

Penerapan Squid Game Edukasi Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

Hariansyah Muhammad Siddik¹, Dedy Irawan², Umi Hijriyah³, Damanhuri⁴
*MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung¹,
Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung^{2,3,4}*

hariansyahmuhammadsiddik@gmail.com¹ dedyirawan@radenintan.ac.id²
umihijriyah@radenintan.ac.id³, damanhurii@radenintan.ac.id⁴

ABSTRACT

Vocabulary mastery is one of the key factors in the success of Arabic language learning. However, the learning process, which is still dominated by conventional methods in class VIII T2 at MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung, has caused some students to be unable to understand and use Arabic vocabulary optimally. This study aims to improve students' mastery of Arabic vocabulary through the implementation of the interactive learning media Educational Squid Game (Honeycomb) in the learning process. This study employed the Classroom Action Research (CAR) method conducted in two cycles. The data collection techniques included observation, documentation, pre-tests, and post-tests. The results of the study showed an improvement in the students' average scores and learning completeness from Cycle I to Cycle II. The average score increased from 79.46 in the pre-test to 84.75 in Cycle I, and reached 91.87 in the post-test of Cycle II. Classical learning completeness also increased significantly from 31% (pre-test) to 69% (Cycle I), and reached 91% at the end of Cycle II. In addition, the implementation of the interactive media Educational Squid Game (Honeycomb) was able to enhance students' motivation, activeness, and engagement during the learning process. Therefore, the interactive media Educational Squid Game (Honeycomb) can be used as an effective, innovative, and enjoyable learning alternative to improve Arabic vocabulary mastery.

Keywords: *Arabic Language, Educational Squid Game, Vocabulary Mastery*

ABSTRAK

Penguasaan kosakata merupakan salah satu faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran bahasa Arab. Namun, proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional di kelas VIII T2 MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung menyebabkan sebagian peserta didik belum mampu memahami dan menggunakan kosakata bahasa Arab secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab melalui penerapan media interaktif Squid Game Edukasi (Honeycomb) dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi, serta tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata serta ketuntasan belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II. Nilai rata-rata meningkat dari 79,46 pada pre-test menjadi 84,75 pada siklus I, dan mencapai 91,87 pada post-test siklus II. Ketuntasan belajar klasikal

juga meningkat signifikan dari 31% (pre-test) menjadi 69% (siklus I), dan mencapai 91% pada akhir siklus II. Selain itu, penerapan media interaktif Squid Game Edukasi (Honeycomb) mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media interaktif Squid Game Edukasi (Honeycomb) dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif, inovatif, dan menyenangkan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab.

Kata Kunci: *Bahasa Arab, Squid Game Edukasi, Penguasaan Kosakata*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. CC BY SA

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab adalah bagian penting dalam pendidikan, terutama di Madrasah. Salah satu hal utama yang perlu dikuasai dalam belajar bahasa Arab adalah kosakata (*mufradāt*), karena jika siswa tidak menguasai kosakata dengan baik, mereka akan kesulitan memahami dan menggunakan bahasa Arab dalam situasi nyata. Namun, pembelajaran bahasa Arab sering dianggap membosankan bagi sebagian besar siswa. Mereka tidak semangat, terutama di siang hari, karena banyak yang mengantuk dan metode pembelajaran yang monoton. Metode konvensional atau gramatika-terjemah yang selama ini berpusat pada guru membuat siswa pasif dan jenuh. Media game lain sering kali hanya berfokus pada hiburan tanpa struktur kompetisi yang jelas. Siswa diharapkan untuk berpartisipasi secara aktif dan terlibat langsung dalam proses mengajar bahasa Arab agar mereka dapat menguasai kosakata dengan baik. Oleh karena itu, untuk membuat belajar bahasa Arab lebih menyenangkan dan bermakna, diperlukan inovasi dalam pembelajaran.

Hal ini menyebabkan peserta didik tidak memiliki motivasi untuk belajar bahasa Arab dan hasil belajar yang buruk. Permasalahan tersebut ditemukan di kelas VIII T2 MTs Muhammadiyah Sukarama Bandar Lampung. Berdasarkan hasil observasi awal, dari 32 peserta didik hanya 10 peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai KKM sebesar 80, sedangkan 22 peserta didik lainnya belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata kelas pada tahap pra-siklus hanya mencapai 79,46. Kondisi ini menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik masih rendah dan memerlukan inovasi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, guru bahasa Arab harus selalu berinovasi dan menambah metode baru untuk mengajar siswa. Dengan cara ini, motivasi belajar siswa akan meningkat dan hasil belajar mereka juga akan meningkat.

Tabel 1. Data Awal Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

Indikator	Hasil
Jumlah Peserta didik	32 siswa

Nilai Rata-rata	79,46
KKM	80
Tuntas	10 siswa (31%)
Belum Tuntas	22 siswa (69%)

Salah satu ide inovatif yang bisa dicoba adalah dengan menggunakan game edukasi. Media pembelajaran berupa permainan ini terbukti bisa meningkatkan rasa penasaran, semangat belajar, dan keterlibatan siswa. Contohnya penelitian dalam jurnal "Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab", dari 27 siswa yang diuji hanya sekitar 25% yang berhasil mencapai kemampuan belajar yang memadai, sementara sisanya belum mencapai standar tersebut (Hakim, 2018). Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan hingga saat ini belum cukup efektif.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan model pembelajaran "Squid Game Edukasi" sebagai media pembelajaran bahasa Arab yang inovatif dan menarik. Konsep Squid Game Edukasi diambil dari permainan populer "Squid Game" yang sudah dikenal banyak oleh para siswa muda. Permainan honeycomb dipilih karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan pembelajaran kosakata bahasa Arab. Dalam permainan ini, peserta didik diminta untuk mengenali, mencocokkan, dan mengelompokkan kosakata bahasa Arab berdasarkan gambar, arti, maupun konteks kalimat tertentu dalam batas waktu yang ditentukan. Setiap jawaban benar memperoleh poin, sedangkan jawaban salah mengurangi kesempatan bermain. Mekanisme tersebut membuat peserta didik lebih fokus, aktif, dan tertantang selama proses pembelajaran berlangsung. Konsep ini akan diuji di kelas VIII T2 MTs Muhammadiyah Sukarame, Bandar Lampung, untuk melihat seberapa efektif konsep tersebut dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Arab.

B. LANDASAN TEORI

1. Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah

Pembelajaran bahasa Arab di tingkat Madrasah Tsanawiyah memiliki peran yang sangat penting, karena bahasa Arab tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai kunci untuk memahami sumber-sumber Islam, seperti Al-Qur'an dan Hadis. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Arab pada jenjang ini bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan dasar secara komprehensif, yang mencakup penguasaan kosakata, struktur bahasa, serta keterampilan berbahasa secara terpadu. Keberhasilan pembelajaran bahasa Arab sangat dipengaruhi oleh ketepatan pendidik dalam memilih strategi, metode, serta media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran (anshar, 2022).

2. Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

Kosakata merupakan dasar pembelajaran bahasa Arab. Penguasaan kosakata yang baik akan memudahkan peserta didik dalam mengembangkan empat keterampilan bahasa, yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Peserta didik yang memiliki penguasaan kosakata bahasa Arab yang memadai cenderung lebih mudah memahami materi pembelajaran, menyusun kalimat sederhana, serta mengekspresikan pemikiran mereka dalam bahasa Arab. Secara kognitif, penguasaan kosakata bahasa Arab mencakup kemampuan untuk mengenali, memahami, dan menggunakan kata dengan benar. Jika ditinjau dari Taksonomi Bloom, penguasaan kosakata tidak hanya pada mengingat (*remembering*), tetapi juga mencakup pemahaman (*understanding*) dan penerapan (*applying*) dalam konteks yang sesuai. Pembelajaran mufradat tidak cukup hanya mengajarkan peserta didik arti dari mufradat dan menghafalkannya saja, akan tetapi pembelajaran tersebut harus memperhatikan beberapa indikator penguasaan mufradat, yakni: peserta didik mampu menerjemahkan, mengucapkan, menuliskan, serta menggunakan mufradat secara tepat, baik dan benar. Hal tersebut sejalan dengan tujuan pembelajaran mufradat yang dimaksudkan untuk mengenalkan kosa kata baru, melatih pelafalan dengan tepat, memahami kosa kata, dan memfungsikan kosa kata tersebut secara lisan dan tulis (Adinugraha, H. H., 2021)

3. Indikator dan Tahapan Penguasaan Kosakata

Dalam penelitian ini, penguasaan kosakata diukur melalui beberapa tahapan yang disusun secara bertahap (Michael L. Kamil, 2005).

- a. Tahap Pengenalan, yaitu kemampuan peserta didik dalam mengenali dan menyebutkan kosakata yang telah dipelajari.
- b. Tahap Pemahaman, yaitu kemampuan peserta didik dalam memahami makna dan fungsi kosakata dalam kalimat sederhana.
- c. Tahap Penerapan, yaitu kemampuan peserta didik dalam menggunakan kosakata secara tepat dalam komunikasi lisan maupun tulisan.
- d. Tahap Penguatan, yaitu kemampuan peserta didik dalam mengulang dan memperluas penggunaan kosakata untuk memperkuat daya ingat dan pemahaman jangka panjang.

Tahapan-tahapan tersebut dijadikan sebagai dasar dalam penyusunan instrumen penilaian serta pelaksanaan tindakan dalam penelitian.

4. Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran yang tepat dapat memperjelas materi, meningkatkan minat belajar, serta mendorong keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Arab, terutama dalam memudahkan peserta didik memahami kosakata yang bersifat abstrak melalui dukungan visual dan audio (Junaidi, 2019).

5. Squid Game Sebagai Media Pembelajaran

Squid Game adalah serial televisi asal Korea Selatan yang ditulis dan disutradarai oleh Hwang Dong-hyuk. Serial ini pertama kali tayang di Netflix pada tahun 2021. Cerita mengisahkan 456 orang yang sedang mengalami kesulitan finansial dan bersedia berpartisipasi dalam sejumlah permainan tradisional Korea, seperti Red Light, Green Light, atau Tug of War, dengan harapan memenangkan hadiah uang besar. Meskipun permainan tersebut tampak mudah, di dalam cerita setiap kekalahan bisa berakibat fatal. Meski ceritanya dramatis dan gelap, struktur serta dinamika permainan dalam "Squid Game" seperti aturan, cara berkompetisi, sistem pemutusan peserta, dan pemberian hadiah, ternyata bisa dijadikan inspirasi dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pendekatan pembelajaran berbasis permainan (Hwang, 2021). Dalam versi edukasi, permainan tidak ada unsur kekerasan, tetapi melibatkan kompetisi sehat, kerja sama, dan penguatan. Tujuannya adalah agar siswa dapat belajar sambil bermain.

"*Squid Game Education*" adalah adaptasi dari permainan kompetitif yang populer "Squid Game" yang diubah menjadi alat pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan. Pada dasarnya, permainan ini memiliki aturan, tantangan, level, dan umpan balik, dan siswa berusaha mencapai tujuan tertentu, seperti menguasai kosakata Arab. Namun, versi ini dijamin aman dan tidak berbahaya. Di dalam squid game terdapat bermacam jenis dan bentuk permainan salah satunya honeycomb. Peneliti memilih permainan ini karena fiturnya yang dapat membantu siswa meningkatkan fokus, ketelitian, dan konsentrasi saat menyelesaikan tugas. Permainan ini memiliki elemen tantangan dan kompetisi yang sehat yang dapat meningkatkan semangat dan minat siswa untuk belajar. Ini membuat pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu, permainan Honeycomb dapat dengan mudah diubah dan disesuaikan dengan pembelajaran Bahasa Arab, terutama penguasaan kosakata, karena siswa diminta untuk mengidentifikasi, memahami, dan mengingat kosakata dengan cermat. Oleh karena itu, permainan ini mendukung pembelajaran yang bermakna, terlibat, dan berpusat pada siswa.

Sehingga penggunaan media squid game (honeycomb) diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat daya ingat, serta membantu peserta didik untuk lebih memahami makna kosakata bahasa Arab. Oleh karena itu, permainan ini mendukung pembelajaran yang bermakna, terlibat, dan berpusat pada siswa.

6. Teori Pembelajaran Game-Based Learning

Game-Based Learning (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan unsur permainan, baik digital maupun non-digital untuk memicu keterlibatan aktif, motivasi, dan pengalaman belajar yang

menyenangkan (Inovasi et al., 2024). Game-Based Learning (GBL) dibangun atas tiga aspek utama, yaitu aspek kognitif, motivasional, dan afektif. Aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam berpikir, memecahkan masalah, mengingat, dan memahami materi melalui pengalaman langsung. Aspek motivasional berkaitan dengan meningkatnya motivasi intrinsik peserta didik karena adanya tantangan, penghargaan, level, dan kompetisi sehat dalam permainan. Aspek afektif berkaitan dengan munculnya rasa senang, percaya diri, antusias, dan keterlibatan emosional peserta didik selama proses pembelajaran. Melalui permainan, peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar, melakukan pemecahan masalah, mengambil keputusan, serta mengalami pembelajaran berbasis pengalaman (*learning by doing*). Unsur tantangan, aturan, dan umpan balik dalam game mampu meningkatkan motivasi intrinsik serta keterlibatan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami (Hu, 2024).

Sejalan dengan itu, de Vries dan Edward menegaskan bahwa permainan dalam pembelajaran harus dirancang dengan tujuan, aturan, dan evaluasi yang jelas agar berfungsi sebagai alat pedagogis, bukan sekadar hiburan. Game dalam pembelajaran memberikan pengalaman langsung kepada siswa, mendorong kompetisi sehat, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, pendekatan Game-Based Learning sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab, karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat daya ingat mufradat, serta menciptakan proses pembelajaran yang interaktif dan kontekstual.

7. Relevansi Teori Game-Based Learning Dengan Squid Game

Game-Based Learning (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan penggunaan permainan sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Dalam GBL, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui tantangan, aturan permainan, serta umpan balik yang diberikan secara langsung. Sejumlah penelitian dalam jurnal nasional menunjukkan bahwa penerapan GBL mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, serta membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam karena pembelajaran berlangsung melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang bermakna (Yustina & Yahfizham, 2023).

Konsep permainan dalam serial *Squid Game* memiliki struktur yang dapat diadaptasi ke dalam pembelajaran berbasis GBL, seperti adanya aturan permainan yang jelas, tantangan bertahap, kompetisi sehat, serta sistem penghargaan dan eliminasi. Dalam permainan honeycomb Dalam konteks pendidikan, *Squid Game* tidak diterapkan sebagai hiburan semata, melainkan sebagai simulasi permainan edukatif yang dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Beberapa penelitian jurnal nasional menunjukkan bahwa adaptasi

simulasi *Squid Game* dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa dan kosakata, mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta menumbuhkan semangat belajar karena siswa merasa tertantang dan termotivasi untuk menyelesaikan setiap tahap permainan (Izzah., 2025).

Relevansi antara teori Game-Based Learning dan penerapan *Squid Game* dalam pembelajaran terletak pada kesesuaian prinsip keduanya, yaitu sama-sama menekankan pembelajaran aktif, motivasi intrinsik, serta pengalaman belajar yang kontekstual. GBL menyediakan kerangka pedagogis yang terstruktur, sementara *Squid Game* berperan sebagai media atau model permainan yang konkret dan menarik bagi siswa. Dengan mengintegrasikan keduanya, pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif, kompetitif secara sehat, dan bermakna, sehingga efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, termasuk dalam penguasaan kosakata, pemahaman konsep, dan keterampilan berpikir kritis.

Dalam permainan honeycomb, siswa diberikan penjelasan terkait alur permainan yang akan di mainkan, permainan honeycomb di serial aslinya di mainkan dengan cara mengukir pola yang sudah disediakan, akan tetapi dalam permainan honeycomb kali ini cukup berbeda, yaitu menggunakan kertas yang sudah di gulung dan diberi lakban, siswa harus membuka gulungan kertas dengan baik tanpa merobek kertas, lalu siswa membaca pertanyaan yang ada di dalam kertas yang berkaitan dengan tema الرياضة yang diajarkan, permainan ini berisi 3 level. Setiap level berbeda pertanyaan namun berisi tema yang sama, level 1 berisi pertanyaan dalam bentuk essay, level 2 berisi pertanyaan pilihan ganda, level 3 berisi pertanyaan lisan langsung dari guru.

Gambar 1: Media Honeycomb.



C. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan untuk penelitian ini adalah menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini di pilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan pembelajaran secara sistematis dan berkelanjutan(Kunandar., 2020). Penelitian ini yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan

tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian bertujuan untuk memperbaiki proses dan meningkatkan penguasaan mufrodat melalui penerapan media pembelajaran berbasis permainan (Tamaela, 2025). Penelitian tindakan kelas adalah kegiatan penelitian yang dilakukan dalam konteks kelas dengan tujuan mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi oleh pendidik dan untuk meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran serta mencoba metode baru untuk peningkatan mutu dan hasil pembelajaran (Elsa Selvia Febriani et al, 2023). Pemilihan metode ini didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara langsung melalui penerapan tindakan nyata di kelas, khususnya dengan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab menggunakan media pembelajaran berbasis game interaktif (*honeycomb*).

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII T2 MTs Muhammaiyyah Sukarame Bandar Lampung, sedangkan objek penelitian difokuskan pada penggunaan media interaktif squid game (*honeycomb*) dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Kriteria keberhasilan tindakan adalah (1). >80% siswa mencapai KKM (80). (2). Peningkatan presentase aktivitas siswa minimal 15% dari siklus I ke siklus II. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan tes yang terdiri dari pre-test dan post-test. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus serta didukung oleh data observasi untuk menilai peningkatan aktivitas dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Tabel 2. Uji Validitas Dan Realibilitas Butir Soal

<i>Item</i>	<i>Scale Mean if Item Deleted</i>	<i>Scale Variance if Item Deleted</i>	<i>Corrected Item–Total Correlation</i>	<i>Cronbach's Alpha if Item Deleted</i>
Soal 1	7.00	34.276	0.544	0.963
Soal 2	7.00	33.103	0.754	0.959
Soal 3	7.00	33.172	0.742	0.959
Soal 4	7.00	32.690	0.830	0.958
Soal 5	7.00	33.241	0.729	0.960
Soal 6	7.00	32.759	0.817	0.958
Soal 7	7.00	32.828	0.805	0.958
Soal 8	7.00	33.034	0.767	0.959
Soal 9	7.00	32.483	0.868	0.957
Soal 10	7.00	33.448	0.692	0.960
Soal 11	7.00	32.759	0.817	0.958
Soal 12	7.00	32.414	0.881	0.957
Soal 13	7.00	32.690	0.830	0.958
Soal 14	7.00	33.241	0.729	0.960
Soal 15	7.00	32.828	0.805	0.958

Tabel 2 menunjukkan hasil analisis item-total statistik pada kuesioner pengetahuan yang terdiri dari 15 item pertanyaan dan diuji kepada 30 responden. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh item memiliki nilai *Corrected Item–Total Correlation* di atas 0,30, yaitu berkisar antara 0,544 hingga 0,881. Hal ini

menunjukkan bahwa seluruh item pertanyaan dinyatakan valid dan mampu mengukur konstruk pengetahuan dengan baik. Nilai validitas tertinggi terdapat pada item S12 ($r = 0,881$), sedangkan nilai terendah terdapat pada item S1 ($r = 0,544$), namun masih memenuhi kriteria validitas yang dipersyaratkan.

Selain itu, hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang sangat baik. Nilai *Cronbach's Alpha if Item Deleted* berada pada rentang 0,957–0,963, yang seluruhnya lebih besar dari batas minimal reliabilitas yaitu 0,70. Hasil ini menunjukkan bahwa penghapusan salah satu item tidak memberikan peningkatan reliabilitas yang berarti terhadap instrumen secara keseluruhan. Dengan demikian, seluruh 15 item pertanyaan dinyatakan layak digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengukur tingkat pengetahuan responden.

Pada tahap perencanaan tindakan Siklus I, peneliti merancang pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan memanfaatkan media Interaktif Squid Game (Honeycomb). Siklus I direncanakan dan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pembelajaran dirancang untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik melalui penyajian materi yang bersifat media fisik yang berbentuk interaktif.

Adapun hal-hal yang dipersiapkan peneliti pada Siklus I meliputi:

1. Menyusun Modul Pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan silabus Bahasa Arab kelas VIII tema الرياضة T2 MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung .
2. Menyiapkan media pembelajaran berbasis interaktif squid game (honeycomb) yang berisi kosakata Bahasa arab disertai gambar.
3. Menyiapkan perangkat pembelajaran seperti buku paket bahasa arab, spidol, LKPD dan alat tulis lainnya.
4. Menyiapkan lembar observasi aktivitas peserta didik dan guru untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran.

Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran Siklus I adalah buku teks Bahasa Arab kelas VIII MTs serta media Interaktif Squid Game (Honeycomb) yang dikembangkan peneliti. Penilaian hasil belajar peserta didik difokuskan pada penguasaan kosakata bahasa Arab melalui tes dan pengamatan aktivitas pembelajaran.

Pada Siklus I dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif squid game (honeycomb) dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab telah memberikan dampak positif, namun belum sepenuhnya mencapai hasil yang optimal. Oleh karena itu, diperlukan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Beberapa kendala yang ditemukan pada Siklus I antara lain sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media Squid Game (Honrycomb) belum optimal, terlihat dari

masih adanya peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami kosakata secara menyeluruh serta belum terbiasa mengaitkan tantangan dengan makna kosakata bahasa Arab.

2. Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran belum merata, karena masih terdapat peserta didik yang pasif, ragu untuk bertanya, dan kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat atau menjawab pertanyaan guru, terutama saat diskusi berlangsung.
3. Pengelolaan waktu pembelajaran masih perlu ditingkatkan, sehingga beberapa kegiatan pembelajaran belum terlaksana secara maksimal sesuai dengan perencanaan yang telah disusun dalam modul pembelajaran.

Bimbingan guru dalam penggunaan media masih perlu diperkuat, terutama dalam mengarahkan peserta didik agar lebih fokus pada tujuan pembelajaran dan memanfaatkan media Squid Game (Honeycomb) secara efektif untuk memahami kosakata bahasa Arab.

Siklus II merupakan tindak lanjut dari refleksi pada Siklus I. Perencanaan tindakan pada Siklus II disusun dengan tujuan untuk memperbaiki berbagai kendala yang ditemukan pada pelaksanaan Siklus I serta mengoptimalkan penggunaan media Interaktif Squid Game (Honeycomb) dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik kelas VIII T2 MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung.

Pembelajaran pada Siklus II tetap menggunakan media Squid Game (Honeycomb) sebagai sarana utama dalam penyampaian materi kosakata bahasa Arab, namun dengan strategi pembelajaran yang lebih terarah dan terstruktur. Siklus II dilaksanakan dalam beberapa kali pertemuan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah direvisi berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Adapun hal-hal yang dipersiapkan peneliti pada tahap perencanaan tindakan Siklus II meliputi:

1. Menyusun dan merevisi modul pembelajaran yang disesuaikan dengan hasil refleksi Siklus I, dengan penekanan pada peningkatan keaktifan peserta didik dan pemanfaatan media Squid Game (Honeycomb) secara lebih optimal.
2. Menyiapkan media pembelajaran berbasis Interaktif Squid Game (Honeycomb) yang akan digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.
3. Menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami dan menerapkan kosakata bahasa Arab melalui aktivitas berbasis kontekstual.
4. Menyiapkan instrumen observasi untuk mengamati aktivitas peserta didik dan keterlaksanaan pembelajaran selama Siklus II berlangsung.
5. Menyiapkan soal evaluasi (post-test) untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus II.

Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran pada Siklus II meliputi buku teks bahasa Arab kelas VIII T2 MTs, materi kosakata yang

disesuaikan dengan kurikulum, serta media Squid Game (honorcomb) secara nyata dan interaktif. Dengan perencanaan tindakan ini, diharapkan pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II dapat berjalan lebih efektif, peserta didik menjadi lebih aktif dan fokus dalam pembelajaran, serta terjadi peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Arab sesuai dengan tujuan penelitian.

Pada Siklus II dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Squid Game (Honeycomb) dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab telah berjalan dengan baik dan menunjukkan hasil yang optimal. Hambatan-hambatan yang muncul pada Siklus I, seperti kurangnya partisipasi peserta didik, keterbatasan interaksi dalam diskusi kelompok, serta pengelolaan waktu yang belum efektif, telah dapat diatasi pada Siklus II. Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran Siklus I adalah buku teks Bahasa Arab kelas VIII T2 MTs serta media Squid Game (Honeycomb) yang dikembangkan peneliti. Penilaian hasil belajar peserta didik difokuskan pada penguasaan kosakata bahasa Arab melalui tes dan pengamatan aktivitas pembelajaran.

Peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan dan keaktifan selama proses pembelajaran. Peserta didik lebih fokus dalam mengamati media Squid Game (Honeycomb), mampu mengikuti pelafalan kosakata dengan lebih baik, serta lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat. Pemberian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada setiap pertemuan juga membantu peserta didik untuk lebih memahami dan menguatkan penguasaan kosakata yang dipelajari.

Selain itu, semangat peserta didik dalam menjawab lebih efektif dan benar. Peserta didik tidak lagi mengalami kesulitan dalam berdiskusi dan mampu memanfaatkan waktu pembelajaran secara lebih efisien. Peran guru dalam memberikan bimbingan, penguatan, serta pengelolaan kelas juga semakin optimal sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan lancar dan terarah.

Hasil refleksi ini menunjukkan bahwa tujuan penelitian telah tercapai, yaitu meningkatnya penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik melalui penggunaan media Interaktif Squid Game (Honeycomb). Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dihentikan pada Siklus II karena indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya telah tercapai dengan baik

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Rendahnya nilai para siswa kelas VIII T2 MTs Muhammadiyah Sukarama dalam pembelajaran kosakata (mufradat) karena metode yang monoton sehingga membuat rasa jenuh dan malas mereka, mendorong peneliti untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas tersebut untuk meningkatkan penguasaan kosakata. Setelah mendapatkan hasil analisis dari data-data observasi terhadap proses pembelajaran mufradat di kelas tersebut, peneliti menemukan bahwasanya

perlu adanya inovasi media pembelajaran mufradat di kelas tersebut. Hal ini bertujuan untuk menutup kekurangan media pembelajaran yang telah lazim digunakan di kelas tersebut selama ini. Peneliti melakukan inovasi media pembelajaran mufradat di kelas tersebut dengan media interaktif squid game yang berfokus pada game honeycomb. Penelitian dilaksanakan dengan metode yang terdiri dari dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Kedua siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Dewi, 2023)

Penerapan *Game-Based Learning* (GBL) telah terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Dengan mengintegrasikan unsur permainan dalam proses pembelajaran, siswa menjadi lebih tertarik dan bersemangat mengikuti pelajaran. Hal ini sejalan dengan teori motivasi yang menyebutkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan menantang dapat memicu keinginan belajar intrinsik, sehingga siswa tidak hanya belajar untuk mendapatkan nilai, tetapi juga untuk memahami dan menguasai materi (Silfia et al., 2025).

Berbeda dengan metode tradisional yang sering membuat siswa pasif, GBL mengajak siswa untuk berpikir kritis, mengambil keputusan, dan menyelesaikan masalah dalam konteks permainan. Keterlibatan aktif ini membuat siswa lebih mudah menyerap dan mengingat materi pelajaran karena mereka mengalami proses pembelajaran secara langsung dan interaktif. Dampak positif *Game Based-Learning* (GBL) juga terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa. Banyak penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan metode pembelajaran berbasis game memperoleh nilai yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Hal ini dikarenakan permainan edukatif biasanya mengemas materi pelajaran dalam bentuk yang lebih menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga pemahaman materi menjadi lebih mendalam (Wahyuning & Wahyuning, 2022).

Tabel 3. Hasil Uji Paired T-Test Nilai Pre-Test Dan Post-Test

Perlakuan	Pre-test	Post-test	P
Squid game	79,47±5,36	91,88±3,44	<0,001

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji Paired Sample T-Test terhadap 32 siswa, diperoleh nilai rata-rata (mean) pretest sebesar 79,47 dan nilai rata-rata posttest sebesar 91,88. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa setelah diberikan treatment dalam pembelajaran. Selisih rata-rata nilai pretest dan posttest sebesar 12,41 poin, sehingga dapat diketahui bahwa kemampuan siswa mengalami peningkatan setelah perlakuan diberikan.

Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil pretest dan posttest setelah penggunaan media atau treatment yang diterapkan dalam pembelajaran.

Selain itu, diperoleh nilai t hitung sebesar -12,015 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 31. Tanda negatif pada nilai t menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Oleh karena itu, treatment yang diberikan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil pre-test yang dilakukan sebelum penerapan media squid game (honeycomb), diperoleh gambaran awal kemampuan kosakata bahasa arab peserta didik. Dari 32 peserta didik, nilai tertinggi yang di peroleh 86 dan nilai terendah 73, dengan nilai rata rata 79,46. Data ini menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik belum optimal dan memerlukan upaya perbaikan melalui pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

Setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media squid game (honeycomb) selama 2 siklus, peserta didik diberikan post-test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Nilai tertinggi 96, nilai terendah 86 dan rata rata kelas menjadi 91,93. Peningkatan ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang di harapkan. Dengan demikian, metode *Squid Game* terbukti efektif dalam meningkatkan nilai atau pengetahuan responden setelah intervensi diberikan. Perbandingan hasil pre-test an post-test peserta didik disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Pre-Test Dan Post-Test

No	Indikator	Pre-test	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata	79,46	84,75	91,87
2	Nilai tertinggi	86	90	96
3	Nilai terendah	73	80	86
4	tuntas	10 (31%)	22 (69%)	29 (91)
5	Belum tuntas	22 (69%)	10 (31%)	3 (9%)

Sumber: Hasil pre-test dan post-tets kosakata bahasa arab kelas VIII T2 MTs Muhammadiyah Sukarama Bandar Lampung, semester genap 2025/2026

Selain peningkatan hasil tes, data observasi selama proses pembelajaran juga menunjukkan adanya perubahan positif yang signifikan dalam aktivitas belajar peserta didik. Selama penerapan pembelajaran menggunakan media interaktif *Squid Game* (honeycomb), peserta didik tampak lebih aktif mengikuti setiap tahapan kegiatan pembelajaran. Antusiasme peserta didik meningkat, terlihat dari rasa ingin tahu yang tinggi, keberanian untuk mencoba menjawab, serta keterlibatan langsung dalam menyelesaikan tantangan kosakata bahasa Arab yang diberikan.

Interaksi peserta didik dengan media interaktif *Squid Game* (honeycomb) mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat, sehingga mendorong partisipasi kelas yang lebih merata. Peserta didik yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan keberanian untuk berpendapat dan

berinteraksi dengan teman serta guru. Selain itu, perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran meningkat, karena kosakata bahasa Arab disajikan dalam bentuk permainan yang menantang dan tidak membosankan. Kondisi ini berdampak positif terhadap fokus belajar, pemahaman kosakata, serta motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab secara keseluruhan.

Tabel 5. Hasil Pengamatan Aktivitas Terhadap Siswa

SIKLUS I	Aspek	Tinggi	Sedang	Rendah	SIKLUS II	Aspek	Tinggi	Sedang	Rendah
	Keaktifan	28,12 %	37,5%	34,37%		Keaktifan	46,87%	37,5%	15,62%
	Perhatian	18,75 %	46,87%	34,37%		Perhatian	34,37%	46,87%	18,75%
	Kedisiplinan	21,87 %	40,64%	37,5%		Kedisiplinan	43,75%	40,64%	15,62%
	Penugasan	21,87 %	43,75%	34,37%		Penugasan	40,62%	43,75%	15,62%

Persentase hasil dari aspek keaktifan siswa siklus I adalah 28,12% tinggi, 37,5% sedang dan 34,37% rendah. Pada siklus II persentase keaktifan siswa meningkat menjadi 46,87% tinggi, 37,5% sedang dan 15,62% rendah. Hasil persentase aspek perhatian siswa pada siklus I yaitu 18,75% tinggi, 46,87% sedang dan 34,37% rendah. Pada siklus II persentase perhatian siswa meningkat menjadi 34,37% tinggi, 46,87% sedang dan 18,75% rendah. Hasil persentase aspek kedisiplinan siswa pada siklus I yaitu 21,87% tinggi, 40,64% sedang dan 37,5% rendah. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 43,75% tinggi, 40,64% sedang dan 15,62% rendah. Demikian pula persentase aspek penugasan siswa yaitu 21,87% tinggi, 43,75% sedang dan 34,37% rendah. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 40,62% tinggi, 43,75% sedang dan 15,62% rendah. Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil pengamatan terhadap siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *Squid Game* (honeycomb) tidak hanya memberikan dampak positif bagi peserta didik yang memiliki keterampilan awal tinggi, tetapi juga secara signifikan mendukung peserta didik dengan keterampilan awal yang rendah. Melalui mekanisme permainan yang bertahap dan menantang, peserta didik dengan kemampuan rendah mendapatkan kesempatan belajar yang lebih besar untuk memahami dan menguasai kosakata bahasa Arab secara perlahan tanpa merasa tertekan.

Selain itu, media interaktif *Squid Game* (honeycomb) terbukti mampu mengakomodasi perbedaan kemampuan belajar peserta didik. Variasi tingkat kesulitan dalam permainan memungkinkan setiap peserta didik belajar sesuai

dengan kemampuan dan kecepatannya masing-masing. Interaksi yang tercipta selama permainan juga mendorong kolaborasi antarpeserta didik, sehingga peserta didik yang lebih mampu dapat membantu temannya yang masih mengalami kesulitan. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih inklusif, adaptif, dan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada peserta didik dengan latar belakang kemampuan yang beragam.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran *Game-Based Learning* yang dikemukakan oleh Plass dkk, yang menyatakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan permainan yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran, dengan menekankan aspek kognitif, motivasional, dan afektif peserta didik.

Dapat disimpulkan bahwa Game-based learning (GBL) adalah pendekatan pendidikan yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan motivasi siswa dan dengan mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran. GBL memanfaatkan mekanisme permainan seperti tantangan, poin, level, dan penghargaan untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, baik melalui permainan digital maupun non-digital. Keberhasilan GBL bergantung pada desain permainan yang efektif, kesesuaian dengan kurikulum, peran ketersediaan aktif teknologi guru, yang memadai, dan keterlibatan serta umpan balik siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa GBL dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik, mengurangi kebosanan dan stres, serta memperkuat keterampilan sosial dan kerja sama, menjadikannya sebagai pendekatan inovatif yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan (Gingga Prananda dkk., 2024).

Oleh karena itu, temuan penelitian ini mendukung temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa. Dengan menggunakan Squid Game (honeycomb), media interaktif, pembelajaran kosakata Arab menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Media ini juga cocok dengan peserta didik Madrasah Tsanawiyah yang lebih suka pembelajaran yang berfokus pada permainan, tantangan, dan keterlibatan langsung. Dengan menggunakan Squid Game (honeycomb), proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif, sehingga pembelajaran kosakata bahasa Arab menjadi lebih efektif dan bermakna.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan dalam II siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif *Squid Game* (honeycomb) terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik kelas VIII T2 MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung. Peningkatan tersebut terlihat jelas dari hasil pre-test dan post-test yang

menunjukkan kenaikan nilai rata-rata kelas serta ketuntasan belajar peserta didik secara signifikan dari siklus I ke siklus II.

Selain berdampak pada peningkatan hasil belajar, penggunaan media interaktif *Squid Game* (honeycomb) juga memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan kompetitif secara sehat mampu meningkatkan motivasi belajar serta mendorong partisipasi peserta didik secara lebih merata, termasuk peserta didik yang sebelumnya pasif.

Media interaktif *Squid Game* (honeycomb) juga terbukti mampu mengakomodasi perbedaan kemampuan belajar peserta didik. Peserta didik dengan kemampuan awal rendah mendapatkan kesempatan untuk belajar secara bertahap tanpa tekanan, sementara peserta didik dengan kemampuan lebih tinggi tetap tertantang melalui variasi tingkat kesulitan dalam permainan. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih inklusif, adaptif, dan berpusat pada peserta didik.

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa media interaktif *Squid Game* (honeycomb) yang berbasis *Game-Based Learning* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan menyenangkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di tingkat Madrasah Tsanawiyah. Penerapan media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinugraha, H. H., dkk. (2021). *Tetap Kreatif dan Inovatif di Tengah Pandemi COVID-19*. Nasya Expanding Management.
- anshar. (2022). *Korelasi penguasaan mufradat bahasa arab dengan keterampilan berpidato bahasa arab*.
- Dewi, S. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. 3(2), 204–215.
- Elsa Selvia Febriani et al. (2023). Analisis data dalam penelitian tindakan kelas”. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.
- Gingga Prananda dkk. (2024). *Game- based learning (GBL) Meningkatkan, Dalam Belajar, Motivasi*. 09.
- Hakim, M. L. (2018). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB. *Arabi : Journal of Arabic Studies*, 2(2), 156. <https://doi.org/10.24865/ajas.v2i2.56>
- Hu, Z. (2024). Game-Based Learning : Alternative Approaches to Teaching and Learning Strategies in Health Sciences Education. *EDUCATIONAL PROCESS INTERNATIONAL JOURNAL*, 0901, 90–104. <https://doi.org/https://doi.org/10.22521/edupij.2024.132.6>
- Hwang, D. (2021). *Squid Game* (p. Television series). Netflix. <https://about.netflix.com/id/news/the-making-of-a-global-sensation-the-journey-to-creating-squid-game?>

- Inovasi, P., Maulana, A. A., Muslimin, M. I., Kurniyawan, M. F., Eka, P., & Saputra, C. (2024). *Jurnal Pendidikan Indonesia : Penggunaan Game Based Learning untuk Efektifitas Pembelajaran di SD Muhammadiyah Pakel*. c. <https://doi.org/10.59818/jpi.v6i1.2661>
- Izzah., I. U. C. & L. (2025). The Use of Squid Game Simulation for Challenging Students' Vocabulary Mastery. *JOLLT: Journal of Languages and Language Teaching*, 10(4). <https://doi.org/10.33394/jollt.v10i4.6000>
- Junaidi. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. 14.
- Kunandar. (2020). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. RajawaliPres.
- Michael L. Kamil. (2005). *Teaching And Learning Vocabulary*. New jersey, London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Silfia, A., Ulfa, D., & Basir, A. (2025). *Penerapan Strategi Game-Based Learning sebagai Inovasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Globalisasi*. 9, 15851–15856.
- Tamaela, K. A. (2025). *penelitian tindakan kelas* (cetakan pe). WIDINA MEDIA UTAMA.
- Wahyuning, S., & Wahyuning, S. (2022). *Pembelajaran ipa interaktif dengan game based learning*. 4(2).
- Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 615–630. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>