



PENGGUNAAN MEMORY GAME DALAM PEMBELAJARAN SHARAF

Rozana El-Imani¹, Muassomah²

¹ UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, ² UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang

¹ aisyahimani98@gmail.com, ² aisyahimani98@gmail.com

corresponding author: aisyahimani98@gmail.com

Abstract

This study specifically aims to describe the use of memory games in learning sharaf at MDT Ula Asy-Syafi'iyyah At-Tijaniyyah and the advantages and disadvantages of using them in learning. This research uses a descriptive qualitative research type. This research was conducted at Madrasah Diniyah Takmiliyah Ula Asy-Syafi'iyyah At-Tijaniyyah. The subjects of this study consisted of 37 students of grade 2. Researchers collected data through interview and observation techniques. Researchers use the theory of Miles and Huberman for data analysis techniques. The results of this study are the use of memory games in sharaf learning at MDT Ulya Asy-Syafi'iyyah At-Tijaniyyah consists of four implementation processes, namely (1) The teacher gives the material, (2) The teacher attaches memory game media on the blackboard and divides the students into 2 groups, (3) Students learn using memory games, and (4) The teacher checks students' understanding again. The use of memory games has 3 advantages and disadvantages in its implementation. The advantages are (1) the material can be easily digested and remembered, (2) it increases students' enthusiasm and attention, (3) students become more focused. The drawbacks are (1) the teacher must have tenacity and patience and creativity in making memory games, (2) memory games are more potentially damaged, and (3) their use is less effective for classes with a large number of students.

Keywords: memory game, sharaf, religious school

Abstrak

Penelitian ini secara spesifik bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan memory game dalam pembelajaran sharaf di MDT Ula Asy-Syafi'iyyah At-Tijaniyyah serta kelebihan dan kekurangan penggunaannya dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilakukan di Madrasah Diniyah Takmiliyah Ula Asy-Syafi'iyyah At-Tijaniyyah. Subjek penelitian ini terdiri dari 37 siswa kelas 2. Peneliti mengumpulkan data melalui teknik wawancara dan observasi. Peneliti menggunakan teori Miles dan Huberman untuk teknik analisis data. Hasil dari penelitian ini adalah Penggunaan memory game dalam pembelajaran sharaf di MDT Ulya Asy-Syafi'iyyah At-Tijaniyyah terdiri dari empat proses pelaksanaan, yaitu (1) Guru memberikan materi, (2) Guru menempelkan media memory game di papan tulis dan membagi siswa menjadi 2 kelompok, (3) Siswa belajar menggunakan memory game, dan (4) Guru mengecek kembali pemahaman siswa. Penggunaan memory game memiliki 3 kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya. Adapun kelebihannya yaitu (1) Materi dapat dengan mudah dicerna dan diingat, (2) meningkatkan semangat dan perhatian siswa, (3) Siswa menjadi lebih fokus. Adapun kekurangannya yaitu (1) Guru harus memiliki keuletan dan

kesabaran serta kreatifitas dalam pembuatan memory game, (2) Memory game lebih berpotensi rusak, dan (3) Penggunaanya kurang efektif untuk kelas yang jumlah siswanya banyak.

Kata kunci: memory game, sharaf, madrasah diniyah

PENDAHULUAN

Sharaf termasuk salah satu kajian dalam pembelajaran bahasa Arab selain nahuw dan balaghah. Ilmu sharaf sangat penting untuk dipelajari agar dapat memahami proses pembentukan kata serta mengetahui masing-masing artinya guna memperkaya pembendaharaan kosa kata (Yunisa, 2022). Ilmu sharaf disebut induk segala ilmu karena dapat melahirkan bentuk setiap kalimat, sedangkan suatu kalimat dapat menunjukkan bermacam-macam ilmu (Naseha & Muassomah, 2018). Mayoritas ilmu diperoleh melalui tulisan, dan tulisan terdiri dari gabungan beberapa kalimat yang bentuk setiap kalimatnya dipelajari dalam ilmu sharaf. Oleh karena itu, materi sharaf sangat penting dipelajari sebagai salah satu ilmu alat yang membantu pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Pembelajaran sharaf saat ini masih tidak jauh beda dengan pembelajaran masa dulu yaitu menggunakan metode ceramah dan hafalan, bahkan beberapa lulusan pesantren pun mengakui bahwa sharaf merupakan pembelajaran yang mewajibkan sebuah hafalan yang tanpa disadari sangat membosankan dan sangat tidak menarik serta tidak variatif sehingga jika dikaitkan dengan tujuan pembelajaran yang ingin menciptakan lingkungan yang menumbuhkan kemampuan siswa untuk belajar sendiri, maka metode hafalan yang terus menerus justru dapat menghilangkan minat siswa untuk belajar mandiri (Muhajirunnajah, 2019). Metode ceramah dan hafalan juga digunakan dalam pembelajaran sharaf di MDT Ula Asy-Syafi'iyyah At-Tijaniyyah. Siswa diharuskan menghafalkan beberapa kosa kata dan tashrifnya setiap pertemuan sesuai dengan kitab amtsilatu at-tashrifiyah yang digunakan dan kemudian guru akan memberikan penjelasan terkait apa yang sudah dihafalkan oleh siswa dengan metode ceramah. Metode hafalan yang digunakan berulang-ulang menjadikan siswa merasa bosan dan kurang memperhatikan penjelasan guru karena pembelajaran sudah dirasa kurang menarik. Berdasarkan keadaan ini, peneliti menggunakan salah satu permainan pembelajaran berupa memory game untuk membantu siswa mengingat materi yang diajarkan khususnya dalam materi sharaf dengan mudah dan tanpa merasa bosan. Memory game merupakan permainan pembelajaran yang melatih daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan karena sifatnya yang berupa permainan.

Ada beberapa studi terdahulu yang berkaitan dengan memory game, salah satunya adalah penggunaan memory game ini dapat menjadikan siswa relaks dan senang dalam mengikuti pembelajaran *vocabulary* (kosa kata bahasa Inggris) untuk anak SD sehingga membantu mereka menguasai kosa kata baru dengan mudah serta membangun motivasi siswa karena sifatnya yang kompetitif (Nabila & Saun, 2018). Studi kedua yaitu penerapan *Guided Inquiry* berbantu Memory Match Game dapat meningkatkan retensi dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas X SMA dalam pembelajaran biologi (Agustina dkk, 2018). Selain itu,

memory game juga sudah dikembangkan menjadi suatu aplikasi dalam penelitian lainnya dengan hasil bahwa aplikasi memory games dapat membantu untuk melatih penguatan daya ingat anak usia dini serta dapat melatih konsentrasi dan efisiensi anak dalam menyelesaikan masalah (Wiyanda, 2023).

Sejauh ini, studi terkait berfokus pada penggunaan memory game dalam menguasai kosa kata, membangun motivasi siswa, meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa serta membantu melatih penguatan daya ingat siswa. Berbeda dengan studi terdahulu, penelitian ini secara spesifik bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan memory game dalam pembelajaran sharaf di MDT Ula Asy-Syafi'iyyah At-Tijaniyyah serta kelebihan dan kekurangan penggunaannya dalam pembelajaran. Sejalan dengan itu ada 2 rumusan masalah yang disusun. 1) Bagaimana penggunaan memory game dalam pembelajaran sharaf di MDT Ula Asy-Syafi'iyyah At-Tijaniyyah; dan 2) Apa kelebihan dan kekurangan penggunaan memory game dalam pembelajaran sharaf di MDT Ula Asy-Syafi'iyyah At-Tijaniyyah. Kedua rumusan masalah tersebut merupakan fokus penelitian ini.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilakukan di Madrasah Diniyah Takmiliyah Ula Asy-Syafi'iyyah At-Tijaniyyah. Subjek penelitian ini terdiri dari 37 siswa kelas 2. Peneliti mengumpulkan data melalui teknik wawancara dan observasi. Untuk mendapatkan data tersebut peneliti melakukan wawancara langsung dengan pengurus Madrasah Diniyah dan guru sharaf kelas 2 di MDT Ula Asy-Syafi'iyyah At-Tijaniyyah. Setelah mendapatkan data utama dari guru dan pengurus MDT Ula Asy-Syafi'iyyah At-Tijaniyyah, peneliti melakukan observasi langsung ketika proses pembelajaran sharaf berlangsung di kelas untuk mendapatkan kesesuaian data.

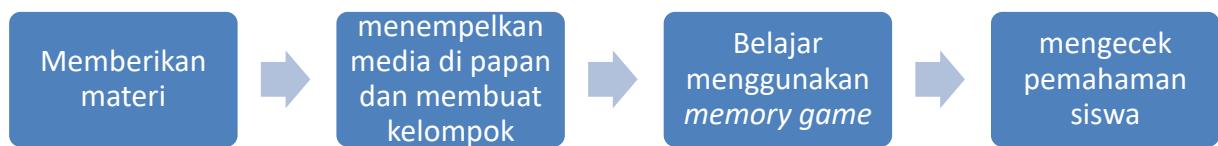
Penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur atau terbuka karena peneliti ingin mendapatkan informasi mendalam mengenai proses pembelajaran sharaf di kelas. Observasi dilakukan dengan memantau aktivitas yang sedang berlangsung untuk dikaitkan dengan hasil wawancara. Setelah data penelitian terkumpul, penulis menggunakan teori Miles dan Huberman untuk teknik analisis data yang langkah-langkahnya meliputi: (1) peneliti mengumpulkan data dari hasil observasi dan wawancara dengan pengurus Madrasah Diniyah dan guru sharaf di MDT Ula Asy-Syafi'iyyah At-Tijaniyyah; (2) reduksi data yang dilakukan oleh peneliti yaitu memilih dari hasil wawancara yang diperlukan dalam proses pembelajaran sharaf; (3) display data, yaitu peneliti mengolah data yang telah diperoleh berkaitan dengan pembelajaran sharaf menggunakan media memory game; (4) conclusion drawing yaitu peneliti menyimpulkan dari hasil penyajian data.

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Penggunaan Memory Game dalam Pembelajaran Sharaf di Madrasah Diniyah Takmiliyah Ula Asy-Syafi'iyyah At-Tijaniyyah Kebonagung

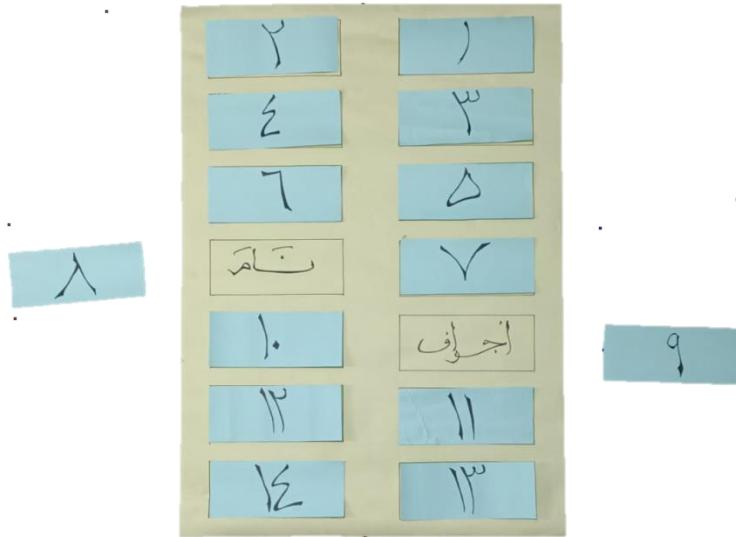
Pelaksanaan pembelajaran sharaf di MDT Ula Asy-Syafi'iyyah At-Tijaniyyah Kebonagung sebelumnya menggunakan metode ceramah dan hafalan. Untuk memudahkan siswa menghafal materi sharaf, peneliti memilih media memory game untuk digunakan dalam pembelajaran. Sebelum proses pembelajaran di kelas, guru terlebih dahulu membuat memory game secara manual karena tidak adanya fasilitas yang mendukung penggunaan memory game berbentuk aplikasi di MDT Ulya Asy-Syafi'iyyah. Guru menyediakan dua kertas karton dengan warna yang berbeda, satu karton sebagai dasar mainan dan yang lain sebagai pelengkap. Setelah pembuatan memory game selesai, guru dapat menggunakannya di dalam kelas.

Gambar 1. Proses penggunaan memory game dalam pembelajaran sharaf



Gambar 1 memperlihatkan prosedur atau proses penggunaan memory game dalam pembelajaran sharaf di kelas. Ada empat langkah dalam proses pelaksanaan pembelajaran sharaf ini. Pertama, memberikan materi. Setelah guru mengucapkan salam dan membuka pembelajaran dengan doa, guru mengecek kehadiran siswa dan memberikan pengantar tentang materi yang akan dipelajari. Guru menanyakan beberapa siswa mengenai materi yang akan diajarkan untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal siswa terhadap materi. Setelah itu, guru menuliskan materi di papan tulis yaitu pembagian bina' dan karakteristiknya serta contoh-contohnya.

Gambar 2. Media Memory Game Sharaf



Kedua, menempelkan media di papan dan membuat kelompok. Gambar 2 merupakan media memory game yang sudah dibuat oleh guru sebelum pembelajaran berlangsung. Media tersebut terdiri dari 1 kertas karton besar dengan 14 garis kotak berbentuk persegi empat. Masing-masing kotak berisi 7 pembagian bina' beserta 1 contoh untuk masing-masing bina' dengan ditulis acak. Setiap kotak ditutup dengan tempelan kertas karton berwarna berbeda yang sudah diberi tulisan angka dari 1-14 dengan menggunakan angka arab, namun kertas tersebut tidak ditempel secara menyeluruh tapi hanya bagian atas saja sehingga sisi bawah dapat dibuka untuk memperlihatkan isi tulisannya. Sebelum berlanjut pada permainan, guru membagi seluruh siswa terlebih dahulu menjadi 2 kelompok dengan cara berhitung 1 dan 2, bagi siswa yang menyebutkan angka 1 menjadi kelompok 1 dan siswa yang menyebutkan angka 2 menjadi kelompok 2. Setelah selesai berhitung, maka siswa dengan angka sama berkumpul dengan kelompoknya dalam 1 tempat.

Tabel 1. Isi materi dalam media memory game

No.	Pembagian Bina'	Contoh
1.	صحيح	شَجَعَ
2.	مضاعف	مَرَّ
3.	مهماز	سَأَلَ
4.	مثال	وَلَدٌ
5.	أجواف	نَامَ
6.	ناقص	لَقَى

7.	لَفِيف	رَوْي
----	--------	-------

Ketiga, belajar menggunakan media memory game. Sebelum permainan dimulai, guru menjelaskan terlebih dahulu tata cara dan aturan main dari memory game sharaf, yaitu setiap kelompok akan diberi kesempatan secara bergiliran untuk memilih 2 angka untuk dibuka. Jika isi dari 2 angka yang dipilih sama-sama berupa pembagian bina' atau sama-sama contoh dari bina' atau berisi salah satu pembagian bina' namun dengan contoh yang tidak sesuai, maka kotak tersebut akan kembali ditutup dan harus memilih lagi di kesempatan berikutnya sampai menemukan kecocokan. Jika isi dari 2 angka yang telah disebutkan adalah salah satu pembagian bina' dan contohnya yang sesuai, maka guru akan menanyakan alasan kenapa contoh tersebut termasuk contoh salah satu bina' kepada kelompok yang memilih 2 angka berisi jawaban yang cocok dan benar. Jika jawaban yang diberikan benar, maka kelompok tersebut mendapatkan poin. Tabel 1 merupakan materi yang ditulis dalam media memory game sharaf secara acak. Siswa harus memilih 2 angka yang berisi salah satu dari pembagian bina' dalam Tabel 1 dan contohnya yang sesuai.

Keempat, mengecek kembali pemahaman siswa. Setelah semua kotak memory game telah terbuka dan dijawab benar, maka guru menguji pemahaman siswa dengan cara menanyakan ulang pengertian satu persatu bina' kepada peserta didik beserta pembagiannya dan contohnya untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran tercapai. Guru menunjuk satu persatu siswa dan memberikan masing-masing satu pertanyaan berkaitan dengan pembelajaran sharaf yang sudah dipelajari baik berupa pengertian bina', pembagian bina' dan contohnya.

Tata cara penggunaan *memory game* juga disebutkan oleh Irma Darmayanti dalam tulisannya yaitu paket berisi n pasang kartu identik dikocok dan kartu dihamparkan menghadap turun di atas meja. Setiap pemain pada permainan membalik dua kartu, satu demi satu. Jika masing-masing kartu dibalik adalah identik (yaitu, membentuk pasangan), maka mereka akan tetap terbuka dan pemain berlanjut sampai semua kartu terbuka. Dan jika masing-masing kartu yang dibuka pada kedua kartu tidak identik, maka kartu akan menutup kembali dan pemain kembali membuka kartu satu per satu (Darmayanti, 2022). Dalam sumber lain juga disebutkan mengenai proses penggunaannya yaitu ada $2n$ kartu dengan n label berbeda, dua kartu untuk setiap label. Mereka dikocok dan diletakkan berjajar, semuanya menghadap ke bawah. Seorang pemain melanjutkan gerakan yang terdiri dari membalik kartu dan kemudian kartu kedua. Jika kartunya cocok, dia mengeluarkan kartu dari geladak; jika tidak, dia membaliknya lagi (Hitzenko, 2016).

Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Memory Game dalam Pembelajaran Sharaf

Setiap proses pembelajaran sekalipun sudah menggunakan metode dan media, pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu pula dalam pembelajaran sharaf menggunakan media *memory game*. Berdasarkan pengamatan atau

observasi yang telah dilakukan peneliti, berikut ini kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media *memory game* dalam pembelajaran sharaf:

Tabel 2. Kelebihan dan kekurangan penggunaan *memory game*

No.	Kelebihan	Kekurangan
1.	Materi sharaf khususnya pembagian bina' dan contoh-contohnya dapat dengan mudah dicerna dan diingat	Perlunya keuletan dan kesabaran serta kreatifitas dalam pembuatannya karena dibuat secara manual dan bukan berbentuk aplikasi
2.	Meningkatkan semangat dan perhatian siswa terhadap pembelajaran sharaf	Media memory game berpotensi lebih mudah rusak karena bahannya terbuat dari kertas karton
3.	Siswa menjadi lebih fokus karena dituntut untuk mengingat isi dibalik kotak memory game untuk menyelesaikan permainan dan menjawab dengan benar	Penggunaan media memory game kurang efektif untuk kelas yang jumlah siswanya cukup banyak karena sulitnya menjangkau keseluruhan siswa hanya dengan pembagian 2 kelompok

Sumber: hasil pengamatan

Berdasarkan data observasi pada Tabel 2, terdapat 3 kelebihan penggunaan memory game dalam pembelajaran sharaf, yaitu pertama, materi sharaf khususnya pembagian bina' dan contoh-contohnya dapat dengan mudah dicerna dan diingat. Sebelum menggunakan media *memory game* dalam pembelajaran sharaf di MDT Ulya Asy-Syafi'iyyah At-Tijaniyyah, para siswa tidak menangkap secara maksimal pembelajaran tentang bina' secara maksimal. Ketika guru menanyakan kembali materi tentang bina', pembagiannya dan contohnya yang sudah diajarkan, siswa hanya mengingat bahwa pembagian bina' ada 7 tanpa tahu apa yang disebut bina' dan apa saja pembagian bina'nya serta contohnya. Setelah guru menggunakan *memory game* dalam pembelajaran sharaf, siswa dapat menangkap seluruh materi yang berkaitan dengan bina'.

Kedua, meningkatkan semangat dan perhatian siswa terhadap pembelajaran sharaf. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa di setiap kelompok dalam mencari jawaban dan berlomba-lomba untuk menemukan kotak angka berisi jawaban yang cocok. Mereka berdiskusi dan saling berbagi ingatan untuk menemukan angka berisi jawaban yang cocok.

Ketiga, siswa menjadi lebih fokus karena dituntut untuk mengingat isi dibalik kotak memory game untuk menyelesaikan permainan dan menjawab dengan benar. Dalam pembelajaran sharaf sebelumnya, hanya sedikit siswa yang fokus terhadap pembelajaran, ada siswa yang berbincang dengan temannya, ada siswa yang hampir tertidur dan bahkan ada yang melamun. Pandangan siswa menjadi lebih fokus dan lurus ke depan ketika sudah menggunakan media *memory game*.

Selain kelebihan, ada juga 3 kekurangan dari penggunaan *memory game* dalam pembelajaran sharaf, yaitu pertama, perlunya keuletan dan kesabaran serta kreatifitas dalam pembuatannya karena dibuat secara manual dan bukan berbentuk aplikasi. Guru sharaf membuat media *memory game* menggunakan kertas karton karena di MDT Ula Asy-Syafi'iyyah At-Tijaniyyah pembelajaran di kelas masih belum dilengkapi dengan fasilitas yang mendukung penggunaan *memory game* via aplikasi dan hanya tersedia papan tulis dan spidol sebagai media pembelajaran, sehingga guru harus memutar otak untuk mendesain media *memory game* dengan menarik meskipun bukan berbentuk aplikasi serta dibutuhkan kesabaran juga karena pembuatannya yang cukup lama.

Kedua, media *memory game* berpotensi lebih mudah rusak karena bahannya terbuat dari kertas karton. *Memory game* biasanya berbentuk kumpulan kartu yang mudah dibawa kemana saja atau aplikasi yang tersedia di android ataupun laptop yang bisa diproyeksikan menggunakan proyektor jika madrasah memilikinya. Guru membuat media *memory game* menggunakan kertas karton besar untuk 1 kelas karena tidak memungkinkan untuk membuat 1 set kartu *memory game* untuk setiap siswa atau membuat *memory game* via aplikasi karena tidak adanya fasilitas yang mendukung penggunaannya. Kertas karton berukuran besar sehingga tidak mudah membawanya ke kelas tanpa dilipat dan dimasukkan ke tas sehingga bentuknya menjadi sedikit lecek ketika dibuka dari lipatan. *Memory game* yang berbentuk kertas ataupun kartu juga rentan rusak apabila terkena air.

Ketiga, penggunaan media *memory game* kurang efektif untuk kelas yang jumlah siswanya cukup banyak karena sulitnya menjangkau keseluruhan siswa hanya dengan pembagian 2 kelompok.

Kelebihan dari penggunaan *memory games* juga dipaparkan oleh Abdul Halim dalam artikelnya yaitu dapat membantu untuk melatih penguatan daya ingat serta dapat melatih konsentrasi dan efisiensi anak dalam menyelesaikan masalah menurut Reihan Wiyanda dalam tulisannya (Hasugian, 2020). Sedangkan kekurangan dari penggunaan *memory game* juga disebutkan oleh Niken Sitoresmi yaitu diperlukan keuletan dalam pembuatannya, khususnya dalam mendesainnya dan juga harus dibuat semenarik mungkin agar proses pembelajaran bukan hanya berjalan secara menyenangkan, namun materi dapat dengan mudah dicerna dan diingat serta kekurangan lainnya yaitu lebih mudah rusak jika terkena air (Sitoresmi, 2023).

KESIMPULAN

Penggunaan memory game dalam pembelajaran sharaf di MDT Ulya Asy-Syafi'iyyah At-Tijaniyyah terdiri dari empat proses pelaksanaan, yaitu (1) Guru memberikan materi terlebih dahulu tentang bina', pembagiannya serta contohnya, (2) Guru menempelkan media memory game yang telah dibuat di papan tulis kemudian membagi siswa menjadi 2 kelompok, (3) Siswa mempelajari bina' dan pembagiannya serta contohnya menggunakan memory game yang sudah ditempel, dan (4) Setelah permainan selesai, guru mengecek kembali pemahaman siswa tentang materi yang sudah dipelajari. Penggunaan memory game dalam pembelajaran sharaf di MDT Ulya Asy-Syafi'iyyah At-Tijaniyyah memiliki 3 kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya. Adapun kelebihannya yaitu (1) Materi dapat dengan mudah dicerna dan diingat oleh siswa dibandingkan dengan sebelum penggunaannya, (2) Penggunaan memory game juga meningkatkan semangat dan perhatian siswa dalam mempelajari bina', pembagiannya dan contohnya, (3) Siswa menjadi lebih fokus karena harus mengingat tiap isi kotak angka yang sudah dibuka sebelumnya untuk menemukan jawaban yang sesuai. Adapun kekurangan dari penggunaan memory game yaitu (1) Guru harus memiliki keuletan dan kesabaran serta kreatifitas dalam pembuatan memory game karna bentuknya manual dan bukan aplikasi, (2) Memory game lebih berpotensi rusak karena terbuat dari kertas karton, dan (3) Penggunaanya kurang efektif untuk kelas yang jumlah siswanya banyak karena sulitnya menjangkau seluruh siswa hanya dengan pembagian 2 kelompok dan 1 kertas karton.

Penelitian ini masih belum bisa dikatakan sempurna dan kurang bisa dijadikan acuan mengenai efektivitas penggunaan media memory game karena penelitian hanya dilakukan di satu tempat dan belum tentu sama dengan tempat lainnya. Peneliti berharap hasil dari penelitian ini dapat dikembangkan lagi ke tahap yang lebih global oleh peneliti-peneliti selanjutnya untuk memberikan sumbangsih terhadap ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Acan, Hüseyin, And Paweł Hitczenko, ‘On A Memory Game And Preferential Attachment Graphs’, *Adv. Appl. Prob.*, 48 (2016), 585–609
<[Https://Doi.Org/10.1017/Apr.2016.16](https://doi.org/10.1017/apr.2016.16)>
- Agustina, Kumaya, Meti Indrowati, And Riezky Maya Probosari, ‘Penerapan Guided Inquiry Berbantu Memory Match Game Untuk Meningkatkan Retensi Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Sma’, *Bio-Pedaagogi*, 7.1 (2018), 19–26
- Darmayanti, Irma, Ali Nur Ikhsan, Dias Ayu Budi Utami, And Pungkas Subarkah, ‘Implementasi Memory Game Di Mit App Inventor’, *It Cida*, 8.2 (2022), 99–108
- Hasugian, Abdul Halim, ‘Perancangan Memory Game Dengan Menggunakan Unreal

Engine’, *Matias*, 1.1 (2020), 1–7

Muhajirunnajah, ‘Penerapan Pembelajaran Shorof Bagi Pembelajar Tingkat Pemula Menggunakan Metode Pemerolehan Bahasa’, *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5.1 (2019), 117–40 <[Https://Doi.Org/10.14421/Almahara.2019.051-07](https://doi.org/10.14421/Almahara.2019.051-07)>

Nabila, Dhea Ross Mia, And Saunir Saun, ‘Using Memory Card Game In Teaching Vocabulary To Young Learners’, *Journal Of English Language Teaching*, 7.3 (2018), 445–52

Naseha, Siti Durotun, And Muassomah, ‘Model Pembelajaran Ilmu Sharaf Dengan Menggunakan Metode Inquiry Dan Metode Snowball Tashrif’, *Alfazuna*, 3.1 (2018), 103–22

Sitoresmi, Niken, ‘Media Memory Games Dalam Pembelajaran Signs And Symbols’, *Radar Semarang*, 2020 <[File:///D:/1 Thesis/Memory Game/Media Memory Games Dalam Pembelajaran Signs And Symbols _ Radarsemarang.Id.Html](file:///D:/1 Thesis/Memory Game/Media Memory Games Dalam Pembelajaran Signs And Symbols _ Radarsemarang.Id.Html)> [Accessed 21 June 2023]

Wiyanda, Reihan, Adhira Fahri Gathan, Rizal Sihombing, Rachman Aldiansyah, Diva Sabila Ramadhan, Muhammad Rifqu Abdillah, And Others, ‘Rancang Bangun Aplikasi Memory Games Untuk Melatih Kemampuan Daya Ingat Dan Konsentrasi Anak Usia Dini Berbasis Website’, *Pag*, 2023, 0–10 <[Https://Doi.Org/10.13140/Rg.2.2.30968.93440](https://doi.org/10.13140/Rg.2.2.30968.93440)>

Yunisa, Melinda, ‘Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Aspek Ilmu Nahwu Dan Sharaf Pada Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Laboratorium Jambi’, *Ad-Dhuha*, 03.2 (2022), 1–15