EFEKTIVITAS APLIKASI BLOOKET DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN *MUFRADAT* SISWA KELAS VII MTS ISLAMIYAH KEDAUNG

Sakila Ru'yatun Nabila[1*], Wati Susiawati[2], Ubaid Ridlo[3]
Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia
Email: sakilanbla10@gmail.com, wati.susiawati@uinjkt.ac.id, Ubaid.ridlo@uinjkt.ac.id

Abstract : *This study aimed to examine changes in Arabic vocabulary mastery following the use of the Blooket application among seventh-grade students at MTs Islamiyah Kedaung during the 2025/2026 academic year. The study employed a quantitative approach with a* One-Group Pretest–Posttest *design. The sample consisted of 20 seventh-grade students selected through purposive sampling. Data were collected through tests, observations, and interviews and analyzed using descriptive statistics, the Shapiro–Wilk normality test, the paired-samples t-test, and the N-Gain test. The results showed that the students' mean score increased from 32.7 on the pretest to 83.6 on the posttest. The paired-samples t-test indicated a statistically significant difference between the pretest and posttest scores (*p < *0.001). The mean N-Gain score was 0.6993, or 69.93%, which falls within the moderate category based on Hake's criteria. These findings indicate an increase in vocabulary mastery scores following the implementation of Blooket in the group studied. However, because the study did not include a control group, the observed increase cannot be attributed exclusively to the use of Blooket. Therefore, Blooket may serve as an alternative medium for Arabic vocabulary instruction, although further research using a comparison group is needed.*

Keywords : *Blooket; Arabic vocabulary, vocabulary mastery, Arabic language learning.*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab melalui penggunaan aplikasi Blooket pada siswa kelas VII MTs Islamiyah Kedaung tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One-Group Pretest–Posttest*. Sampel penelitian terdiri atas 20 siswa kelas VII yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan wawancara, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro–Wilk, uji *paired-samples t-test*, dan uji *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat dari 32,7 pada *pretest* menjadi 83,6 pada *posttest*. Uji *paired-samples t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* ($p < 0{,}001$). Sementara itu, nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,6993 atau 69,93% termasuk dalam kategori sedang berdasarkan kriteria Hake. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan skor penguasaan kosakata setelah penerapan Blooket pada kelompok yang diteliti. Namun, karena penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol, peningkatan tersebut belum dapat diatribusikan sepenuhnya kepada penggunaan aplikasi Blooket. Dengan demikian, Blooket berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran kosakata bahasa Arab, pengujian lebih lanjut dengan desain penelitian yang melibatkan kelompok pembanding masih diperlukan.

Kata Kunci : Blooket; kosakata bahasa Arab, penguasaan mufradat, pembelajaran bahasa Arab.

PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa internasional yang memiliki pengaruh besar di dunia serta digunakan oleh lebih dari 400 juta penutur asli dan menjadi bahasa resmi di lebih dari dua puluh negara. Selain itu, bahasa Arab memiliki kedudukan istimewa bagi umat Islam karena merupakan bahasa Al-Qur'an, hadis, dan khazanah keilmuan Islam. Oleh sebab itu, penguasaan bahasa Arab menjadi kebutuhan penting bagi peserta didik di madrasah, tidak hanya untuk memahami ajaran agama, tetapi juga sebagai bekal melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi serta berpartisipasi dalam perkembangan ilmu pengetahuan global [1].

Salah satu kompetensi dasar yang menentukan keberhasilan pembelajaran bahasa Arab adalah penguasaan kosakata (*mufradāt*). Kosakata merupakan fondasi bagi pengembangan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis [2]. Nation menjelaskan bahwa keberhasilan penggunaan bahasa berkaitan erat dengan penguasaan kosakata karena keterbatasan perbendaharaan kata dapat menghambat pemahaman dan komunikasi [3]. Penguasaan kosakata tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghafal kata, tetapi juga mencakup pengetahuan tentang bentuk dan makna kata yang perlu dikembangkan melalui proses pembelajaran.

Permasalahan penguasaan kosakata juga ditemukan pada peserta didik kelas VII MTs Islamiyah Kedaung. Berdasarkan observasi dan wawancara awal dengan peserta didik, pembelajaran kosakata cenderung mengandalkan kegiatan menghafal. Banyaknya kosakata yang harus dipelajari membuat peserta didik mengalami kesulitan mengingat kembali kata-kata tersebut sehingga kosakata yang telah dihafal mudah terlupakan. Kondisi ini menunjukkan perlunya variasi kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih mengenali dan mengingat kembali kosakata, selain melalui kegiatan menghafal. Temuan ini sejalan dengan kajian Rappe dkk. yang mengemukakan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Arab masih banyak mengandalkan kegiatan menghafal dan menerjemahkan sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang lebih interaktif [4].

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih interaktif. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab telah dikaji melalui beragam media, termasuk aplikasi pembelajaran digital dan permainan edukatif. Penelitian Putria dkk. menunjukkan relevansi permainan kuis dalam latihan kosakata bahasa Arab [5], sedangkan Suparmini dkk. membahas pemanfaatan gamifikasi untuk mendukung motivasi belajar dalam konteks pendidikan digital [6]. Secara pedagogis, penggunaan media digital perlu diarahkan pada aktivitas yang selaras dengan tujuan pembelajaran, sehingga unsur interaktif yang ditawarkan tidak hanya menjadi daya tarik, tetapi juga menyediakan kesempatan bagi peserta didik untuk berlatih terhadap materi yang dipelajari.

Salah satu platform pembelajaran berbasis permainan yang dapat dimanfaatkan adalah Blooket. Platform ini menyediakan berbagai mode permainan yang mengintegrasikan pertanyaan, skor, dan unsur kompetisi ke dalam aktivitas pembelajaran. Dalam pembelajaran kosakata, karakteristik tersebut memungkinkan guru menyajikan latihan melalui kuis yang disesuaikan dengan materi, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan, serta meninjau kembali jawaban yang keliru apabila fitur peninjauan digunakan. Dengan demikian, Blooket dapat diposisikan sebagai media pendukung latihan kosakata yang menggabungkan aktivitas menjawab pertanyaan dengan unsur permainan. Penelitian Fahmi dan Purnawan membahas strategi guru dalam meningkatkan penguasaan kosakata melalui Blooket [7], sedangkan Muslimin dan Ridlo mengkaji efektivitas platform tersebut dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab [8].

Meskipun penggunaan Blooket dalam pembelajaran kosakata telah dikaji dalam penelitian terdahulu, fokus kajian tersebut memperlihatkan variasi dalam konteks pembelajaran dan sasaran yang diteliti. Penelitian Labibah dkk. [10] berfokus pada pemanfaatan Blooket sebagai media

evaluasi pembelajaran kosakata bahasa Arab, sedangkan penelitian Tata [11] mengkaji penggunaannya dalam pembelajaran bahasa Arab pada materi *tarkib*. Durrotunnafisah [12] menelaah penguasaan kosakata bahasa Inggris, sementara Muslimin dan Ridlo [8] telah mengkaji penggunaan Blooket dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab pada peserta didik sekolah menengah Islam. Dengan demikian, penelitian terdahulu telah memberikan landasan empiris mengenai pemanfaatan Blooket dalam pembelajaran bahasa, tetapi perbedaan fokus dan konteks tersebut membuka ruang untuk mengkaji lebih lanjut perubahan penguasaan kosakata bahasa Arab pada peserta didik kelas VII MTs Islamiyah Kedaung, khususnya pada materi *Yaumiyyātunā fī al-Bait*.

Berangkat dari celah tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji perubahan penguasaan kosakata bahasa Arab setelah penerapan Blooket dalam pembelajaran pada konteks tersebut. Kontribusi penelitian terletak pada penyediaan bukti empiris mengenai perubahan capaian penguasaan kosakata peserta didik kelas VII pada materi *Yaumiyyātunā fī al-Bait*, sehingga melengkapi kajian mengenai penggunaan Blooket dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab pada jenjang madrasah. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman mengenai penerapan media pembelajaran berbasis permainan untuk latihan kosakata serta memberikan pertimbangan empiris bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-experimental research* untuk menguji perubahan penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik setelah pembelajaran menggunakan aplikasi Blooket [13]**.** Desain penelitian yang diterapkan adalah *One Group Pretest Posttest Design*, yaitu melibatkan satu kelompok eksperimen yang diberikan tes awal (*pretest*), perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran menggunakan aplikasi Blooket, dan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur perubahan kemampuan peserta didik setelah perlakuan diberikan.

Penelitian dilaksanakan di MTs Islamiyah Kedaung Depok pada tahun ajaran 2025/2026. Fokus penelitian adalah penguasaan kosakata bahasa Arab pada materi *Yaumiyyātunā fī al-Bait* (يومياتنا في البيت) dengan aplikasi Blooket sebagai media pembelajaran interaktif. Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas VII di madrasah tersebut, sedangkan sampel yang dianalisis terdiri atas 20 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, pemilihan 20 sampel dilakukan secara total sampling karena merupakan keseluruhan jumlah siswa pada kelas VII [14, 15]. Seluruh peserta didik yang menjadi sampel mengikuti rangkaian penelitian yang meliputi pretest, dua pertemuan perlakuan menggunakan Blooket, dan posttest. Setiap pertemuan dilaksanakan selama 40 menit. Adapun pelaksanaan pembelajaran menggunakan Blooket mencakup persiapan materi dan soal, pemberian kode permainan kepada siswa, pengerjaan kuis kosakata, serta peninjauan jawaban yang masih keliru setelah permainan berakhir.

Instrumen penelitian meliputi tes, lembar observasi, dan pedoman wawancara terstruktur. Tes digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan kosakata peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan, sedangkan observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran selama penggunaan aplikasi Blooket. Wawancara terstruktur digunakan sebagai data pendukung untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran dan respons peserta didik terhadap penggunaan aplikasi Blooket [14].

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan, termasuk perhitungan nilai rata-rata (*mean*) [16]. Selanjutnya, uji normalitas menggunakan Shapiro Wilk dilakukan untuk mengetahui distribusi data [17]. Apabila data berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-Test* dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 27 untuk mengetahui perbedaan yang

signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* [18, 19]. Efektivitas penggunaan aplikasi Blooket dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan penguasaan kosakata berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Kriteria interpretasi nilai N-Gain sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Nilai N-Gain

Nilai N-Gain (g)	Kategori
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Hake (1998).

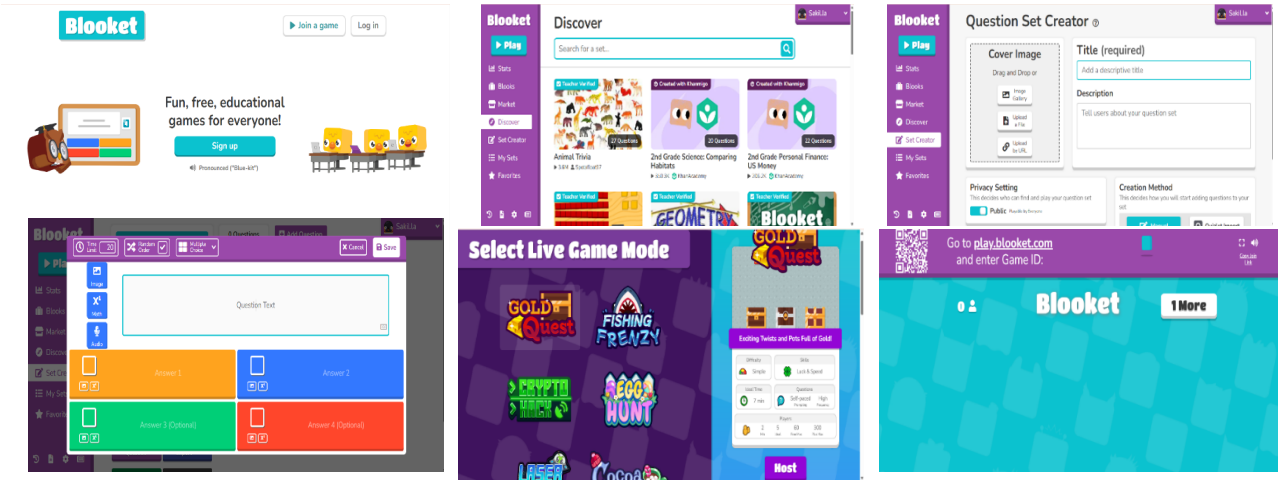
Pengambilan keputusan pada uji *t* didasarkan pada taraf signifikansi 0,05, yaitu H_0 ditolak apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 dan H_0 diterima apabila nilai Sig. (2-tailed) > 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Aplikasi Blooket dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab

Pembelajaran kosakata bahasa Arab dalam penelitian ini dilaksanakan dengan memanfaatkan aplikasi Blooket sebagai media pembelajaran berbasis *game based learning*. Sebelum pembelajaran dimulai, guru menyiapkan materi, menyusun bank soal yang disesuaikan dengan kompetensi pembelajaran pada materi "Keseharian Kita di Rumah", serta menentukan mode permainan yang akan digunakan. Guru juga memastikan kesiapan sarana pendukung, seperti jaringan internet, perangkat proyektor, dan akun Blooket agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal [20]. Berikut tampilan aplikasi Blooket:

Gambar. 1 Tampilan Aplikasi Blooket



Pada pelaksanaan pembelajaran, guru membagikan kode permainan (*game ID*) kepada peserta didik untuk bergabung ke dalam kelas virtual melalui laman Blooket. Selanjutnya, peserta didik mengerjakan kuis kosakata secara individu menggunakan perangkat masing-masing. Setiap jawaban yang benar akan memperoleh poin dan memengaruhi perkembangan permainan sesuai mode yang dipilih, sehingga peserta didik terdorong untuk terus menjawab soal dengan benar. Setelah permainan selesai, guru bersama peserta didik melakukan evaluasi terhadap jawaban yang masih keliru melalui fitur *review* yang tersedia pada aplikasi [23].

Karakteristik Blooket yang mengintegrasikan unsur permainan, kompetisi, umpan balik secara langsung (*immediate feedback*), serta visualisasi peringkat (*leaderboard*) menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Kondisi tersebut mendorong peserta didik untuk lebih aktif selama pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga proses penguasaan kosakata berlangsung secara lebih optimal.

Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

Efektivitas penggunaan aplikasi Blooket dalam penelitian ini dianalisis melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi Blooket.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest

Tes	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
Pretest	20	68	32,7
Posttest	70	95	83,6

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 32,7 pada *pretest* menjadi 83,6 pada *posttest*. Nilai terendah juga mengalami peningkatan dari 20 menjadi 70, sedangkan nilai tertinggi meningkat dari 68 menjadi 95. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa setelah memperoleh perlakuan menggunakan aplikasi Blooket, kemampuan penguasaan kosakata peserta didik mengalami perubahan yang cukup besar.

Perubahan tersebut juga terlihat pada distribusi kategori nilai peserta didik.

Diagram 1. Distribusi Nilai *Pretest*

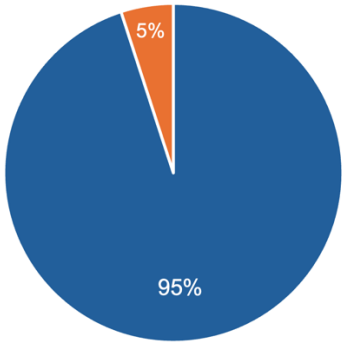
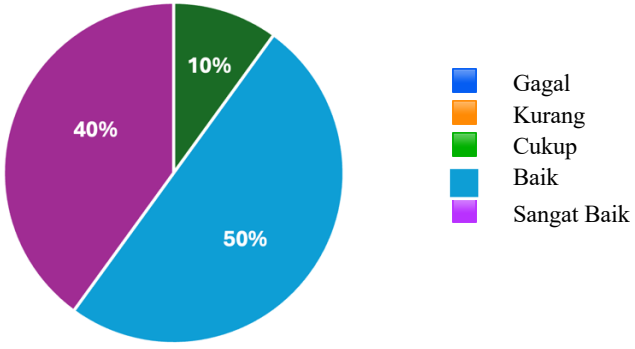


Diagram 2. Distribusi Nilai *Posttest*



Pada pelaksanaan *pretest*, sebanyak 95% peserta didik berada pada kategori gagal dan hanya 5% berada pada kategori kurang. Setelah pembelajaran menggunakan Blooket, tidak terdapat lagi peserta didik yang berada pada kategori gagal maupun kurang. Sebanyak 10% peserta didik berada pada kategori cukup, 50% berada pada kategori baik, dan 40% mencapai kategori sangat baik. Perubahan distribusi nilai tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan tidak hanya terjadi pada rata-rata kelas, tetapi juga dialami oleh hampir seluruh peserta didik.

Peningkatan hasil belajar tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode menghafal. Melalui Blooket, peserta didik tidak hanya diminta

mengingat kosakata, tetapi juga menggunakannya secara berulang dalam situasi permainan yang kompetitif sehingga proses pengulangan (*repetition*) berlangsung secara alami. Selain itu, umpan balik yang diberikan secara langsung membantu peserta didik mengetahui kesalahan mereka dan segera memperbaikinya. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan berpusat pada peserta didik.

Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab. Penggunaan aplikasi berbasis Android terbukti mampu meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik, demikian pula media *Smart Cards* [21]. dan aplikasi Duolingo [22]. Selain itu, berbagai penelitian mengenai *game based learning* juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkuat retensi memori, serta meningkatkan motivasi belajar [23, 24].

Analisis Efektivitas Penggunaan Aplikasi Blooket

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data penelitian terlebih dahulu diuji normalitas menggunakan uji Shapiro Wilk.

Tabel. 3 Uji Normalitas

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Test	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan Kosakata	Pre Test	.120	20	.200*	.930	20	.158
	Post Test	.106	20	.200*	.965	20	.648

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

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,158 dan *posttest* sebesar 0,648. Kedua nilai tersebut lebih besar daripada taraf signifikansi 0,05, sehingga data penelitian dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, data memenuhi asumsi untuk dianalisis menggunakan statistik parametrik melalui *Paired Sample t-Test*.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*.

Tabel. 4 *Paired Sample t-Test*

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	Bloket - Kemampuan Kosakata	-37.850	11.352	2.538	-43.163	-32.537	-14.911	19	<,001

Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan penguasaan kosakata peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi Blooket. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima, sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Untuk mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran, dilakukan analisis menggunakan uji N-Gain.

Tabel. 5 Uji N-Gain

Ngain Test

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_score	20	.54	.90	.6993	.09229
ngain_persen	20	53.85	90.00	69.9337	9.22916
Valid N (listwise)	20				

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain peserta didik sebesar 0,6993 atau setara dengan 69,93%**.** Berdasarkan klasifikasi Hake, nilai tersebut berada pada kategori sedang dengan kecenderungan tinggi [25].

Temuan ini menguatkan hasil penelitian *Language Teachers' Strategies to Enhance Vocabulary Mastery Using Blooket* yang menyimpulkan bahwa penggunaan Blooket mampu meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik melalui strategi pembelajaran berbasis permainan dan juga peserta didik yang belajar menggunakan Blooket memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional [26]. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa efektivitas Blooket tidak hanya terjadi pada pembelajaran bahasa asing secara umum, tetapi juga relevan diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab di madrasah.

Keberhasilan penggunaan Blooket dalam penelitian ini dipengaruhi oleh beberapa karakteristik utama platform tersebut. Pertama, unsur *gamification* mampu meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik melalui tantangan, penghargaan, dan kompetisi antarpeserta didik. Kedua, fitur *immediate feedback* memungkinkan peserta didik segera mengetahui benar atau salahnya jawaban sehingga mempercepat proses perbaikan pemahaman. Ketiga, pengulangan soal selama permainan membantu memperkuat retensi kosakata dalam memori jangka panjang. Kombinasi ketiga aspek tersebut menjadikan pembelajaran lebih aktif, menarik, dan efektif dibandingkan pembelajaran kosakata yang hanya mengandalkan metode menghafal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Blooket memberikan dampak positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik kelas VII MTs Islamiyah Kedaung. Selain meningkatkan hasil belajar secara signifikan, Blooket juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kompetitif, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, aplikasi ini berpotensi menjadi salah satu alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab di madrasah, khususnya untuk meningkatkan penguasaan kosakata.

Interpretasi Hasil dan Mekanisme Pembelajaran melalui Blooket

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata skor penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik meningkat dari 32,7 pada *pretest* menjadi 83,6 pada *posttest*, dengan selisih sebesar 50,9 poin. Uji normalitas Shapiro–Wilk menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,158 pada *pretest* dan 0,648 pada *posttest*. Selanjutnya, hasil uji *paired-samples t-test* menunjukkan adanya perbedaan skor yang signifikan secara statistik antara sebelum dan sesudah penerapan Blooket ($(p<0,001)$). Analisis *Normalized Gain* (N-Gain) menghasilkan nilai rata-rata sebesar 0,6993 atau 69,93%, yang termasuk dalam kategori sedang berdasarkan kriteria Hake. Secara keseluruhan, temuan tersebut memperlihatkan peningkatan skor penguasaan kosakata bahasa Arab setelah pembelajaran menggunakan Blooket pada peserta didik kelas VII MTs Islamiyah Kedaung.

Dalam penelitian ini, pembelajaran kosakata bahasa Arab menggunakan Blooket diterapkan pada materi *Yaumiyyātunā fī al-Bait*. Melalui aktivitas kuis, peserta didik menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan kosakata dalam materi tersebut. Aktivitas ini memberikan kesempatan untuk

memperkuat pengenalan hubungan antara bentuk kata dan maknanya melalui latihan menjawab pertanyaan. Temuan tersebut dapat dikaitkan dengan teori Nation [27] yang menjelaskan bahwa penguasaan kosakata mencakup berbagai aspek pengetahuan kata, termasuk bentuk dan maknanya. Aktivitas menjawab pertanyaan dalam Blooket memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengenali dan mengingat kembali kosakata yang dipelajari melalui aktivitas kuis. Dengan demikian, penggunaan Blooket dalam dapat dipahami sebagai sarana latihan kosakata yang selaras dengan proses pengembangan pengetahuan kosakata dalam pembelajaran bahasa kedua.

Dari perspektif kognitif, aktivitas menjawab pertanyaan juga berkaitan dengan konsep *retrieval practice*, yaitu proses mengambil kembali informasi yang telah dipelajari dari ingatan. Roediger dan Karpicke [28] menunjukkan bahwa pengujian terhadap ingatan dapat mendukung retensi informasi dalam jangka panjang. Dalam pembelajaran kosakata, proses mengingat kembali kata dan maknanya melalui pertanyaan dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengaktifkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya. Aktivitas kuis dalam Blooket memiliki karakteristik yang relevan dengan proses tersebut karena peserta didik perlu memberikan jawaban berdasarkan informasi yang telah dipelajari. Perspektif ini memberikan landasan teoretis untuk memahami keterkaitan antara latihan menjawab pertanyaan dan peningkatan skor yang ditemukan dalam penelitian, meskipun kontribusi khusus proses *retrieval practice* terhadap peningkatan tersebut belum dapat dipisahkan dari keseluruhan pengalaman pembelajaran.

Selain latihan mengingat kosakata, unsur permainan dalam Blooket menghadirkan bentuk penyajian pembelajaran yang berbeda dari latihan soal konvensional. Penyajian pertanyaan melalui permainan dapat menggabungkan kegiatan menjawab soal dengan tantangan, perolehan skor, dan persaingan antarpeserta. Karakteristik tersebut berpotensi memberikan konteks yang menarik bagi peserta didik untuk terlibat dalam latihan kosakata. Temuan penelitian Sinaga, Widyantoro, dan Sinaga [14] mengenai penggunaan Blooket dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada peserta didik sekolah menengah dapat menjadi pembanding empiris dalam mengkaji pemanfaatan platform ini untuk pembelajaran kosakata. Meskipun demikian, hasil penelitian tersebut perlu ditafsirkan dengan mempertimbangkan perbedaan bahasa yang dipelajari, karakteristik peserta didik, desain penelitian, dan prosedur pembelajaran yang diterapkan.

Hubungan antara karakteristik permainan dan hasil belajar perlu dipahami secara proporsional. Latihan menjawab pertanyaan, umpan balik terhadap jawaban, dan unsur kompetisi merupakan karakteristik yang secara teoretis dapat mendukung kegiatan belajar, tetapi pengaruh masing-masing karakteristik tersebut terhadap hasil penelitian ini belum dapat ditentukan secara terpisah. Peningkatan skor yang ditemukan menunjukkan perubahan capaian peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Blooket, sedangkan penjelasan mengenai proses kognitif dan pengalaman belajar yang menyertainya memerlukan pengukuran yang lebih spesifik. Oleh karena itu, kajian lebih lanjut dapat menggabungkan pengukuran penguasaan kosakata dengan data mengenai keterlibatan peserta didik, pemanfaatan umpan balik, dan retensi kosakata untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang proses pembelajaran berbasis permainan.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris mengenai peningkatan skor penguasaan kosakata bahasa Arab setelah penerapan Blooket pada peserta didik kelas VII MTs Islamiyah Kedaung. Temuan tersebut memperluas pembahasan mengenai penggunaan platform pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab, khususnya pada materi *Yaumiyyātunā fī al-Bait*. Namun, desain penelitian satu kelompok tanpa kelompok kontrol membatasi penarikan kesimpulan kausal. Peningkatan skor yang diperoleh tidak dapat diatribusikan secara eksklusif kepada Blooket karena kemungkinan pengaruh faktor lain selama proses pembelajaran belum dapat dikesampingkan. Penelitian selanjutnya dengan kelompok pembanding dan pengukuran proses pembelajaran yang lebih terperinci diperlukan untuk menguji kontribusi

Blooket serta mekanisme pembelajaran yang mungkin berkaitan dengan peningkatan penguasaan kosakata.

Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Blooket dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis *gamification* untuk mendukung penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik. Fitur permainan, penilaian otomatis, dan *leaderboard* dapat dimanfaatkan untuk menyajikan latihan kosakata secara lebih variatif dan memberikan informasi mengenai hasil pengerjaan peserta didik. Dalam praktik pembelajaran, guru dapat mengintegrasikan Blooket setelah penyampaian materi, dengan menyusun pertanyaan yang sesuai dengan kosakata yang telah dipelajari. Setelah kegiatan kuis, guru dapat membahas jawaban, mengklarifikasi kesalahan pemahaman makna, serta memberikan latihan ulang terhadap kosakata yang belum dikuasai. Dengan demikian, penggunaan Blooket tidak hanya diarahkan pada penyelesaian permainan dan perolehan skor, tetapi juga pada penguatan pemahaman kosakata sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru juga perlu menempatkan fitur kompetisi dan peringkat sebagai unsur pendukung, bukan sebagai tujuan utama pembelajaran, serta menyesuaikan penggunaannya dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik. Oleh karena itu, Blooket dapat digunakan sebagai media pendukung latihan kosakata, sedangkan penerapannya dalam konteks pembelajaran lain perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, materi, dan tujuan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat peningkatan penguasaan mufradat bahasa Arab siswa kelas VII MTs Islamiyah Kedaung setelah mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi Blooket pada materi *Yaumiyyātunā fī al-Bait*. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 32,7 pada *pretest* menjadi 83,6 pada *posttest*. Hasil uji *paired-samples t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua pengukuran tersebut ($p < 0{,}001$), sedangkan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,6993 (69,93%) termasuk dalam kategori sedang berdasarkan kriteria Hake. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan Blooket dalam konteks pembelajaran yang diteliti berkaitan dengan peningkatan skor penguasaan mufradat siswa.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini perlu ditafsirkan dengan mempertimbangkan keterbatasan desain *One-Group Pretest–Posttest* yang tidak melibatkan kelompok kontrol. Oleh karena itu, peningkatan skor yang ditemukan belum dapat diatribusikan sepenuhnya kepada penggunaan Blooket, dan hasilnya tidak dapat digeneralisasikan secara langsung ke populasi, jenjang, atau materi pembelajaran lain. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan kelompok pembanding, jumlah peserta yang lebih besar, serta materi dan konteks pembelajaran yang beragam untuk menguji konsistensi temuan dan memperkuat bukti mengenai efektivitas Blooket dalam pembelajaran mufradat bahasa Arab.

DAFTAR PUSTAKA

1. Nation ISP. *Learning vocabulary in another language*. Cambridge: Cambridge University Press; 2001.
2. Rappe, Syamsuri, Djuaeni MN. المفردات العربية وطرق التعليم المناسبة بها. Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. 2021;24(2):264–275.
3. Prensky M. *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill; 2001.
4. Putria AH, Permatasari FE, Hijriyah AL, Mauludiyah L. Arabic quizzes game to improve Arabic vocabulary. *Tanwir Arabiyyah: Arabic as Foreign Language Journal*. 2021;1(1):47–54.
5. Suparmini K, Suwindia IG, Winangun IMA. Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. *Education and Social Sciences Review*. 2024;5(2):145–148.
6. Fahmi S, Purnawan A. Language teachers' strategies for enhancing vocabulary mastery: a retrospective study using Blooket. *Journal of Foreign Language Teaching and Learning*. 2025;10(1):50–73.
7. Muslimin MI, Ridlo U. The effectiveness of Blooket in teaching Arabic vocabulary to students of Pembangunan Islamic Middle School in Tangerang. *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education*. 2025;4(2):407–419.
8. Labibah FS, Febriani E, Setiyawan A. Efektivitas Blooket.com sebagai media evaluasi pembelajaran kosakata bahasa Arab. *Nady Al-Adab: Jurnal Bahasa Arab*. 2024;21(3):397–415.
9. Tata MA. *Penggunaan media Blooket dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi tarkib* [skripsi]. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati Bandung; 2024.
10. Durrotunnafisah R. *The effectiveness of using Blooket in increasing English students' vocabulary* [skripsi]. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta; 2024.
11. Labibah FS. *Efektivitas penggunaan Blooket.com sebagai media evaluasi pembelajaran kosakata bahasa Arab mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab Semester 1 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2022/2023* [skripsi]. Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Yogyakarta; 2023.
12. Nation ISP. Learning Vocabulary in Another Language. 2nd ed. Cambridge: Cambridge University Press; 2013.
13. قنديلجي، عامر إبراهيم، والسامرائي، إيمان فاضل. *البحث العلمي الكمي والنوعي*. عمان: دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، ٢٠٠٩.
14. Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
15. Siyoto, Sandu, dan Muhammad Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
16. Susetyo, Budi. *Statistika untuk Analisis Data Penelitian*. Bandung: Refika Aditama, 2010.
17. Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, dkk. 2017. Dasar-Dasar Statistik Penelitian. Yogyakarta: Sibuku Media.
18. Sudijono, Anas. 2018. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
19. حسن، عزت عبد الحميد محمد. *الإحصاء النفسي والتربوي: تطبيقات باستخدام برنامج SPSS 18*. القاهرة: دار الفكر العربي، ٢٠١٦.
20. Blooket. 2026. Blooket Quick Start Guide for Teachers. https://help.blooket.com/hc/en-us/articles/16015371934487-Blooket-Quick-Start-Guide-for-Teachers (diakses pada 23 Juli 2026).

٢١. غوناوان، إيدي، *تطوير الوسائل التعليمية اللغة العربية القائمة على البطاقات الذكية لترقية استيعاب المفردات العربية عند طلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الناجية لنغكونغ فونوروغو*. فونوروغو: جامعة بونوروغو الإسلامية الحكومية، ٢٠٢٤.

٢٢. حسني، مرضية أرمان، وريتا فبريانتا. "*فعالية لعب دووالينجو الافتراضي في استيعاب المفردات العربية لتلاميذ المدرسة الابتدائية الإسلامية موتيرا هاتي بارياكومبوه*." مجلة الطموحات (EL-THUMUHAT)، المجلد ٤، العدد ١، ٢٠٢٢، ص. ٢٢–٣١.

23. Prensky, Marc. *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill, 2001.
24. Suparmini, Komang, I Gede Suwindia, and I Made Ari Winangun. "*Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Era Digital*." Education and Social Sciences Review 5, no. 2 (2024): 145–148.
25. Hake RR. Interactive-engagement versus traditional methods: a six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. Am J Phys. 1998;66(1):64–74. doi:10.1119/1.18809.
26. Fahmi, Sahal, and Ari Purnawan. "*Language Teachers' Strategies for Enhancing Vocabulary Mastery: A Retrospective Study Using Blooket*." Journal of Foreign Language Teaching and Learning 10, no. 1 (2025): 50–73.
27. Roediger HL III, Karpicke JD. Test-enhanced learning: taking memory tests improves long-term retention. Psychological Science. 2006;17(3):249–255. doi:10.1111/j.1467-9280.2006.01693.x.
28. Sinaga N, Widyantoro A, Sinaga AN. The effectiveness of Blooket on students' vocabulary learning among secondary school students. Indonesian Research Journal in Education. 2025;9(2):1273–1288. doi:10.22437/irje.v9i02.44887.