazah sekolah menengah atas (SMA) (Tim Penyusun, 2024). Komposisi ini mencerminkan adanya sumber daya manusia yang berkompeten untuk menjalankan proses pembelajaran yang inovatif, dengan dukungan penguasaan teknologi informasi yang cukup. Kapasitas ini menjadi aset berharga bagi sekolah dalam mengimplementasikan metode pengajaran modern, seperti pemanfaatan media digital dan interaktif yang dapat memperbaiki efektivitas interaksi antara pendidik dan peserta didik**.** Berikut bagan struktur organisasi sekolah:

	Struktur Organisasi SD Negeri 47 Unra	
	Kepala Sekolah	
	Iswan, S. Pd	
Dewan Komite	**Tata Usaha**	**Unit Perpustakaan**
Muh. Yusuf, SE.	Risdayanti, S. Pd	Murasyida
	Guru	
	Guru Kelas l Harbiana, S. Pd.I	
	Guru Kelas ll Mardiana, S. Pd	
	Guru Kelas lll Darmiati, S. Pd	
	Guru Kelas lV Ardiana, S. Pd	
	Guru Kelas V Asniar, S. Pd	

Guru Kelas Vl
Yusnania, S. Pd
Guru Agama
Hermawati, S. Ag.

Secara infrastruktur, SD Negeri 47 Unra memiliki fasilitas yang cukup lengkap untuk mendukung proses pembelajaran. Sekolah ini memiliki 6 ruang kelas, 1 ruang guru/kantor, 1 ruang literasi, 1 ruang UKS, 1 perpustakaan, 1 lapangan, 2 toilet, dan 1 gudang yang berfungsi sebagai penyimpanan sarana pendukung pembelajaran. Ketersediaan ruang dan sarana tersebut merupakan potensi besar untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang variatif, termasuk kegiatan kreatif seperti permainan bahasa (*language games*) dalam pengenalan bahasa Arab.

Sekolah berdiri di atas lahan seluas 1.680 m², dengan batas wilayah yang berdekatan langsung dengan kantor Desa Unra, SD Inpres 5/81 Unra, serta MI Ibadurrahman Unra. Pemanfaatan lahan difokuskan pada ruang kelas, area literasi, halaman sekolah, serta lapangan sebagai pusat aktivitas fisik dan pembelajaran luar kelas. Penataan ruang yang tersedia memungkinkan sekolah menyelenggarakan kegiatan yang beragam baik akademik maupun non akademik secara efektif. Pemanfaatan fasilitas pendukung seperti internet, ruang literasi, dan perpustakaan juga berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran terutama dalam mendukung inovasi metode belajar berbasis teknologi dan permainan edukatif.

Visi dan misi UPT SD Negeri 47 Unra berorientasi pada pembentukan peserta didik yang berakhlak mulia, berprestasi, dan siap bersaing di masa depan. Secara singkat, tujuan sekolah antara lain:

1). Membentuk peserta didik yang mampu mengamalkan ajaran agama;

2). Meraih prestasi akademik dan non akademik minimal tingkat kabupaten;

3). Menguasai dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi;

4). Menjadi sekolah pelopor dan penggerak di lingkungan masyarakat;

5). Menjadi sekolah yang diminati masyarakat.

Tujuan tersebut sejalan dengan kebutuhan sekolah untuk menghadirkan pembelajaran yang kreatif, adaptif, dan mampu mendorong tumbuhnya minat belajar siswa termasuk dalam pengenalan bahasa asing seperti bahasa Arab.

Lokasi Sekolah yang berada di wilayah pedesaan dengan mayoritas masyarakat berprofesi sebagai petani turut mempengaruhi latar belakang ekonomi dan motivasi belajar peserta didik. Kondisi sosial tersebut menciptakan keragaman kemampuan, minat, dan kesiapan belajar siswa. Sekolah dituntut untuk menerapkan metode pembelajaran yang beragam, menyenangkan, dan mudah dipahami terutama dalam pengenalan materi yang dianggap baru oleh peserta didik, seperti bahasa Arab. Oleh karena itu, penerapan metode permainan bahasa (*language games*) menjadi salah satu alternatif strategis untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab secara efektif.

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan wujud dari pelaksanaan tanggung jawab mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Arab UIN Alauddin Makassar untuk berkontribusi secara konkret kepada masyarakat melalui program pendidikan. Dalam kegiatan ini, mahasiswa bertindak sebagai fasilitator, motivator, serta pendamping sepanjang tahap perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif. Program tersebut menekankan pada pembelajaran bahasa Arab tingkat dasar dengan menggunakan teknik permainan bahasa (*language games*) yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Sasaran utama dalam kegiatan pengabdian ini mencakup semua siswa SD Negeri 47 Unra, yang berjumlah 50 orang, dari kelas I sampai kelas VI. Para siswa ini berasal dari lingkungan sosial yang mayoritas, dengan 92% orang tua mereka bekerja sebagai petani, sehingga sebagian besar memiliki kondisi ekonomi menengah hingga bawah. Hal ini berdampak pada variasi kemampuan belajar, tingkat motivasi, dan ketersediaan akses terhadap bahan ajar tambahan di luar lingkungan sekolah. Oleh karena itu, siswa memerlukan metode pengajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan menarik untuk dapat menguasai materi baru, termasuk pengenalan bahasa Arab.

Sebagai lembaga pendidikan yang terletak di tengah desa dan berfungsi sebagai penyedia layanan dasar bagi warga sekitar, SD Negeri 47 Unra berkewajiban untuk menumbuhkan nilai-nilai keislaman serta kemampuan literasi bahasa Arab secara bertahap. Pada kenyataannya, pengajaran bahasa Arab belum dimasukkan secara resmi ke dalam kurikulum dan masih sebatas pada pengenalan huruf hijaiyah dalam mata pelajaran agama. Keterbatasan media pendukung, frekuensi latihan yang rendah, serta kurangnya teknik pembelajaran yang menarik menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dan mengalami keterbatasan dalam penguasaan kosakata sederhana.

Dalam kegiatan pengabdian ini, mahasiswa berusaha memperkenalkan pendekatan pembelajaran yang efisien dan fokus pada pengalaman belajar yang menyenangkan. Teknik permainan bahasa dipilih karena cocok dengan tahap perkembangan anak usia sekolah dasar, yang belajar melalui kegiatan, bermain, dan interaksi sosial (Fadilah and Depalina, 2025). Melalui metode tersebut, siswa tidak hanya dikenalkan dengan kosakata dasar bahasa Arab, tetapi juga dibimbing untuk menghafal, melafalkan, serta menerapkan kosakata dalam situasi sederhana dengan cara yang alami. Lebih lanjut, program ini bertujuan untuk membangun kepercayaan diri, meningkatkan semangat belajar, dan menciptakan pandangan positif terhadap pengajaran bahasa Arab sejak usia dini.

1) Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

a. Pada tahap awal, tim mahasiswa melakukan koordinasi dengan pihak kampus untuk pengurusan izin kegiatan, penetapan lokasi pengabdian, serta penyusunan rencana kerja. Mahasiswa juga menyiapkan perangkat pembelajaran seperti modul permainan bahasa, media kartu kosakata, dan instrumen observasi yang akan digunakan selama kegiatan berlangsung.

b. Mahasiswa diperkenalkan secara langsung dengan lingkungan UPT SD Negeri 47 Unra, termasuk struktur organisasi sekolah, kondisi sarana prasarana, serta karakteristik peserta didik. Pada tahap ini, tim juga memperoleh gambaran mengenai kebutuhan pembelajaran bahasa Arab di sekolah sehingga strategi yang disusun dapat disesuaikan dengan konteks lapangan.



Gambar 2. Pengenalan Sekolah dan Siswa

c. Pada fase inti kegiatan, mahasiswa melaksanakan pengenalan bahasa Arab melalui metode permainan bahasa.



Gambar 2. Permainan mencocokkan kosakata

Aktivitas dilakukan di dalam kelas melalui sesi-sesi interaktif seperti *flashcard games*, tebak gambar, permainan mencocokkan kosakata, serta kegiatan gerak berbahasa. Siswa dilibatkan secara aktif, sementara guru berperan sebagai pendamping. Selain itu, mahasiswa juga memberikan bimbingan kepada guru mengenai cara menggunakan media pembelajaran dan bagaimana mengadaptasi permainan bahasa untuk kegiatan belajar berikutnya.



Gambar 2. Permainan Bahasa Komunikatif

d. Setelah seluruh kegiatan selesai, dilakukan evaluasi untuk menilai efektivitas metode yang digunakan melalui pengamatan terhadap antusiasme siswa, penguasaan kosakata dasar, serta umpan balik dari guru. Seluruh hasil temuan, dokumentasi, dan refleksi kegiatan disusun secara sistematis dalam bentuk laporan akhir pengabdian.

2) Metode Pendekatan yang Ditawarkan

a. Pendekatan partisipatif, yaitu melibatkan siswa secara aktif dalam setiap permainan dan aktivitas pembelajaran (Mulyana et al., 2024).

b. Pendekatan kontekstual, yaitu pemilihan kosakata yang dekat dengan kehidupan siswa seperti benda kelas, warna, dan anggota tubuh (Ling and Aziz, 2022).

c. Pendekatan permainan bahasa, karena game-based learning terbukti efektif meningkatkan memori, motivasi, dan keterlibatan siswa (Palupi and Suaedi, 2025).

Pendekatan ini dipilih untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa mampu mengenal kosakata Arab dengan lebih cepat dan merasa percaya diri untuk menggunakannya.

3) Partisipasi Mitra

SD Negeri 47 Unra turut berperan aktif sebagai mitra dengan memberikan dukungan administratif, menyediakan tempat kegiatan, serta mendukung guru dalam setiap tahap pembelajaran. Para guru kelas berkontribusi dengan mengorganisir siswa, membantu jalannya permainan, dan memantau pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh tim pengabdian. Siswa-siswa terlibat sebagai peserta utama yang mengikuti semua rangkaian aktivitas permainan bahasa. Kolaborasi ini menjamin agar program dapat dilaksanakan dengan efektif dan sesuai dengan keperluan sekolah.

a. Lokasi Pengabdian kepada Masyarakat

Kegiatan Pengabdian dilaksanakan di SD Negeri 47 Unra, tepat di Dusun Tallimpoe Desa Unra, Kecamatan Awagpone, Kabupaten Bone, Provinsi Sulawesi Selatan.

b. Permasalahan Mitra

SD Negeri 47 Unra mengalami sejumlah tantangan dalam memperkenalkan bahasa Arab kepada siswa. Pertama, Pengajaran bahasa Arab belum dilakukan secara sistematis dan hanya muncul dalam materi pendidikan Agama Islam, sehingga siswa kurang memiliki peluang untuk mempelajari kosa kata dasar dengan teratur. Kedua, sekolah masih kekurangan alat bantu pembelajaran seperti kartu kosakata, benda peraga visual, atau sarana interaktif yang dapat mendukung proses pengenalan bahasa Arab. Ketiga, semangat belajar siswa terhadap bahasa Arab masih rendah karena pendekatan pembelajaran yang cenderung klasik dan belum disesuaikan dengan ciri khas anak usia sekolah dasar. Dengan mempertimbangakan masalah-masalah tersebut, dibutuhkan suatu program pengabdian yang mampu menyajikan pembelajaran bahasa Arab yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dicerna oleh siswa.

c. Masa Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini berlangsung dari Tanggal 29 September- 12 November 2025.

Hasil

Mahasiswa pengabdian menawarkan solusi yang berkesinambungan untuk mengatasi keterbatasan pembelajaran bahasa Arab di SD Negeri 47 Unra. Solusi tersebut sebagai berikut:

1) Pengembangan media pembelajaran Interaktif dan Kontekstual (Uliyah and Isnawati, 2019). Upaya ini menciptakan modul pembelajaran berbasis permainan bahasa (*language games*) yang relevan dengan konteks siswa. Modul ini mencakup berbagai aktivitas singkat, seperti permainan kartu kilat *(flashcard games),* mencocokkan kata *(matching words)*, menebak gambar *(picture guessing*), serta lagu-lagu tematik. Setiap permainan dilengkapi dengan komponen penting seperti tujuan pembelajaran, estimasi durasi, dan metode penilaian sederhana. Hal ini memastikan bahwa modul dapat segera diimplementasikan oleh guru dalam satu sesi pertemuan kelas. Berdasarkan pengalaman sebelumnya, penggunaan kartu kilat (*flashcard*) dan permainan edukatif sederhana terbukti ampuh dalam mempercepat penguasaan kosa kata (*mufrodat*) pada tingkat siswa dasar (Uliyah and Isnawati, 2019).
2) Integrasi Paparan Bahasa Singkat dalam Rutinitas Sekolah. Solusi ini berfokus pada pemanfaatan waktu luang dan jadwal harian sekolah untuk menyelenggarakan paparan bahasa secara berkala dan singkat. Kegiatan ini mencakup salam dalam bahasa Arab, pembacaan doa pendek, nyanyian kosakata selama kegiatan apel pagi, atau pemasangan "kata hari ini" pada papan literasi sekolah. Upaya-upaya ini berperan membangun kebiasaan berbahasa dan secara signifikan memperluas frekuensi siswa mengucapkan kosa kata di luar jam pelajaran formal. Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara setelah penerapan program intensif (Aini and Listiana, 2025).
3) Penyediaan Media dan Template Digital untuk Keberlanjutan Program. penyediaan luaran berupa media lengkap untuk diserahkan kepada pihak sekolah, guna menjamin keberlanjutan program. Paket ini meliputi media cetak (kartu kilat, modul permainan, lembar kerja) dan juga templat digital yang mudah diakses (menggunakan platform

seperti Wordwall atau Quizizz). Semua solusi yang diajukan dirancang dengan prinsip biaya rendah, kemudahan replikasi, dan kemampuan evaluasi melalui observasi partisipatif dan tes kosakata sebelum dan sesudah intervensi (Atisyah and Ilmiani, 2024).

Melalui sinergi antara pengembangan media, pelatihan guru, integrasi ke dalam rutinitas harian, dan kegiatan berbasis imersi, program ini menargetkan peningkatan signifikan dalam motivasi siswa, frekuensi penggunaan, dan penguasaan kosa kata dasar bahasa Arab di SD Negeri 47 Unra.

a. Evaluasi Pelaksanaan Program

Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama kegiatan berlangsung melalui pengamatan keaktifan siswa, kemampuan menyebutkan kosakata, serta respon mereka terhadap permainan. Evaluasi sumatif dilakukan pada akhir kegiatan melalui penilaian sederhana terkait penguasaan kosakata dan umpan balik guru mengenai perubahan motivasi belajar siswa. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Arab melalui permainan.

b. Luaran Pengabdian

Program pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SD Negeri 47 Unra menghasilkan beberapa luaran yang memberikan kontribusi langsung kepada peserta didik, guru, dan sekolah. Luaran utama program ini adalah meningkatnya pengenalan kosakata bahasa Arab dasar pada peserta didik melalui metode permainan bahasa (*language games*). Siswa menunjukkan peningkatan minat, keberanian mengucapkan kosakata, serta keterlibatan yang lebih tinggi selama proses pembelajaran. Penggunaan permainan seperti *flashcard games*, *matching words*, dan tebak gambar terbukti membuat suasana pembelajaran lebih interaktif dan mudah dipahami oleh anak usia sekolah dasar.

Selain peningkatan kemampuan siswa, program ini juga menghasilkan media pembelajaran sederhana berupa kartu kosakata, lembar aktivitas, serta modul permainan yang dapat digunakan kembali oleh guru dalam kegiatan pembelajaran berikutnya. Media ini menjadi aset sekolah yang dapat memperkaya variasi metode pengajaran, terutama dalam materi linguistik dasar.

Jika dilihat dari sisi guru, program ini memberikan luaran berupa peningkatan wawasan dan keterampilan edukatif, khususnya dalam penggunaan teknik permainan bahasa untuk mengajarkan materi yang dianggap sulit. Guru memperoleh contoh konkret mengenai cara mengelola kelas, mengadaptasi media sederhana, serta menerapkan metode pembelajaran kreatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Pendampingan langsung selama kegiatan berlangsung memberi guru pengalaman praktik yang dapat diterapkan secara mandiri setelah program selesai.

Selain itu, program ini turut memperkuat kerja sama antara Jurusan Bahasa dan Sastra Arab UIN Alauddin Makassar dan pihak sekolah. Kolaborasi ini membuka peluang pengembangan kegiatan lanjutan di bidang literasi bahasa Arab, pengembangan media pembelajaran, dan pelatihan guru di masa mendatang. Dengan demikian, program pengabdian

ini tidak hanya memberikan dampak jangka pendek, tetapi juga memberikan model pembelajaran yang dapat direplikasi dan berpotensi dikembangkan menjadi program berkelanjutan di sekolah.

Diskusi

Temuan program ini memperkuat kajian yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) efektif meningkatkan memori, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam belajar bahasa (Palupi and Suaedi 2025). Peningkatan keberanian siswa SD Negeri 47 Unra dalam mengucapkan kosakata Arab setelah mengikuti sesi flashcard games, tebak gambar, dan mencocokkan kata sejalan dengan hasil kajian bahwa strategi permainan berkontribusi signifikan terhadap penguasaan kosakata pada pembelajar usia sekolah dasar. Hal ini menegaskan bahwa unsur bermain bukan sekadar selingan, melainkan strategi pedagogis yang mampu menurunkan hambatan afektif siswa terhadap bahasa yang dianggap baru dan sulit.

Efektivitas media kartu kilat (*flashcard*) yang teramati selama kegiatan juga konsisten dengan temuan bahwa permainan edukatif sederhana mempercepat penguasaan mufrodat pada siswa sekolah dasar (Uliyah and Isnawati 2019). Keberhasilan ini tidak terlepas dari pemilihan pendekatan kontekstual dan partisipatif, yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dan menghubungkan kosakata baru dengan benda-benda serta pengalaman yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka (Mulyana et al. 2024). Pendekatan ini relevan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang cenderung belajar melalui kegiatan, bermain, dan interaksi sosial (Fadilah and Depalina 2025), sehingga penyampaian materi melalui permainan lebih mudah diterima dibandingkan metode ceramah atau hafalan konvensional.

Penyediaan media cetak sekaligus template digital sebagaimana disarankan dalam pendampingan berbasis game edukatif digital (Atisyah and Ilmiani 2024) memberi peluang bagi guru dari sisi keberlanjutan untuk terus menggunakan dan mengembangkan metode ini secara mandiri setelah program pengabdian berakhir. Namun demikian, durasi pelaksanaan yang relatif singkat (29 September-12 November 2025) dan instrumen evaluasi yang masih bersifat sederhana menjadi keterbatasan dalam mengukur dampak jangka panjang terhadap penguasaan kosakata siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan lanjutan serta evaluasi yang lebih terstruktur agar peningkatan motivasi dan keterampilan berbahasa Arab yang telah dicapai dapat terus berkembang secara berkelanjutan.

Kesimpulan

Program pengabdian masyarakat ini telah berhasil meningkatkan minat serta pemahaman mendasar siswa di SD Negeri 47 Unra mengenai bahasa Arab dengan menggunakan metode (*language games*) yang bersifat interaktif. Pendekatan tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan lebih mudah diterima oleh para peserta didik. Di samping itu, para guru mendapatkan pilihan strategi pengajaran yang inovatif dan praktis untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar selanjutnya. Program ini juga memberikan kontribusi positif bagi sekolah melalui penyediaan media pembelajaran, modul, dan evaluasi yang dapat digunakan secara berkelanjutan**.**

Daftar Pustaka

Aini, Nur, and Heni Listiana. 2025. “Assessing Arabic Learning through a Game-Based Evaluation Tool for Year One Primary School Students.” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 3(1):3021–7076.

Atisyah, Nur, and Aulia Mustika Ilmiani. 2024. “Pendampingan Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Game Edukatif Quizizz Di Sekolah MTsN 1 Kota Palangka Raya.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa* 2(10):4435–40. doi:https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i10.1697.

Fadilah, Nurul, and Syamsiah Depalina. 2025. “Peran Permainan Interaktif Dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini.” *Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 2(5):1–11. doi:https://doi.org/10.62383/aliansi.v2i5.1161.

Ling, Ngu Sze, and Azlina Abdu Aziz. 2022. “The Effectiveness of Game-Based Learning Strategies on Primary ESL Learners’ Vocabulary Learning.” *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Developmen* 11(2):845–60. doi:https://doi.org/10.6007/IJARPED/v11-i2/13266.

Mulyana, Irgi Iksan, Hilma Shofiyah, Dani Komara, and Burhan Hambali. 2024. “Strategi Pembelajaran Aktif Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Pendidikan Jasmani Dan Olahraga.” *Jurnal Ilmiah Spirit* 24(2):112–20. doi:10.36728/jis.v24i2.3611.

Palupi, Sucitra Risa, and Hasan Suaedi. 2025. “Model Pembelajaran Berbasis Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Memfasilitasi Pembelajaran Aktif Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Jember Pada Materi Unsur Intrinsik Cerita Pendek.” 9(2):13123–31. doi:https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.26922.

Tim Penyusun. 2024. *Kurikulum Satuan Pendidikan UPT SD Negeri 47 Unra*. Bone: Dinas Pendidikan Kabupaten Bone.

Uliyah, Asnul, and Zakiyah Isnawati. 2019. “Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” 7(1):31. doi:https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375.