



Efektivitas Penggunaan Kahoot sebagai Media Evaluasi Pembelajaran *Mufradat* bahasa Arab di LKP Kampung Arab Al-Azhar Pare

Ali Al Haddad^{1*}, Munirul Abidin²

¹⁻²Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

Email : alihaddad2002@gmail.com, munirul@bio.uin-malang.ac.id

Korespondensi penulis : alihaddad2002@gmail.com

Abstract. *This research examines the effectiveness of using Kahoot as a learning evaluation medium for mufradat (vocabulary) in Arabic language at LKP Kampung Arab Al-Azhar Pare. The research background indicates that mastering mufradat is crucial in Arabic language learning, yet conventional teaching and evaluation methods are often monotonous and less motivating for students. The objective of this study is to test the effectiveness of Kahoot as an evaluation medium in Arabic language learning for students of Takallam 1 Program. The method used is a combination of qualitative and quantitative with a one-group pre-test-post-test experimental design on 24 students. Research findings show a significant increase in students' average scores from pre-test (35.6250) to post-test (83.5417) after using Kahoot, as well as positive responses from students stating that Kahoot is enjoyable, easy to use, and engaging. The implication of this research is that the use of Kahoot is effective in increasing motivation and learning outcomes of Arabic.*

Keywords: *Effectiveness, Evaluation Media, Kahoot.*

Abstrak. Penelitian ini mengkaji efektivitas penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran mufradat (kosakata) bahasa Arab di LKP Kampung Arab Al-Azhar Pare. Latar belakang penelitian menunjukkan bahwa penguasaan mufradat sangat krusial dalam pembelajaran bahasa Arab, namun metode pengajaran dan evaluasi konvensional seringkali monoton dan kurang memotivasi siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji seberapa efektif Kahoot sebagai media evaluasi dalam pembelajaran bahasa Arab bagi siswa Program Takallam 1. Metode yang digunakan adalah kombinasi kualitatif dan kuantitatif dengan pendekatan eksperimen *one group pre-test-post-test design* pada 24 siswa. Temuan penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa dari *pre-test* (35.6250) ke *post-test* (83.5417) setelah menggunakan Kahoot, serta respon positif dari siswa yang menyatakan Kahoot menyenangkan, mudah digunakan, dan menarik. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan Kahoot efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar *mufradat* bahasa Arab siswa, serta dapat menjadi solusi untuk mengatasi kendala dalam evaluasi pembelajaran yang konvensional.

Kata Kunci: Efektivitas, Kahoot, Media Evaluasi.

1. LATAR BELAKANG

Dalam dunia pembelajaran bahasa Arab, penguasaan *mufradat* atau kosakata itu ibarat fondasi. Tanpa kosakata yang kuat, rasanya sulit sekali untuk bisa menguasai empat keterampilan utama bahasa: membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Kosakata ini kunci utama agar kita bisa berkomunikasi dengan lancar, memahami berbagai teks, dan merangkai kalimat yang pas, baik dari sisi tata bahasa maupun konteksnya (Yuliana et al., 2023). Bayangkan saja, kalau kosakata kurang, siswa pasti akan kesulitan merangkai kata, menangkap maksud dari percakapan atau tulisan, dan terlibat dalam obrolan yang berarti.

Namun, kenyataannya di lapangan, terutama di banyak lembaga seperti LKP Kampung Arab Al-Azhar Pare, pengajaran dan penilaian kosakata masih menghadapi batu sandungan besar. Metode pengajaran *mufradat* seringkali terasa membosankan, hanya mengandalkan hafalan tanpa ada konteks yang jelas, atau sekadar latihan tulis berulang-

ulang. Pendekatan seperti ini, jujur saja, seringkali bikin motivasi dan semangat belajar siswa jadi kendur. Begitu pula dengan evaluasinya, masih cenderung konvensional, kebanyakan pakai tes tertulis seperti pilihan ganda atau isian. Ini memang bisa mengukur pemahaman kognitif, tapi kurang menyentuh aspek afektif atau motivasi siswa. Padahal, dalam belajar bahasa yang sifatnya komunikatif dan fungsional, penilaian itu seharusnya bisa menyenangkan, partisipatif, dan merangsang ingatan jangka panjang (Hilmi & Hasaniyah, 2023).

Untungnya, di era digital sekarang, banyak sekali media dan aplikasi baru yang muncul. Ini bisa jadi alat bantu belajar yang sangat berguna, dan bisa diakses oleh siapa saja, baik guru maupun calon pendidik. Alat-alat ini sangat membantu mewujudkan tujuan pendidikan dan juga jadi solusi ampuh untuk berbagai kendala yang muncul selama proses belajar mengajar (Nugrawiyati, 2018). Banyaknya aplikasi yang mempermudah belajar ini jelas sangat menguntungkan siswa, salah satunya bisa meningkatkan wawasan dan mendorong mereka untuk berpikir lebih kritis. Tidak hanya aplikasi untuk mengajar, tapi alat penilaian pun kini bisa diakses lewat platform digital, sebut saja Quizizz, Google Forms, Quizegg, atau Kahoot. Dari sekian banyak pilihan, peneliti dalam studi ini memutuskan untuk menggunakan Kahoot sebagai alat penilaian dalam pembelajaran bahasa Arab.

Kahoot ini sebetulnya media belajar berbasis teknologi yang berbentuk evaluasi pembelajaran seperti permainan, lengkap dengan fitur untuk memantau aktivitas siswa (Ma'arif et al., 2024). Jadi, pakai aplikasi Kahoot ini, penilaian belajar daring jadi lebih asyik, menarik, nyaman, dan pastinya tidak monoton. Tujuannya memang untuk memberikan pengalaman belajar yang seru lewat permainan edukasi. Kahoot sendiri adalah platform yang memungkinkan kita membuat kuis untuk kegiatan evaluasi atau latihan memecahkan masalah. Fiturnya beragam, ada kuis, permainan, diskusi, dan survei. Permainan dan diskusi bisa dimainkan sendiri atau berkelompok. Harapannya, dengan Kahoot ini, kita bisa mengukur seberapa jauh tujuan pembelajaran sudah tercapai (Hidayatulloh & Rokhmatulloh, 2024).

Dari pengamatan awal yang dilakukan peneliti di LKP Kampung Arab Al-Azhar Pare, terlihat jelas bahwa sebagian besar guru bahasa Arab belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Ini cukup disayangkan, padahal sekolah sudah menyediakan fasilitas yang memadai. Sumber daya seperti laboratorium komputer dan proyektor LCD di beberapa kelas yang sudah disiapkan, ternyata belum dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung proses belajar.

Selama di kelas, metode utama yang dipakai guru adalah ceramah dan diskusi. Saat menyampaikan materi, guru lebih banyak berceramah, sementara siswa hanya mendengarkan dan mengikuti secara pasif. Untuk urusan penilaian, guru biasanya mengandalkan diskusi kelompok. Pendekatan mengajar seperti ini ternyata punya beberapa dampak negatif. Salah satu yang paling kentara adalah kurangnya keterlibatan siswa; metode ceramah seringkali menciptakan suasana belajar yang monoton. Buktinya, banyak siswa yang malah asyik mengobrol atau bahkan tertidur saat pelajaran berlangsung. Selain itu, hanya segelintir siswa saja yang aktif berpartisipasi dalam diskusi.

Oleh karena itu, media pembelajaran yang dipakai juga harus dirancang agar inovatif dan sebisa mungkin menarik, supaya siswa jadi tertarik dan termotivasi untuk ikut serta dalam kegiatan belajar. Dengan begitu, pemahaman siswa terhadap materi bisa meningkat, suasana belajar jadi lebih menyenangkan, dan pada akhirnya, tujuan pembelajaran pun bisa tercapai.

Tinjauan pustaka menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran dan evaluasi telah diteliti secara ekstensif. Penelitian oleh Setyorini et al. menunjukkan bahwa penerapan Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Arab siswa kelas VIII A di MTsN 1 Plus Riset Manado, dengan peningkatan rata-rata hasil belajar dari pra-siklus (40,93) ke siklus I (66,25) dan siklus II (85,31) (Setyorini et al., 2024). Hal ini didukung oleh temuan Rahmayanti & Abidin (2023) yang menyimpulkan bahwa Wordwall efektif sebagai media evaluasi pembelajaran bahasa Arab di MAN Kota Batu (Rahmayanti & Abidin, 2023). Berbagai penelitian sebelumnya juga mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa Wordwall meningkatkan antusiasme, minat, motivasi, dan penguasaan kosakata siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan gambaran latar belakang di atas, penelitian ini punya dua tujuan utama. Pertama, menguji seberapa efektif Kahoot sebagai media evaluasi dalam pembelajaran bahasa Arab untuk siswa Program Takallam 1 di LKP Kampung Arab Al-Azhar Pare. Kedua, mendeskripsikan efektivitas penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi dalam pengajaran bahasa Arab. Isu sentral yang ingin dijawab dalam riset ini adalah seberapa efektif Wordwall sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran bahasa Arab. Jadi, artikel ini akan menyajikan dan menganalisis efektivitas penggunaan Wordwall sebagai media penilaian di Program Takallam 1 LKP Kampung Arab Al-Azhar Pare.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini merupakan kombinasi antara metode penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan pendekatan eksperimen yang dilakukan di LKP Kampung Arab Al-Azhar Pare (Mustaqim, 2016). Subyek penelitian adalah siswa Program Takallam 1 LKP Kampung Arab Al-Azhar Pare yang berjumlah 24 siswa. Objek penelitian adalah pengetahuan siswa. Variabel bebasnya berupa media Kahoot, dan variabel terikatnya terdiri dari pengetahuan siswa. Media evaluasi pembelajaran kelas eksperimen menggunakan Kahoot dalam bentuk permainan.

Desain eksperimen dalam penelitian ini adalah pra-eksperimental one group pre-test-post-test design (Ariyanto et al., 2023). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini terdiri atas dua instrument yaitu instrumen perlakuan dan instrumen pengukuran. Instrumen perlakuan terdiri atas rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan media pembelajaran yang akan dinilai siswa melalui angket yang dibagikan kepada siswa. Sedangkan instrumen pengukuran yang digunakan adalah perangkat tes berupa soal-soal materi yang telah diajarkan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian berupa tes dan kuesioner tentang respon siswa terhadap penggunaan wordwall sebagai media evaluasi. Hasil dari nilai *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan Statistical Package for Social Science (SPSS) untuk uji hipotesis. Uji hipotesis berguna untuk penarikan kesimpulan apakah suatu perlakuan efektif terhadap variabel partisipasi dan pengetahuan siswa. Untuk data yang berdistribusi normal, digunakan statistik parametrik jenis *Paired Sample T-test* untuk menemukan ada atau tidaknya perbedaan rata-rata. Hipotesis penelitian ini adalah, 1) H1: Penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi efektif dalam pembelajaran Bahasa Arab, 2) H0: Penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi tidak efektif dalam pembelajaran Bahasa Arab.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

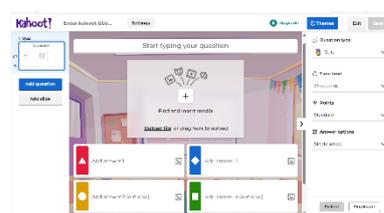
Adapun langkah-langkah penggunaan aplikasi Kahoot dibagi menjadi dua kategori pilihan, yaitu sebagai guru dan sebagai siswa.

a. Sebagai Guru

a) Daftar atau masuk ke Aplikasi Kahoot

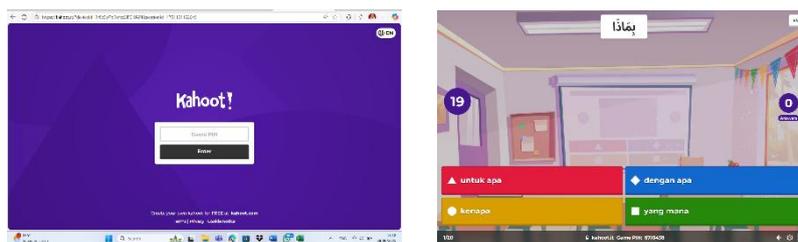
- 1) Login ke akun Google dengan mengakses <https://Kahoot.com> dan klik tombol “masuk” di pojok kanan atas
- 2) Pilih jenis akun: Teacher.

- 3) Daftar menggunakan email, Google, atau Microsoft.
 - 4) Jika sudah punya akun, cukup klik “Log in”.
- b) Membuat Kuis
- 1) Setelah login, klik tombol “Create” di kanan atas.
 - 2) Pilih “New Kahoot”.
 - 3) Masukkan judul kuis, deskripsi, dan gambar (jika diinginkan).
 - 4) Tambahkan pertanyaan:
 - 5) Pilih jenis pertanyaan: Multiple Choice, True/False, Poll, dll.
 - 6) Ketik pertanyaan dan beberapa opsi jawaban.
 - 7) Tandai jawaban yang benar.
 - 8) Atur waktu menjawab (5–240 detik per soal).
 - 9) Tambahkan lebih banyak pertanyaan jika diperlukan.
 - 10) Klik “Done” > pilih “Private” atau “Public”, lalu klik “Save”.
- c) Menjalankan Kuis
- 1) Pilih kuis yang sudah dibuat.
 - 2) Klik “Start” atau “Play”.
 - 3) Pilih mode:
 - Teach (Live Game) – dimainkan secara langsung.
 - Assign (Homework) – untuk dikerjakan secara mandiri.
 - 4) Jika memilih Live Game pilih mode: Classic (individu) atau Team mode.
 - 5) Bagikan Game PIN kepada siswa (akan muncul di layar).
 - 6) Siswa masuk ke <https://kahoot.it> dan memasukkan PIN tersebut.
 - 7) Klik “Start” untuk memulai kuis.



- b. Sebagai Siswa
- a) Buka <https://kahoot.it> atau aplikasi Kahoot.
 - b) Masukkan Game PIN dari guru.
 - c) Ketik nama (*nickname*).
 - d) Jawab soal yang muncul di layar guru.
 - e) Pilih jawaban di perangkatmu sesuai warna/symbol.
 - f) Lihat skor dan peringkat setelah setiap soal.

g) Selesaikan kuis hingga akhir.



Demikian gambaran penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran bahasa Arab pada siswa LKP Al-Azhar Pare.

Berdasarkan hasil kuisioner yang telah diberikan dan telah diisi oleh siswa, berikut data yang didapatkan:

Tabel 1. Siswa senang belajar menggunakan Kahoot

| No | Uraian | Frekuensi | Prosentase (%) |
|-----------|---------------------|-----------|----------------|
| 1 | Sangat Setuju | 9 | 37,5% |
| 2 | Setuju | 11 | 45,8% |
| 3 | Tidak Setuju | 4 | 16,7% |
| 4 | Sangat Tidak Setuju | 0 | 0% |
| Frekuensi | | 24 | 100% |

Berdasarkan tabel 1 di atas, menyatakan bahwa 37,5% atau 9 siswa sangat setuju, 45,8% atau 11 siswa setuju, serta 16,7% atau 4 siswa tidak setuju, dan 0% siswa sangat tidak setuju dengan penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi bahasa Arab. Dengan adanya respon siswa tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran bahasa Arab di LKP Kampung Arab Al-Azhar Pare mendapatkan respon positif dari siswa dengan jumlah siswa yang setuju dan sangat setuju 83,3%. Respon positif yang diberikan oleh siswa tersebut, berdampak terhadap efektivitas penggunaan Kahoot untuk media evaluasi pembelajaran bahasa Arab program Takallam 1 LKP Kampung Arab Al-Azhar Pare.

Tabel 2. Siswa tidak mengalami kesulitan ketika menggunakan Kahoot

| No | Uraian | Frekuensi | Prosentase (%) |
|-----------|---------------------|-----------|----------------|
| 1 | Sangat Setuju | 7 | 29,17% |
| 2 | Setuju | 14 | 58,33% |
| 3 | Tidak Setuju | 3 | 12,5% |
| 4 | Sangat Tidak Setuju | 0 | 0% |
| Frekuensi | | 24 | 100% |

Berdasarkan data pada tabel 2 tersebut, 29,17% atau 7 siswa sangat setuju jika tidak mengalami kesulitan dalam penggunaan Kahoot, 58,33% atau 14 siswa setuju bahwa tidak mengalami kesulitan dalam penggunaan Kahoot, dan 12,5% atau 3 siswa tidak setuju atau merasa kesulitan dan mengalami kendala dalam penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi. Dalam hal ini menyatakan bahwa dalam penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran, banyak siswa yang tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan Kahoot.

Tabel 3. Siswa lebih mudah mengerjakan soal bahasa Arab menggunakan Kahoot

| No | Uraian | Frekuensi | Prosentase (%) |
|------------------|---------------------|-----------|----------------|
| 1 | Sangat Setuju | 4 | 16,7% |
| 2 | Setuju | 15 | 62,5% |
| 3 | Tidak Setuju | 5 | 20,8% |
| 4 | Sangat Tidak Setuju | 0 | 0% |
| Frekuensi | | 24 | 100% |

Tabel 3 diatas menunjukkan evaluasi pembelajaran bahasa Arab menggunakan Kahoot memudahkan siswa dalam mengerjakan soal, sehingga kahoot efektif digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran.

Tabel 4. Siswa menyukai tampilan soal di Kahoot

| No | Uraian | Frekuensi | Prosentase (%) |
|------------------|---------------------|-----------|----------------|
| 1 | Sangat Setuju | 4 | 16,7% |
| 2 | Setuju | 18 | 75% |
| 3 | Tidak Setuju | 2 | 8,3% |
| 4 | Sangat Tidak Setuju | 0 | 0% |
| Frekuensi | | 24 | 100% |

Dari tabel di atas, dapat dikatakan bahwa 4 dan 18 siswa memberikan respon bahwa aplikasi Kahoot menarik dan hanya terdapat 2 siswa yang menganggap template soal pada Kahoot tidak menarik. Berdasarkan respon dari siswa diatas, dapat dinyatakan bahwa tampilan Kahoot pada pembelajaran bahasa Arab dianggap menarik. Dengan ini dapat diartikan siswa program Takallam 1 LKP Kampung Arab Al-Azhar Pare tertarik pada tampilan setiap soal pada aplikasi Kahoot.

Untuk mengetahui nilai rata-rata efektivitas penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran bahasa Arab, digunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 5. Kategore Respon Siswa

| | |
|-----------------------|-------------------|
| Uraian | Skor Siswa |
| Sangat efektif | 75-100 |
| Efektif | 50-75 |
| Kurang efektif | 25-50 |
| Tidak Efektif | 0-25 |

Dari perhitungan hasil terhadap 20 butir soal tersebut di atas. Penggunaan aplikasi Kahoot untuk evaluasi pembelajaran Bahasa Arab yang direspon 24 siswa program Takallam 1 LKP Kampung Arab Al-Azhar Pare masuk dalam kategori "sangat efektif". Hal ini terlihat dari hasil nilai rata-rata kuisisioner 83,5 berada di kategori sangat efektif.

Selain itu, pada akhir pembelajaran peneliti memberikan evaluasi berupa soal yang dapat diakses melalui Kahoot. Berikut merupakan hasil *Paired Sample* dari *pre-test* dan *post-test* dalam efektivitas penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi dalam pembelajaran bahasa Arab:

Table 6. Paired Sample Statistics

| | | Paired Samples Statistics | | | |
|-------|------------------|---------------------------|---------|-------------------|--------------------|
| | | Me an | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| air 1 | P PRE TEST | 35.6 250 | 24 | 8.63669 | 1.76296 |
| | POST TEST | 83.5 417 | 24 1 | 11.1783 | 2.28176 |

Dari tabel diatas diketahui bahwa nilai pre-test mendapatkan rata-rata nilai 35.6250 dan post-test 83.5417 dari 24 siswa. Sedangkan *standard deviation* pada pre-test 8.63669 dan post-test 11.17831. Untuk *standard error mean* pada *pre-test* 1.76296 dan *post-test* 2.28176. Dari data diatas juga dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa meningkat setelah menggunakan Kahoot sebagai media evaluasi dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan hasil *pre-test* dan *post-test* yang peneliti lakukan, maka berikut hasil paired sample correlation:

Tabel 7. Paired Sample Correlations

| | | Paired Samples Correlations | | |
|-------|------------------------------------|-----------------------------|-----------------|----------|
| | | N | Correla tion | Si g. |
| air 1 | P PRE TEST & POST TEST | 24 | .426 | .038 |

Dari hasil tabel diatas menunjukkan nilai signifikan 0,038. Maka dapat dikatakan bahwa antara *pre-test* dan *post-test* tidak memiliki hubungan karena nilai signifikan lebih kecil dari 0,05.

Sedangkan hasil *Paired Sample Test* dari *pre-test* dan *post-test* dalam efektivitas penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi dalam pembelajaran Bahasa Arab sebagai berikut:

Table 8. Paired Sample Test

| Paired Samples Test | | | | | | | | | |
|---------------------|----------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|-----------|--------|-----------------|------|
| | | Paired Differences | | | | | f | Sig. (2-tailed) | |
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | | Lower | Upper | | | |
| air 1 | PRE TEST - POST TEST | -47.91667 | 10.82636 | 2.20992 | -52.48824 | -43.34509 | 21.683 | 3 | .000 |

Berdasarkan *table paired sample test* di atas dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata -47.91667. Hal ini artinya peningkatan nilai dari *pre-test* ke *post-test* cukup tinggi. Hasil nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,000. Dengan kriteria uji Shapiro-Wilk adalah $Sig < 0,05$ maka hipotesis perubahan rata-rata diterima dan $Sig > 0,05$ maka hipotesis perubahan rata-rata ditolak. Berdasarkan *table paires sample test* nilai Sig. (2-tailed) penelitian adalah $0,000 < 0,05$ artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perubahan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Maka, hipotesis (H1) dalam penelitian ini dapat diterima, yaitu penggunaan media Kahoot sebagai media evaluasi Penggunaan Wordwall Sebagai Media Evaluasi pembelajaran efektif digunakan. Pada penerapannya, telah memenuhi kriteria terikat dengan ketercapaian tujuan, respon dan aktivitas siswa.

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa prosentase nilai perolehan siswa pada pembelajaran memiliki kriteria keefektifan yang tinggi dan dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya adalah tampilan Kahoot yang menarik membuat siswa termotivasi

untuk belajar lebih giat dan memperoleh hasil terbaik dalam pembelajaran, evaluasi tidak monoton mengingat jam pembelajaran mufrodat terletak pada siang hari.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan ditulis secara singkat yaitu mampu menjawab tujuan atau permasalahan penelitian dengan menunjukkan hasil penelitian atau pengujian hipotesis penelitian, tanpa mengulang pembahasan. Kesimpulan ditulis secara kritis, logis, dan jujur berdasarkan fakta hasil penelitian yang ada, serta penuh kehati-hatian apabila terdapat upaya generalisasi. Bagian kesimpulan dan saran ini ditulis dalam bentuk paragraf, tidak menggunakan penomoran atau *bullet*. Pada bagian ini juga dimungkinkan apabila penulis ingin memberikan saran atau rekomendasi tindakan berdasarkan kesimpulan hasil penelitian. Demikian pula, penulis juga sangat disarankan untuk memberikan ulasan terkait keterbatasan penelitian, serta rekomendasi untuk penelitian yang akan datang.

DAFTAR REFERENSI

- Ariyanto, T., Budiarto, A., & Aninstya, M. R. (2023). Peningkatan pengetahuan, sikap, dan tindakan cuci tangan enam langkah WHO siswa SD Negeri 1 Iroyudan: Studi one group pretest-posttest. *Jurnal Pengabdian, Riset, Kreativitas, Inovasi, dan Teknologi Tepat Guna*, 1(2), 181–191. <https://doi.org/10.22146/parikesit.v1i2.9551>
- Enramika, T., & Putra, Y. A. (2025). Kolaborasi metode Game Based Learning dan media Wordwall dalam pembelajaran bahasa Arab di era digital. *EDU RESEARCH*, 6(1), 125–136. <https://doi.org/10.47827/jer.v6i1.402>
- Hidayatulloh, A., & Rokhmatulloh, N. (2024). Pengaruh game based learning menggunakan aplikasi Kahoot terhadap peningkatan kosakata bahasa Arab siswa kelas XII MA Miftahul Falah Purwodadi. *Lugatuna: Jurnal Pendidikan, Ilmu Bahasa Arab*, 3(2), 57–67.
- Hilmi, M., & Hasaniyah, N. (2023). Penerapan media pembelajaran digital dalam pengajaran bahasa Arab. [*Jurnal tidak disebutkan*], 488–496.
- Ma'arif, S., Suparmanto, Rahmawati, N. I., Nurhidayati, V., & Mujiburrahman. (2024). Penggunaan metode Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran kosakata bahasa Arab. *Ta'bir Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Ilmu Kebahasaaraban*, 2(1), 25–35.
- Majid, R. F., & Hamdun, D. (2024). Pembelajaran mufrodat melalui media Wordwall dalam meningkatkan minat belajar bahasa Arab di MTsN 2 Magetan. *Mahira: Journal of Arabic Studies & Teaching*, 22(1). <https://doi.org/10.14421/mahira.2024.22.01>
- Mustaqim. (2016). Metode penelitian gabungan kuantitatif kualitatif/mixed methods suatu pendekatan alternatif. *Jurnal Intelegensia*, 4(1), 1–9.

- Nugrawiyati, J. (2018). Media audio-visual dalam pembelajaran bahasa Arab. *El-Wasathiyah: Jurnal Studi Agama*, 6(1), 98–111.
- Nurchasanah, M., & Fahmi, A. (2024). Pengaruh Wordwall dalam meningkatkan minat belajar kosakata bahasa Arab pada siswa kelas VIII di MTs Al-Muddatsiriyah Jakarta. *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal*, 6(1), 37–43. <https://doi.org/10.62097/alfusha.v6i1.1528>
- Rahmayanti, I., & Abidin, M. (2023). Efektivitas penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran bahasa Arab di MAN Kota Batu. *Jurnal Sustainable*, 6(2), 349–358. <https://doi.org/10.32923/kjimp.v6i2.3413>
- Setyorini, D., Mubarak, M. H., Satriani, & Zainal, N. F. (2024). Penerapan media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab siswa kelas VIII A di MTs Negeri 1 Plus Riset Manado. *Jurnal Ilmiah Al-Mashadir: Journal of Arabic Education and Literature*, 4(1), 18–32.
- Wardani, D. K., Aisa, A., Qoyyimah, M. D., Rohmah, U. U., & Maisaroh, M. E. (2023). Efektivitas pembelajaran bahasa Arab dengan Wordwall dalam meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa MA Al-Bairuny. *El-Syaker: Samarinda International Journal of Language Studies*, 2(1). <https://doi.org/10.64093/esijls.v2i1.508>
- Yuliana, Z., & Agussalim, A. (2023). Efektivitas penggunaan media visual (grafis) dalam penguasaan kosakata bahasa Arab bagi santriwati Pondok Pesantren IMMIM Putri Pangkep. *Jurnal Sarjana Ilmu Budaya*, 3, 70–80.