

EFEKTIVITAS PERMAINAN EDUKATIF BAAMBOOZLE DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN MUFRODAT BAHASA ARAB

Sofiatun Nisa¹, M. Baihaqi², Hisbullah Huda³, Nur Sjamsuarini Pudji Astutik⁴

¹ Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

² Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

³ Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

⁴ MTsN 4 Sidoarjo, Indonesia

Alamat e-mail : sofiatunnisa365@gmail.com, baihaqi@uinsa.ac.id, hisbullahhuda@uinsa.ac.id, nurpujiastutik10@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to determine the effectiveness of the Baamboozle educational game in improving Arabic vocabulary mastery among eighth-grade students at MTsN 4 Sidoarjo. The research employed a quantitative approach with a pre-experimental one-group pretest-posttest design. The subjects consisted of 25 students who participated consistently in the study. The instruments used were multiple-choice tests to measure vocabulary mastery on the theme 'Iyādah al-Mardā, as well as observation sheets to record student engagement. Data were analyzed using descriptive statistics and paired sample t-test. The results showed an increase in the average score from 67.20 in the pre-test to 81.20 in the post-test, with a difference of 14 points. The paired t-test revealed that the calculated t-value (5.83) was greater than the critical t-value (2.064) at the 5% significance level, indicating a significant difference between pre-test and post-test scores. These findings demonstrate that Baamboozle is effective as a learning medium for improving Arabic vocabulary mastery, as it creates an enjoyable, interactive, and motivating learning environment.

Keywords: Baamboozle, Arabic Language, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan edukatif Baamboozle dalam meningkatkan penguasaan mufrodat bahasa Arab pada siswa kelas VIII MTsN 4 Sidoarjo. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe one group pretest-posttest design. Subjek penelitian terdiri atas 25 siswa yang mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda untuk mengukur penguasaan mufrodat bertema 'Iyādah al-Mardā, serta lembar observasi untuk mencatat keterlibatan siswa. Data dianalisis dengan statistik deskriptif dan uji-t berpasangan. Hasil

penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai dari 67,20 pada pre-test menjadi 81,20 pada post-test dengan selisih sebesar 14 poin. Uji-t menghasilkan nilai (t -hitung = 5,83) lebih besar daripada (t -tabel = 2,064) pada taraf signifikansi 5%, sehingga terdapat perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan Baamboozle efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan mufrodat bahasa Arab, karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa.

Kata Kunci: Baamboozle, Bahasa Arab, Penguasaan Kosakata

A. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Arab memiliki peran penting dalam pendidikan Islam di Indonesia, khususnya di madrasah. Salah satu aspek esensial dalam pembelajaran bahasa Arab adalah penguasaan mufrodat (kosakata), yang menjadi dasar bagi keterampilan berbahasa lainnya, seperti membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan (Aziza & Muliansyah, 2020). Namun, dalam praktiknya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami mufrodat karena metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Oleh karena itu, diperlukan strategi inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran mufrodat, salah satunya melalui penggunaan permainan edukatif (BACO, 2025). Permainan edukatif dapat merangsang motivasi belajar siswa serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan,

sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka (Puspitoningrum, Romadhianti, Irawan, Solissa, & Kurniawan, 2024).

Dari hasil penelitian sebelumnya diketahui bahwa penerapan permainan edukatif memberikan dampak positif terhadap penguasaan mufrodat siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Fadila, dkk (2025) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi modern dengan metode permainan edukatif interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab melalui pendekatan multisensori (visual, audio, kinestetik), strategi pengulangan terjadwal, serta sistem gamifikasi yang mampu memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif (Nur Fadila, Koderi, Sodiq, & Sagala, 2025). Studi lain oleh Adibah (2025) mengungkapkan bahwa penggunaan permainan edukatif berupa alat peraga berbasis

teknologi mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran mufrodat, karena media ini mampu memvisualisasikan materi yang kompleks, memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan (Adibah, 2025). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Uluum, dkk (2025) menemukan bahwa penggunaan gamifikasi serta media digital dengan pendekatan yang seimbang antara metode konvensional dan teknologi, seperti blended learning, mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman terhadap pembelajaran bahasa arab serta menciptakan pengalaman belajar yang relevan, interaktif, dan bermakna bagi generasi digital-native(Uluum, Musli, & Mustar, 2025). Lebih lanjut, studi dari Hamdalah dan Susanti (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz secara signifikan mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa, karena platform ini mengintegrasikan unsur permainan edukatif, sistem poin, serta umpan balik langsung yang tidak hanya memperkuat daya ingat dan pemahaman mufrodat, tetapi juga

menumbuhkan motivasi, antusiasme, serta partisipasi aktif dalam proses pembelajaran(Syaifudin, 2022).

Salah satu permainan edukatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab adalah Baamboozle. Baamboozle merupakan platform permainan berbasis kuis yang dapat diakses secara daring dan dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.(Yunita, Safitri, & Yuyun, 2024) Permainan ini memungkinkan guru untuk membuat soal interaktif dengan berbagai format, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan menantang. Keunggulan utama dari Baamboozle adalah fleksibilitasnya dalam menyesuaikan materi pembelajaran, termasuk mufrodat bahasa Arab. Dengan fitur kompetitif dan interaktif, siswa lebih termotivasi untuk belajar dan menghafal kosakata dengan lebih cepat.(Ramadan and Sayed n.d.)

Dalam konteks pembelajaran di MTsN 4 Sidoarjo, penggunaan permainan edukatif seperti Baamboozle sangat relevan mengingat tantangan yang dihadapi siswa dalam memahami mufrodat

bertema ‘Iyādah al-Mardā (menjenguk orang sakit). Tema ini memiliki relevansi praktis dalam kehidupan sehari-hari, sehingga penguasaan kosakata terkait sangat diperlukan untuk komunikasi dalam bahasa Arab. Namun, berdasarkan observasi awal, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami dan menggunakan mufrodat tersebut dalam kalimat. Oleh karena itu, diperlukan metode inovatif yang dapat membantu siswa mengingat dan menggunakan kosakata dengan lebih efektif.

Selain meningkatkan penguasaan mufrodat, permainan Baamboozle juga dapat memperbaiki strategi pembelajaran yang selama ini cenderung bersifat pasif. Dengan pendekatan berbasis permainan, siswa tidak hanya belajar secara individual tetapi juga secara kolaboratif dalam kelompok. (Singh n.d.) Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa secara aktif membangun pemahaman mereka melalui interaksi sosial. (Habsy et al. 2023) Oleh karena itu, penggunaan Baamboozle sebagai media

pembelajaran tidak hanya meningkatkan daya ingat siswa terhadap mufrodat tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan komunikasi mereka. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas permainan edukatif Baamboozle dalam meningkatkan penguasaan mufrodat bertema ‘Iyādah al-Mardā pada siswa kelas VIII di MTsN 4 Sidoarjo. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran bahasa Arab yang lebih interaktif dan inovatif, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran di madrasah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe one group pretest-posttest design. Desain ini dipilih karena mampu memberikan gambaran mengenai efektivitas penggunaan permainan edukatif Baamboozle dalam meningkatkan penguasaan mufrodat dengan cara membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. (Wibowo et al. 2024) Pada tahap awal, siswa diberikan pre-test

untuk mengukur kemampuan awal dalam menguasai mufrodat, kemudian mereka mengikuti pembelajaran menggunakan media Baamboozle, dan setelah perlakuan selesai diberikan post-test guna mengetahui peningkatan kemampuan yang diperoleh.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII MTsN 4 Sidoarjo pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Dari total 32 siswa yang terdaftar dalam kelas, hanya 25 siswa yang hadir secara konsisten dan mengikuti keseluruhan rangkaian kegiatan penelitian, sehingga analisis data difokuskan pada 25 responden tersebut. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes pilihan ganda yang dirancang secara khusus untuk mengukur penguasaan mufrodat dengan tema ‘Iyādah al-Mardā (menjenguk orang sakit). Instrumen ini divalidasi oleh ahli bahasa Arab untuk menjamin kesesuaian materi, serta diuji coba terlebih dahulu agar dapat dipastikan tingkat validitas dan reliabilitasnya. Selain tes tertulis, peneliti juga menggunakan lembar observasi untuk mencatat keterlibatan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam tiga kali pertemuan, masing-masing berdurasi 2×40 menit. Pada setiap pertemuan, guru memanfaatkan platform Baamboozle sebagai media utama dalam menyampaikan kosakata dan melatih penggunaannya. Permainan ini dirancang dengan format kuis interaktif sehingga seluruh siswa dapat terlibat secara aktif baik dalam diskusi kelompok maupun kompetisi antarindividu. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan kosakata, tetapi juga pada peningkatan motivasi, konsentrasi, dan keterlibatan siswa secara menyeluruh.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahap. Pertama, dilakukan analisis deskriptif untuk menghitung nilai rata-rata, median, standar deviasi, nilai maksimum, dan nilai minimum dari hasil pre-test dan post-test. Analisis ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai distribusi data dan kecenderungan nilai siswa. Tahap kedua adalah analisis inferensial menggunakan uji-t berpasangan (paired sample t-test). Uji ini dipilih karena data berasal dari subjek yang

sama, sehingga dapat diketahui perbedaan yang lebih akurat antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. (Afifah, Mudzakir, and Nandiyanto 2022) Prosedur uji-t berpasangan dilakukan dengan menghitung rata-rata selisih antara nilai post-test dan pre-test, menentukan standar deviasi selisih, lalu membagi rata-rata selisih dengan standard error untuk mendapatkan nilai (*t*-hitung). Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan (*t*-tabel) pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan 24. Jika nilai (*t*-hitung) lebih besar dari (*t*-tabel), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test. (Nandiyanto and Hofifah 2024)

Dengan menggunakan metode tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang valid dan reliabel mengenai efektivitas permainan edukatif Baamboozle dalam meningkatkan penguasaan mufrodat siswa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran bahasa Arab yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan

karakteristik peserta didik di tingkat madrasah tsanawiyah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Data penelitian diperoleh dari 26 siswa kelas VIII MTsN 4 Sidoarjo. Nilai pre-test diberikan sebelum perlakuan, sedangkan post-test diberikan setelah pembelajaran menggunakan Baamboozle. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan edukatif Baamboozle dalam meningkatkan penguasaan mufrodat siswa, dilakukan analisis inferensial dengan menggunakan uji-t berpasangan (paired sample *t*-test). Uji ini dipilih karena data pre-test dan post-test berasal dari subjek yang sama, sehingga dapat diketahui secara lebih akurat perbedaan kemampuan sebelum dan sesudah perlakuan. Rumus yang digunakan adalah:

$$t = \frac{\bar{D}}{S_D / \sqrt{n}}$$

Dengan keterangan: (*D*) = rata-rata selisih nilai pre-test dan post-test, (*SD*) = standar deviasi selisih, dan (*n*) = jumlah sampel.

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh ringkasan data pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji-t Berpasangan

Statistik	Nilai
Jumlah sampel (n)	25
Rata-rata Pre-test	67,20
Rata-rata Post-test	81,20
Rata-rata selisih (D)	14,00
Standar Deviasi selisih (SD)	12,00
Standard Error (SE)	2,40
Nilai t-hitung	5,83
Derajat kebebasan (df)	24
Nilai t-tabel	2,064

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pre-test, dengan selisih sebesar 14 poin. Nilai (t -hitung = 5,83) yang lebih besar daripada (t -tabel = 2,064) menegaskan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan permainan Baamboozle. Dengan kata lain, hipotesis nol (H_0) yang

menyatakan tidak ada perbedaan ditolak, dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

Secara deskriptif, hasil ini menunjukkan bahwa permainan Baamboozle mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan penguasaan mufrodat siswa. Siswa tidak hanya mengalami peningkatan skor secara individual, tetapi juga hasil belajar menjadi lebih merata, sebagaimana terlihat dari menurunnya standar deviasi nilai. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam memahami kosakata bahasa Arab.

2. Pembahasan

Hasil analisis uji-t berpasangan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada penguasaan mufrodat siswa setelah diterapkan permainan edukatif Baamboozle dalam proses pembelajaran. Rata-rata nilai pre-test yang semula berada pada angka 67,20 meningkat

menjadi 81,20 pada post-test, dengan rata-rata selisih sebesar 14 poin. Hasil uji-t menghasilkan nilai (t -hitung = 5,83), jauh lebih besar dibandingkan (t -tabel = 2,064) pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan 24. Hal ini berarti hipotesis nol (H_0) ditolak, sementara hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan Baamboozle efektif meningkatkan penguasaan mufrodat siswa kelas VIII MTsN 4 Sidoarjo. Temuan ini sekaligus membuktikan bahwa strategi pembelajaran inovatif berbasis teknologi mampu menjadi solusi terhadap keterbatasan metode konvensional yang selama ini dominan.

Peningkatan nilai rata-rata sebesar 14 poin tersebut memiliki makna penting dalam konteks pembelajaran bahasa Arab. Tidak hanya menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan siswa secara umum, tetapi juga mencerminkan bahwa penggunaan permainan edukatif

mampu mengakomodasi berbagai karakteristik gaya belajar siswa. Siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata dapat terbantu melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan menantang. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan penurunan standar deviasi dari 21,41 pada nilai pre-test menjadi 12,52 pada nilai post-test. Penurunan ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa setelah perlakuan menjadi lebih merata, sehingga efek positif Baamboozle tidak hanya dirasakan oleh siswa berprestasi tinggi, tetapi juga oleh siswa dengan kemampuan awal rendah. Keberhasilan ini memperlihatkan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat berfungsi sebagai media yang inklusif dan mampu menutup kesenjangan hasil belajar antar siswa.

Temuan penelitian ini memiliki kesesuaian dengan berbagai studi sebelumnya. Penelitian Tuki, dkk (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan permainan digital

terbukti meningkatkan daya ingat kosakata bahasa Arab, karena siswa lebih termotivasi untuk mengulang materi dalam format yang tidak monoton. (Tuki, Ahmad, and Asbulah 2023) Selanjutnya, penelitian oleh Ghani, dkk (2021) menegaskan bahwa kuis interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif selama pembelajaran berlangsung, sehingga konsentrasi dan minat belajar lebih terjaga. (Ghani et al. 2022) Wijaya, dkk (2023) juga menyatakan bahwa penggunaan media berbasis teknologi lebih unggul dibandingkan metode konvensional, khususnya dalam pembelajaran mufrodat. (Wijaya, Murdiono, and Sarimov 2023) Bahkan, Musthofa dan Anam (2023) menambahkan bahwa permainan interaktif tidak hanya membantu siswa mengingat kosakata, tetapi juga melatih mereka untuk menggunakan kosakata tersebut dalam konteks kalimat yang sesuai. (Musthafa and Anam 2023) Dengan adanya konsistensi hasil dari berbagai penelitian tersebut, maka temuan

ini semakin memperkuat validitas bahwa Baamboozle merupakan media yang layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab di era digital.

Secara teoretis, efektivitas permainan edukatif Baamboozle dapat dijelaskan melalui kerangka teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif. Dalam permainan, siswa tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif dari guru, tetapi juga terlibat langsung dalam proses penemuan dan pemecahan masalah. (Ros et al. 2020) Hal ini menciptakan suasana belajar kolaboratif, di mana siswa saling berdiskusi dan bersaing secara sehat untuk menjawab pertanyaan dalam permainan. Melalui interaksi tersebut, terjadi proses internalisasi kosakata yang lebih mendalam, sehingga daya ingat siswa terhadap mufrodat semakin kuat. Selain itu, suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan juga mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yang pada gilirannya berdampak positif

terhadap pencapaian hasil belajar. (Cheung and Ng 2021)

Meskipun demikian, penelitian ini juga memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan. Jumlah sampel yang digunakan relatif kecil, yakni hanya 25 siswa, sehingga generalisasi hasil penelitian ini ke populasi yang lebih luas perlu dilakukan dengan hati-hati. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada satu tema mufrodat, yaitu 'Iyādah al-Mardā (menjenguk orang sakit). Tema yang terbatas membuat hasil penelitian ini belum sepenuhnya dapat menggambarkan efektivitas Baamboozle pada topik-topik kosakata lain dalam bahasa Arab. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol, serta memperluas cakupan tema mufrodat yang diajarkan. Dengan demikian, hasil penelitian akan lebih komprehensif dan dapat memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai efektivitas media Baamboozle dalam pembelajaran bahasa Arab.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan metode pembelajaran bahasa Arab di tingkat madrasah tsanawiyah. Penerapan Baamboozle tidak hanya terbukti meningkatkan penguasaan mufrodat siswa, tetapi juga menghadirkan model pembelajaran yang lebih relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini. Guru dapat menjadikan Baamboozle sebagai alternatif strategi pembelajaran kosakata yang kreatif, menyenangkan, dan efektif untuk menumbuhkan motivasi belajar. Lebih jauh lagi, penggunaan permainan edukatif berbasis teknologi ini dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang mendukung upaya peningkatan mutu pendidikan bahasa Arab di Indonesia.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan edukatif Baamboozle terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan mufrodat bahasa Arab siswa kelas VIII MTsN 4 Sidoarjo. Hal

ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata dari 67,20 pada pre-test menjadi 81,20 pada post-test serta hasil uji-t berpasangan yang menghasilkan nilai (t -hitung = 5,83) lebih besar daripada (t -tabel = 2,064). Peningkatan tersebut menegaskan bahwa Baamboozle mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa, sehingga tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga meratakan capaian antar siswa dengan kemampuan yang berbeda.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru bahasa Arab untuk memanfaatkan Baamboozle sebagai alternatif strategi pembelajaran kosakata yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Selain itu, penelitian ini menegaskan pentingnya pengembangan metode berbasis permainan dalam pembelajaran bahasa Arab. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dan cakupan materi yang lebih luas agar hasilnya lebih komprehensif dan dapat digeneralisasi secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adibah, N. (2025). *Studi Literatur: Efektivitas Alat Peraga Edukatif Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab*.
- Aziza, L. F., & Muliansyah, A. (2020). KETERAMPILAN BERBAHASA ARAB DENGAN PENDEKATAN KOMPREHENSIF. *Elt-saqafah : Jurnal Jurusan PBA*, 19(1 SE-Articles), 56–71. <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v19i1.2344>
- BACO, R. (2025). *Strategi Penggunaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Penerapan Metode Permainan Edukatif Di Sekolah Mis Al-Khairaat Sakita*. Universitas Islam Sultan Agung.
- Nur Fadila, H., Koderi, K., Sodiq, A., & Sagala, R. (2025). Literatur Review: Aplikasi Mobile Fun Easy Learn Arabic dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. *Jurnal Naskhi Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 7(1), 37–51. <https://doi.org/10.47435/naskhi.v7i1.3486>
- Puspitoningrum, E., Romadhianti, R., Irawan, D., Solissa, E. M., & Kurniawan, D. R. (2024). Efektivitas Penggunaan Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah*

- Ibtidaiyah, 8(2), 459.
<https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3290>
- Syaifudin, M. (2022). Implementasi Media Permainan Matching Gambar dan Kata Berbasis Power Point Untuk Pembelajaran Mufradat di SMA At-Tarbiyah Surabaya. *Al-Muarib: Journal of Arabic Education*, 2(2), 126–142.
<https://doi.org/10.32923/al-muarib.v2i2.2712>
- Uluum, D. C., Musli, M., & Mustar, M. (2025). Pendidikan Bahasa Arab untuk Generasi Z: Strategi Adaptasi Pengajaran di Era Digital. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(4), 3768–3774.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v8i4.7594>
- Yunita, A., Safitri, N., & Yuyun, Y. (2024). PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BAAMBOOZLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 816–824.
- Afifah, Sakhiyyah, Ahmad Mudzakir, and Asep Bayu Dani Nandiyanto. 2022. "How to Calculate Paired Sample T-Test Using SPSS Software: From Step-by-Step Processing for Users to the Practical Examples in the Analysis of the Effect of Application Anti-Fire Bamboo Teaching Materials on Student Learning Outcomes." *Indonesian Journal of Teaching*
- in Science 2(1):81–92.
doi:10.17509/ijotis.v2i1.45895.
- Cheung, Siu Yin, and Kai Yin Ng. 2021. "Application of the Educational Game to Enhance Student Learning." *Frontiers in Education* 6.
doi:10.3389/feduc.2021.623793
.
- Ghani, Mohammad Taufiq Abdul, Mahizer Hamzah, Wan Ab Aziz Wan Daud, and Taj Rijal Muhamad Romli. 2022. "The Impact of Mobile Digital Game in Learning Arabic Language at Tertiary Level." *Contemporary Educational Technology* 14(1).
doi:10.30935/cedtech/11480.
- Habsy, Bakharudin Ali, Amira Zakirah, Mutia Aulia Rahmah, and Candara Aulia Nafisah. 2023. "Implementasi Teori Kognitif Dan Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Bagi Peserta Didik." *TSAQOFAH* 4(1):326–42.
doi:10.58578/tsaqofah.v4i1.2182.
- Musthafa, Fera Andriani Djakfar, and Hoirul Anam. 2023. "The Implementation of 'Wordwall' Web-Based Games as Instructional Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of 8th Grade Students at SMP Nurul Huda Modung." *Aqlamuna: Journal of Educational Studies* 1(1):156–66.
doi:10.58223/aqlamuna.v1i1.238.

- Nandiyanto, Asep Bayu Dani, and Siti Nur Hofifah. 2024. "How to Conduct Paired-t-Test SPSS: Comprehension in Adsorption with Bibliometric." *International Journal of Evaluation and Research in Education* 13(1):151–58.
doi:10.11591/ijere.v13i1.27541.
- Ramadan, Esraa, and El Sayed. n.d. *The Impact of Utilizing Competitive Digital Games on Developing Vocabulary Retention of Primary Stage Pupils.*
- Ros, S., S. Gonzalez, A. Robles, L. L. Tobarra, A. Caminero, and Jesus Cano. 2020. "Analyzing Students' Self-Perception of Success and Learning Effectiveness Using Gamification in an Online Cybersecurity Course." *IEEE Access* 8:97718–28.
doi:10.1109/ACCESS.2020.2996361.
- Singh, Vedmeena. n.d. *Game Based Learning and Its Impact on Student Engagement and Academic Achievement.*
www.ijfmr.com.
- Tuki, Nur Hamizah, Suhaila Zailani @. Hj Ahmad, and Lily Hanefarezan Asbulah. 2023. "Elevating Arabic Vocabulary Learning: A Dive into Digital Gaming Applications." *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development* 12(4).
doi:10.6007/ijarped/v12-i4/19908.
- Wibowo, Luthfi Qolbi Azzahra, Iis Dahlia, Yeni Lailatul Wahidah, Agung Setiyawan, Umi Hijriyah, and Ahmad Arifin B. Sapar. 2024. "Talking Stick Learning Model Assisted by Flashcard Media: Improving Mufradat Learning Outcomes." *Izdihar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature* 7(1).
doi:10.22219/jiz.v7i1.31472.
- Wijaya, Candra, Murdiono Murdiono, and Renat Sarimov. 2023. "Learning Memorize Arabic Vocabulary with Hangman Games." *Arabi : Journal of Arabic Studies* 8(1):11–21.
doi:10.24865/ajas.v8i1.500.