

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN  
*PLAY-BASED LEARNING* TERHADAP ANTUSIASME  
SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI  
SMP MUHAMMADIYAH 1 MALANG**

**SKRIPSI**

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan**

**Memperoleh Derajat Gelar S-1**

**Program Studi Pendidikan Bahasa Arab**



**Disusun oleh :**

**KAMILYA ANJANI PUTRI**

**NIM : 201910570311002**

**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**2024**

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PLAY-BASED*  
*LEARNING* TERHADAP ANTUSIASME SISWA PADA PEMBELAJARAN  
BAHASA ARAB DI SMP MUHAMMADIYAH 1 MALANG**

**SKRIPSI**

Ditujukan Untuk Memenuhi Persyaratan  
Memperoleh Derajat Gelar S-1  
Program Studi Pendidikan Bahasa Arab



Disusun oleh

**KAMILYA ANJANI PUTRI**

NIM: 201910570311002

**PENDIDIKAN BAHASA ARAB**

**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2024

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN  
*PLAY-BASED LEARNING* TERHADAP ANTUSIASME  
SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI  
SMP MUHAMMADIYAH 1 MALANG**

**SKRIPSI**


**OLEH:**

**KAMILYA ANJANI PUTRI**

**(201910570311002)**

Telah disetujui oleh

Pembimbing I

  
Prof. Dr. Abdul Haris, M.A.

Pembimbing II

  
Mochammad Firdaus, M.Ed.

## LEMBAR PENGESAHAN




### SKRIPSI

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang,  
pada hari/tanggal, Senin/ 20 Mei 2024  
dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab  
Universitas Muhammadiyah Malang

#### Dewan Penguji:

1. Lailatul Mauludiyah, S.S. M.Pd.I
2. Dr. Muhammad Fadli Ramadhan,  
S.Pd.I. M.Pd.
3. Prof. Dr. Abdul Haris, M.A.
4. Mochammad Firdaus, M.Ed.

#### Tanda Tangan

(  )  
(  )  
(  )  
(  )

Mengesahkan,  
Fakultas Agama Islam  
Universitas Muhammadiyah Malang  
Dekan,



  
Prof. Dr. Khozin, M.Si

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

### SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Kamilya Anjani Putri

NIM : 201910570311002

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul

**Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Play-Based Learning terhadap Antusiasme Siswa pada Pembelajaran Bahasa Arab di SMP Muhammadiyah 1 Malang**

adalah hasil karya saya dan dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian ataupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

2. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 6/4/2024

Yang menyatakan,



**Kamilya Anjani Putri**

# LEMBAR HASIL CEK PLAGIASI



UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
MALANG



## FAKULTAS AGAMA ISLAM

PENDIDIKAN BAHASA ARAB

pba.umm.ac.id | pba@umm.ac.id

### FORM HASIL AKHIR CEK PLAGIASI

### LAPORAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Kamilya Anjani Putri  
NIM : 201910570311002  
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Play-Based Learning terhadap Antusiasme Siswa pada Pembelajaran Bahasa Arab di SMP Muhammadiyah 1 Malang

Cek Plagiarisme dengan Turnitin

NO	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal (%)	Hasil Cek Plagiasi (%)
1.	Bab I : Pendahuluan	10	5
2.	Bab II : Studi Pustaka	25	8
3.	Bab III : Metodologi Penelitian	35	10
4.	Bab IV : Hasil Penelitian	15	3
5.	Bab V : Penutup	5	0

Malang, 5/17/2024

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Prof. Dr. Abdul Haris, M.A.

Mochammad Firdaus, M.Ed

Mengetahui,  
Kas. Prodi Pendidikan Bahasa Arab,



Mochammad Firdaus, M.Ed



Kampus I  
Jl. Rancubatu 1 Malang, Jawa Timur  
T. +62 341 521 253 (Kampus)  
F. +62 341 465 435

Kampus II  
Jl. Sewulanpani Selatan No. 185 Malang, Jawa Timur  
T. +62 341 531 540 (Kampus)  
F. +62 341 502 365

Kampus III  
Jl. Raya Tlogomas No. 346 Malang, Jawa Timur  
T. +62 341 464 318 (Kampus)  
F. +62 341 460 435  
E. webmaster@umm.ac.id

## PERSEMBAHAN

*Teruntuk yang tercinta, yang paling berharga, dan yang paling peneliti hormati,  
orang tua saya, serta diri peneliti sendiri. Akhirnya ini selesai.*

*Tugas akhir ini juga peneliti persembahkan untuk almamater kebanggaan,  
Universitas Muhammadiyah Malang.*



## MOTTO

Bukan diri yang hebat, namun Allah yang memampukan. *Laa haula wa laa quwwata illaa billah.*





## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah, Tuhan Yang Maha Esa, Maha Penyayang. Tiada kuasa, daya dan upaya melainkan semua atas Karunia dan Rahmat-Nya. Alhamdulillah Allah *Azza wa Jalla* memampukan kami untuk menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Shalawat dan salam teriring kepada *Rasulullah* ﷺ yang telah menyampaikan Islam, membawa umat manusia dari zaman kegelapan ke zaman terang benderang yang penuh Rahmat Allah, kepada keluarga dan sahabat beliau serta seluruh umat yang mengikuti ajarannya.

Dengan izin Allah *ta'ala*, peneliti mampu menyelesaikan tugas akhir yang berjudul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Play-Based Learning* terhadap Antusiasme Siswa Belajar Bahasa Arab di SMP Muhammadiyah 1 Malang”** hingga tuntas dan dapat digunakan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa Arab. Hal ini tidak terlepas dari semua pihak yang telah membantu peneliti dalam prosesnya. Maka, peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu peneliti, yang telah melahirkan dan membiayai pendidikan S1 ini hingga akhir. Semoga setiap peluh keringat yang menetes darinya, kesusahan dan kesulitan tersebut diganjar Allah dengan surga tertinggi.
2. Orang tua peneliti yang telah membesarkan peneliti dengan limpahan kasih sayang dan perhatiannya dari kecil hingga sekarang. Semoga Allah mengumpulkan kita semua di surga-Nya.

3. Bapak Prof. Dr. Abdul Haris, M.A. selaku dosen pembimbing I dan bapak Mochammad Firdaus, M.Ed selaku dosen pembimbing II peneliti, yang telah membimbing, mengajarkan, dan membantu peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Bapak ibu guru serta adik-adik kelas 7A dan 7B di SMP Muhammadiyah 1 Malang tempat peneliti melakukan penelitian.
5. Keluarga peneliti terutama adik yang senantiasa menemani.
6. Sahabat baik peneliti Hilda Nida dan Era Mutiara yang menjadi *support system* terbaik di kala peneliti dalam kondisi tidak baik. Terima kasih juga sudah banyak membantu mencerahkan pikiran peneliti ketika sedang kalut dengan pengambilan dan analisis data.
7. Para staf Fakultas Agama Islam tempat peneliti bekerja paruh waktu yang selalu memotivasi peneliti untuk segera lulus.
8. Serta semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu-satu.

Peneliti mengharapkan balasan sebaik-baiknya dari Allah *ta'ala* kepada seluruh pihak yang telah membantu kelancaran penelitian ini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Peneliti berharap kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Selain itu, semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti lain maupun orang yang membaca.

Malang, 07 Mei 2024

Kamilya Anjani Putri

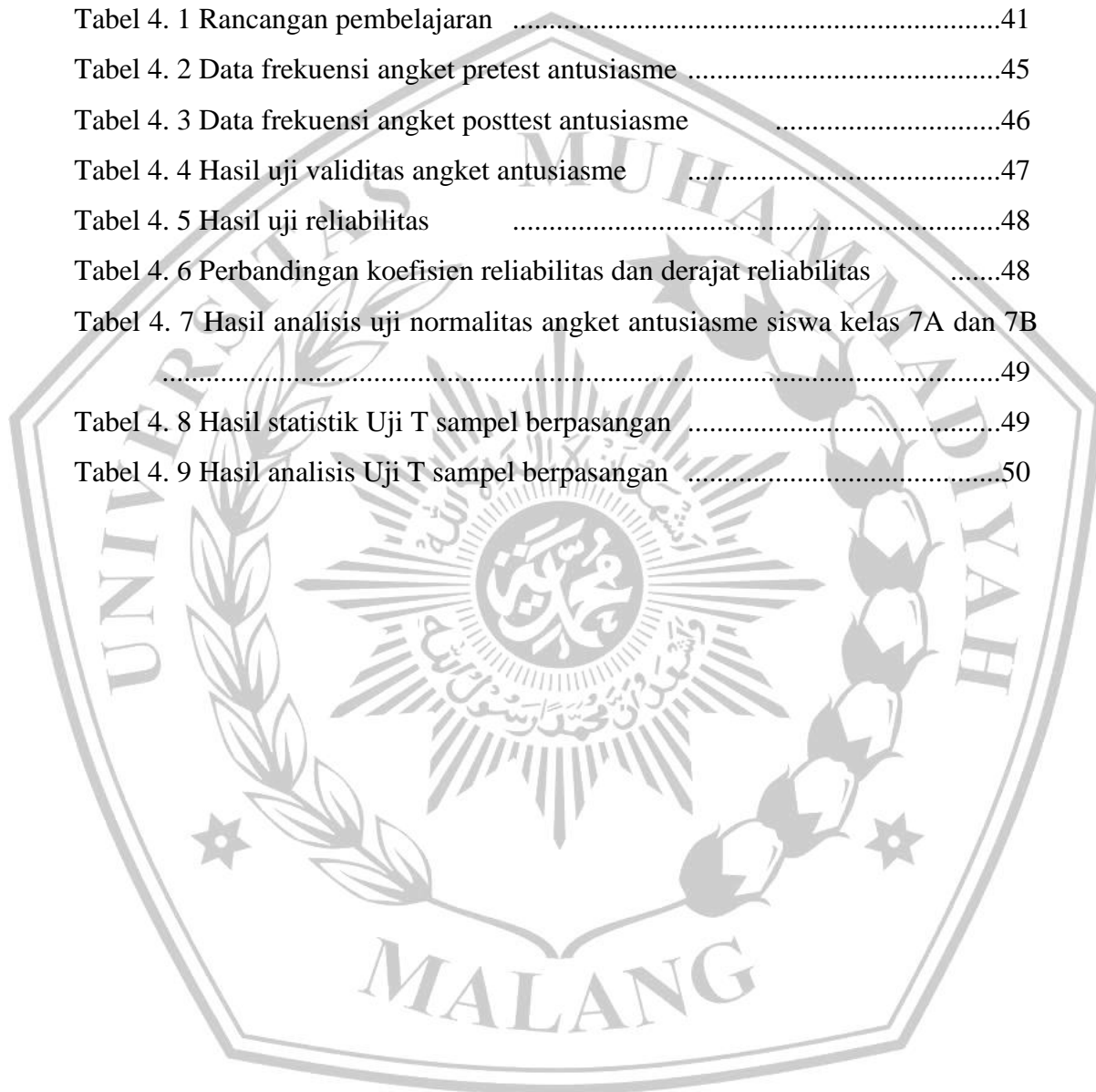
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
LEMBAR HASIL CEK PLAGIASI .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
MOTTO .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
ABSTRAK .....	xv
ABSTRACT .....	xvi
مستخلص البحث .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
E. Batasan Istilah .....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	7
A. Penelitian Terdahulu .....	7
B. Kerangka Teoritis Masalah Penelitian .....	12
1. Model Pembelajaran Play-Based Learning .....	12
2. Antusiasme .....	19
3. Pembelajaran bahasa Arab di SMP/MTs .....	23
4. Aplikasi Canva .....	24
C. Kerangka Berpikir .....	26
D. Hipotesis .....	27
BAB III METODE PENELITIAN .....	29

A.	Pendekatan dan Jenis Metode Penelitian	29
B.	Populasi dan Sampel	30
C.	Lokasi Penelitian	30
D.	Objek Penelitian	31
E.	Operasional Variabel	31
F.	Teknik Pengumpulan Data	31
G.	Instrumen Penelitian	32
H.	Analisis Data	35
1.	Data Kuantitatif	35
2.	Data kualitatif	38
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>		<b>40</b>
A.	Hasil Penelitian	40
1.	Penerapan model pembelajaran Play-Based Learning	40
2.	Pengaruh penerapan model pembelajaran Play-Based Learning terhadap antusiasme siswa	44
B.	Pembahasan	51
<b>BAB V PENUTUP</b>		<b>54</b>
A.	Kesimpulan	54
B.	Saran	55
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		<b>56</b>
<b>LAMPIRAN</b>		<b>61</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian terdahulu .....	10
Tabel 3. 1 Alternatif jawaban skala Likert .....	33
Tabel 3. 2 Kisi-kisi wawancara .....	34
Tabel 4. 1 Rancangan pembelajaran .....	41
Tabel 4. 2 Data frekuensi angket pretest antusiasme .....	45
Tabel 4. 3 Data frekuensi angket posttest antusiasme .....	46
Tabel 4. 4 Hasil uji validitas angket antusiasme .....	47
Tabel 4. 5 Hasil uji reliabilitas .....	48
Tabel 4. 6 Perbandingan koefisien reliabilitas dan derajat reliabilitas .....	48
Tabel 4. 7 Hasil analisis uji normalitas angket antusiasme siswa kelas 7A dan 7B .....	49
Tabel 4. 8 Hasil statistik Uji T sampel berpasangan .....	49
Tabel 4. 9 Hasil analisis Uji T sampel berpasangan .....	50



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Penelitian .....	27
Gambar 3. 1 Tahap Penelitian Desain Sequential Explanatory Design .....	29
Gambar 3. 2 Alur analisis kualitatif .....	38
Gambar 4. 1 Siswa kelas 7A saat sedang mengisi angket antusiasme .....	42
Gambar 4. 2 Siswa kelas 7B saat sedang mengisi angket antusiasme .....	42
Gambar 4. 3 Proses pembelajaran bahasa Arab menggunakan model Play-Based Learning di kelas 7B .....	43
Gambar 4. 4 Proses pembelajaran bahasa Arab menggunakan model Play-Based Learning di 7A .....	43
Gambar 4. 5 Grafik persentase indikator antusiasme (pretest) .....	45
Gambar 4. 6 Grafik persentase indikator antusiasme (posttest) .....	46

## ABSTRAK

Putri, Kamilya Anjani. 2024. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Play-Based Learning* terhadap Antusiasme Siswa pada Pembelajaran Bahasa Arab di SMP Muhammadiyah 1 Malang. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang. Pembimbing: (I) Prof. Dr. Abdul Haris, M.A., (II) Mochammad Firdaus, M.Ed.

**Kata kunci:** Model Pembelajaran, *Play-Based Learning*, Antusiasme Siswa, Pembelajaran Bahasa Arab

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Play-Based Learning* pada pembelajaran bahasa Arab dan pengaruhnya terhadap antusiasme siswa SMP Muhammadiyah 1 Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan desain *sequential explanatory design*. Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data adalah angket antusiasme dan lembar wawancara. Data kuantitatif dianalisis menggunakan Uji T sampel berpasangan dan data kualitatif dianalisis menggunakan desain oleh Miles dan Huberman. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan rerata skor angket antusiasme antara *pretest* dan *posttest* siswa yang ditunjukkan dari nilai sig.  $0,775 > 0,05$ . Hasil wawancara juga memaparkan bahwa antusiasme siswa dapat dipengaruhi dari hubungan antara guru dengan murid, latar pendidikan siswa, dan kemampuan penguasaan kelas. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini, penerapan model pembelajaran *Play-Based Learning* tidak berpengaruh terhadap antusiasme siswa pada pembelajaran bahasa Arab di SMP Muhammadiyah 1 Malang.

## ABSTRACT

Putri, Kamilya Anjani. 2024. The Effect of Implementing Play-Based Learning Model on Students' Enthusiasm in Arabic Language Learning at SMP Muhammadiyah 1 Malang. Arabic Language Education Study Program, Faculty of Islamic Studies, Muhammadiyah University of Malang. Advisor: (I) Prof. Dr. Abdul Haris, M.A., (II) Mochammad Firdaus, M.Ed.

Keywords: Learning Model, Play-Based Learning, Student Enthusiasm, Arabic Language Learning

This study aims to describe the implementation of the Play-Based Learning model in Arabic language learning and its effect on the enthusiasm of Muhammadiyah 1 Malang Junior High School students. This research used mixed methods approach with sequential explanatory design. The research instruments used in data collection were enthusiasm questionnaire and interview sheet. Quantitative data were analyzed using paired sample T test and qualitative data were analyzed using analysis design by Miles and Huberman. The results of this study showed that there was no difference in the mean score of enthusiasm questionnaire between pretest and posttest students as indicated by the sig value.  $0,775 > 0,05$ . The interview results also explained that student enthusiasm can be influenced by the relationship between teachers and students, the students' learning background, and the ability to control the class. Therefore, it can be concluded that in this study, the application of Play-Based Learning model does not affect students' enthusiasm in Arabic language learning at Muhammadiyah 1 Malan Junior High School.



## مستخلص البحث

بوتري، كاميليا أنجاني. ٢٠٢٤. أثر تطبيق نموذج التعلم القائم على اللعب على حماسة الطلاب في تعلم اللغة العربية في مدرسة الثانوية المحمدية ١ مالانج. قسم تعليم اللغة العربية، كلية الدراسات الإسلامية، الجامعة المحمدية في مالانج. المشرف: (أولاً) البروفيسور الدكتور عبد الحريص، ماجستير، (ثانياً) محمد فردوس، ماجستير التربية.

الكلمات المفتاحية: نموذج التعلم، التعلم القائم على اللعب، حماس الطلاب، تعلم اللغة العربية

تهدف هذه الدراسة إلى وصف تطبيق نموذج التعلم القائم على اللعب في تعلم اللغة العربية وأثره على حماسة طلاب مدرسة الثانوية المحمدية ١ مالانج. يستخدم هذا البحث منهج الأساليب المختلطة ذات التصميم التوضيحي المتسلسل. الأدوات المستخدمة في جمع البيانات استبيان الحماسة وورقة المقابلة. وقد تم تحليل البيانات الكمية باستخدام اختبار العينة المزدوجة-T اختبار T، وتم تحليل البيانات النوعية باستخدام تصميم مايلز وهوبرمان. أظهرت نتائج هذه الدراسة أنه لم يكن هناك فرق في متوسط درجات استبيان الحماسة بين الطلاب قبل الاختبار وبعده كما هو مبين في قيمة  $sig. 0,775 > 0,05$  كذلك أوضحت نتائج المقابلة أيضاً أن حماسة الطلاب يمكن أن يتأثر بالعلاقة بين المعلمين والطلاب، والخلفية التعليمية للطلاب، والقدرة على ضبط الصف. لذلك، يمكن استنتاج أن تطبيق نموذج التعلم القائم على اللعب في هذه الدراسة لم يؤثر على حماسة الطلاب في تعلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية المحمدية ١ مالانج.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afdhal, M. (2015). *Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Antusiasme Belajar Melalui Pendekatan Reciprocal Teaching*. <http://seminar.uny.ac.id/semnasmatematika/sites/seminar.uny.ac.id/semnasmatematika/files/banner/PM-29.pdf>
- Afdhal, M. (2020). Penerapan Pembelajaran Matematika Berbasis Reciprocal Teaching untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Antusiasme Belajar. *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.52690/jitim.v1i1.22>
- Aini, F. N. (2018). Pengaruh game based learning terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3).
- Almeida, F. (2018). Strategies To Perform A Mixed Methods Study. *European Journal of Education Studies* . <https://doi.org/10.5281/zenodo.1406214>
- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Muyasaroh, U., & Rahmawati, F. (2021). Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17>
- Aswani, A., & Aswani, A. N. (2022). Efektivitas Dan Kesulitan Belajar Online Terhadap Antusiasme Siswa Dalam Belajar. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 6(1), 38–47. <https://doi.org/10.33369/jik.v6i1.22784>
- Dajani, B. A. S., Mubaideen, S., & Omari, F. M. A. (2014). Difficulties of Learning Arabic for Non-native Speakers. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 114, 919–926. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.12.808>
- Dewi, E. R. (2018). Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 2(1), 44. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i1.5442>
- Fitria, A., & Roziqi, M. A. (2022). Educandy Platform in Improving the Understanding of Arabic Vocabulary for High School Students During the Pandemic. *ALSINATUNA*, 7(2), 143–157. <https://doi.org/10.28918/alsinatuna.v7i2.4865>
- Haris, A. (2022). Teaching Reading of Arabic Language in Indonesia: Reconstruction of the Contents and Scope of Nahwu science. *Eurasian Journal of Applied Linguistics*, 8(2), 122–136. <https://doi.org/10.32601/ejal.911547>

- Haudi, H. (2021). *Strategi Pembelajaran* (Wijoyo Hadion, Ed.; Cetakan pertama). Insan Cendekia Mandiri.  
<https://www.researchgate.net/publication/350311909>
- Heri, T. (2019). Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1).  
<https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1369>
- Heryana, A. (2020). *Hipotesis Penelitian*.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.13140/RG.2.2.11440.17927>
- Homsini Maolida, E., & Salsabila, V. A. (2021). Canva and Screencast-O-Matic Workshop for Classroom Purpose: A Community Service for Madrasah Ibtidaiyah Teachers. *AJAD : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 54–60. <https://doi.org/10.35870/ajad.v1i2.13>
- Ismatillah, D. N., & Irma, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Metode Snowball Throwing dalam Maharah Kalam Dini Nur Ismatillah. *Proceeding of Annual International Conference on Islamic Education and Language (AICIEL)*, 922–935.  
<https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/aiciel/article/view/9790>
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80. <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000>
- Juryatinai, J., & Amrin, A. (2021). Students' interest in Arabic language learning: the roles of teacher. *Journal of Educational Management and Instruction (JEMIN)*, 1(1), 40–49. <https://doi.org/10.22515/jemin.v1i1.3459>
- Khalil, N., Aljanazrah, A., Hamed, G., & Murtagh, E. (2022). Exploring Teacher Educators' Perspectives of Play-Based Learning: A Mixed Method Approach. *Education Sciences*, 12(2), 95.  
<https://doi.org/10.3390/educsci12020095>
- Khusniah, Z., Linguistika, Y., & Ahdhianto, E. (2022). Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Game-Based Learning Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V SDN PW 01. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 613.  
<https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i2.8808>
- Kirana, Z. C., & Al Badri, A. N. (2020). Jurnal kirana 2020 antusiasme. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 1(3).  
<https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya>

- Mahyudin, E. (2018). *Pengajaran Kosakata Bahasa Arab Bagi Anak-Anak Dengan Media Lagu*.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.46257/mutsaqqafin.v1i01.26>
- Manangin, A. R. A., Hairuddin, H., & Bahri, R. Bt. Hj. (2023). Non-Linguistic Problems in Arabic Language Learning at Madrasah Aliyah in Kotamobagu City. *Al-Kalim: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 2(1), 29–50. <https://doi.org/10.60040/jak.v2i1.16>
- Meitriani, N. N. W., Dwija, I. W., & Suardika Putra, I. P. (2023). Penerapan Game Based Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Karangasem Tahun Pelajaran 2021/2022. *Lampuhyang*, 14(1), 180–194. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v14i1.338>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (Third Edition). SAGE Publications.
- Mubarok, M., Nizam, M., & Fitriani, F. (2022). Analisis Penerapan Metode Pembelajaran Bahasa Arab Kelas IV. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.59373/academicus.v1i1.2>
- Mudinillah, A., & Rizaldi, M. (2021). Using the Canva Application as an Arabic Learning Media at SMA Plus Panyabungan. *At-Tasyrih: Jurnal Pendidikan Dan Hukum Islam*, 7(2), 95–106. <https://doi.org/10.55849/attasyrih.v7i2.67>
- Najla, M. (2022). Game-Based Arabic Learning At Man 2 Bukittinggi: Best Practice Best Practice: Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Permainan Di MAN 2 BUKITTINGGI. *Lughawiyah: Journal of Arabic Education and Linguistic*, 4(1). <http://id.Wordpress.com/>
- Payadnya, I. P. A. A., & Jayantika, I. G. A. N. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. Deepublish.
- Puspita Dewi, Y., Sridana, N., Baidowi, B., & Sripatmi, S. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Kempo. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 1(2), 254–262. <https://doi.org/10.29303/griya.v1i2.47>
- Putri, S., Syahirah, E., Dwika, A., Widiawati, N., Darnisah, P., Yosantri, W. A., Khairunnisa, A., & Syiharah, I. (2023). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah MIN 12 MEDAN. In *Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa* (Vol. 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.6734/argopuro.v1i6.1483>
- Pyle, A., & Danniels, E. (2017). A Continuum of Play-Based Learning: The Role of the Teacher in Play-Based Pedagogy and the Fear of Hijacking Play. *Early*

*Education and Development*, 28(3), 274–289.  
<https://doi.org/10.1080/10409289.2016.1220771>

Pyle, A., & Danniels, E. (2018). *Play-based learning*. <https://www.child-encyclopedia.com/play-based-learning/according-experts/defining-play-based-learning>

Rahmaniah, N., Marini, A., & Azmi, A. N. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pgmi Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Di Era Kurikulum Merdeka. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 6(1), 133. <https://doi.org/10.32934/jmie.v6i1.463>

Ristiana, A. (2017). *Upaya Meningkatkan Antusiasme Belajar Siswa Melalui Strategi Mind Map Dan Crossword Puzzle Dalam Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Pokok Bahasan Asmaul Husna Kelas X Di Ma Ypip Panjeng Jenangan Ponorogo*.

Riyadi, S. (2019). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*.

Şahin, M. D., & OZTURK, G. (2022). Mixed Method Research: Theoretical Foundations, Designs and Its Use in Educational Research. *International Journal of Contemporary Educational Research*, 6(2), 301–310. <https://doi.org/10.33200/ijcer.574002>

Sipahutar, C. E., & Mukhtar. (2023). Application of the Game Based Learning Model to Improve Students' Concept Understanding Ability at SMP Negeri 35 Medan. *Formosa Journal of Science and Technology*, 2(2), 569–578. <https://doi.org/10.55927/fjst.v2i2.2713>

Suciati, T. (2018). MENINGKATKAN ANTUSIASME SISWA TERHADAP KEGIATAN BELAJAR DAN PEMBELAJARAN DI KELAS MELALUI PROGRAM LITERASI MEMBACA tunggu Aku; *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 23(2), 314–326. <https://doi.org/10.24090/insania.v23i2.2303>

Sulu Kurniawan, A., Prastowo, P., & Primamori Harahap, L. (2017). *Antusiasme Belajar Siswa Kelas X Ilmu Pengetahuan Bahasa Pada Lintas Minat Biologi Di MAN 2 MODEL MEDAN* (Vol. 5, Issue 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jpp.v5i1.8451>

Suwastini, N. K. A., Puspawati, N. W. N., Nitiasih, P. K., Adnyani, N. L. P. S., & Rusnalasari, Z. D. (2022). Play-Based Learning For Creating Fun Language Classroom. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 25(2), 250–270. <https://doi.org/10.24252/lp.2022v25n2i6>

- Takdir, T. (2019). Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.47435/naskhi.v1i1.65>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Taylor, M. E., & Boyer, W. (2020). Play-Based Learning: Evidence-Based Research to Improve Children’s Learning Experiences in the Kindergarten Classroom. *Early Childhood Education Journal*, 48(2), 127–133. <https://doi.org/10.1007/s10643-019-00989-7>
- Tentang Canva. (2023). Canva.Com. [https://www.canva.com/id\\_id/about/](https://www.canva.com/id_id/about/)
- Ulifatul Khasanah, D., & Marulia TL Tobing, V. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Bantuan Media Uno Stacko For Question Card Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Topik Bahasan Puisi Rakyat. *Jurnal Ilmiah SARASVATI*, 3(2).
- Ully, S. A., & Dewi, I. P. (2022). Pengaruh Game-Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 10(4), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v10i4.120039>
- Utomo, D. P. (2020). *MENGEMBANGKAN MODEL PEMBELAJARAN* (A. In’am, Ed.). Bildung.
- Whitlock, B., Eivers, A., & Walker, S. (2023). The state of play-based learning in Queensland schools. *Australasian Journal of Early Childhood*, 48(3), 247–262. <https://doi.org/10.1177/18369391231159672>
- Yakin, A. (2022). *Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Di Indonesia Dan Implikasinya Terhadap Pengembangan Kurikulum Bahasa Arab*. 7(1).
- Yundayani, A., Susilawati, & Chairunnisa. (2019). Investigating the effect of Canva on students’ writing skills. *ENGLISH REVIEW: Journal of English Education*, 7(2), 169–176. <https://doi.org/10.25134/erjee.v7i2.1800>