

Penggunaan permainan *make a match* sebagai media pembelajaran mufrodat bahasa arab di MTSN kota Batu

Shofiyah Risalatul Wahidah

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

e-mail: 220104110058@student.uin-malang.ac.id

Kata Kunci:

Make a match, media pembelajaran, inovatif mufrodat, bahasa arab, media interaktif

Keywords:

Make a match, learning media, innovative vocabulary, Arabic, interactive media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan permainan *Make a Match* sebagai media pembelajaran mufrodat Bahasa Arab di MTSN Kota Batu. Latar belakang penelitian didasarkan pada kebutuhan akan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, pemahaman, dan minat belajar siswa terhadap kosakata Bahasa Arab, yang selama ini cenderung diajarkan dengan pendekatan hafalan dan ceramah. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif melalui studi pustaka dan observasi lapangan. Inovasi yang dilakukan terletak pada bentuk permainan *Make a Match* yang tidak lagi menggunakan kartu, melainkan menyusun huruf acak menjadi sebuah kata, mencocokkannya dengan gambar (*clipping*), dan membuat kalimat berdasarkan kata tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, serta memperkuat penguasaan kosakata secara kontekstual. Siswa lebih aktif secara kognitif, sosial, dan motorik dalam setiap tahap kegiatan. Analisis teori pembelajaran aktif, konstruktivisme, dan multiple intelligences menunjukkan bahwa pendekatan ini selaras dengan prinsip pembelajaran modern yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif. Dengan demikian, *Make a Match* versi inovatif ini layak dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran mufrodat yang efektif dan aplikatif di tingkat madrasah tsanawiyah.

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of the *Make a Match* game as a learning medium for Arabic vocabulary (mufrodat) at MTSN Kota Batu. The research is motivated by the need for teaching methods that enhance students' engagement, understanding, and motivation in learning Arabic vocabulary, which is often taught using rote memorization and lecture-based approaches. This qualitative descriptive study combines literature review and field observation. The innovation lies in the modified form of the *Make a Match* game, which no longer uses cards, but instead involves arranging scrambled letters into words, matching them with pictures (*clippings*), and constructing sentences based on those words. The findings show that this game successfully creates an enjoyable learning atmosphere, increases student participation, and strengthens contextual vocabulary mastery. Students are cognitively, socially, and physically engaged in each activity phase. The analysis based on active learning theory, constructivism, and multiple intelligences indicates that this approach aligns with modern educational principles that position students as active participants in learning. Therefore, this innovative version of *Make a Match* is a viable and effective alternative learning media for teaching Arabic vocabulary at the junior high school level.



This is an open access article under the CC BY-NC-SA license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pendahuluan

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Meskipun demikian, guru tetap memegang peran penting sebagai fasilitator, pembimbing, dan penyampai informasi yang membantu terciptanya proses belajar yang bermakna (Al Haqiqy et al., 2024). Oleh sebab itu, pendekatan pembelajaran kontekstual yang berorientasi pada keaktifan siswa sangat dianjurkan agar siswa lebih terlibat secara langsung dan antusias dalam mengikuti Pelajaran (Amiruddin, 2014).

Salah satu model pembelajaran yang mendukung keaktifan tersebut adalah model *Make a Match*. Model ini merupakan strategi pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam aktivitas mencari pasangan kartu antara soal dan jawaban, atau kata dan maknanya. Siswa dituntut untuk berinteraksi, berpikir cepat, serta menyelesaikan tugas dalam batas waktu tertentu, sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan tidak monoton. Model ini dinilai efektif untuk meningkatkan motivasi belajar karena dikemas dalam bentuk permainan yang kompetitif namun tetap edukatif (Lathifa et al., 2024).

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, khususnya materi mufrodat (kosakata), penggunaan metode *Make a Match* sangat relevan. Kosakata merupakan komponen dasar yang harus dikuasai siswa sebelum melangkah pada keterampilan berbahasa lainnya. Sayangnya, pengajaran mufrodat sering kali dilakukan dengan cara yang kurang variatif, seperti hafalan sepihak dari guru kepada siswa, yang dapat menyebabkan kejemuhan, rendahnya partisipasi, dan menurunnya motivasi belajar (Ali et al., 2022).

Bahasa Arab sebagai bahasa ibadah sehari-hari, Bahasa Al-Qur'an dan bahasa internasional memiliki nilai penting untuk dipelajari. Meskipun memiliki karakteristik khusus, banyak kata dalam bahasa Arab memiliki struktur yang sederhana dan dapat dipahami dengan pendekatan yang tepat (Amiruddin, 2014; Amiruddin, 2024). Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran yang menyenangkan seperti *Make a Match* sangat tepat untuk memperkuat penguasaan mufrodat siswa, khususnya pada jenjang MTs yang secara usia masih menyukai kegiatan pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan (Juliani et al., 2021).

Melalui penelitian ini, penulis ingin mengkaji sejauh mana penggunaan permainan *Make a Match* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran mufrodat di MTsN Kota Batu, serta bagaimana model ini dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa terhadap bahasa Arab.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode ini dipilih karena sesuai untuk mengatasi permasalahan pembelajaran secara langsung di kelas dan memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan berkelanjutan melalui siklus tindakan (Santoso et al., 2019). Penelitian dilaksanakan di MTsN Kota Batu dan difokuskan pada upaya meningkatkan penguasaan

mufrodat bahasa Arab melalui penerapan permainan *Make a Match* yang telah dimodifikasi. Setiap siklus dalam PTK terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.(M. D. Utami et al., 2023)

Data dikumpulkan melalui observasi langsung, catatan lapangan, dokumentasi proses pembelajaran, serta wawancara informal dengan guru dan siswa. Peneliti juga mengamati secara langsung respons siswa terhadap kegiatan pembelajaran dan keterlibatan mereka dalam permainan. Pendekatan ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana metode *Make a Match* dapat meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman mufrodat siswa dalam konteks pembelajaran nyata. Dengan menggunakan metode PTK, penelitian ini tidak hanya menggambarkan proses, tetapi juga mengevaluasi dan merefleksikan dampak dari penggunaan media inovatif terhadap hasil belajar siswa.

Hasil dan Pembahasan

Gambaran Umum Pembelajaran Mufrodat Di MTsN Kota Batu

Pembelajaran Bahasa Arab di MTsN Kota Batu merupakan bagian penting dari kurikulum keagamaan yang bertujuan membekali siswa dengan kemampuan memahami bahasa Al-Qur'an dan teks-teks keislaman. Salah satu fokus utamanya adalah penguasaan mufrodat (kosakata), karena pemahaman terhadap kosakata merupakan dasar utama dalam mengembangkan keterampilan berbahasa, baik dalam membaca, menulis, berbicara, maupun menyimak (R. R. Utami et al., 2019). Secara umum, pembelajaran mufrodat dilaksanakan secara sistematis dan berjenjang sesuai dengan tingkat kelas, dengan tema-tema yang disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Dalam praktiknya, guru Bahasa Arab di MTsN Kota Batu umumnya menggunakan metode ceramah dan hafalan sebagai pendekatan utama dalam mengajarkan mufrodat. Guru menyampaikan sejumlah kosakata baru, menjelaskan arti dan penggunaannya, lalu meminta siswa untuk menghafalkannya. Setelah itu, biasanya diikuti dengan latihan-latihan sederhana berupa pertanyaan lisan atau tertulis dan sesekali telah disiapkan reward atau hadiah menyemangat (Maas et al., 2023). Meskipun metode ini dianggap praktis dan efisien, namun dalam jangka panjang dapat menimbulkan kejemuhan di kalangan siswa, karena minimnya aktivitas yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar.(Utama, 2023)

Selain metode hafalan, sebagian guru juga mencoba menerapkan pendekatan yang lebih komunikatif dan kontekstual, seperti menyisipkan gambar, menyanyikan lagu, atau menyusun kalimat dari kosakata yang diajarkan. Namun penerapan metode-metode ini belum merata dan seringkali hanya dilakukan pada saat-saat tertentu. Tantangan yang dihadapi guru dalam pembelajaran mufrodat antara lain adalah perbedaan kemampuan siswa dalam menyerap kosakata baru, serta kurangnya media pembelajaran yang variatif dan menarik bagi siswa. Hal ini mendorong perlunya inovasi dalam pembelajaran mufrodat agar siswa dapat belajar dengan lebih aktif dan menyenangkan.

Sebagai respon terhadap kondisi tersebut, peneliti mengembangkan sebuah inovasi media pembelajaran berbasis permainan yang disebut *Make a Match*, dengan pendekatan yang dimodifikasi dari model aslinya. Dalam Implementasinya model *Make a Match* ini dilakukan oleh peneliti di kelas 8J, yang merupakan salah satu kelas unggulan di MTsN Kota Batu. Siswa di kelas ini dikenal memiliki daya tangkap yang baik serta semangat belajar yang tinggi. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa aktivitas ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan penuh antusiasme. Siswa tampak lebih aktif, terlibat, dan mudah memahami mufrodat melalui rangkaian kegiatan yang bertahap namun saling terhubung. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Make a Match* versi ini sangat efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran mufrodat di tingkat madrasah tsanawiyah.

Penerapan Permainan Make A Match Dalam Pembelajaran Mufrodat

Pelaksanaan pembelajaran mufrodat melalui permainan *Make a Match* di MTsN Kota Batu dilakukan oleh peneliti secara langsung di kelas 8J, yang merupakan salah satu kelas unggulan di sekolah tersebut. Kelas ini dipilih karena memiliki karakteristik siswa yang cukup responsif dan kooperatif, sehingga cocok untuk diterapkan strategi pembelajaran berbasis permainan yang memerlukan interaksi kelompok dan keaktifan siswa. Pada awal pertemuan, guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran serta menjelaskan pentingnya penguasaan mufrodat dalam keterampilan berbahasa Arab. Siswa diberi pemahaman bahwa menguasai kosakata tidak hanya berguna untuk hafalan, tetapi juga menjadi landasan dalam membaca dan memahami teks-teks berbahasa Arab.



Gambar 1.1 Foto Bersama Siswa-Siswi Kelas VIII-J

Sumber: Arsip peneliti

Sebagai tahap awal, guru menuliskan mufrodat yang akan dipelajari pada papan tulis. Mufrodat tersebut sesuai dengan tema pelajaran hari itu, yang berkaitan dengan aktivitas keseharian siswa di sekolah. Guru mengucapkan setiap kata secara perlahan dan jelas, kemudian siswa menirukannya secara bersama-sama. Proses ini dilakukan secara berulang-ulang agar pelafalan dan hafalan siswa semakin kuat. Metode drilling

ini menjadi jembatan awal untuk mengenalkan bentuk kata dan bunyinya, sebelum siswa beralih ke tahap permainan. Observasi awal menunjukkan bahwa siswa cukup



antusias mengikuti kegiatan pelafalan bersama, namun antusiasme mereka meningkat lebih signifikan ketika permainan mulai diperkenalkan (Tambak, 2016)

Gambar 1.2 Proses Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab

Sumber: Arsip peneliti

Setelah semua mufrodat dikenalkan dan dihafalkan bersama, guru membentuk kelompok-kelompok kecil secara acak. Setiap kelompok terdiri dari 4–5 siswa. Guru kemudian menjelaskan aturan permainan *Make a Match* versi inovatif yang dirancang oleh peneliti. Permainan ini tidak menggunakan kartu seperti model klasiknya, melainkan soal dalam bentuk huruf-huruf acak yang ditampilkan melalui slide PowerPoint di layar proyektor. Tugas setiap kelompok adalah menyusun huruf-huruf tersebut menjadi sebuah kata yang benar (mufrodat yang telah dipelajari sebelumnya), kemudian mencocokkannya dengan gambar (klipping) yang tersedia di sekitar kelas. Setelah menemukan gambar yang sesuai, siswa melanjutkan dengan membuat kalimat sederhana menggunakan kata tersebut dan menuliskannya di papan tulis, sesekali yang tidak maju ke depan kelas diminta mengetik di smart phononya (Amiruddin et al., 2024).



Kalimat harus mencerminkan makna mufrodat dan konteks penggunaannya.

Gambar 1.3 Media klipping Gambar sebagai Media pembelajaran Make A Match

Sumber: Arsip peneliti

Dari hasil observasi lapangan, penerapan permainan ini menunjukkan respons yang sangat positif dari siswa. Mereka tampak lebih aktif, antusias, dan bersemangat dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Siswa tidak hanya bergerak secara fisik seperti berdiri, berjalan mencari gambar, menulis di papan, tetapi juga terlibat secara kognitif dan emosional. Diskusi dalam kelompok berlangsung hidup, mereka saling berbagi ide dan mendebatkan susunan huruf yang benar. Guru berperan sebagai fasilitator dan pengarah, memberikan bantuan seperlunya tanpa mendominasi proses belajar. Keterlibatan aktif siswa inilah yang menjadi indikator bahwa permainan *Make a Match* versi inovatif mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran mufrodat. Dengan demikian, permainan ini terbukti menjadi salah satu pendekatan yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab, khususnya bagi siswa tingkat menengah seperti di kelas 8J MTsN Kota Batu.

Dampak Penggunaan Make A Match Terhadap Penguasaan Mufrodat

Penerapan permainan *Make a Match* dengan pendekatan inovatif yang dirancang oleh peneliti terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap penguasaan mufrodat siswa kelas 8J di MTsN Kota Batu. Permainan ini tidak hanya menghadirkan variasi dalam proses belajar mengajar, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Beberapa indikator keberhasilan terlihat dari hasil observasi langsung di kelas, wawancara dengan guru, serta hasil aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung (M. D. Utami et al., 2023)

Pertama, siswa lebih mudah mengingat mufrodat karena proses belajarnya tidak terbatas pada metode hafalan semata. Melalui kegiatan menyusun huruf acak menjadi sebuah kata, siswa ditantang untuk berpikir dan mengingat struktur kosakata yang telah mereka pelajari. Proses ini memperkuat daya ingat karena mereka harus menyusun secara logis dan mengenali bentuk kata yang benar. Setelah berhasil menyusun kata, siswa mencari gambar yang relevan, yang kemudian memperkuat pemahaman makna kata tersebut melalui asosiasi visual. Dengan demikian, kosakata tidak hanya dihafal secara verbal, tetapi juga dikaitkan dengan konteks visual dan tematik yang konkret.

Kedua, partisipasi siswa dalam kelas meningkat secara signifikan, terutama saat sesi permainan berlangsung. Setiap siswa memiliki peran dalam kelompoknya, baik dalam menyusun huruf, mendiskusikan jawaban, memilih gambar, hingga menyusun kalimat. Kegiatan ini menuntut mereka untuk saling bekerja sama, bertukar ide, dan menyampaikan pendapat, yang berdampak pada peningkatan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi. Hal ini berbeda dengan metode konvensional yang cenderung satu arah dan membuat siswa pasif. Observasi menunjukkan bahwa siswa tampak lebih aktif bergerak, berdiskusi dengan semangat, dan menunjukkan ekspresi antusias saat menemukan jawaban yang benar.

Ketiga, suasana kelas menjadi lebih hidup dan dinamis. Interaksi antar siswa meningkat, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan memantau proses pembelajaran, sementara siswa mengambil peran utama dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok mereka. Proses belajar tidak lagi monoton, tetapi berubah menjadi

kegiatan yang menyenangkan dan penuh tantangan. Bahkan siswa yang biasanya pasif pun tampak lebih terlibat karena merasa tertarik dengan bentuk kegiatan yang menyerupai permainan.

Terakhir, wawancara dengan guru Bahasa Arab yang mendampingi proses pembelajaran menunjukkan bahwa model ini sangat membantu dalam menyampaikan materi mufrodat. Guru menyampaikan bahwa siswa menjadi lebih cepat tanggap, lebih mudah memahami arti kata, dan lebih aktif dalam kegiatan kelas. Selain itu, guru juga dapat lebih mudah mengidentifikasi siswa yang belum memahami materi dengan baik, karena dalam proses diskusi dan presentasi kalimat di papan tulis, terlihat dengan jelas siapa yang menguasai materi dan siapa yang belum. Hal ini memberikan ruang bagi guru untuk melakukan tindak lanjut pembelajaran yang lebih tepat sasaran.

Namun sedikit tidaknya permainan ini juga mempunyai kelemahan diantaranya adalah membutuhkan waktu yang relatif lebih lama dalam pelaksanaannya dibanding metode konvensional apalagi era covid 19 yang menuntut pembatasan sosial dan pembelajaran dituntut tetap terlaksana (Chik et al., 2022). Dalam praktek konvensional, guru harus mempersiapkan media secara detail dan mengatur alur permainan agar berjalan efektif. Selain itu, jika jumlah siswa dalam kelas cukup besar, permainan ini bisa menjadi kurang terkontrol, menyebabkan suasana kelas menjadi gaduh dan mengurangi fokus belajar. Tidak semua siswa juga memiliki kecepatan berpikir atau kemampuan sosial yang sama, sehingga ada kemungkinan beberapa siswa kurang aktif atau tertinggal dalam mengikuti permainan.

Secara keseluruhan, penerapan permainan *Make a Match* dalam bentuk inovatif ini mampu meningkatkan penguasaan mufrodat siswa baik dari segi hafalan, pemahaman makna, maupun penerapan dalam kalimat. Keaktifan siswa dalam setiap tahap kegiatan membuktikan bahwa metode ini layak diterapkan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dan menarik dalam pengajaran Bahasa Arab, khususnya kosakata.

Analisis Berdasarkan Teori

Berdasarkan teori pembelajaran aktif (*active learning*), proses belajar yang efektif adalah ketika siswa terlibat secara langsung dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi (Pramana et al., 2024) Model *Make a Match* yang diterapkan dalam pembelajaran mufrodat di MTsN Kota Batu selaras dengan prinsip ini. Dalam kegiatan permainan tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif menyusun huruf acak menjadi kata, mencocokkannya dengan gambar, dan membuat kalimat dari kata yang telah ditemukan. Aktivitas ini menciptakan suasana belajar yang memicu eksplorasi, pemikiran kritis, serta mendorong siswa untuk memaknai kosakata secara lebih kontekstual.

Teori konstruktivisme yang digagas oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky juga memberikan kerangka penting dalam menganalisis temuan ini. Menurut konstruktivisme, pembelajaran yang bermakna terjadi ketika siswa membangun pengetahuan sendiri melalui pengalaman dan interaksi sosial (Hamid et al., 2019). Dalam konteks ini, permainan *Make a Match* memberikan peluang kepada siswa untuk saling berdiskusi dalam kelompok, bertukar gagasan, dan menyepakati jawaban bersama. Proses tersebut mencerminkan *scaffolding* yakni dukungan belajar yang

muncul dari kerja sama antar teman sebaya, dimana menurut Vygotsky menjadi salah satu faktor penting dalam pencapaian *zone of proximal development* (ZPD) siswa (Salsabila & Muqowim, 2024).

Lebih lanjut, teori *Multiple Intelligences* dari Howard Gardner juga menguatkan relevansi metode ini. Permainan yang dirancang melibatkan kecerdasan linguistik (melalui penyusunan kata dan kalimat), kecerdasan visual-spasial (mengenali gambar yang sesuai), serta kecerdasan interpersonal (melalui kerja tim dan diskusi) (Kawakip, 2011). Variasi ini sangat penting karena tidak semua siswa memiliki gaya belajar yang sama. Dengan menggabungkan berbagai bentuk kecerdasan dalam satu kegiatan, *Make a Match* memberikan pengalaman belajar yang lebih inklusif dan merata bagi seluruh siswa (Rofiah, 2016).

Dengan mengacu pada berbagai teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan *Make a Match* bukan hanya sekadar media bermain, tetapi telah menjadi strategi pembelajaran yang efektif dan relevan dengan pendekatan pembelajaran modern. Selain meningkatkan penguasaan mufrodat, permainan ini juga menciptakan suasana kelas yang interaktif, dinamis, dan menyenangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa ketika guru mampu mengadaptasi metode pembelajaran dengan kebutuhan siswa dan konteks kelas, maka proses pembelajaran Bahasa Arab, khususnya pada aspek mufrodat, dapat berjalan dengan lebih optimal dan bermakna.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *Make a Match* sebagai media pembelajaran mufrodat Bahasa Arab di MTsN Kota Batu terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Melalui pendekatan inovatif yang tidak hanya mengandalkan kartu, tetapi juga melibatkan aktivitas menyusun huruf, mencocokkan gambar, dan membuat kalimat, siswa menjadi lebih aktif, antusias, serta mampu memahami dan mengingat mufrodat dengan lebih baik.

Permainan ini mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mendorong partisipasi siswa secara menyeluruh, termasuk bagi siswa yang biasanya pasif dalam pembelajaran konvensional. Proses kerja kelompok yang diterapkan juga memfasilitasi interaksi sosial dan diskusi antar siswa, sesuai dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik dan teori *active learning*.

Selain meningkatkan kemampuan linguistik, kegiatan dalam *Make a Match* turut mengembangkan kecerdasan visual-spasial dan interpersonal siswa, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh dan beragam. Dukungan guru sebagai fasilitator menjadi kunci dalam menjaga arah pembelajaran tetap fokus dan bermakna.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa permainan *Make a Match* sangat layak diterapkan sebagai strategi pembelajaran alternatif dalam materi mufrodat, terutama di jenjang pendidikan menengah seperti MTs. Inovasi pembelajaran berbasis permainan ini memberikan kontribusi positif dalam menciptakan proses belajar yang efektif, komunikatif, dan menyenangkan bagi siswa.

Daftar Pustaka

- Al Haqiqy, M. S. I., Muassomah, M., & Mufidah, N. (2024). Pembelajaran Efektif Maharah Qira'ah Untuk Siswa Non Pesantren. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 7(2), 740. <https://repository.uin-malang.ac.id/20647/>
- Ali, M. M., Hariyati, T., Pratiwi, M. Y., & Afifah, S. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Penerapannya dalam Penelitian. *Education Journal*, 2(2), 1–6.
- Amiruddin, Muhammad. 2014, Akselerasi bahasa Arab Maba Perguruan Tinggi Agama Islam dengan pendekatan bacaan shalat : studi eksperimen di kampus STAIN Tulungagung Jawa Timur Indonesia,STAIN Tulungagung Press, Malang. ISBN 978-602-7824-98-0 <http://repository.uin-malang.ac.id/19968/>
- Amiruddin, Muhammad. 2023, Menyehatkan tamu Allah dengan power of thaharah,Presented at Penyuluhan Calon Jamaah Haji 1445 H Kota Batu Jawa Timur, Batu. Kementerian Agama Kota Batu <http://repository.uin-malang.ac.id/23064/>
- Amiruddin, M. (2023). User response of learning application Arabic language. *International Journal of Language and Ubiquitous Learning*, 1(2), 101–116. <http://repository.uin-malang.ac.id/18557/>
- Amiruddin, M. (2024). Reflecting on the achievement of Arabic language competency 'Ibadi and al-Qur-ani in Indonesian Islamic Religious Universities. Proceedings of the 2nd International Conference on Islamic Education and Science Development (ICONSIDE), Universitas Islam Negeri Mataram. <https://repository.uin-malang.ac.id/23207/>
- Amiruddin, M. ., Arifin, H. R. S., Ramadan, S. ., Rahmadani, M. E. ., Rizkiyah, R. C. ., & Hasna, Z. F. . (2024). Pelatihan Penggunaan Microsoft Word Bagi Siswa Kelas V dan VI sebagai Persiapan (ANBK) di SDN 1 Gadingkulon, DAU, Kab. Malang. *NAJWA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 43–52. <http://repository.uin-malang.ac.id/21575/>
- Chik, A. R. B. C., Chtaibi, K., & Amiruddin, M. (2022). Athar ja'ihat Corona 'alā marākiz al-lughāt wat tadrīb al-khāssah bi Mālīziyā: al-Akādimiyyah al-Dawliyyah lil Lughāt wat Tadrīb wat Tarjamah bi Kuala Lumpur Namuzajan. *Tarling: Journal of Language Education*, 6(2), 159-192. <http://repository.uin-malang.ac.id/12425/>
- Hamid, M. A., Hilmi, D., & Mustofa, M. S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Teori Belajar Konstruktivisme Untuk Mahasiswa. *Arabi : Journal of Arabic Studies*, 4(1), 100. <https://doi.org/10.24865/ajas.v4i1.107> <https://repository.uin-malang.ac.id/6090/>.
- Juliani, A., Mustadi, A., & Lisnawati, I. (2021). "Make A Match Model" for Improving the Understanding of Concepts and Student Learning Results. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 3(1), 48–56. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v3i1.10269>
- Kawakip, A. N. (2011). Sekolah Unggulan Dalam Perspektif Teori Multiple Intelligences.

- Jurnal Nadwa*, 5(1), 148. <https://repository.uin-malang.ac.id/6014/>
- Maas, R., Rambe, P., Hidayat, H., & Amiruddin, M. (2023). Effect of Reward and Punishment on Student Motivation in Muhadatsah Yaumiyyah at Islamic Boarding School of Ar-Royyan Al-Islami. *Jurnal Al-Manar: English and Arabic Journal*, 14(1), 101-120. <http://repository.uin-malang.ac.id/17315/>
- Natasya Nurul Lathifa, Khairil Anisa, Sri Handayani, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Strategi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 69–81. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v4i2.2869>
- Pramana, P. M. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Relevansi Teori Belajar Konstruktivisme dengan Model Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 487–493. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.875>
- Rofiah, N. H. (2016). Menerapkan Multiple Intelligences dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 8(1), 68–79. <http://jurnalsosial.ump.ac.id/index.php/Dinamika/article/view/937> <http://jurnalsosial.ump.ac.id/index.php/Dinamika/article/view/937/875>
- Salsabila, Y. R., & Muqowim, M. (2024). Korelasi Antara Teori Belajar Konstruktivisme Lev Vygotsky Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 813–827. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3185>
- Santoso, S. T. P., Samawi, A., Anisa, N., & Wulandari, R. T. (2019). Workshop Penyusunan Dan Penulisan. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 97–102. <https://repository.uin-malang.ac.id/6360/>
- Tambak, S. (2016). Metode Drill dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 13(2), 110–127. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2016.vol13\(2\).1517](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2016.vol13(2).1517)
- Utama, R. P. (2023). Analisis Metode Ceramah pada Pengajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 15 Pematang Panjang Kecamatan Sijunjung Kabupaten Sijunjung. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 3(2), 170–174. <https://doi.org/10.57251/ped.v3i2.1146>
- Utami, M. D., Subroto, W. T., & Hendratno, H. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik melalui Media Quiziz dalam Pembelajaran IPS Kelas V. *Journal of Education Research*, 4(4), 2420–2425.
- Utami, R. R., Muhamid, S., & Sari, U. A. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Penggunaan Kosa Kata Bahasa Arab (Mufrodat). *Proceeding of International Conference on Islamic Education: Challenges in Technology and Literacy Faculty of Education and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*, 4, 253–258. <https://repository.uin-malang.ac.id/5949/>