

**Efektivitas *Gamified Learning* berbasis Mode *Gold Quest Blooket* terhadap
Penguasaan *Mufradāt* Bahasa Arab*****The Effectiveness of Blooket's Gold Quest Mode–Based Gamified Learning on
Arabic Vocabulary Mastery*****Taufik Nurhuda*, Hasan Syaiful Rizal, Miftachul Taubah**

Universitas Yudharta Pasuruan, Indonesia

*Corresponding E-mail: taufieqal@gmail.comDOI: <https://doi.org/10.51214/jicalls.v4i1.2036>**Abstract**

Arabic vocabulary mastery remains a persistent challenge in foreign language learning, while empirical evidence regarding the effectiveness of specific gamified learning modes, particularly Blooket Gold Quest, in Madrasah Aliyah contexts remains limited. This study examined whether gamified learning using Blooket Gold Quest was associated with higher Arabic vocabulary mastery than conventional instruction. A quantitative quasi-experimental approach with a pretest-posttest control group design was employed, involving 28 eleventh-grade students at Madrasah Aliyah Sunan Ampel Kejayan, Indonesia, consisting of 14 students in the experimental group and 14 students in the control group. Data were collected using a 20-item multiple-choice vocabulary test and analyzed through a paired-samples t-test, an independent-samples t-test, and Cohen's d effect size. The findings showed that both groups improved after instruction; however, the experimental group achieved higher posttest scores than the control group. The independent samples t-test indicated a statistically significant difference between groups ($t = 2.172$, $p = .039$), accompanied by a large practical effect (Cohen's $d = 0.821$). These findings suggest that integrating the Gold Quest mode into Arabic vocabulary instruction may support higher vocabulary achievement than conventional classroom practice. This study extends empirical evidence regarding the pedagogical potential of the Gold Quest game mode in enhancing Arabic vocabulary learning among Madrasah Aliyah students and provides practical implications for integrating gamified learning into Arabic language instruction.

Keywords: Arabic Language Learning; Blooket Gold Quest; Gamified Learning; Islamic Senior High School; Vocabulary Mastery.

Abstrak

Penguasaan *mufradāt* bahasa Arab masih menjadi tantangan dalam pembelajaran bahasa asing, sementara bukti empiris mengenai efektivitas mode permainan Gold Quest dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab pada konteks Madrasah Aliyah masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah gamified learning berbasis Blooket mode Gold Quest berkaitan dengan peningkatan penguasaan *mufradāt* bahasa Arab dibandingkan pembelajaran konvensional. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen tipe pretest-posttest control group yang melibatkan 28 siswa kelas XI Madrasah Aliyah Sunan Ampel Kejayan, terdiri atas 14 siswa pada kelompok eksperimen dan 14 siswa pada kelompok kontrol. Data dikumpulkan menggunakan tes penguasaan *mufradāt* berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal dan dianalisis melalui uji paired samples t-test, independent samples t-test, serta ukuran efek Cohen's d. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan setelah pembelajaran, namun kelompok eksperimen memperoleh skor pascates yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Hasil independent samples t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok ($t = 2,172$; $p = 0,039$) dengan ukuran efek yang besar (Cohen's $d = 0,821$). Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan mode Gold Quest dalam pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab berpotensi mendukung pencapaian penguasaan *mufradāt* yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Penelitian ini memperluas bukti empiris mengenai potensi pedagogis mode permainan Gold Quest dalam pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab pada jenjang Madrasah Aliyah serta memberikan implikasi praktis bagi penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab.

Kata Kunci: *Blooket Gold Quest*; *Gamified Learning*; Madrasah Aliyah; Pembelajaran Bahasa Arab; Penguasaan *Mufradāt*.

PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam pendidikan bahasa telah mengubah cara siswa berinteraksi dengan materi, guru, dan lingkungan belajar melalui pemanfaatan berbagai teknologi pembelajaran yang semakin interaktif. Kajian sistematis terhadap 18 penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi digital mampu meningkatkan keterlibatan dan performa belajar siswa apabila didukung oleh desain pembelajaran yang tepat.¹ Perkembangan tersebut mendorong pendidik untuk mengintegrasikan strategi pembelajaran yang lebih partisipatif, salah satunya melalui pendekatan gamifikasi. Kajian sistematis terbaru juga menunjukkan bahwa gamifikasi dapat mendukung motivasi dan performa akademik apabila dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran.² Sejalan dengan itu, *game-based learning* semakin digunakan karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menantang, responsif, dan partisipatif. Alotaibi menegaskan bahwa *game-based learning* berdampak pada perkembangan kognitif, sosial, emosional, motivasi, dan keterlibatan belajar.³ Studi longitudinal juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang digamifikasi dapat menghasilkan capaian akademik yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran tradisional maupun pembelajaran daring biasa.⁴ Oleh karena itu, gamifikasi dipandang sebagai salah satu strategi pedagogis yang berpotensi untuk pendidikan bahasa yang kontemporer.

Meskipun berbagai inovasi pembelajaran berbasis teknologi terus berkembang, pembelajaran bahasa Arab di madrasah masih menghadapi tantangan dalam membangun keterlibatan aktif siswa, khususnya dalam penguasaan *mufradāt*. Hasil observasi awal di MA Sunan Ampel Kejayan menunjukkan bahwa pembelajaran *Mufradāt* masih didominasi metode konvensional melalui penjelasan guru, hafalan kosakata, dan latihan tertulis.

¹ Catherine Nabiem Akpen et al., "Impact of Online Learning on Student's Performance and Engagement: A Systematic Review," *Discover Education* 3, no. 1 (2024): 205, <https://doi.org/10.1007/s44217-024-00253-0>.

² Lorena Jaramillo Mediavilla et al., "Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review," *Education Sciences*, 2024.

³ Manar S Alotaibi, "Game-Based Learning in Early Childhood Education: A Systematic Review and Meta-Analysis," *Frontiers in Psychology* 15 (2024), <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2024.1307881>.

⁴ Georgios Lampropoulos and Antonis Sidiropoulos, "Impact of Gamification on Students' Learning Outcomes and Academic Performance: A Longitudinal Study Comparing Online, Traditional, and Gamified Learning," *Education Sciences* 14, no. 4 (2024): 367, <https://doi.org/10.3390/educsci14040367>.

Wawancara dengan guru bahasa Arab juga mengungkapkan bahwa siswa cenderung merasa bosan dan kurang termotivasi karena aktivitas pembelajaran berlangsung monoton serta minim interaksi. Temuan tersebut sejalan dengan Najieb et al. yang menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Arab masih banyak bertumpu pada pendekatan berpusat pada guru⁵. Di sisi lain, gamifikasi terbukti mampu meningkatkan keterlibatan belajar melalui unsur permainan yang mendorong partisipasi, motivasi, dan regulasi diri siswa.⁶ Selain itu, platform *game-based learning* juga berkontribusi terhadap peningkatan performa belajar, suasana kelas, serta sikap positif siswa dalam pembelajaran bahasa.⁷ Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran mufradat yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna.

Secara akademik, penguasaan *mufradāt* merupakan fondasi penting dalam pembelajaran bahasa Arab karena menjadi prasyarat bagi perkembangan keterampilan reseptif dan produktif. Penelitian empiris menunjukkan bahwa penguasaan kosakata memiliki hubungan yang signifikan dengan kemampuan memahami dan memproduksi bahasa, sehingga menjadi salah satu prediktor keberhasilan pembelajaran bahasa kedua.⁸ Sejalan dengan itu, Taubah menjelaskan bahwa kosakata merupakan unsur dasar dalam pengembangan kompetensi berbahasa Arab karena memungkinkan siswa memahami, merespons, dan mengekspresikan makna secara fungsional.⁹ Sebaliknya, keterbatasan *mufradāt* menyebabkan siswa mengalami kesulitan memahami bacaan, menyusun kalimat, dan mengungkapkan gagasan secara sederhana.¹⁰ Oleh karena itu, pembelajaran *mufradāt* perlu dirancang lebih bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital melalui prinsip *mindful*, *meaningful*, dan *joyful learning*, termasuk dengan memanfaatkan pendekatan gamifikasi.¹¹

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata berbasis game digital memiliki potensi yang kuat untuk mendukung pembelajaran kosakata bahasa asing. Zou et al. menjelaskan bahwa permainan digital dapat menyediakan latihan kosakata

⁵ Ahmad Farhan Rif'an Najib et al., "Wordwall Game as an Interactive Medium in Arabic Vocabulary Acquisition for Novice Learners," *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab* 17, no. 2 (2025): 483–501, <https://doi.org/10.24042/ewqxn123>.

⁶ Judy Julieth Ramírez Ruiz, Ana Dolores Vargas Sanchez, and Oscar Rafael Boude Figueredo, "Impact of Gamification on School Engagement: A Systematic Review," *Frontiers in Education* 9 (2024), <https://www.frontiersin.org/journals/education/articles/10.3389/feduc.2024.1466926>.

⁷ Allan Jay Esteban, "Theories, Principles, and Game Elements That Support Digital Game-Based Language Learning (Dgbl): A Systematic Review," *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research* 23, no. 3 (2024): 1–22.

⁸ Eun Hee Jeon, Yo In'nami, and Rie Koizumi, "Understanding L2 Proficiency," in *Theoretical and Meta-Analytic Investigations*, ed. Eun Hee Jeon and Yo In'nami (John Benjamins Publishing Company, 2022), 339–367, <https://doi.org/10.1075/bpa.13.11jeo>.

⁹ Miftachul Taubah, "Maharah Dan Kafa'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Studi Arab* 10, no. 1 (2019): 31–38, <https://doi.org/10.35891/sa.v10i1.1765>.

¹⁰ Agus Riwanda, Muhammad Ridha, and M Irfan Islamy, "Increasing Arabic Vocabulary Mastery through Gamification; Is Kahoot! Effective?," *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature* 5, no. 1 (2021): 19–35.

¹¹ Salma N Istiqomah and Asep Sopian, "Deep Learning Approach for Arabic Vocabulary Mastery in the Digital Era," *Journal of Arabic Language, Literature, and Education* 6, no. 1 (2025): 97–115, <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/Aphorisme/article/view/7183>.

melalui konteks visual, pengulangan, umpan balik, dan pengalaman belajar yang lebih interaktif.¹² Dalam pembelajaran kosakata, siswa membutuhkan kesempatan untuk mengenali bentuk kata, memahami makna, memilih jawaban, dan mengulang respons secara aktif. Vnucko dan Klimova menunjukkan bahwa digital game-based vocabulary learning berpotensi melampaui metode konvensional karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan responsif.¹³ Efektivitas pembelajaran kosakata berbasis permainan juga dipengaruhi oleh usia pembelajar, desain permainan, dan pengalaman bermain sebelumnya.¹⁴ Kajian tren riset terbaru menunjukkan bahwa digital game-based learning untuk pemerolehan kosakata terus berkembang, tetapi masih membutuhkan pengujian pada konteks bahasa, jenjang, dan karakteristik peserta didik yang berbeda.¹⁵ Oleh karena itu, pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab berbasis permainan digital masih memerlukan pembuktian empiris yang lebih kontekstual.

Salah satu platform gamifikasi yang mulai digunakan dalam pembelajaran bahasa adalah Blooket. Blooket menyediakan aktivitas kuis berbasis permainan yang memungkinkan siswa menjawab soal, memperoleh skor, bersaing, dan menerima umpan balik secara langsung. Fatoni et al. menunjukkan bahwa Blooket dapat menjadi media alternatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab karena menghadirkan aktivitas yang lebih menarik dan mendorong partisipasi siswa.¹⁶ Dalam konteks evaluasi *mufradāt*, Labibah et al. menemukan bahwa Blooket dapat digunakan sebagai media penilaian yang lebih interaktif dibandingkan dengan evaluasi konvensional.¹⁷ Salsabila et al. juga menunjukkan bahwa penggunaan Blooket dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab dapat mendukung motivasi dan capaian belajar siswa.¹⁸ Selain itu, Putri dan Fahmi melaporkan bahwa *Blooket* efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah menengah.¹⁹ Blooket

¹² Di Zou, Yan Huang, and Haoran Xie, "Digital Game-Based Vocabulary Learning: Where Are We and Where Are We Going?," *Computer Assisted Language Learning* 34, no. 5–6 (2021): 751–777.

¹³ Gregor Vnucko and Blanka Klimova, "Exploring the Potential of Digital Game-Based Vocabulary Learning: A Systematic Review," *Systems* 11, no. 2 (2023): 57.

¹⁴ Lyka Marie Morales and Jan Rey Castillo, "A Systematic Review on the Effectiveness of Digital Game-Based Learning in the Development of Vocabulary Skills," *International Journal of Multidisciplinary Studies in Higher Education* 1, no. 1 SE-Articles (November 13, 2024): 58–66, <https://ijmshe.com/index.php/pub/article/view/5>.

¹⁵ Feng Tian and Irfan Naufal Umar, "Research Trends of Digital Game-Based Learning for Technical Vocabulary Acquisition: A Systematic Decennial Literature Review (2014-2024)," *Arab World English Journal (AWEJ)* Volume 16, no. 3 (2025): 60–68.

¹⁶ Ahmad Fatoni et al., "Blooket: Alternative Media for Arabic Vocabulary Learning for University Students in Islamic Boarding Schools," *Research and Development in Education (RaDeN)* 4, no. 2 SE-Articles (November 4, 2024): 977–988, <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/raden/article/view/36372>.

¹⁷ Fitria Salwa Labibah Labibah, Erma Febriani, and Agung Setiawan, "The Effectiveness of Blooket.Com; as an Evaluation Media for Arabic Vocabulary Learning: Efektivitas Blooket.Com Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab," *Nady Al-Adab: Jurnal Bahasa Arab* 21, no. 3 (2024): 65–80, <https://journal.unhas.ac.id/index.php/naa/article/view/40926>.

¹⁸ Octa Syakila Salsabila, Munirul Abidin, and Penny Respati Yurisa, "Enhancing Vocabulary Learning through the Blooket Application: Effects on Motivation and Achievement among Arabic Learners," *Abjadiah: International Journal of Education* 10, no. 2 (2025): 516–521.

¹⁹ Ramadina Putri and Ari Khairurrijal Fahmi, "Effectiveness of Blooket Application in Improving Students' Learning Outcomes in Arabic Language Learning at Muhammadiyah Junior High School Jakarta," *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 11, no. 1 (2024): 1–8.

memiliki dasar empiris yang relevan untuk dikaji sebagai strategi gamified learning dalam pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab.

Meskipun penelitian tentang Blooket semakin berkembang, sebagian besar kajian masih membahas Blooket sebagai platform umum, media evaluasi, atau kuis interaktif. Kajian komparatif menunjukkan bahwa *Blooket*, *Quizizz*, *Wordwall*, dan *Kahoot* memiliki karakteristik yang berbeda dalam pembelajaran bahasa Arab, sehingga efektivitas setiap platform perlu dibaca berdasarkan fitur dan desain aktivitasnya.²⁰ Setiap mode dalam Blooket juga dapat menghadirkan pengalaman belajar yang tidak sama. Mode Gold Quest, misalnya, memadukan soal, perolehan emas, peti kejutan, risiko kehilangan poin, kompetisi antarsiswa, dan perubahan posisi secara real-time. Karakteristik tersebut membuat siswa tidak hanya menjawab pertanyaan, tetapi juga terlibat dalam suasana belajar yang menuntut perhatian, respons cepat, dan pengulangan. Studi tentang Blooket dalam pembelajaran kosakata Arab menunjukkan bahwa platform ini dapat membangun suasana belajar yang menyenangkan dan aktif.²¹ Namun, kajian yang secara khusus menguji mode *Gold Quest* dalam pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab masih terbatas. Karena itu, pengujian *Gold Quest* diperlukan untuk memperjelas kontribusi empiris mode permainan tertentu terhadap capaian *mufradāt*.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap efektivitas gamified learning berbasis Blooket *Gold Quest* dalam pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab siswa Madrasah Aliyah. Kebaruan tersebut tidak hanya berada pada penggunaan Blooket sebagai media digital, tetapi pada pemilihan mode *Gold Quest* sebagai desain perlakuan yang menggabungkan latihan kosakata, kompetisi, reward, kejutan, dan umpan balik langsung. Dari sisi variabel, penelitian ini menempatkan penguasaan *mufradāt* sebagai capaian utama yang diuji secara kuantitatif. Dari sisi konteks, penelitian dilakukan pada siswa Madrasah Aliyah, sehingga memperluas bukti empiris pembelajaran berbasis permainan dari konteks bahasa Inggris menuju Arabic as a Foreign Language. Secara teoretis, efektivitas *Gold Quest* dapat dijelaskan melalui *retrieval practice*, yaitu proses pemanggilan kembali informasi dari memori melalui latihan berulang. Li et al. menunjukkan bahwa *retrieval practice* dapat memperkuat pembelajaran dan daya ingat kosakata bahasa asing.²² Huang et al. juga menegaskan bahwa latihan kosakata berbasis putaran belajar digital dapat memperkuat penguasaan kosakata ketika siswa memperoleh kesempatan mengulang dan mengambil kembali informasi.²³

²⁰ Chaterina Puteri Doni et al., "Which Online Quiz Platform Works Best for Arabic at Senior High School?: A Comparative Empirical Study of Blooket, Quizizz, Wordwall, and Kahoot," *Langkawi: Journal of The Association for Arabic and English* 11, no. 2 SE-Articles (December 19, 2025): 380–395, <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/langkawi/article/view/11637>.

²¹ Salsabila, Abidin, and Yurisa, "Enhancing Vocabulary Learning through the Blooket Application: Effects on Motivation and Achievement among Arabic Learners."

²² Jiaxin Li et al., "Retrieval Practice Enhances Learning And Memory Retention Of French Words In Chinese-English Bilinguals," *Lingua* 272 (2022): 103294.

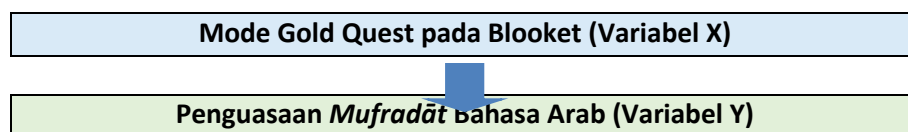
²³ Shan Huang et al., "The Moderating Role of Learning Rounds: Effects on Retrieval Practice and Context Dependence in Digital Flashcard Foreign Language Vocabulary Learning," *Behavioral Sciences*, 2025.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas *gamified learning* berbasis Blooket *Gold Quest* terhadap penguasaan *mufradāt* bahasa Arab siswa Madrasah Aliyah. Hubungan utama yang diuji adalah perbedaan capaian penguasaan *mufradāt* antara siswa yang memperoleh pembelajaran melalui Blooket mode *Gold Quest* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Secara empiris, hipotesis penelitian ini adalah bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam penguasaan *mufradāt* bahasa Arab antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan. Hipotesis tersebut didasarkan pada temuan bahwa gamifikasi dapat mendukung motivasi dan capaian akademik apabila dirancang sesuai dengan tujuan pedagogis.²⁴ Argumen utama penelitian ini adalah bahwa Blooket mode *Gold Quest* dapat memperkuat penguasaan *mufradāt* karena menyediakan latihan berulang, umpan balik langsung, kompetisi, dan pengalaman belajar yang mendorong keterlibatan siswa. Blooket juga telah dilaporkan relevan sebagai media alternatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.²⁵ Selain itu, mekanisme latihan berulang dalam pembelajaran kosakata dapat dijelaskan melalui retrieval practice yang menekankan pemanggilan kembali informasi dari memori.²⁶ Penelitian ini diharapkan memperluas dasar empiris bagi strategi pembelajaran bahasa Arab berbasis gamifikasi, khususnya dalam menjelaskan bagaimana mode permainan tertentu dapat mendukung capaian kosakata secara lebih terukur dan kontekstual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental* tipe *pretest-posttest control group design*. Desain tersebut melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran *mufradāt* melalui *gamified learning* berbasis Blooket mode *Gold Quest* dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hubungan antarvariabel tersebut, penelitian ini menempatkan *gamified learning* berbasis Blooket *Gold Quest* sebagai variabel bebas dan penguasaan *mufradāt* bahasa Arab sebagai variabel terikat. Kerangka konseptual penelitian disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Konseptual Penelitian

Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas XI MA Sunan Ampel Kejayan Tahun Ajaran 2025/2026. Sebanyak 28 siswa dipilih sebagai sampel menggunakan teknik *purposive*

²⁴ Jaramillo Mediavilla et al., "Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review."

²⁵ Fatoni et al., "Blooket: Alternative Media for Arabic Vocabulary Learning for University Students in Islamic Boarding Schools."

²⁶ Li et al., "Retrieval Practice Enhances Learning And Memory Retention Of French Words In Chinese-English Bilinguals."

sampling, yang terdiri atas 14 siswa pada kelompok eksperimen dan 14 siswa pada kelompok kontrol. Pemilihan sampel didasarkan pada kesamaan jenjang, materi pembelajaran, dan karakteristik akademik kedua kelas sehingga keduanya layak dijadikan kelompok pembandingan.²⁷

Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes penguasaan *mufradāt* berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan. Instrumen disusun untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengenali makna kosakata, memahami bentuk leksikal sederhana, mencocokkan kosakata dengan makna yang sesuai, serta menggunakan kosakata dalam konteks kalimat. Kelayakan isi instrumen ditelaah oleh ahli pembelajaran bahasa Arab dan guru mata pelajaran, sedangkan reliabilitasnya diuji menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan IBM SPSS Statistics versi 27, dengan koefisien sebesar 0,78, yang menunjukkan tingkat reliabilitas yang baik.²⁸ Perlakuan diberikan selama 4 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 × 45 menit per pertemuan.

Analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics versi 27. Uji normalitas dilakukan dengan *uji Shapiro-Wilk*, sedangkan *kesamaan varians antarkelompok diperiksa melalui uji Levene*. Selanjutnya, statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data. Perbedaan skor *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelompok dianalisis menggunakan *paired sample t-test*, sedangkan perbedaan skor *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diuji menggunakan *independent sample t-test*. Untuk mengetahui besarnya pengaruh perlakuan, penelitian ini juga menghitung Cohen's *d*, yang dilengkapi dengan Hedges' *g* dan Glass's *Delta* sebagai ukuran efek (*effect size*).

PEMBAHASAN

Uji Normalitas

Pemeriksaan normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa skor *prates* dan *pascates* pada kedua kelompok memenuhi syarat analisis parametrik. Karena jumlah siswa pada setiap kelompok kurang dari 50, acuan utama yang digunakan adalah *Shapiro-Wilk*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh skor memiliki nilai signifikansi di atas 0,05. Pada kelompok eksperimen, nilai *Shapiro-Wilk* untuk *prates* adalah 0,831 dan *pascates* sebesar 0,963. Pada kelompok kontrol, nilai signifikansi *prates* sebesar 0,135 dan *pascates* sebesar 0,118. Nilai tersebut menunjukkan bahwa distribusi data pada keempat kelompok pengukuran tidak menyimpang dari asumsi normalitas. Dengan demikian, data *prates* dan *pascates* penguasaan *mufradāt* bahasa Arab pada kelompok eksperimen maupun kontrol dapat dianalisis menggunakan prosedur statistik parametrik pada tahap berikutnya.

²⁷ J W Creswell and J D Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 6th ed. (SAGE Publications, 2022), <https://books.google.co.id/books?id=Rkh4EAAAQBAJ>.

²⁸ Keith S Taber, "The Use of Cronbach's Alpha When Developing and Reporting Research Instruments in Science Education," *Research in Science Education* 48, no. 6 (2018): 1273–1296, <https://doi.org/10.1007/s11165-016-9602-2>.

Tabel 1. Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Penguasaan <i>mufradāt</i>	Prates eksperimen	.127	14	.200*	.967	14	.831
	Pascates eksperimen	.116	14	.200*	.978	14	.963
	Prates kontrol	.212	14	.089	.905	14	.135
	Pascates kontrol	.195	14	.155	.901	14	.118

Sumber: Output SPSS versi 27

Uji Homogenitas

Setelah normalitas data terpenuhi, kesetaraan varians antar kelompok diperiksa melalui Levene's Test. Pengujian ini digunakan untuk menentukan apakah varians skor kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dibandingkan secara setara. Hasil analisis menunjukkan nilai Levene Statistic berdasarkan mean sebesar 0,964 dengan signifikansi 0,335. Nilai tersebut berada di atas batas 0,05, sehingga varians kedua kelompok dapat dinyatakan homogen. Hasil berdasarkan median juga menunjukkan pola yang sama, yaitu nilai signifikansi 0,341, sedangkan pengujian berdasarkan median dengan penyesuaian derajat kebebasan menghasilkan nilai signifikansi 0,343. Seluruh nilai tersebut mengindikasikan bahwa tidak terdapat perbedaan varians yang bermasalah antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Oleh karena itu, analisis perbedaan antarkelompok dapat dilanjutkan dengan mengacu pada asumsi varians yang setara.

Tabel 2. Uji Homogenitas Varians

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Penguasaan <i>Mufradāt</i>	Based on Mean	.964	1	26	.335
	Based on Median	.943	1	26	.341
	Based on Median and with adjusted df	.943	1	20.583	.343

Sumber: Output SPSS versi 27

Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif memperlihatkan perubahan skor penguasaan *mufradāt* pada kelompok eksperimen dan kontrol sebelum serta sesudah pembelajaran. Kelompok eksperimen memperoleh skor prates dengan rata-rata 58,29, nilai minimum 48, nilai maksimum 66, dan standar deviasi 5,312. Setelah mengikuti pembelajaran melalui Blooket *Gold Quest*, rata-rata pascates kelompok eksperimen meningkat menjadi 63,43 dengan nilai minimum 50, maksimum 78, dan standar deviasi 7,079. Pada kelompok kontrol, rata-rata prates tercatat sebesar 56,14 dengan nilai minimum 48, maksimum 62, dan standar deviasi

4,928. Setelah pembelajaran konvensional, rata-rata pascates kelompok kontrol menjadi 58,43 dengan nilai minimum 50, maksimum 64, dan standar deviasi 4,910. Selisih rerata menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami kenaikan 5,14 poin, sedangkan kelompok kontrol naik 2,29 poin.

Tabel 3. Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Prates eksperimen	14	48	66	58.29	5.312
Pascates eksperimen	14	50	78	63.43	7.079
Prates kontrol	14	48	62	56.14	4.928
Pascates kontrol	14	50	64	58.43	4.910
Valid N (listwise)	14				

Sumber: Output SPSS versi 27

Uji Paired Sample t-Test

Uji paired sample t-test digunakan untuk menilai perubahan skor dalam masing-masing kelompok dari pretest ke posttest. Pada kelompok eksperimen, selisih rata-rata pretest dan posttest sebesar -5,143 dengan standar deviasi 3,207 dan standar error 0,857. Nilai t sebesar -6,000 dengan df = 13 dan signifikansi 0,000 menunjukkan adanya perubahan skor yang signifikan setelah pembelajaran melalui Blooket mode Gold Quest. Pada kelompok kontrol, selisih rata-rata sebesar -2,286 dengan standar deviasi 0,726 dan standar error 0,194. Nilai t sebesar -11,776 dengan df = 13 dan signifikansi 0,000 juga menunjukkan perubahan signifikan setelah pembelajaran konvensional. Meskipun kedua kelompok mengalami peningkatan yang signifikan, besarnya kenaikan rerata pada kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Data ini menunjukkan adanya peningkatan internal pada kedua kelompok dengan pola kenaikan yang berbeda.

Tabel 4. Uji Paired Samples t-Test

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error					
					Lower	Upper			
Pair 1	Prates eksperimen - Pascates eksperimen	-5.143	3.207	.857	-6.995	-3.291	-6.000	13	.000
Pair 2	Prates Kontrol – Pascates Kontrol	-2.286	.726	.194	-2.705	-1.866	-11.776	13	.000

Sumber: Output SPSS versi 27

Uji Independent Sample t-Test

Pengujian independent sample t-test dilakukan untuk membandingkan skor posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan. Karena hasil Levene's Test menunjukkan signifikansi 0,335, pembacaan hasil mengacu pada baris equal variances assumed. Hasil analisis menunjukkan nilai t sebesar 2,172 dengan $df = 26$ dan signifikansi 0,039. Nilai p yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pascates yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selisih rata-rata kedua kelompok sebesar 5,000 dengan standar error 2,302. Interval kepercayaan 95% berada pada rentang 0,267 hingga 9,733, sehingga selisih rerata tidak melintasi angka nol. Berdasarkan hasil tersebut, siswa yang mengikuti pembelajaran *mufradāt* melalui Blooket mode *Gold Quest* memperoleh capaian posttest yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar melalui pembelajaran konvensional.

Tabel 5. Uji Independent Samples t-Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Penguasaan <i>Mufradāt</i>	Equal variances assumed	.964	.335	2.172	26	.039	5.000	2.302	.267	9.733

Sumber: Output SPSS versi 27

Analisis Effect Size

Ukuran efek dihitung untuk mengetahui kekuatan praktis dari perbedaan pascates antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil analisis menunjukkan nilai Cohen's d sebesar 0,821 dengan interval kepercayaan 95% antara 0,040 dan 1,587. Nilai ini berada pada kategori efek besar. Hedges' correction menghasilkan estimasi 0,797 dengan interval kepercayaan 95% antara 0,039 dan 1,541, yang menunjukkan hasil relatif sejalan setelah koreksi ukuran sampel kecil. *Glass's delta* memperoleh nilai 1,018 dengan interval kepercayaan 95% antara 0,167 dan 1,839. Ketiga ukuran tersebut menunjukkan bahwa perbedaan posttest tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki kekuatan praktis dalam konteks pembelajaran. Dengan demikian, pengaruh Blooket mode *Gold Quest* terhadap penguasaan *mufradāt* dapat dibaca sebagai efek pembelajaran yang kuat setelah perlakuan, tanpa diperluas menjadi klaim retensi jangka panjang.

Tabel 6. Ukuran Efek Independent Samples

				95% Confidence Interval	
		Standardizer ^a	Point Estimate	Lower	Upper
Penguasaan Mufradāt	Cohen's d	6.092	.821	.040	1.587
	Hedges' correction	6.275	.797	.039	1.541
	Glass's delta	4.910	1.018	.167	1.839

Sumber: Output SPSS versi 27

Data penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan Blooket mode *Gold Quest* dalam pembelajaran gamified *learning* berkontribusi terhadap peningkatan penguasaan *mufradāt* siswa Madrasah Aliyah. Temuan utama terlihat dari rata-rata pascates kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hasil *independent samples t-test* menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok, dengan nilai signifikansi sebesar 0,039. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa perbedaan capaian pascates tidak terjadi secara kebetulan statistik. Selain itu, nilai *Cohen's d* sebesar 0,821 menunjukkan bahwa pengaruh perlakuan berada pada kategori besar secara praktis. Temuan ini sejalan dengan meta-analisis terbaru yang menunjukkan bahwa *gamified learning* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, terutama ketika kombinasi elemen permainan dirancang secara selaras dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik aktivitas belajar.²⁹ Jaramillo Mediavilla et al. juga menegaskan bahwa gamifikasi berkontribusi terhadap motivasi dan performa akademik siswa.³⁰ Pembelajaran tergamifikasi dapat menghasilkan capaian akademik lebih baik dibandingkan pembelajaran tradisional apabila desainnya mendorong keterlibatan aktif siswa³¹. Alotaibi menambahkan bahwa *game-based learning* dapat memperkuat perkembangan kognitif, sosial, emosional, motivasi, dan keterlibatan belajar.³² Dengan demikian, Gold Quest tidak hanya berfungsi sebagai variasi media pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi yang mendukung penguasaan *mufradāt* siswa.

Dalam konteks Madrasah Aliyah, hasil tersebut penting karena pembelajaran *mufradāt* masih sering berlangsung melalui penjelasan guru, pencatatan kosakata, hafalan, dan latihan tertulis. Pola tersebut tetap memiliki nilai pedagogis, tetapi belum selalu mampu menjaga perhatian dan partisipasi siswa secara konsisten. Gamifikasi dapat memperkuat keterlibatan belajar karena unsur permainan mendorong partisipasi, respons aktif, dan regulasi diri siswa.³³ Blooket mode *Gold Quest* menawarkan pengalaman belajar yang lebih

²⁹ Wei-Ang Dai, Wei Xu, and Qian-Wen Xing, "Gamified Learning Impact: A Meta-Analysis of Game Element Combinations on Students' Learning Outcomes," *Educational technology research and development* 73, no. 4 (2025): 2617–2643, <https://doi.org/10.1007/s11423-025-10493-y>.

³⁰ Jaramillo Mediavilla et al., "Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review."

³¹ Lampropoulos and Sidiropoulos, "Impact of Gamification on Students' Learning Outcomes and Academic Performance: A Longitudinal Study Comparing Online, Traditional, and Gamified Learning."

³² Alotaibi, "Game-Based Learning in Early Childhood Education: A Systematic Review and Meta-Analysis."

³³ Ruiz, Sanchez, and Figueredo, "Impact of Gamification on School Engagement: A Systematic Review."

aktif karena siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga menjawab soal, memperoleh umpan balik, bersaing, dan melihat perubahan posisi secara langsung. Wang dan Tahir menunjukkan bahwa platform permainan dalam pembelajaran dapat mendukung suasana kelas, performa belajar, dan sikap positif siswa. Situasi ini relevan dengan kebutuhan pembelajaran bahasa Arab yang menuntut latihan berulang dan keterlibatan siswa dalam mengenali makna kata. Digital game-based language learning dapat mendukung pengalaman belajar bahasa melalui tujuan, tantangan, penghargaan, narasi, dan umpan balik yang terarah.³⁴ Dengan demikian, efektivitas *Gold Quest* dapat dipahami sebagai respons terhadap kebutuhan pembelajaran *mufradāt* yang lebih interaktif, visual, dan partisipatif di madrasah.

Secara teoretis, efektivitas Blooket mode *Gold Quest* dapat dijelaskan melalui hubungan antara retrieval practice, umpan balik langsung, dan keterlibatan kognitif. Dalam pembelajaran *mufradāt*, siswa tidak cukup hanya membaca daftar kata atau mendengar penjelasan guru, tetapi perlu memanggil kembali informasi dari memori melalui latihan yang berulang. Li et al. menunjukkan bahwa retrieval practice dapat memperkuat pembelajaran dan daya ingat kosakata bahasa asing karena siswa terlibat dalam proses pemanggilan kembali informasi secara aktif.³⁵ *Gold Quest* menyediakan kondisi tersebut melalui soal-soal *mufradāt* yang harus dijawab secara cepat, disertai konsekuensi permainan berupa perolehan emas, peti kejutan, perubahan skor, dan perubahan peringkat. Proses ini membuat siswa berlatih mengenali bentuk kata, memilih makna, dan mengevaluasi jawaban secara langsung. Latihan kosakata dalam lingkungan digital dapat memperkuat penguasaan ketika siswa memperoleh kesempatan untuk mengulang dan mengambil kembali informasi yang telah dipelajari.³⁶ Oleh karena itu, *Gold Quest* dapat dipahami sebagai media yang menggabungkan latihan kognitif dan pengalaman bermain dalam satu alur pembelajaran.

Temuan penelitian ini memperkuat beberapa studi terdahulu mengenai penggunaan permainan digital dalam pembelajaran kosakata. Digital game-based vocabulary learning dapat mendukung penguasaan kosakata melalui latihan berulang, konteks visual, umpan balik cepat, dan suasana belajar yang lebih menarik.³⁷ Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, menunjukkan bahwa Blooket dapat menjadi media alternatif yang menghadirkan aktivitas *mufradāt* secara lebih interaktif.³⁸ Labibah et al. juga menemukan bahwa Blooket efektif digunakan sebagai media evaluasi *mufradāt* karena mampu mengubah proses

³⁴ Esteban, "Theories, Principles, and Game Elements That Support Digital Game-Based Language Learning (Dgbl): A Systematic Review."

³⁵ Li et al., "Retrieval Practice Enhances Learning And Memory Retention Of French Words In Chinese-English Bilinguals."

³⁶ Huang et al., "The Moderating Role of Learning Rounds: Effects on Retrieval Practice and Context Dependence in Digital Flashcard Foreign Language Vocabulary Learning."

³⁷ Morales and Castillo, "A Systematic Review on the Effectiveness of Digital Game-Based Learning in the Development of Vocabulary Skills."

³⁸ Fatoni et al., "Blooket: Alternative Media for Arabic Vocabulary Learning for University Students in Islamic Boarding Schools."

penilaian menjadi lebih partisipatif.³⁹ Namun, penelitian ini memiliki posisi empiris yang lebih spesifik karena tidak hanya membahas Blooket sebagai platform umum, tetapi menguji mode Gold Quest sebagai perlakuan pembelajaran. Platform kuis digital seperti Blooket, Quizizz, Wordwall, dan Kahoot memiliki karakteristik berbeda dalam pembelajaran bahasa Arab, sehingga efektivitasnya perlu dibaca berdasarkan desain aktivitas dan fitur yang digunakan.⁴⁰ Karena itu, fokus pada mode *Gold Quest* menjadi penting untuk memperjelas kontribusi desain permainan tertentu terhadap penguasaan *mufradāt*. Fokus ini menunjukkan bahwa kontribusi gamifikasi tidak hanya terletak pada penggunaan aplikasi, tetapi juga pada desain mode permainan yang memadukan kompetisi, reward, kejutan, dan umpan balik langsung.

Pemahaman akademik yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah bahwa Blooket mode *Gold Quest* bekerja sebagai mekanisme pedagogis, bukan sekadar media hiburan digital. Hasil statistik menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh capaian posttest yang lebih unggul, sedangkan *effect size* memperlihatkan bahwa perbedaan tersebut memiliki kekuatan praktis. Esteban menegaskan bahwa efektivitas digital game-based language learning dipengaruhi oleh kesesuaian desain permainan, tujuan belajar, dan aktivitas bahasa yang dilakukan siswa.⁴¹ Dalam pembelajaran *mufradāt*, *Gold Quest* membantu menggeser latihan kosakata dari aktivitas pasif menjadi aktivitas responsif yang menuntut siswa mengambil keputusan secara cepat. Riset digital *game-based vocabulary learning* masih membutuhkan pengujian pada konteks bahasa, jenjang pendidikan, dan karakteristik peserta didik yang berbeda.⁴² Dengan demikian, penelitian ini memberi kontribusi pada pembelajaran Arabic as a Foreign Language di lingkungan madrasah. Kebaruan penelitian ini terletak pada penegasan bahwa mode permainan tertentu dalam Blooket dapat diposisikan sebagai desain pembelajaran *mufradāt* yang terukur, bukan hanya sebagai media kuis digital.

Implikasi penelitian ini dapat dilihat dari aspek teoretis, metodologis, praktis, dan pengembangan pembelajaran. Secara teoretis, temuan ini memperkuat kajian gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya pada penguasaan *mufradāt*. Doni et al. menunjukkan bahwa setiap platform kuis digital memiliki karakteristik berbeda, sehingga guru perlu menyesuaikan pilihan platform dan mode permainan dengan tujuan pembelajaran.⁴³ Secara metodologis, penelitian ini menunjukkan bahwa desain kuasi-eksperimen dapat digunakan untuk menguji efektivitas media digital berbasis permainan

³⁹ Labibah, Febriani, and Setiyawan, "The Effectiveness of Blooket.Com; as an Evaluation Media for Arabic Vocabulary Learning: Efektivitas Blooket.Com Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab."

⁴⁰ Doni et al., "Which Online Quiz Platform Works Best for Arabic at Senior High School?: A Comparative Empirical Study of Blooket, Quizizz, Wordwall, and Kahoot."

⁴¹ Esteban, "Theories, Principles, and Game Elements That Support Digital Game-Based Language Learning (Dgbl): A Systematic Review."

⁴² Tian and Naufal Umar, "Research Trends of Digital Game-Based Learning for Technical Vocabulary Acquisition: A Systematic Decennial Literature Review (2014-2024)."

⁴³ Doni et al., "Which Online Quiz Platform Works Best for Arabic at Senior High School?: A Comparative Empirical Study of Blooket, Quizizz, Wordwall, and Kahoot."

secara terukur melalui *uji-t* dan *effect size*. Secara praktis, guru bahasa Arab dapat memanfaatkan Blooket mode *Gold Quest* sebagai strategi pendukung latihan *mufradāt*, bukan sebagai pengganti peran guru. Blooket dapat mendukung motivasi dan capaian belajar kosakata Arab, tetapi efektivitasnya tetap bergantung pada desain pembelajaran yang digunakan guru.⁴⁴ Karena itu, guru tetap perlu merancang soal, menjelaskan makna kata, mengatur alur permainan, dan memberi penguatan setelah aktivitas berlangsung. Namun, hasil penelitian ini perlu ditafsirkan secara hati-hati karena sampel masih terbatas dan belum menggunakan delayed posttest. Penelitian lanjutan dapat melibatkan sampel yang lebih besar, konteks madrasah yang berbeda, durasi perlakuan yang lebih panjang, serta pendekatan *mixed methods* untuk menggali pengalaman siswa selama pembelajaran berbasis *Gold Quest*.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamified learning berbasis Blooket mode Gold Quest memberikan hasil posttest yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Hasil independent sample t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok ($p = 0,039$), sedangkan nilai Cohen's $d = 0,821$ mengindikasikan pengaruh praktis pada kategori besar. Meskipun peningkatan penguasaan *mufradāt* yang diperoleh berada pada tingkat moderat, temuan ini menunjukkan bahwa penerapan Blooket mode Gold Quest berkontribusi terhadap penguasaan *mufradāt* bahasa Arab siswa Madrasah Aliyah. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan adanya perbedaan penguasaan *mufradāt* antara siswa yang belajar menggunakan Blooket mode Gold Quest dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional dapat diterima. Temuan ini menambah bukti empiris mengenai penerapan gamified learning dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya pada penguasaan *mufradāt*. Integrasi unsur permainan, seperti kompetisi, penghargaan, dan umpan balik langsung, memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga dapat mendukung keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, Blooket mode Gold Quest dapat dipertimbangkan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk mendukung latihan *mufradāt*, dengan tetap menempatkan guru sebagai perancang pembelajaran, fasilitator, dan pemberi penguatan terhadap materi yang dipelajari.

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan, antara lain jumlah responden yang relatif terbatas, pelaksanaan penelitian pada satu madrasah, serta belum diterapkannya delayed posttest sehingga temuan hanya menggambarkan penguasaan *mufradāt* setelah perlakuan dan belum menunjukkan retensi jangka panjang. Oleh sebab itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih besar, lebih dari satu madrasah, serta durasi perlakuan yang lebih panjang. Penelitian mendatang juga dapat menambahkan delayed posttest dan mengombinasikan pendekatan kuantitatif dengan metode kualitatif atau *mixed methods* untuk memperoleh pemahaman yang lebih

⁴⁴ Salsabila, Abidin, and Yurisa, "Enhancing Vocabulary Learning through the Blooket Application: Effects on Motivation and Achievement among Arabic Learners."

komprehensif mengenai efektivitas mode *Gold Quest Blooket* dalam pembelajaran bahasa Arab.

Daftar Pustaka

- Akpen, Catherine Nabiem, Stephen Asaolu, Sunday Atobatele, Hilary Okagbue, and Sidney Sampson. "Impact of Online Learning on Student's Performance and Engagement: A Systematic Review." *Discover Education* 3, no. 1 (2024): 205. <https://doi.org/10.1007/s44217-024-00253-0>.
- Alotaibi, Manar S. "Game-Based Learning in Early Childhood Education: A Systematic Review and Meta-Analysis." *Frontiers in Psychology* 15 (2024). <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2024.130788>
- Creswell, J W, and J D Creswell. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 6th ed. SAGE Publications, 2022. <https://books.google.co.id/books?id=Rkh4EAAAQBAJ>.
- Dai, Wei-Ang, Wei Xu, and Qian-Wen Xing. "Gamified Learning Impact: A Meta-Analysis of Game Element Combinations on Students' Learning Outcomes." *Educational technology research and development* 73, no. 4 (2025): 2617–2643. <https://doi.org/10.1007/s11423-025-10493-y>.
- Doni, Chaterina Puteri, Renni Hasibuan, Muhammad Jundi, Sriwahyuningsih R Saleh, Nurul Aini Pakaya, and Suharia Sarif. "Which Online Quiz Platform Works Best for Arabic at Senior High School?: A Comparative Empirical Study of Blooket, Quizizz, Wordwall, and Kahoot." *Langkawi: Journal of The Association for Arabic and English* 11, no. 2 SE-Articles (December 19, 2025): 380–395. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/langkawi/article/view/11637>.
- Esteban, Allan Jay. "Theories, Principles, and Game Elements That Support Digital Game-Based Language Learning (Dgbl): A Systematic Review." *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research* 23, no. 3 (2024): 1–22.
- Fatoni, Ahmad, Mochammad Firdaus, Ahmad Hafidz Abdullah, Faris Maturedy, Utari Dwi Mayasari, and Primasti Nur Yusrin Hidayanti. "Blooket: Alternative Media for Arabic Vocabulary Learning for University Students in Islamic Boarding Schools." *Research and Development in Education (RaDeN)* 4, no. 2 SE-Articles (November 4, 2024): 977–988. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/raden/article/view/36372>
- Huang, Shan, Hong-Wen Cao, Jiayi Wang, and Shutong Liu. "The Moderating Role of Learning Rounds: Effects on Retrieval Practice and Context Dependence in Digital Flashcard Foreign Language Vocabulary Learning." *Behavioral Sciences*, 2025.
- Istiqomah, Salma N, and Asep Sopian. "Deep Learning Approach for Arabic Vocabulary Mastery in the Digital Era." *Journal of Arabic Language, Literature, and Education* 6, no. 1 (2025): 97–115. <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/Aphorisme/article/view/7183>.
- Jaramillo Mediavilla, Lorena, Andrea Basantes Andrade, Marcos Cabezas González, and Sonia Casillas Martín. "Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review." *Education Sciences*, 2024.
- Jeon, Eun Hee, Yo In'nami, and Rie Koizumi. "Understanding L2 Proficiency." In *Theoretical and Meta-Analytic Investigations*, edited by Eun Hee Jeon and Yo In'nami, 339–367. John Benjamins Publishing Company, 2022. <https://doi.org/10.1075/bpa.13.11jeo>.
- Labibah, Fitria Salwa Labibah, Erma Febriani, and Agung Setiawan. "The Effectiveness of Blooket.Com; as an Evaluation Media for Arabic Vocabulary Learning: Efektivitas

- Blooket.Com Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab." *Nady Al-Adab: Jurnal Bahasa Arab* 21, no. 3 (2024): 65–80. <https://journal.unhas.ac.id/index.php/naa/article/view/40926>.
- Lampropoulos, Georgios, and Antonis Sidiropoulos. "Impact of Gamification on Students' Learning Outcomes and Academic Performance: A Longitudinal Study Comparing Online, Traditional, and Gamified Learning." *Education Sciences* 14, no. 4 (2024): 367. <https://doi.org/10.3390/educsci14040367>.
- Li, Jiaxin, Er-Hu Zhang, Xinyi He, Haihui Zhang, Hecui Gou, Xinyi Wang, Shiran Wang, and Hong-Wen Cao. "Retrieval Practice Enhances Learning And Memory Retention Of French Words In Chinese-English Bilinguals." *Lingua* 272 (2022): 103294.
- Morales, Lyka Marie, and Jan Rey Castillo. "A Systematic Review on the Effectiveness of Digital Game-Based Learning in the Development of Vocabulary Skills." *International Journal of Multidisciplinary Studies in Higher Education* 1, no. 1 SE-Articles (November 13, 2024): 58–66. <https://ijmshe.com/index.php/pub/article/view/5>.
- Najib, Ahmad Farhan Rif'an, Alif Cahya Setiyadi, Ihwan Mahmudi, and Luthfi Muhyiddin. "Wordwall Game as an Interactive Medium in Arabic Vocabulary Acquisition for Novice Learners." *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab* 17, no. 2 (2025): 483–501. <https://doi.org/10.24042/ewqxn123>.
- Putri, Ramadina, and Ari Khairurrijal Fahmi. "Effectiveness of Blooket Application in Improving Students' Learning Outcomes in Arabic Language Learning at Muhammadiyah Junior High School Jakarta." *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 11, no. 1 (2024): 1–8.
- Riwanda, Agus, Muhammad Ridha, and M Irfan Islamy. "Increasing Arabic Vocabulary Mastery through Gamification; Is Kahoot! Effective?" *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature* 5, no. 1 (2021): 19–35.
- Ruiz, Judy Julieth Ramírez, Ana Dolores Vargas Sanchez, and Oscar Rafael Boude Figueredo. "Impact of Gamification on School Engagement: A Systematic Review." *Frontiers in Education* 9 (2024). <https://www.frontiersin.org/journals/education/articles/10.3389/feduc.2024.146692>
- Salsabila, Octa Syakila, Munirul Abidin, and Penny Respati Yurisa. "Enhancing Vocabulary Learning through the Blooket Application: Effects on Motivation and Achievement among Arabic Learners." *Abjadia: International Journal of Education* 10, no. 2 (2025): 516–521.
- Taber, Keith S. "The Use of Cronbach's Alpha When Developing and Reporting Research Instruments in Science Education." *Research in Science Education* 48, no. 6 (2018): 1273–1296. <https://doi.org/10.1007/s11165-016-9602-2>.
- Taubah, Miftachul. "Maharah Dan Kafa'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Studi Arab* 10, no. 1 (2019): 31–38. <https://doi.org/10.35891/sa.v10i1.1765>.
- Tian, Feng, and Irfan Naufal Umar. "Research Trends of Digital Game-Based Learning for Technical Vocabulary Acquisition: A Systematic Decennial Literature Review (2014-2024)." *Arab World English Journal (AWEJ) Volume* 16, no. 3 (2025): 60–68.
- Vnucko, Gregor, and Blanka Klimova. "Exploring the Potential of Digital Game-Based Vocabulary Learning: A Systematic Review." *Systems* 11, no. 2 (2023): 57.
- Zou, Di, Yan Huang, and Haoran Xie. "Digital Game-Based Vocabulary Learning: Where Are We and Where Are We Going?" *Computer Assisted Language Learning* 34, no. 5–6 (2021): 751–777.