

PENGEMBANGAN PERMAINAN TEBAKAN MELALUI APLIKASI KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN EFISIENSI BAHASA ARAB DI MAN 2 KOTA MALANG

Kharisma Amalia¹ Nur Hasan² Diah Dina Aminata³

¹Universitas Islam Malang, ²Universitas Islam Malang

³Universitas Islam Malang

e-mail: 122001015008@unisma.ac.id, 2nurhasan@unisma.ac.id
3diahdina@unisma.ac.id

Abstract

The world of education today is greatly influenced by technological developments, technological advances that have developed in the world of education, of course, will affect every subject taught, one of which is Arabic language education. With the existence of technology in Arabic language learning, teachers are required to be able to provide variations in learning, one of which is by utilizing technology to make learning easier and more efficient. The purpose of this study was to determine the development and effectiveness of guessing games through the kahoot website application to improve the efficiency of students' Arabic language at MAN 2 Malang City.

To achieve these objectives, the research was conducted using the development model used using the Four-D model, with the type of development research and using observation, questionnaire, and test data collection techniques. From the results of the development, it can be seen that the guessing game product through the kahoot application has gone through three stages, namely the initial stage product that has not been validated by experts or called draft 1, then stage 2, namely the product has been revised based on input from validators or called draft 2 and the product is tested on students, after the trial process, enter stage three or the final product which will be further refined based on the trial results and input from students.

Keyword : *development, games, Kahoot application, efficiency, Arabic*

A. Pendahuluan

Pembelajaran disekolah dapat efektif jika melibatkan siswa, guru dan kegiatan – kegiatan pembelajaran yang berjalan dengan lancar. Hal ini sesuai dengan pendapat (Rohani, 2019) Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator, yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (learning process). Dalam pembelajaran yang berlangsung guru sebagai fasilitator harus

memberikan fasilitas dan variasi secara kreatif agar pembelajaran lebih menarik dan peminatan siswa dalam belajar akan meningkat. Dengan adanya guru yang dituntut untuk membuat variasi dalam pembelajaran tentunya tidak lepas dengan perkembangan teknologi yang ada. Dunia pendidikan saat ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi, hal ini sesuai dengan pendapat Eka Nurillahwati (2022) perkembangan teknologi di era global saat ini tidak lepas dari pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi dengan upaya peningkatan mutu pendidikan. Teknologi dalam pendidikan tentunya menjadi era baru yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan adanya revolusi pendidikan menggunakan teknologi, guru membuat media – media pembelajaran agar dapat mempermudah proses pembelajaran, hal ini sesuai dengan pendapat Oemar Hamalik (2020) penggunaan media dapat mempermudah peserta didik dalam mempelajari suatu pelajaran, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien, lebih mudah dipahami, menyenangkan, hemat waktu dan energy, serta memberikan hasil belajar yang lebih mendalam. Kemajuan teknologi yang sudah berkembang dalam dunia pendidikan, tentunya akan mempengaruhi setiap mata pelajaran yang diajarkan salah satunya pendidikan bahasa Arab. Dengan adanya teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab, guru dapat memanfaatkannya agar pembelajaran lebih mudah dan efisien. Hal ini sesuai dengan pendapat Moch Wahib Daryadi (2019) di zaman modernisasi seperti sekarang, manusia sangat bergantung pada teknologi, hal ini membuat teknologi menjadi kebutuhan dasar setiap orang. Tidak luput dari kemajuan tersebut adalah pendidikan bahasa Arab. Guru bahasa Arab harus mampu mengajar dengan memanfaatkan perangkat teknologi dalam proses pembelajarannya. Serta hal tersebut sependapat dengan Mahmudah Dkk, (2023) dengan semakin meluasnya teknologi, pembelajaran bahasa Arab mengalami perubahan yang signifikan. Aplikasi dan platform elektronik telah menjadi bagian dari proses pembelajaran. Pembelajaran digital berkontribusi pada peningkatan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran bahasa Arab. Media pembelajaran yang dimanfaatkan guru bahasa Arab tentunya harus se-kreatif mungkin agar pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami dan efisien. Salah satu platform aplikasi yang dapat dimanfaatkan guru bahasa Arab yakni aplikasi web Kahoot, hal ini sependapat dengan Noza Aflisia Dkk, (2020) pelajaran bahasa Arab memiliki banyak cabang dan pembahasan. Diantara yang harus dipahami oleh seorang pelajar bahasa Arab adalah komponen atau unsur bahasa Arab itu sendiri, agar pembelajaran tidak menjadi membosankan aplikasi Kahoot bisa menjadi solusi yang bisa diterapkan. Kahoot merupakan game online pembelajaran berbasis web yang

dapat digunakan sebagai ice breaking pembelajaran. Game Kahoot sangat cocok dimainkan sebagai penyemangat siswa selama pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat nashikah (2020) aplikasi kahoot sebagai salah satu aplikasi yang muncul di era revolusi industri 4.0 adalah bagian dari respon atas perkembangan zaman yang serba praktis berbasis teknologi. Aplikasi kahoot sangat mudah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Menurut maya febriani Chandra (2023) Guru menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran untuk berkomunikasi dengan siswanya salah satu alat tersebut adalah Kahoot. Siapa pun yang ingin belajar atau mengajar menggunakan teknik modern dapat memanfaatkan program ini dengan sangat sukses. Berdasarkan Factor – factor diatas peneliti melakukan observasi di madrasah Aliyah negeri 2 kota malang. Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Malang. salah satu alternative yang ditawarkan peneliti dalam memperlancar proses pembelajaran dan pemanfaatan sarana dan prasarana yang ada yaitu dengan aplikasi website kahoot yang dimanfaatkan untuk permainan tebak makna kata dalam Bahasa arab untuk meningkatkan efisiensi bahasa arab yang bisa diakses dengan mudah, Media permainan edukatif aplikasi website kahoot ini dapat membantu meningkatkan efisiensi dalam mempelajari Bahasa arab. Materi yang digunakan dalam permainan disesuaikan dengan materi yang ada di buku ajar. Jika dalam buku ajar cenderung monoton dan banyak tulisan yang belum bisa dimengerti. Aplikasi kahoot bisa dimanfaatkan sebagai variasi media pembelajaran karena terdapat fitur-fitur yang menarik. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian ini untuk Mengembangkan permainan menebak melalui aplikasi website kahoot untuk meningkatkan efisiensi Bahasa arab siswa di MAN 2 Kota Malang dan mengetahui efektifitas permainan menebak melalui aplikasi kahoot untuk meningkatkan efisiensi bahasa arab siswa di MAN 2 Kota Malang

B. Metode

Penelitian pengembangan atau dalam bahasa inggris disebut research and development. Menurut sugiono dalam s faozi (2022) penelitian pengembangan adalah aktivitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna, kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan, untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk. Untuk mengembangkan media pembelajaran ini pengembang menggunakan model pengembangan yang nantinya digunakan dalam proses penelitian. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan mengadaptasi model pengembangan four-D. Menurut Thiagarajan (2021) model pengembangan four-D terdiri dari empat tahap pengembangan. (1) Define atau sering disebut sebagai tahap analisis kebutuhan, (2) Design yaitu menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran, (3)

Develop yaitu tahap pengembangan melibatkan uji validasi atau menilai kelayakan media, dan (4) Disseminate yaitu implementasi pada sasaran sesungguhnya yaitu subjek penelitian. Adapun alasan pemilihan model pengembangan four-D adalah karena model ini disusun secara terperinci yang disertai dengan urutan kegiatan yang sistematis, bersifat praktis dan mudah untuk digunakan dan dapat diterapkan untuk mendesain pembelajaran.

Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 6 juni 2024 bertempat di MAN 2 Kota Malang, subjek uji coba yaitu Validator dalam penelitian ini terdiri dari tiga kelompok, yaitu validator ahli, validator praktisi, dan validator user. Validator ahli terdiri dari ahli bahasa, ahli materi dan ahli media, yang melibatkan tiga dosen prodi pendidikan bahasa arab di universitas islam malang. Kemudian Validator paraktisi melibatkan satu guru bahasa arab MAN 2 kota malang. Sedangkan validator user melibatkan 36 siswa X MIPA 5 MAN 2 kota malang. Instrument penelitian yang digunakan dalam teknik pengumpulan data yaitu menggunakan observasi, kuesioner dan tes. teknik analisis data digunakan untuk menganalisis hasil validasi ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan respon siswa melalui kuesioner, Dan menganalisis hasil tes dengan cara membandingkan dua kelas melalui kontrol dan eksperimen yang dilakukan di dua kelas, yaitu kelas control di X MIPA 6 yang tidak menggunakan media menggunakan media permainan tebakkan melalui aplikasi kahoot. dan kelas eksperiment di X MIPA 5 yang menggunakan media permainan tebakkan melalui aplikasi kahoot.

C. Hasil dan Pembahasan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan tebakkan melalui aplikasi kahoot untuk meningkatkan efisiensi pada pelajaran bahasa arab di MAN 2 Kota Malang menggunakan model four-D pada materi bab salam dan pengenalan untuk kelas X. media permainan tebakkan melalui aplikasi kahoot ini termasuk pada media pembelajran berbasis komputer, karena media ini dibuat dengan menggunakan computer dan memanfaatkan website aplikasi kahoot. Pengembangan media pada penelitian ini mengadaptasi model pengembangan Four-D. berdasarkan hasil analisi data yang telah dikemukakan di bab VI, dapat diambil kesimpulan bahwa cara perancangan dan hasil pengembangan permainan tebakkan melalui aplikasi kahoot melalui tahap-tahap berikut :

1) Tahap pendefinisian (define)

a) Analisis guru

Peneliti mencari data dan informasi di MAN 2 Malang untuk mengetahui masalah dasar yang terjadi di madrasah dalam pembelajaran bahasa arab. Melalui observasi kepada guru dan memberikan lembar kuesioner, didapatkan kesimpulan bahwa perlu

dikembangkannya media permainan tebakkan melalui aplikasi kahoot pada pelajaran bahasa arab.

b) Perumusan tujuan pembelajaran

Peneliti merumuskan hasil analisis guru, berdasarkan dari hasil pernyataan guru diperoleh tujuan pembelajaran untuk mengembangkan media permainan tebakkan melalui aplikasi kahoot pada pelajaran bahasa arab.

2) Tahap perancangan (design)

a) Pemilihan media dan desain media

Peneliti memilih media permainan tebakkan melalui aplikasi kahoot pada pelajaran bahasa arab dengan menggunakan aplikasi kahoot yang mana aplikasi kahoot termasuk media berbasis computer.

Pemilihan desain media yaitu peneliti menyusun desain awal media sebelum divalidasi atau disebut draft 1. Profil desain awal media meliputi isi pada media, bahasa, dan format penyusunan media.

b) Pemilihan format untuk permainan tebakkan melalui aplikasi kahoot

1. pada tampilan pertama terdapat kotak nama pemain dan tombol mulai.
2. tampilan selanjutnya soal permainan muncul sebanyak 10 soal beserta pilihan jawabannya
3. tampilan selanjutnya setelah berhasil menjawab score pemain akan langsung ditampilkan
4. tampilan terakhir, podium juara permainan akan muncul dengan peringkat 1-5

3) tahap pengembangan (develop)

a) para ahli

berdasarkan analisis data dari hasil validasi ahli media yang telah dianalisis tampak bahwa secara umum presentase kevalidan adalah 93,75% artinya masuk kriteria sangat valid, kemudian dari hasil validasi ahli materi presentase kevalidan adalah 94,23% artinya masuk kriteria sangat valid, dan hasil dari validasi ahli bahasa presentase kevalidan 75,00% yang artinya cukup valid, oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa media permainan tebakkan melalui aplikasi kahoot untuk meningkatkan efisiensi bahasa arab layak digunakan di MAN 2 kota malang

b) praktisi/guru

berdasarkan analisis data dari hasil dari validasi praktisi (guru) presentase kevalidan 83,72 % artinya masuk kriteria valid. Sehingga media permainan tebakkan melalui aplikasi kahoot untuk meningkatkan efisiensi bahasa arab tidak perlu diadakan revisi dan layak digunakan di MAN 2 kota malang

c) respon siswa

berdasarkan analisis data dari hasil penilaian oleh siswa setelah dilakukan uji coba presentase kevalidan 95,40% dengan kriteria sangat valid. Sehingga dari sisi pengguna media permainan tebakan melalui aplikasi kahoot untuk meningkatkan efisiensi bahasa arab layak digunakan di MAN 2 kota malang

4) tahap penyebaran (disseminate)

penelitian ini hanya dilakukan penyebaran terbatas yaitu dengan mempromosikan kepada guru bahasa arab di MAN 2 Kota Malang. Dikarenakan adanya keterbatasan waktu. Pengembang berharap produk media permainan tebakan dapat disebarluaskan ke skala yang lebih luas.

Setelah dilakukan pengembangan dengan menggunakan model Four-D, Kemudian peneliti melakukan pengolahan uji T, Uji t dilakukan untuk mengetahui media permainan tebakan melalui aplikasi kahoot dapat meningkatkan efisiensi bahasa arab. Uji ini dilakukan dengan membandingkan hasil tes siswa yang menggunakan media permainan tebakan melalui aplikasi kahoot dengan hasil tes siswa yang tidak menggunakan atau menggunakan media lain.

Dalam uji T pada penelitian ini peneliti membagi menjadi 2 kelas yaitu kelas control dan eksperiment. Kelas kontrol merupakan kelas yang dalam pembelajaran tidak menggunakan media permainan tebakan melalui aplikasi kahoot atau dalam pembelajaran menggunakan media lain. Pada kelas eksperiment ini peneliti mengambil sample kelas X MIPA 6 yang berjumlah 36 siswa. Sedangkan untuk kelas eksperiment merupakan kelas yang dalam pembelajaran menggunakan media permainan tebakan melalui aplikasi kahoot. Pada kelas eksperiment peneliti mengambil sample kelas X MIPA 5 yang berjumlah 36 siswa. Penghitungan hasil tes siswa yang menggunakan media permainan tebakan melalui aplikasi kahoot (kelas eksperimen) dengan hasil tes siswa yang tidak menggunakan atau menggunakan media lain (kontrol). Dilakukan dengan cara Menggunakan aplikasi SPSS dengan menggunakan rumus independent sample T – test. Dari table output pertama group statistic diketahui jumlah kelas kontrol sebanyak 36 siswa, dan jumlah kelas eksperiment sebanyak 36 siswa. Nilai rata-rata hasil belajar siswa atau mean untuk kontrol sebesar 72,83, sedangkan untuk kelas eksperimen sebesar 89,19. Dengan demikian secara deskriptif statistic dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil tes siswa antara kelas kontrol dan eksperiment. Berdasarkan table output independent sampels test pada bagian equal variances assumed diketahui nilai sig. (2-tailed) antara kelas kontrol dan eksperiment memiliki kesamaan nilai 0,000 <0,05 yang artinya H_0 ditolak

sehingga terdapat perbedaan antara kelas x mipa 5 yang menggunakan media kahoot dengan kelas x mipa 6 yang tidak menggunakan media kahoot.

D. Simpulan

Bedasarkan penelitian yang sudah dilakukan diatas dapat di simpulkan bahwa :

1. Pengembangan permainan tebakkan melalui aplikasi kahoot pada pembelajaran bahasa arab menggunakan metode pengembangan Four D yakni melalui empat tahapan yaitu define, design, develop, dan disseminate. Pada tahap pengembangan (develop) dilakukan tiga tahap revisi produk yang dilakukan berdasarkan validasi dari para ahli dan praktisi sampai produk jadi dan bisa diuji cobakan kepada siswa. Tahap 1 yaitu design awal disebut draft 1, tahap 2 yaitu design yang sudah mendapat validasi dari para ahli dan praktisi disebut draft 2 dan tahap terakhir produk jadi produk yang sudah mendapat validasi dari para siswa.
2. Eektivitas permainan tebakkan melalui aplikasi kahoot pada pembelajran bahasa arab diperoleh dari hasil uji T kelas control dan kelas eksperiment. Dari hasil penghitungan SPSS dapat diketahui Nilai rata-rata hasil belajar siswa atau mean untuk kelas kontrol sebesar 72,83, sedangkan untuk kelas eksperimen sebesar 89,19. Dan Berdasarkan table output independent sampels test pada bagian equal variances assumed diketahui nilai sig. (2-tailed) antara kelas control dan kelas eksperiment memiliki kesamaan nilai $0,000 < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak sehingga terdapat perbedaan antara kelas x mipa 5 yang menggunakan media kahoot dengan kelas x mipa 6 yang tidak menggunakan media kahoot.

Berikut Saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan lebih lanjut.

1. Pemanfaatan
Bagi siswa, program permainan tebakkan melalui aplikasi kahoot pada pelajaran bahasa arab ini dapat digunakan sebagai alternative belajar secara mandiri. Bagi guru, media ini dpat digunakan sebagai referensi dalam proses pembelajaran bahasa arab pada materi bab salam dan perkenalan serta diharapkan guru bisa ikut merancang dan mengembangkan lagi media ini agar menghasilkan media pembelajran yang sesuai dengan karakteristik siswa.
2. Diseminasi
penelitian ini hanya dilakukan penyebaran terbatas yaitu dengan mempromosikan kepada guru bahasa arab di MAN 2 Kota Malang. Dikarenakan adanya keterbatasan waktu. Pengembang berharap produk media permainan tebakkan dapat disebarluaskan ke skala yang lebih luas.
3. Pengembangan produk lebih lanjut

Untuk pengembang selanjutnya diharapkan bisa lebih mengembangkan lagi media permainan tebakkan melalui aplikasi kahoot ini lebih menarik dan inovatif lagi. Pengembang selanjutnya bisa menggunakan materi lain selain yang telah dikembangkan saat ini dan bisa diujicobakan hingga ke skala yang lebih luas.

Daftar Rujukan

- Aflisia, N., Karolina, A., & Yanuarti, E. (2020). Pemanfaatan aplikasi Kahoot untuk meningkatkan penguasaan unsur Bahasa Arab. *Al-Muktamar As-Sanawi li Al-Lughah Al-'Arabiyyah (MUSLA)*, 1(1), 1-17.
- Aftinia, N. (2018). *Analisis Efisiensi Biaya Produksi Dalam Meningkatkan Laba Usaha Tahu (Pada UD. Pabrik Tahu Langgeng Gamong Kaliwungu Kudus)* (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).
- Agfirlana, A. M. (2023). Analisis Implementasi Perkembangan Kognisi Piaget Dan Vygotsky Dalam Pencapaian Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN Margaasih. *Jurnal Tambora*, 7(1), 226-234.
- Angela, L., & Aprianto, R. (2018). Pengembangan Modul Biologi Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X Madrasah Aliyah. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 6(2), 93-102.
- Arum, R. P., Sholehah, A. M. A., & Fatmawati, F. (2021). Pemanfaatan game online sebagai permainan edukatif modern untuk mengembangkan kreativitas anak. *Jurnal Buah Hati*, 8(1), 33-48.
- Astuti, E. P. (2019). *Efisiensi Dan Efektivitas Dalam Upaya Pelayanan Administrasi Akademik Mahasiswa Di Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Berliana, I. (2022). *Analisis Efektivitas Dan Efisiensi Penggunaan Sistem Aplikasi E-Desk Pada Ditjen P2p Kementerian Kesehatan Ri Tahun 2018-2021* (Doctoral dissertation, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Jakarta).
- Chandra, M. F., Irfandi, I., & Yuhelman, N. (2023). Literatur Review: Pengembangan Media Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 4(1), 42-46.
- Dariyadi, M. W. (2019). Pembelajaran bahasa Arab di era digital 4.0. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 5(5), 448-462.
- Faozi, s. (2022). *Pengembangan model latihan passing berbasis android pada permainan futsal (Penelitian Research and Development pada Siswa*

- Ekstrakurikuler Futsal SMK Negeri 1 Wanareja Tahun Ajaran 2022/2023* (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Gemilang, D., & Listiana, H. (2020). Teaching Media in the Teaching of Arabic Language/Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *ATHLA: Journal of Arabic Teaching, Linguistic And Literature*, 1(1), 49-64.
- Gustita'iroh, U. M. Z. (2022). *Pengembangan Flipbook Berbasis Hypermedia pada Materi Getaran Di MTs Negeri 2 Pati* (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).
- Hasanah, N. (2022). *Peningkatan Menghafal Al-qur'an juz 30 Menggunakan Metode Wahdah dan Metode Pembiasaan di SDI Mambaul Ulum Camplong Sampang* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Madura).
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64.
- Husna, S. (2019). *Penggunaan Permainan Edukatif Dalam Mengembangkan Nilai Agama dan Moral Anak di Raudlatul Athfal (RA) Muslimat NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kaliwungu Kudus* (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).
- Khoiriyah, B. K., & Murni, M. (2021). Peran Teori "Discovery Learning" Jerome Bruner Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Thawalib: Jurnal Kependidikan Islam*, 2(2), 67-80.
- Laili, F. R. (2018). *Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Menggunakan Finite State Machine (Fsm)* (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Gresik).
- Lesilolo, H. J. (2018). Penerapan teori belajar sosial albert bandura dalam proses belajar mengajar di sekolah. *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi*, 4(2), 186-202.
- Mahmudah, M., & Paramita, N. P. (2023). Transformasi Pembelajaran Bahasa Arab di Era Digital: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan. *Prosiding Pertemuan Ilmiah Internasional Bahasa Arab*, 14(1), 841-858.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- Mufida, L., Subandowo, M. S., & Gunawan, W. (2022). Pengembangan e-modul kimia pada materi struktur atom untuk meningkatkan hasil belajar. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 7(1), 138-146.

- Nasution, K. (2019). Teknologi Pendidikan Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran.
- Nurhasana, I. (2021). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 217-229.
- Nurillahwaty, E. (2022, December). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. In *Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang* (Vol. 1, pp. 81-85).
- Purnamasari, I. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Tebak Kata dalam Pembelajaran Bahasa Arab pada Peserta Didik Kelas X MIPA MAN Pinrang* (Doctoral dissertation, IAIN Parepare).
- Puspitasari, D. (2021). *Analisis Budaya Organisasi Dan Daya Tanggap Serta Efektifitas Kerja Karyawan Terhadap Kualitas Kerja Karyawan Toko Bu Mur Tahun 2020* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Pringsewu).
- Rahayuningsih, P. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *JPIB: Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(1).
- Riantari, D. (2018). Pengembangan Media Permainan Tebak Kata Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Sma. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(2).
- Rismawati, N. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran SNAKDER MISBOX (Snakes Ladders Mistery Box) Untuk Kelas I Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Gresik).
- Rusmayana, T. (2021). Model Pembelajaran Addie Integrasi Pedati Di Smk Pgri Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19.
- Solina, E. *Pengaruh metode tebak kata pada pembelajaran ipa terhadap keaktifan siswa kelas iv sd negeri 02 kecamatan lebong sakti kabupaten lebong* (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Tsuroyya, a. (2022). *Analisis penggunaan metode fun teaching pada pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar (Studi Literatur)* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Wahyono, P. T. (2021). *Pengembangan Alat Bantu Latihan Smash Bola Voli* (Doctoral dissertation, STKIP PGRI PACITAN).

Wahyuni, S., Tasril, V., & Prayoga, J. (2022). Desain Aplikasi Game Edukasi Pada Siswa Kelas 2 Sd Negeri 024777 Binjai. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 758-768.

Yuliani, Y. (2020). *Implementasi Metode Tebak Kata Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Al-Fattah Serut 06 Tahun Pelajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Jember)