

Pengaruh Gamifikasi *Bamboozle* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mufradat Bahasa Arab

Bela Nur Maulidiah

Universitas Yudharta Pasuruan

E-mail: belanurmaulidiah01@gmail.com

Syaifullah

Universitas Yudharta Pasuruan

E-mail: syaifullah@yudharta.ac.id

Syarifuddin

Universitas Yudharta Pasuruan

E-mail: syarifuddin@yudharta.ac.id

ملخص البحث: يعد استخدام الوسائط التعليمية إحدى طرق تحسين عملية التدريس والتعلم بحيث يصبح الطلاب نشطين في التعلم مرة أخرى. بحيث تكون نتائج التعلم مثالية. يهدف هذا البحث إلى تحديد أثر لعبة البامبوزل في تحسين نتائج تعلم مفردات اللغة العربية. هذا البحث هو بحث تجريبي مع تصميم تجريبي قبلي للاختبار القبلي لمجموعة واحدة باستخدام أساليب البحث الكمي. عند دراسة اللغة العربية، ما ينشأ غالبًا هو صعوبة فهم المفردات. لأنه لا يزال هناك

الكثير من الناس الذين يعتقدون أن تعلم المفردات أمر تافه. وبالمثل، لا يزال طلاب المدرسة الثانوية مفتاح الهدى شيندونو غير قادرين على إتقان المفردات، مما يسبب عقبات في تعلم اللغة العربية. نتائج هذا البحث هي: نتائج الاختبارات الطبيعية القبلية والبعديّة للاختبار أنتجت قيم معنوية تبلغ $0,187 < 0,05$ و $0,419 < 0,05$ بحيث يمكن اعتبارها موزعة بشكل طبيعي. تنتج نتائج اختبار t المقترن قيمة دلالة (2 ذيل) تبلغ $0,000 > 0,05$ ، مما يعني رفض H_0 وقبول H_a .

الكلمة الرئيسية: التلعيب، بامبوزل، مفردات

Abstract: The use of learning media is one way to improve the teaching and learning process so that students become active in learning again. So that learning outcomes are perfect. The aim of this research is to determine the effect of baamboozle gamification in improving Arabic mufradat learning outcomes. This research is experimental research with a one group pre-test post-test pre-experimental design using quantitative research methods. When studying Arabic, what often arises is difficulty in understanding mufradat. Because there are still many people who think learning mufradat is trivial. Likewise students at MTs. Miftahul Huda Cendono is still inadequate in mastering mufradat, causing obstacles in learning Arabic. The results of this research are: the results of the pre-test and post-test normality tests produced significant values of $0.187 > 0.05$ and $0.419 > 0.05$ so they can be considered normally distributed. The paired t -

test results produce a Sig value. (2 tailed) is $0.000 < 0.05$ which means H_0 is rejected and H_a is accepted.

Keywords: *Gamification, Baamboozle, Vocabulary*

Abstrak: *Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu cara dalam meningkatkan proses belajar mengajar agar siswa kembali aktif dalam pembelajaran. Sehingga hasil belajar menjadi sempurna. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh gamifikasi baamboozle dalam meningkatkan hasil belajar mufradat bahasa Arab. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain pre eksperimen one group pre-test post-test menggunakan metode penelitian kuantitatif. Dalam mempelajari bahasa Arab yang sering muncul adalah kesulitan dalam memahami mufradat. Karena masih banyak orang yang menganggap belajar mufradat itu sepele. Begitupun siswa di MTs. Miftahul Huda Cendono masih kurang mamadai dalam penguasaan mufradat menyebabkan kendala dalam pembelajaran bahasa Arab. Hasil penelitian ini adalah: hasil uji normalitas pre-tes dan post-test menghasilkan nilai signifikan $0,187 > 0,05$ dan $0,419 > 0,05$ sehingga dapat dianggap berdistribusi normal. Hasil uji t-berpasangan menghasilkan nilai Sig. (2 tailed) adalah $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.*

Kata Kunci: *Gamifikasi, Baamboozle, Mufradat*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab tidak berjalan lancar disebabkan masih banyak guru ketika mengajar hanya mentransfer ilmunya

tanpa melibatkan siswa atau pembelajaran yang berfokus pada guru saja (Laili, Hasyim, and Rizal 2022). Padahal mempelajarinya juga termasuk penting. Begitu juga guru di Mts. Miftahul Huda Cendono, menggunakan metode ceramah saat proses belajar mengajar yang menyebabkan siswa kurang aktif. Menurut Safarudin permasalahan yang sering muncul ketika belajar bahasa Arab adalah kesulitan dalam memahami mufradat. Apabila mufradat kita terbatas maka bisa menghambat kemampuan kita untuk mencapai kompetensi bahasa yang diinginkan (Safarudin 2021).

Berdasarkan data nilai Ujian Akhir Semester Gasal tahun ajaran 2023/2024 mata pelajaran Bahasa Arab di kelas VIII B MTs. Miftahul Huda Cendono dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 72 hanya 1 siswa dari 23 yang mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sedangkan 22 lainnya mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan jumlah rata-rata keseluruhan 53,04. Hal ini juga ditunjang dari pengamatan peneliti, bahwa siswa tampak kurang termotivasi dalam pembelajaran bahasa Arab. Pada saat pembelajaran berlangsung siswa masih banyak yang berbicara dengan temannya, dan tidak membawa buku. Masalah ini sebagian besar terkait dengan penguasaan mufradat yang masih rendah di kalangan siswa kelas tersebut. Dengan kata lain, penguasaan mufradat yang kurang memadai tampaknya menjadi

salah satu faktor utama yang menyebabkan kendala dalam pembelajaran bahasa Arab.

Dalam menghadapi masalah yang telah disebutkan, peneliti berusaha menemukan media yang dapat membantu meningkatkan pemahaman mufradat bahasa Arab bagi siswa-siswi kelas VIII B di MTs Miftahul Huda Cendono. Harapannya adalah agar siswa tidak terus menerus bergantung pada guru untuk memahami arti suatu kata. Dengan cara ini, diharapkan siswa dapat lebih mandiri dalam memahami mufradat dan membantu mereka mencapai kompetensi berbahasa yang diinginkan.

Dengan mempertimbangkan hal tersebut, peneliti bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan media *baamboozle* dalam pembelajaran bahasa Arab terhadap hasil belajar mufradat siswa kelas VIII B di MTs Miftahul Huda Cendono. Dengan ini, diharapkan siswa dapat lebih tertarik, berpartisipasi, aktif, dan lebih mudah memahami serta menguasai mufradat (kosakata) melalui penggunaan teknologi yang kreatif dan inovatif.

Mufradat, atau dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai "kosakata," adalah bagian penting dalam bahasa. Dalam Wikipedia Bahasa Indonesia, kosakata diartikan sebagai kumpulan kata-kata yang dikenali oleh seseorang. Biasanya, kosakata ini berkembang

seiring dengan penambahan usia dan berfungsi sebagai alat penting untuk berkomunikasi dan menggali pengetahuan. Kosakata juga merujuk pada sejumlah kata yang dikuasai atau dimiliki oleh seseorang dalam suatu bahasa (Chasanah 2023). Mufradat adalah sekumpulan kata tertentu yang membentuk bahasa (Muchtari 2018). Dengan kata lain, mufradat mencakup kumpulan kata yang dapat digunakan atau dipahami oleh seseorang dalam berkomunikasi dalam bahasa tertentu. Penguasaan yang baik terhadap mufradat sangat penting untuk memperoleh kemampuan berbahasa yang efektif dan memahami komunikasi dalam konteks bahasa tersebut. Mufradat adalah istilah untuk menyebut kosa kata atau kata-kata dalam bahasa Arab. Keterampilan berkomunikasi dan menulis dalam bahasa ini sangat bergantung pada pemahaman yang baik terhadap kosa kata. Dengan demikian, untuk berbicara dan menulis dalam bahasa Arab dengan baik, diperlukan pengetahuan yang luas dan penguasaan yang mendalam terhadap beragam kosakata yang relevan dan *up-to-date* (Fahmiyah and Syarifuddin 2023).

Menggunakan media saat belajar dapat membantu siswa dalam mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran (Saad, Aeni, and Azizah 2022). Hanalik juga mengemukakan pendapatnya bahwa penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan dapat menumbuhkan minat dan baru, meningkatkan motivasi serta memicu kegiatan belajar, bahkan mempengaruhi

psikologi peserta didik (Arsyad 2017). Media sering diinterpretasikan sebagai teknologi yang mana berasal dari bahasa latin yaitu *tekne* dan *logos* (Yusuf and Primartadi 2020). Pemanfaatan teknologi merupakan salah satu faktor yang krusial dalam mempercepat transformasi ilmu pengetahuan kepada para siswa (Dermawan 2017). Salah satu media yang peneliti gunakan adalah *baamboozle*. *Baamboozle* adalah media pembelajaran *edugames* digital yang menyerupai lomba cerdas (Iskandar et al. 2022). Pendapat lain juga mengatakan *baamboozle* merupakan *game* yang mirip dengan cerdas cermat (Andriyani, Feradona, and Rizaldi 2021). Dalam permainan *Baamboozle* menyediakan berbagai fitur seperti fitur kuis dengan macam-macam soal yang dijawab secara berkelompok (tim). Setiap tim harus menjawab nomor soal yang diacak pada *baamboozle*, bagi tim yang menjawab benar akan mendapatkan poin dan jawabannya salah tidak akan mendapatkan poin atau bahkan mendapat pengurangan poin (M, Samsiah, and Haryono 2023)

Penelitian mengenai penggunaan media *baamboozle* dalam pembelajaran bukanlah suatu hal baru yang dikaji. Namun dalam konteks penggunaan media *baamboozle* untuk pembelajaran kosakata, peneliti menemukan tiga teori yang relevan. Adapun tiga teori tersebut antara lain:

Pertama, penelitian yang dilakukan Bambang (2022) penelitian ini menunjukkan hasil kuesioner berdasarkan lima aspek pembelajaran yaitu motivasi, ketertarikan, pendampingan, minat dan peningkatan keterampilan menghasilkan persentase setuju yang cukup tinggi. Aspek motivasi sebanyak 30% setuju, kategori ketertarikan sebanyak 34% setuju, aspek pendampingan sebanyak 29% setuju, aspek minat sebanyak 30%, dan aspek peningkatan keterampilan sebanyak 24%. Sedangkan hasil dari wawancara menyatakan bahwa penggunaan media *baamboozle* dapat memberikan motivasi, minat siswa, serta dapat mendukung proses pembelajaran dan peningkatan penguasaan kosakata.

Relevansi penelitian Bambang dengan peneliti terletak pada persamaan mengkaji mufradat. Perbedaan penelitian terletak pada desain penelitian, instrumen penelitian dan mata pelajaran yang diteliti. Penelitian yang dilakukan adalah eksplanatif sekuensial dengan menggunakan metode campuran. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah kuesioner dan wawancara, dan mata pelajaran yang diteliti adalah bahasa Inggris. Sedangkan jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian kuantitatif dengan instrumen penelitian *pre-test* dan *post-test*, dan mata pelajaran yang diteliti bahasa Arab.

Kedua, penelitian oleh Hilmatun Nabila (2023). Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata siswa pada *pre-test* 61,2

presentase siswa yang lulus *pre-test* sebanyak 12% . Artinya 4 siswa memenuhi kriteria dan 27 siswa lainnya gagal. Pada *post-test* siklus 1 nilai kosakata siswa dikatakan tidak berhasil karena belum mencapai kriteria keberhasilan yaitu 75%. Hasil tes kosakata siswa menunjukkan nilai rata-rata 69,4 dimana terdapat 11 siswa mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) atau 35% dari jumlah siswa dan 20 siswa masih dibawah kriteria. Sedangkan tes kosakata siswa untuk *post-test* siklus 2 mereka memperoleh nilai rata-rata sebesar 79,6 dimana 27 siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) atau 87% dari jumlah siswa dan 4 siswa masih dibawah kriteria. Hasil skor pada *post-test 2* ini dapat dikatakan berhasil karena skor kosakata siswa mencapai kriteria keberhasilan.

Relevansi penelitian Hilmatun Nabila dengan peneliti terletak pada persamaan mengkaji mufradat. Selain itu juga sama-sama menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test*. Perbedaan penelitian terletak pada jenis penelitian dan mata pelajaran yang diteliti. Hilmatun Nabila menggunakan penelitian tindakan kelas dengan teknik penelitian tindakan kolaboratif dan mata pelajaran yang diteliti adalah bahasa Inggris. Sedangkan jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian kuantitatif dan mata pelajaran yang diteliti bahasa Arab.

Ketiga, penelitian yang dilakukan ΑΡΓΥΡΩ ΚΡΕΜΜΥΔΑ (2022) penelitian ini menunjukkan hasil dari kuesioner bahwa

mayoritas siswa (81,6%) menjawab sangat menyukai permainan tersebut, sedangkan hanya 6,1% yang tidak menyukai sama sekali. Hasil dari diskusi kelompok terfokus siswa menyatakan bahwa mereka menikmati kolaborasi dan termotivasi untuk berusaha lebih keras dan menyelesaikan tugas dengan lebih cepat. Kehadiran pasangan membuat mereka merasa lebih percaya diri dan lebih santai saat bermain. Sedangkan hasil dari tes menunjukkan Hampir setengah (46%) siswa mengalami kemajuan. Dari semua permainan digital yang dikenal siswa selama penelitian, *baamboozle* adalah favorit mereka dengan penerimaan 81,6% oleh lima puluh responden. *Wordwall* dan *Kahoot* berada di urutan berikutnya dengan masing-masing 77,6% dan 71,4%.

Relevansi penelitian ΑΡΓΥΡΩ ΚΡΕΜΜΥΔΑ dengan peneliti terletak pada persamaan mengkaji mufradat. Perbedaan penelitian terletak pada jenis penelitian, instrumen penelitian, media platform yang digunakan, dan mata pelajaran yang diteliti. Penelitian yang digunakan adalah metode campuran dengan pendekatan kuantitatif dilakukan melalui kuesioner sebelum dan sesudah intervensi serta tes sebelum dan sesudah intervensi yang dilakukan sedangkan data kualitatif dikumpulkan melalui diskusi/wawancara kelompok terarah dengan beberapa siswa. Platform yang diterapkan tidak hanya *baamboozle* saja tetapi juga menggunakan platform *Kahoot*, *Learningapps*, dan *Wordwall*.

Mata pelajaran yang diteliti adalah bahasa Inggris. Sedangkan peneliti sendiri menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan instrumen penelitian *pre-test* dan *post-test*, dan mata pelajaran yang diteliti bahasa Arab.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pre eksperimen *one group pre-test post-test* dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah jenis penelitian yang mana perlakuan diberikan kepada suatu kelompok untuk melihat apakah perlakuan tersebut berpengaruh terhadap kondisi yang dikendalikan (Mariani et al. 2022) Lokasi penelitian ini dilakukan di MTs. Miftahul Huda Cendono Purwosari, yang beralamatkan di Jl. PP Ar-Rahmat No. 2 Dusun Jatikauman, Cendono, Kecamatan Purwosari Kabupaten Pasuruan, Provinsi Jawa Timur. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh kelas VIII B dengan jumlah siswa 23 murid. Sedangkan sampelnya menggunakan rumus, jika populasi kurang dari 100 maka lebih baik untuk diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Namun, apabila populasi lebih dari 100 maka dapat diambil sekisar 10-15% atau 20-25% bisa juga lebih dari itu. Denagn demikian sampel dalam penelitian ini adalah seluruh

jumlah dari populasi (Hatmoko 2015). Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 17 Mei, 20 Mei, 24 Mei, 27 Mei, dan 31 Mei 2024.

Sumber data dalam penelitian adalah observasi atau pengamatan serta pencatatan yang dilakukan peneliti terhadap objek ditempat terjadi bisa juga disebut dengan observasi langsung, dan tes berupa pertanyaan *pre-test* dan *post-test* yang menggunakan tes obyektif berisi soal-soal tes seperti pilihan ganda, salah-benar, menjodohkan, dan mengurutkan kalimat serta peneliti menggunakan sumber data berupa dokumentasi seperti hasil nilai asli ujian siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menggunakan analisis soal pre dan pos tes dengan menggunakan uji validitas dan realibilitas. Uji validitas dilakukan terhadap 15 item, berikut hasil dari uji validitas:

Tabel 1 Hasil Uji Validitas *Pre-test*

Soal	Nomor Butir Soal
Valid	2,3,4,5,7,11,14
Tidak Valid	1, 6,8,9,10,12,13,15

No Item Soal	Pearson Correlation	Sig. (2-Tailed)	Keterangan
2	0,610	0,002	Valid
3	0,418	0,047	Valid
4	0,446	0,013	Valid
5	0,546	0,007	Valid
7	0,501	0,015	Valid
11	0,444	0,034	Valid
14	0,436	0,038	Valid

Tabel perhitungan uji validitas *pre-test* diatas diketahui bahwa *pearson correlation* dari 15 item soal pernyataan > 0.3 dan tingkat signifikan dari 15 item pernyataan < 0.05 . dapat diketahui bahwa jumlah validitas dari 15 item yang dikatakan valid sebanyak 7 item (Ghozali 2018).

Tabel 2 Hasil Uji Validitas *Post-test*

Soal	Nomor Butir Soal
Valid	1,3,4,5,6,7,8,9,10,11,13,15
Tidak Valid	2,12,14

No Item Soal	Pearson Correlation	Sig. (2-Tailed)	Keterangan
1	0,439	0,036	Valid
3	0,476	0,022	Valid
4	0,444	0,034	Valid
5	0,476	0,022	Valid
6	0,526	0,010	Valid
7	0,520	0,011	Valid
8	0,431	0,040	Valid
9	0,500	0,015	Valid
10	0,426	0,043	Valid
11	0,468	0,024	Valid
13	0,485	0,019	Valid
15	0,525	0,010	Valid

Dari analisis tes uji validitas ditemukan bahwa *pearson correlation* dari 15 item pernyataan menunjukkan angka > 0.3 , dengan tingkat signifikan < 0.05 . oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa jumlah item yang dianggap valid berjumlah 12 item (Ghozali 2018).

Perhitungan hasil uji validitas ini menggunakan program SPSS versi 29.0.2 menunjukkan item soal *pre-test* yang valid berjumlah 7 item sedangkan item soal *post-test* sebanyak 12 item. Jadi tingkat kevalidan dari uji validitas meningkat. Dalam perhitungan uji reliabilitas peneliti menggunakan *Alpha Cronbach* dengan SPSS versi 29.0.2. Menurut Wiratna Sujarweni, reliabilitas adalah ukuran indikasi seberapa stabil dan konsistensinya seorang responden dalam menjawab pertanyaan yang terkait dengan konstruk tersebut. Apabila nilai *Alpha* > 0,60 maka reliabel. Dasar pengujian reliabilitas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Apabila nilai *Cronbach Alpha* > 0,60 maka data yang diuji dianggap reliabel.
2. Apabila nilai *Cronbach Alpha* < 0,60 maka data yang diuji dianggap tidak reliabel (Dharmanto, Setyawati, and PG 2022).

Berikut hasil dari uji reliabilitas *pre-test* dan *post-test*:

Tabel 3 Hasil Uji Reliabilitas *Pre-test*
Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	23	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	23	100.0

- a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.765	15

Berdasarkan data diatas diketahui *Cronbach Alpha* 0,765 > 0,60 maka, tes ini dianggap reliabel. Berikut hail uji reliabilitas *post-test*:

Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas *Post-tes*
Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	23	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	23	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.719	15

Dari data diatas diketahui *Cronbach Alpha* 0,719 > 0,60 maka, tes ini dianggap reliabel. Dalam temuan uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena sampel yang digunakan dalam penelitian ini kurang dari 50 sampel (Agustin and Permatasari 2020). Apabila *Asymtotic Significant* > 0,05 maka dianggap berdistribusi normal, sebaliknya apabila

Asymtotic Significant < 0,05 maka dianggap tidak berdistribusi normal (Santoso 2016).

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre tes hasil belajar	.152	23	.185	.941	23	.187
Pos tes hasil belajar	.140	23	.200*	.958	23	.419

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel diatas menunjukkan bahwa uji normalitas pada nilai *pre-test* mendapatkan nilai *Asymtotic Significant* $0,187 > 0,05$. Sedangkan hasil uji normalitas pada nilai *post-test* mendapatkan nilai *Asymtotic Significant* $0,419 > 0,05$. Maka hasil tersebut membuktikan data berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas, tahap selanjutnya adalah uji t-berpasangan (*Paired*

Sample Test) yang digunakan untuk uji hipotesis. Hipotesis dari penelitian ini adalah pengaruh gamifikasi *baamboozle* dalam meningkatkan hasil belajar mufradat bahasa Arab. Berikut hasil uji hipotesis:

**Tabel 6 Hasil Uji-t Berpasangan
Paired Samples Test**

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Test - Post-Test	- 15.04 3	3.72 3	.776	- 16.65 3	- 13.43 3	- 19.3 78	23	.000

Hasil uji t-berpasangan yang dikemukakan oleh Kinship Sugiyanto adalah sebagai berikut:

1. Apabila tingkat Sig. (2 tailed) < 0,05, H0 tertolak dan Ha menerima.

2. Apabila tingkat Sig. (2 tailed) $> 0,05$, H_0 menerima dan H_a tertolak (Ni'mah and Syarifuddin 2023).

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa uji t-berpasangan menghasilkan nilai Sig. $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dari hasil tersebut membuktikan adanya pengaruh gamifikasi *baamboozle* dalam meningkatkan hasil belajar mufradat bahasa Arab. Data tersebut juga membuktikan bahwa hasil belajar siswa mengalami perbedaan.

KESIMPULAN

Dapat diketahui kesimpulan hasil dari penelitian ini adalah gamifikasi *baamboozle* dalam meningkatkan hasil belajar mufradat siswa berpengaruh. Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi *pre-test* dan *post-test* adalah $0,187 > 0,05$ dan $0,419 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Penelitian ini dikatakan berpengaruh berdasarkan hasil uji t-berpasangan dengan jumlah nilai Sig. (2 tailed) adalah $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, dapat diartikan gamifikasi *baamboozle* dalam meningkatkan hasil belajar mufradat bahasa Arab di MTs. Miftahul Huda Cendono berpengaruh.

Kelebihan penelitian ini belum pernah ada penelitian yang membahas tentang *baamboozle* dalam mata pelajaran Bahasa Arab yang berfokus pada mufradat (kosakata). Kelemahan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah peneliti masih menggunakan satu fitur permainan di *baamboozle* sedangkan didalam *baamboozle* tersedia banyak jenis permainan. Saran bagi peneliti berikutnya diharapkan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan objek peneliti ketingkat yang lebih tinggi dan menerapkan beberapa fitur permainan yang ada di *baamboozle*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Putri, and Rita Intan Permatasari. 2020. "Pengaruh Pendidikan Dan Kompensasi Terhadap Kinerja Divisi New Product Development (NPD) Pada PT. Mayora Indah Tbk." *Jurnal Ilmiah M-Progress* 10, no. 2: 174–84. <https://doi.org/10.35968/m-pu.v10i2.442>.
- Andriyani, Iin, Meilani Feradona, and Vianka Putri Rizaldi. 2021. "Pemanfaatan Penggunaan Ice - Breaking Pada Website Baamboozle Dalam Kegiatan Pembelajaran." *Proseding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar* 6, no. 1: 318–27. <https://doi.org/10.1010/PENDAHULUAN>.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Revisi. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Bambang. 2022. "First Grade Student's Perception On Using Baamboozle Application In Learning Vocabulary At MTs.

- Negeri 3 Mataram In Academic Year 2021/2022.” Universitas Islam Negeri Mataram.
- Chasanah, Nurul. 2023. “Upaya Peningkatan Penguasaan Mufrodlat Baru Dengan Metode Menyanyi Pada Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Semarang” 3, no. July: 1–8. <https://doi.org/10.51878/secondary.v3i3.2397>.
- Dermawan, Deni. 2017. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Dharmanto, Agus, Novita Wahyu Setyawati, and Dewi Sri Woelandari PG. 2022. “Analisis Kepuasan Pelanggan Terhadap Fasilitas Pelayanan Publik Pada Penggunaan Trans Jakarta” 1, no. 6: 913–18.
- Fahmiyah, Nuril, and Syarifuddin Syarifuddin. 2023. “Pengaruh Aplikasi Mondly Arabic Terhadap Peningkatan Mufradat Di Ma Miftahul Ulum Puntir.” *LUGATUNA: Jurnal Prodi PBA* 2, no. 2: 36–43. <https://doi.org/10.31764/ljpb.v2i2.16746>.
- Ghozali. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25. Edisi 9*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Hatmoko, Jefri Hendri. 2015. “Survei Minat Dan Motivasi Siswa Putri Terhadap Mata Pelajaran Penjasorkes Di Smk Se-Kota Salatiga Tahun 2013.” *E-Jurnal Physical Education, Sport, Health and Recreation* 4, no. 4: 1729–36.
- Iskandar, Sofyan, Primanita Sholihah Rosmana, Adela Agnia, Gaida Farhatunnisa, Pingkan Fireli, and Rayi Safitri. 2022.

- “Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 6: 1707–15.
- Laili, Arindi Faizatul, Mochammad Hasyim, and Hasan Syaiful Rizal. 2022. “Peningkatan Hafalan Mufradat Melalui Metode Drill Di Madrasah Diniyah Al-Hidayah Gempol Pasuruan” 4, no. 2: 106–17.
- M, Deandra Khoiro, Ami Samsiah, and Haryono. 2023. “Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas X Di SMAN 1 Pamarayan.” *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi* 6, no. 1: 509–20.
- Mariani, Sartika Dewi, Dian Ayu Larasati, Sukma Perdana Prasetya, and Agung Stiawan. 2022. “Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Bamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP.” *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS* 2, no. 2: 206–16.
- Muchtar, Ilham. 2018. “Peningkatan Penguasaan Mufradat Melalui Pengajian Kitab Pada Mahasiswa Ma’Had Al-Birr Unismuh Makassar.” *Al-Maraji’ : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 2: 14–26.
- Nabila, Hilmatun. 2023. “The Use of Baamboozle Games To Improve Students’ Vocabulary of State Junior High School 2 Panti in Academic Year 2023/2024.” Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

- Ni'mah, Lailatun, and Syarifuddin. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Penguasaan Mufradat Siswa Madrasah Diniyah Bahrul Ulum Coban Blimbing Wonorejo." *Jurnal Mu'allim* 5, no. 1: 147–58. <https://doi.org/10.35891/muallim.v5i1.3655>.
- Safarudin. 2021. "Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Dalam Memahami Wacana Tertulis Bahasa Arab Melalui Penerapan Teknik Demontrasi Dan Asosiasi Pada Siswa Di MTs. NW Selebung Ketangge Tahun 2021" 03, no. 02: 18.
- Santoso, Singgih. 2016. *Statistik Parametrik. Konsep Dan Aplikasi Dengan SPSS*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Saud, Syukur, Nur Aeni, and Laelah Azizah. 2022. "Leveraging Bamboozles and Quizziz to Engage EFL Students in Online Classes." *International Journal of Language Education* 6, no. 2: 169–82. <https://doi.org/10.26858/ijole.v6i2.24301>.
- Yusuf, Ryan, and Aci Primartadi. 2020. "Pengembangan Media Audio Visual Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Sistem Kopleng Di Universitas Muhammadiyah Purworejo." *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Muhammadiyah Purworejo* 15, no. 02: 91–96. <https://doi.org/10.37729/autotech.v16i01.6504>.
- KPEMMYΔA, APΓYΠΩ. 2022. "Developing Young Learners' Vocabulary Performance and Awareness Through Digital Games in the EFL Classroom." Hellenic Open University.