

Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab: Implementasi Wordwall sebagai Media Game Edukasi Interaktif

Juanisa Prasipi¹, Erni Zuliana², Asti Fauziah³

^{1,2,3} Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri
Raden Intan Lampung, Indonesia

Email: adamsastra30@gmail.com^{1*}, ernizuliana@radenintan.ac.id², astifauziah@radenintan.ac.id³,

Received: 20 September 2025

Accepted: 15 Oktober 2025

Abstract

The teaching of Maharah Qiro'ah (reading skills) is a crucial aspect of mastering the Arabic language in Islamic boarding schools (pondok pesantren). Pondok Pesantren Darul Falah Bandar Lampung adopts the MMI Daar El-Qolam/KMI Gontor-based curriculum, which has proven effective in improving students' language skills. However, the effectiveness of using Kitab Qiroaturrosyidah Volume I in Qiro'ah lessons for Grade X still requires further investigation. This study aims to analyze the teaching methods applied, the challenges faced, and the strategies used by teachers to overcome these issues. The research employed a qualitative method with a descriptive approach. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation, involving teachers of the kitab, Grade X students, and the Head of the MMI Daar El-Qolam/KMI Gontor Curriculum. Data analysis was carried out thematically to identify patterns in teaching and the challenges encountered. The findings reveal that the use of this kitab involves two main methods: Qira'ah Zahriyyah (reading aloud) and Qira'ah Namudzajiyyah (model reading by the teacher). Challenges include students' low fluency in reading Arabic texts, differences in educational backgrounds, lack of motivation, and limited learning media. To address these challenges, teachers implement strategies such as intensive guidance, reading habituation, formation of study groups, the use of Spaced Repetition techniques, and innovations in teaching methods to make learning more effective and engaging.

Keyword: Kitab Qiroaturrosyidah, Maharah Qiro'ah, learning styles, teaching strategie

Abstrak

Pembelajaran Maharah Qiro'ah merupakan aspek penting dalam penguasaan bahasa Arab di pondok pesantren. Pondok Pesantren Darul Falah Bandar Lampung mengadopsi kurikulum berbasis MMI Daar El-Qolam/KMI Gontor yang terbukti efektif meningkatkan keterampilan berbahasa santri. Namun, efektivitas penggunaan Kitab Qiroaturrosyidah Jilid I dalam pembelajaran Qiro'ah di kelas X masih perlu dikaji lebih mendalam. Penelitian ini bertujuan menganalisis metode pengajaran yang diterapkan, kendala yang dihadapi, dan strategi guru dalam mengatasi masalah tersebut. Metode

penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, dengan subjek penelitian meliputi guru pengampu kitab, santri kelas X, dan Ketua Kurikulum MMI Daar El-Qolam/KMI Gontor. Analisis data dilakukan secara tematik untuk mengidentifikasi pola pembelajaran dan kendala yang muncul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kitab ini melibatkan dua metode utama, yaitu Qira'ah Zahriyyah (membaca lantang) dan Qira'ah Namudzajiyah (bacaan contoh oleh guru). Kendala yang dihadapi antara lain rendahnya kefasihan santri dalam membaca teks Arab, perbedaan latar belakang pendidikan, kurangnya motivasi, serta keterbatasan media pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, guru menerapkan strategi seperti bimbingan intensif, pembiasaan membaca, pembentukan kelompok belajar, teknik Spaced Repetition, dan inovasi metode pengajaran agar lebih efektif dan menarik.

Kata Kunci: *Kitab Qiroaturrosyidah, Maharah Qiro'ah, gaya belajar, strategi pembelajaran*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses pengembangan manusia secara utuh, mencakup aspek fisik, intelektual, dan spiritual. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam hal spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan karakter dan kemampuan peserta didik melalui proses pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Salah satu kunci keberhasilan dalam proses belajar mengajar adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi antara guru dan siswa untuk menyampaikan materi pelajaran secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran tidak lagi terbatas pada papan tulis atau buku cetak, melainkan telah berkembang ke arah digital dan interaktif. Penggunaan media berbasis teknologi, seperti game edukatif, terbukti mampu meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa.

Pembelajaran Bahasa Arab di tingkat SMA sering menghadapi berbagai tantangan, seperti rendahnya motivasi siswa, kesulitan dalam memahami materi, serta kejenuhan terhadap metode pengajaran yang monoton. Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung, ditemukan bahwa proses pembelajaran Bahasa Arab masih didominasi oleh metode ceramah dan media konvensional seperti buku teks dan papan tulis. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, sebagaimana terlihat pada data nilai Sumatif Tengah Semester (STS) kelas X F, di mana 76% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Salah satu alternatif media yang potensial adalah Wordwall, yaitu platform pembelajaran berbasis game edukatif yang memungkinkan guru membuat kuis, teka-teki, dan berbagai aktivitas interaktif lainnya. Melalui pendekatan ini, diharapkan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, siswa lebih aktif, dan hasil belajar meningkat secara signifikan.

Prinsip pentingnya media dalam proses pembelajaran juga ditegaskan dalam Al-Qur'an Surah Al-Baqarah ayat 31, yang mengisahkan bagaimana Allah mengajarkan kepada Nabi Adam a.s. nama-nama benda sebagai bagian dari proses pembelajaran melalui peragaan (media). Ayat ini menegaskan bahwa dalam menyampaikan pengetahuan, diperlukan alat bantu atau media yang memudahkan proses penyampaian informasi.

Namun, sejauh ini penelitian terkait implementasi media game edukatif Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Arab masih sangat terbatas, khususnya di tingkat SMA. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi media Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Arab serta pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pemilihan topik ini didasarkan pada urgensi peningkatan mutu pembelajaran Bahasa Arab dan pentingnya inovasi berbasis teknologi untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang lebih efektif dan menyenangkan.

B. Landasan teori

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar yang berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas penyampaian pesan dari guru kepada siswa. Menurut Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik sehingga terjadi proses belajar. Media dapat berupa alat, teknik, atau lingkungan yang digunakan sebagai perantara dalam proses komunikasi pendidikan.

Keberadaan media dalam pembelajaran sangat membantu dalam mengatasi kebosanan siswa terhadap penyampaian materi yang monoton. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat daya ingat, serta memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak (Sanjaya, 2012). Selain itu, media pembelajaran juga dapat menyesuaikan gaya belajar siswa yang beragam, seperti visual, auditori, dan kinestetik.

Perkembangan teknologi informasi telah melahirkan berbagai bentuk media pembelajaran digital yang interaktif dan menyenangkan. Menurut Munir (2012), media digital memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara multimodal (teks, gambar, suara, dan video) serta memberikan respon balik secara langsung terhadap aktivitas peserta didik. Hal ini menjadikan media digital lebih efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang konstruktif dan partisipatif.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, media berperan penting dalam mengatasi hambatan kebahasaan, terutama dalam penguasaan *mufradat* (kosakata), *qawa'id* (tata bahasa), serta keterampilan menyimak dan berbicara (Mardiyah & Sofa, 2025; Nadlirotul Khusniya & Syafi'i, 2024). Bahasa Arab sebagai bahasa asing bagi sebagian besar siswa Indonesia menuntut pendekatan pembelajaran yang adaptif dan kontekstual (Afrianingsih, Azizah, & Sanah, 2025; Nadlirotul Khusniya & Syafi'i, 2024). Media pembelajaran dapat menjadi jembatan untuk menyederhanakan konsep-konsep abstrak dan membantu siswa memahami struktur bahasa secara lebih konkret.

Media yang digunakan dalam pembelajaran harus mampu menstimulasi keterlibatan siswa secara aktif dan mendalam. Pembelajaran yang hanya berpusat pada guru (teacher-centered) sering kali membuat siswa pasif dan kurang antusias (Balla, 2023; Zohrabi, Torabi, & Baybourdiani, 2012). Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat mengaktifkan siswa secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kegiatan belajar yang melibatkan visualisasi, interaktivitas, dan elemen permainan terbukti mampu meningkatkan motivasi serta daya serap siswa terhadap materi.

Berdasarkan uraian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran bukan sekadar pelengkap, melainkan instrumen strategis yang mampu mentransformasikan pengalaman belajar menjadi lebih bermakna. Dalam konteks siswa SMA yang cenderung mudah bosan dan kurang fokus, pemilihan media yang tepat dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas interaksi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Arab yang bersifat abstrak dan struktural. Pemanfaatan media yang menarik dan sesuai perkembangan zaman sangat diperlukan untuk menjadikan pembelajaran Bahasa Arab lebih hidup dan aplikatif bagi siswa

2. Game Edukasi Wordwall

Wordwall adalah salah satu platform pembelajaran berbasis web yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif interaktif. Media ini dirancang untuk membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dengan menyisipkan unsur permainan dalam penyampaian materi. Menurut Haris, Yuliana, & Fauziah, (2020) game edukasi merupakan bentuk media pembelajaran yang menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan sehingga dapat menstimulus motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Wordwall menyediakan berbagai template game seperti kuis pilihan ganda, menjodohkan pasangan, roda keberuntungan, teka-teki silang, dan lain sebagainya yang dapat diakses melalui perangkat komputer maupun ponsel (Shandilia et al., 2024). Guru dapat membuat konten pembelajaran sendiri dengan menyesuaikan materi ajar yang sedang dipelajari. Hal ini memberikan fleksibilitas tinggi dalam merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Menurut Harni, Arif, Mudrika, & Eptasari, (2024) dan Kurniawati, (2021) penggunaan Wordwall dalam pembelajaran terbukti efektif meningkatkan partisipasi siswa, karena sifatnya yang kompetitif dan interaktif. Selain itu, Wordwall juga mendorong siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran, karena game dapat diakses secara daring. Fitur perolehan skor dan peringkat juga memicu semangat siswa untuk terus berlatih dan memperbaiki pemahamannya terhadap materi.

Dalam penerapan Wordwall pada mata pelajaran Bahasa Arab, guru dapat mengembangkan game untuk latihan penguasaan kosakata, struktur kalimat, pengucapan, hingga pemahaman teks. Interaktivitas yang ditawarkan Wordwall membantu siswa belajar sambil bermain, yang dapat mengurangi kejenuhan dan meningkatkan efektivitas pembelajaran (Nanda, Pendidikan, Biasa, & Masitoh, 2025; Sugiara, 2025). Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivistik, di mana siswa membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan (Ibnu, 2017).

Beberapa penelitian juga menunjukkan efektivitas penggunaan Wordwall dalam berbagai mata pelajaran. Studi oleh Wulandari (2022) menemukan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran IPA di tingkat SMP mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa media ini bersifat lintas bidang dan dapat diterapkan secara luas, termasuk dalam pembelajaran bahasa asing seperti Bahasa Arab.

Melalui pemanfaatan Wordwall, proses pembelajaran Bahasa Arab dapat ditransformasi menjadi kegiatan yang bersifat kolaboratif, kompetitif, dan menyenangkan. Penulis memandang bahwa Wordwall tidak hanya menawarkan kemudahan teknis bagi guru, tetapi juga menghadirkan nilai pedagogis berupa peningkatan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Hal ini sangat relevan untuk membangun suasana belajar yang aktif dan berpusat pada siswa.

3. Pembelajaran Bahasa Arab

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa internasional yang penting, terutama karena kedudukannya sebagai bahasa Al-Qur'an, serta bahasa resmi di berbagai negara Timur Tengah dan organisasi internasional (Al Yamin, 2023; Pane, 2018). Dalam konteks pendidikan Islam di Indonesia, pembelajaran Bahasa Arab memiliki nilai strategis karena menjadi kunci dalam memahami sumber ajaran Islam, yaitu Al-Qur'an dan Hadis.

Pembelajaran Bahasa Arab di sekolah menengah atas umumnya meliputi empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak (istima'), berbicara (kalam), membaca (qira'ah), dan menulis (kitabah). Untuk mencapai penguasaan keempat keterampilan ini, proses pembelajaran harus dirancang secara menyeluruh dan terpadu. Menurut Mahmud, (2017) tantangan utama dalam pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia adalah perbedaan latar belakang bahasa siswa, keterbatasan media, serta kurangnya inovasi dalam metode pengajaran.

Sebagian besar siswa masih menganggap Bahasa Arab sebagai mata pelajaran yang sulit, membosankan, dan tidak aplikatif. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan pencapaian hasil belajar yang kurang memuaskan. Pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa (student-centered learning) dibutuhkan untuk era saat ini (Pane, 2018; Tang, 2023). Salah satu pendekatan tersebut adalah integrasi media digital yang sesuai dengan karakteristik siswa masa kini yang sangat akrab dengan teknologi. Dalam implementasinya, guru Bahasa Arab perlu memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmah, (2018) yang

menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Arab berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mempercepat pemahaman terhadap materi, serta membentuk lingkungan belajar yang interaktif dan partisipatif.

Integrasi Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Arab diharapkan dapat menjadi solusi terhadap berbagai tantangan tersebut. Dengan memanfaatkan game interaktif, guru dapat mengajarkan mufradat dan struktur kalimat dalam suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, Wordwall juga memungkinkan siswa untuk berlatih secara mandiri, sehingga proses belajar tidak hanya berlangsung di kelas, tetapi juga berlanjut secara fleksibel di luar jam pelajaran.

Dalam perspektif Islam, urgensi pembelajaran Bahasa Arab ditegaskan langsung dalam Al-Qur'an. Allah SWT berfirman dalam Surah Yusuf ayat 2:

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ (2)

"Sesungguhnya Kami menurunkannya berupa Al-Qur'an dengan berbahasa Arab agar kamu memahaminya." (QS. Yusuf: 2)

Ayat ini menunjukkan bahwa Bahasa Arab bukan sekadar sarana komunikasi, tetapi juga merupakan bahasa wahyu yang menjadi kunci untuk memahami isi Al-Qur'an secara mendalam dan autentik. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Arab memiliki kedudukan strategis dalam pendidikan Islam, tidak hanya sebagai keterampilan linguistik, tetapi juga sebagai jalan menuju pemahaman agama yang benar (Mega Primaningtyas, 2019). Maka dari itu, proses pembelajarannya harus dirancang dengan pendekatan yang sistematis, bermakna, dan kontekstual, sehingga memudahkan siswa dalam menyerap dan mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh. Pendekatan ini harus mempertimbangkan kesulitan siswa dalam memahami struktur bahasa, terutama dalam konteks mereka sebagai penutur non-Arab.

Pembelajaran Bahasa Arab harus diarahkan tidak hanya pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga pada internalisasi nilai spiritual, sikap religius, dan kecintaan terhadap bahasa wahyu. Penulis menilai bahwa integrasi media berbasis teknologi seperti Wordwall adalah langkah strategis yang mampu menjembatani kesenjangan antara siswa dan materi Bahasa Arab. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya menguasai materi, tetapi juga dapat terlibat secara emosional dan afektif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan berdampak jangka panjang.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang menekankan pada proses siklus berupa perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilakukan berulang untuk perbaikan berkelanjutan (Creswell & Poth, 2018; Lexy J. Moleong, 2001). Pendekatan ini dianggap relevan karena dapat menangani secara langsung masalah pembelajaran yang terjadi di kelas dan memungkinkan guru untuk mengevaluasi serta mengembangkan praktik pembelajaran secara reflektif. Subjek penelitian adalah 37 peserta didik kelas X F SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung yang dipilih karena karakteristik kelas tersebut sesuai dengan tujuan implementasi media pembelajaran interaktif.

Penelitian dilaksanakan melalui dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan, didahului oleh pra-siklus untuk memetakan kondisi awal pembelajaran. Prosedur penelitian mencakup lima tahap sesuai model Kemmis dan McTaggart, yakni refleksi awal, perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi ulang pada setiap siklus, dengan perbaikan dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus sebelumnya.

Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulatif dengan menggunakan observasi langsung terhadap kegiatan belajar mengajar, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, dokumentasi nilai dan aktivitas pembelajaran, serta tes tertulis untuk mengukur hasil belajar. Untuk menjamin keakuratan data, peneliti menggunakan instrumen seperti lembar observasi, lembar kerja peserta didik, nilai sumatif tengah semester, dan soal tes.

Analisis data dilakukan secara kualitatif untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dan kuantitatif melalui perhitungan statistik sederhana guna mengukur tingkat ketercapaian hasil belajar. Indikator keberhasilan penelitian ditentukan dengan tolok ukur peningkatan hasil belajar siswa, yaitu minimal 80% dari jumlah peserta didik memperoleh nilai di atas KKM (≥ 80), serta adanya peningkatan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall. Dengan pendekatan ini, peneliti tidak hanya mengevaluasi hasil belajar secara numerik, tetapi juga menekankan pada peningkatan kualitas proses belajar mengajar secara menyeluruh.

D. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis game edukatif Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X F di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart, dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Sebelum siklus dilaksanakan, peneliti melakukan pra-siklus untuk memperoleh gambaran awal aktivitas dan hasil belajar siswa.

Pra-Siklus

Tahap pra-siklus dalam penelitian ini berfungsi sebagai dasar identifikasi awal terhadap kondisi pembelajaran Bahasa Arab di kelas X F SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Peneliti melakukan pendekatan dengan teknik wawancara, observasi langsung terhadap aktivitas peserta didik, serta dokumentasi nilai Sumatif Tengah Semester (STS) ganjil untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai permasalahan yang dihadapi siswa maupun guru dalam proses pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Arab menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya rendahnya minat dan motivasi belajar siswa, serta metode pembelajaran yang cenderung monoton karena hanya menggunakan ceramah tanpa bantuan media interaktif. Guru juga menyampaikan bahwa siswa cenderung pasif dan cepat kehilangan fokus ketika pembelajaran berlangsung, yang berdampak langsung pada rendahnya pencapaian hasil belajar.

Observasi yang dilakukan peneliti terhadap aktivitas siswa memperkuat hasil wawancara. Berdasarkan lembar observasi, skor aktivitas siswa secara keseluruhan hanya mencapai 5 dari skor maksimal 16. Indikator yang diamati meliputi keaktifan, perhatian, kedisiplinan, dan keterlibatan dalam penugasan. Skor masing-masing indikator sangat rendah, dengan tiga di antaranya hanya bernilai 1, menunjukkan bahwa siswa belum menunjukkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Observasi Aktivitas Siswa

No	Hal yang Diamati	Skor
1	Keaktifan peserta didik	1
2	Perhatian peserta didik	1
3	Kedisiplinan	1
4	Penugasan	2
Jumlah		5

Kategori skor total 5 termasuk dalam klasifikasi “Tidak Baik”, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran Bahasa Arab pada kondisi awal belum memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi peserta didik. Minimnya aktivitas siswa dalam kelas menunjukkan kurangnya keterlibatan emosional dan intelektual dalam memahami materi. Kondisi ini menjadi indikator kuat bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan belum mampu membangun interaksi yang bermakna antara guru dan siswa.

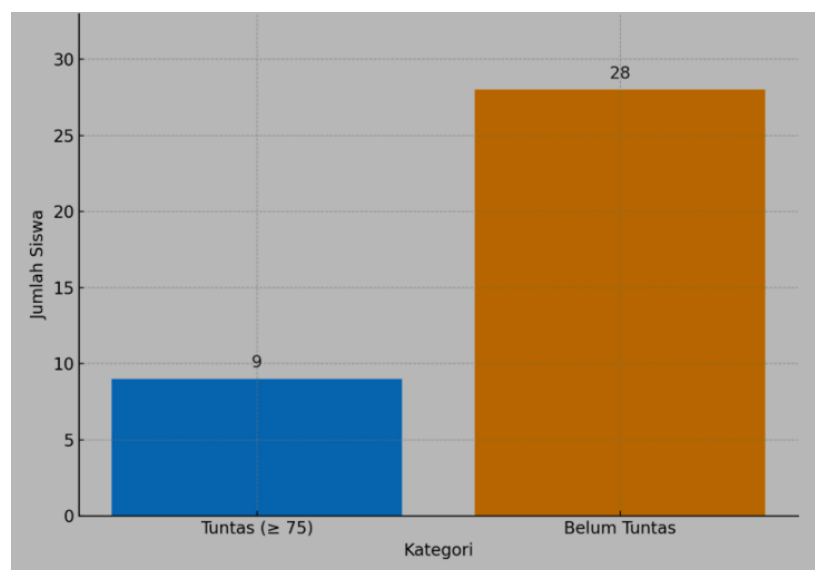
Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pada tahap pra-siklus, pembelajaran Bahasa Arab masih menghadapi tantangan besar baik dari sisi metode, media, maupun respon peserta didik. Keadaan ini menunjukkan pentingnya penerapan media pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif, salah satunya melalui penggunaan Wordwall yang menggabungkan unsur permainan dan interaktivitas untuk menstimulasi motivasi serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Keterangan: Skor maksimal 16. Rata-rata skor 5 tergolong kategori "Tidak Baik". Hasil STS Ganjil disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 2. Nilai STS Pra-Siklus

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas (≥ 75)	9	24%
Belum Tuntas	28	76%
Total	37	100%
Rata-rata Nilai		59

Hasil tersebut digambarkan dalam grafik berikut ini:



Gambar 1. Hasil tes pra-siklus

Gambar 1 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada tahap pra-siklus masih tergolong rendah, dengan hanya 9 siswa (24%) yang mencapai ketuntasan belajar (nilai ≥ 75), sedangkan mayoritas sebanyak 28 siswa (76%) belum tuntas. Ketimpangan ini mencerminkan lemahnya pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Arab sebelum diterapkannya media pembelajaran interaktif, serta menunjukkan perlunya inovasi dalam metode dan media pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Siklus I

Pelaksanaan Siklus I dalam penelitian ini dilakukan pada tanggal 15 dan 22 Januari 2025. Pada tahap ini, peneliti berperan langsung sebagai pengajar dan menerapkan media pembelajaran interaktif Wordwall dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Arab di kelas X F. Desain pembelajaran disusun berdasarkan modul ajar yang telah dirancang sebelumnya, dengan tujuan memperkenalkan dan mengintegrasikan media game edukatif ke dalam proses pembelajaran yang selama ini bersifat konvensional.

Pada pertemuan pertama, proses pembelajaran difokuskan pada pengenalan awal terhadap materi Bahasa Arab sekaligus memperkenalkan cara penggunaan media Wordwall kepada peserta didik. Kegiatan pembelajaran berlangsung dengan tahapan yang sistematis, namun masih ditemukan beberapa kendala dalam implementasi media, seperti keterbatasan pemahaman teknis siswa terhadap penggunaan aplikasi dan kurangnya keberanian mereka dalam menjawab soal secara aktif.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada pertemuan pertama, skor total yang diperoleh adalah 7, dengan kategori “Tidak Baik”. Skor ini menunjukkan bahwa meskipun media telah diterapkan, partisipasi siswa masih tergolong rendah. Beberapa indikator seperti keaktifan, perhatian, dan keterlibatan dalam menjawab soal belum terlihat secara optimal. Hal ini dapat dimaklumi karena Wordwall masih merupakan hal baru bagi sebagian besar siswa.

Pada pertemuan kedua, guru memberikan penguatan materi yang telah dipelajari sebelumnya, dan siswa mulai terbiasa dengan penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi. Kegiatan pembelajaran berlangsung lebih kondusif dan interaktif dibandingkan

pertemuan sebelumnya. Guru juga memberikan contoh penggunaan media secara langsung di depan kelas, dan siswa mulai menunjukkan peningkatan dalam keaktifan dan kepercayaan diri.

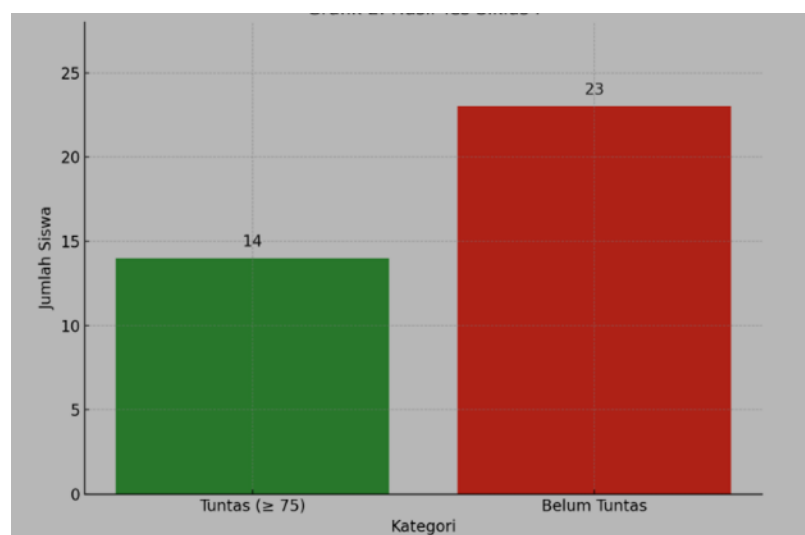
Hasil observasi pada pertemuan kedua menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan, dengan skor total 12, yang masuk dalam kategori “Baik”. Indikator-indikator seperti perhatian, keaktifan, dan keterlibatan siswa mulai membaik, dan suasana kelas menjadi lebih hidup. Hal ini menandakan adanya adaptasi siswa terhadap metode pembelajaran baru yang berbasis teknologi. Berikut adalah tabel hasil observasi aktivitas siswa selama Siklus I:

Tabel 3. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I

Pertemuan	Keaktifan	Perhatian	Kedisiplinan	Penugasan	Skor Total	Kategori
1	2	2	1	2	7	Tidak Baik
2	3	3	3	3	12	Baik
Rata-rata					9.5	Baik

Peningkatan skor dari 7 menjadi 12 mencerminkan hasil positif dari penggunaan media Wordwall, meskipun masih ada ruang perbaikan. Aktivitas siswa mulai menunjukkan tren yang meningkat, terutama dalam aspek keterlibatan dalam menjawab soal dan interaksi dua arah dengan guru. Rata-rata skor observasi selama Siklus I adalah 9.5, yang dikategorikan sebagai “Baik”.

Secara umum, hasil Siklus I menunjukkan bahwa implementasi media Wordwall mulai memberi dampak terhadap kualitas aktivitas belajar siswa. Meskipun masih ada beberapa kendala teknis dan adaptasi, peningkatan skor observasi menjadi indikasi awal bahwa siswa mulai merespon pendekatan pembelajaran berbasis game edukatif ini dengan positif. Hal ini menjadi dasar penting bagi peneliti untuk merancang strategi penguatan pada Siklus II. Selanjutnya dilakukan tes siklus I dengan hasil sebagai berikut:



Gambar 2. Hasil tes siklus I

Grafik 2 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada Siklus I setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis game edukatif Wordwall. Sebanyak 14 siswa (38%) mencapai kategori tuntas (nilai ≥ 75), meningkat dibandingkan dengan tahap pra-siklus yang hanya 9 siswa. Meskipun demikian, sebagian besar siswa, yaitu 23 orang

(62%), masih belum mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi media Wordwall mulai memberikan dampak positif, meskipun belum sepenuhnya efektif dan masih memerlukan penguatan strategi pembelajaran pada siklus berikutnya.

Siklus II

Pelaksanaan Siklus II dilakukan pada tanggal 5 dan 12 Februari 2025. Pada siklus ini, pendekatan pembelajaran tetap menggunakan media Wordwall, namun peneliti memberikan pendampingan yang lebih intensif dan terstruktur. Tujuannya adalah meminimalisir hambatan yang terjadi pada siklus sebelumnya, terutama dalam aspek teknis penggunaan media dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Guru juga memberikan bimbingan personal kepada siswa yang mengalami kesulitan untuk memastikan semua siswa dapat mengikuti kegiatan secara aktif.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa, terjadi peningkatan signifikan dalam keterlibatan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Pada pertemuan pertama, skor observasi mencapai 14, dan meningkat menjadi 15 pada pertemuan kedua. Rata-rata skor aktivitas siswa selama siklus II adalah 14.5, yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa semakin terbiasa dan nyaman dengan penggunaan media Wordwall, serta lebih percaya diri untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Berikut adalah tabel observasi aktivitas siswa selama Siklus II:

Tabel 4. Hasil observasi siklus II

Pertemuan	Keaktifan	Perhatian	Kedisiplinan	Penugasan	Skor Total	Kategori
Pertemuan I	4	3	4	3	14	Sangat Baik
Pertemuan II	4	4	4	3	15	Sangat Baik
Rata-rata					14.5	Sangat Baik

Selanjutnya, berdasarkan **hasil tes pada Siklus II**, terdapat kemajuan yang signifikan dalam pencapaian hasil belajar siswa. Pada **pertemuan pertama**, sebanyak **26 siswa (70%)** dinyatakan tuntas, dan **11 siswa (30%)** masih belum tuntas. Sedangkan pada **pertemuan kedua**, jumlah siswa yang tuntas meningkat drastis menjadi **34 siswa (92%)**, hanya menyisakan **3 siswa (8%)** yang belum mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memahami materi dengan baik melalui penggunaan media interaktif Wordwall. Berikut adalah **tabel hasil tes Siklus II**:

Tabel 6. Hasil tes siklus II

Pertemuan	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Pertemuan I	Tuntas	26	70%
	Belum Tuntas	11	30%
Pertemuan II	Tuntas	34	92%
	Belum Tuntas	3	8%

Berdasarkan Tabel 6, hasil tes siklus II menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis game edukasi Wordwall. Pada pertemuan I, sebanyak 26 siswa (70%) mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 11 siswa (30%) masih belum tuntas. Namun, pada pertemuan II, jumlah

siswa yang tuntas meningkat menjadi 34 siswa (92%), dan hanya 3 siswa (8%) yang belum tuntas. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas media Wordwall dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Game edukasi Wordwall tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga mendorong motivasi dan keterlibatan kognitif mereka, sehingga berdampak positif terhadap capaian akademik. Dengan demikian, implementasi media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

Dengan demikian, pelaksanaan Siklus II dapat dikatakan berhasil meningkatkan baik aktivitas maupun hasil belajar peserta didik. Implementasi Wordwall sebagai media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keaktifan, pemahaman, dan motivasi siswa secara signifikan. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa Wordwall bukan hanya sebagai alat bantu evaluasi, melainkan juga sebagai pemicu keterlibatan kognitif dan afektif siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Refleksi

Refleksi pembelajaran Bahasa Arab dari pra-siklus hingga Siklus II menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam aspek proses maupun hasil belajar siswa. Pada tahap pra-siklus, kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan konvensional yang kurang menarik perhatian siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, serta minimnya interaksi antara siswa dan guru. Rata-rata nilai siswa pada tahap ini hanya mencapai 59, dan tingkat ketuntasan belajar baru menyentuh 24%, jauh di bawah indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 80% siswa mencapai nilai di atas KKM. Selain itu, aktivitas belajar siswa masih rendah, ditandai dengan keengganan bertanya, menjawab, dan menyelesaikan tugas secara mandiri.

Setelah dilakukan tindakan melalui implementasi media pembelajaran berbasis game edukatif Wordwall pada Siklus I dan II, terjadi peningkatan yang signifikan dalam berbagai aspek pembelajaran. Pada Siklus II, suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif, di mana siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat mengikuti kegiatan berbasis game. Keaktifan siswa meningkat, baik dalam menjawab soal, berdiskusi kelompok, maupun menyelesaikan tantangan yang diberikan melalui media Wordwall. Skor observasi aktivitas belajar naik tajam dari 5 pada pra-siklus menjadi 14,5 pada Siklus II, menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif yang nyata. Rata-rata nilai belajar pun melonjak menjadi 87, dan 92% siswa berhasil mencapai nilai di atas KKM, yang berarti telah melampaui indikator keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya.

Peningkatan yang signifikan ini menunjukkan bahwa media Wordwall tidak hanya efektif dalam meningkatkan capaian kognitif siswa, tetapi juga berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif. Keberhasilan ini menjadi bukti bahwa integrasi teknologi dalam bentuk game edukatif dapat menjadi solusi atas permasalahan pembelajaran yang monoton dan pasif. Dengan demikian, implementasi media pembelajaran berbasis game edukatif Wordwall layak untuk direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Arab yang inovatif, aplikatif, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik di era digital.

2. Pembahasan

Penggunaan Wordwall secara konsisten dalam dua siklus memberi efek signifikan terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Skor observasi naik dari skor pra-siklus yang rendah menjadi 14,5 pada akhir Siklus II, sedangkan rata-rata nilai tes meningkat dari 59 menjadi 87. Perubahan ini sejalan dengan temuan Saariah et al. (2024) yang menyoroti peningkatan performa kosakata melalui media game edukatif berbasis interaktif. Hal ini mengindikasikan bahwa Wordwall efektif dalam merangsang ketertarikan dan pemahaman bahasa Arab, terutama pada ranah kognitif.

Selain aspek kognitif, Wordwall juga berdampak positif terhadap sikap dan keberanian siswa dalam belajar. Sebagaimana diamati dalam penelitian Dian Kusuma Lazuardi & Syarif Muhammad Syaheed, (2024) interaktivitas digital dalam media pembelajaran mampu meningkatkan kepercayaan diri dan semangat belajar siswa. Dalam penelitian ini, siswa yang awalnya ragu menggunakan media, pada akhirnya menjadi lebih aktif bertanya dan menjawab soal. Ini menunjukkan bahwa metode interaktif seperti ini dapat memecahkan hambatan psikologis dalam pembelajaran bahasa asing.

Lebih lanjut, teori pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) mendukung temuan ini. Cabrera-Solano, (2022) dan Yang, Goh, Hong, & Chen, (2023) menemukan bahwa aspek kompetisi dan imbalan dalam media game mendorong motivasi dan keterlibatan belajar yang lebih tinggi. Respons positif siswa kelas X terhadap Wordwall konsisten dengan prinsip tersebut, tercermin dari nilai ketuntasan yang berubah menjadi lebih baik. Dengan demikian, efektivitas Wordwall bukan semata pada konten, tetapi juga pada mekanisme pedagogis yang diterapkannya.

Dari perspektif kolaboratif, Wordwall dapat dihubungkan dengan konsep pembelajaran kolaboratif berbasis teknologi (CSCL), yang dianggap mereduksi kecemasan siswa dan meningkatkan partisipasi. Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa siswa lebih nyaman mengerjakan soal dan berdiskusi, yang sejalan dengan penelitian Wulandari, yang mengungkap praktik CSCL melalui platform digital membawa dampak positif signifikan terhadap interaksi kelas. Dalam hal pengukuran hasil belajar, keunggulan Wordwall dalam memberikan umpan balik cepat dan evaluasi otomatis menurut Fakhruddin, Firdaus, & Mauludiyah, (2021) dan Hussain & Fahmi, (2024) juga mendukung keefektifan media ini. Peningkatan nilai rata-rata yang drastis ditunjang oleh kemampuan platform ini dalam memotivasi siswa melalui skor dan ranking real-time, sebagaimana dianalisis dalam penelitian mereka.

Selain itu, penelitian yang dikompilasi oleh Dhiya Rahma, Nada Nupus Ihwani, & Nadila Sofia Hidayat, (2024) dan Iskandar et al., (2023) menegaskan bahwa media interaktif digital efektif meningkatkan hasil akademik siswa. Data penelitian ini konsisten dengan rekomendasi mereka, karena adanya peningkatan substansial dari segi kuantitas siswa tuntas serta kualitas pemahaman materi bahasa Arab.

Adopsi Wordwall juga mencerminkan prinsip active learning, di mana siswa berperan aktif dalam pembelajaran melalui eksplorasi, refleksi, dan interaksi langsung. Rachmawati & Bonde, (2022) menyatakan bahwa active learning berbasis teknologi membawa perubahan dramatis dalam pemahaman konsep, yang terlihat dalam perubahan nilai selama dua siklus penelitian. Lebih jauh lagi, Self-Determination Theory menjelaskan

bahwa elemen motivasional seperti kompetisi, otonomi, dan feedback yang paling tepat ditemukan dalam Wordwall mendorong peningkatan motivasi intrinsik siswa (Luria, Shalom, & Levy, 2021; Ryan et al., 2023; Zhou & Zhang, 2024). Peningkatan signifikan dari ketuntasan rendah ke tingkat yang tinggi selaras dengan teori tersebut.

Efektivitas metode pembelajaran aktif yang kemudian dikembangkan ke ranah pembelajaran bahasa asing melalui teknologi terbukti sangat membantu dalam meningkatkan instruksi belajar (Ali, Maniboey, Megawati, Djarwo, & Listiani, 2024). Dalam konteks ini, media interaktif seperti Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, melainkan sebagai katalisator yang mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih dinamis dan partisipatif. Skor hasil belajar yang meningkat signifikan dan partisipasi siswa yang melonjak selama dua siklus tindakan menunjukkan bahwa Wordwall bukan sekadar media visual, tetapi instrumen pedagogis yang efektif untuk membangun keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa (Arsyad, 2024; Mayanda, Yennita, & Islami, 2024; Nadila, Hikmah, Pandiangan, & Mas'ud, 2025). Dengan demikian, Wordwall dapat disebut sebagai pemicu nyata dalam transformasi hasil belajar, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Arab di era digital.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat kajian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas Wordwall dan media game edukatif lainnya dalam pembelajaran bahasa—dari jenjang SD/SMP hingga SMA. Hasilnya membuktikan bahwa media ini memenuhi kriteria pedagogis dan praktis yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran abad ke-21 dan layak direkomendasikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Arab.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui dua siklus tindakan kelas, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran Bahasa Arab berbasis game edukatif Wordwall efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas X F SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Hasil observasi menunjukkan peningkatan skor aktivitas siswa dari pra-siklus sebesar 5 (kategori “tidak baik”) menjadi 14.5 pada siklus II (kategori “sangat baik”). Peningkatan juga terlihat dari segi hasil belajar, di mana rata-rata nilai siswa naik dari 59 menjadi 87, dan ketuntasan belajar meningkat dari 24% menjadi 92%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Sebagai tindak lanjut dari temuan tersebut, peneliti merekomendasikan agar guru Bahasa Arab, khususnya di tingkat SMA, mulai mengintegrasikan media digital berbasis permainan seperti Wordwall dalam proses pembelajaran. Media ini tidak hanya memperkaya variasi metode pengajaran, tetapi juga mampu menumbuhkan minat, konsentrasi, dan motivasi belajar siswa. Selain itu, sekolah juga diharapkan mendukung penggunaan teknologi pendidikan dengan menyediakan sarana dan pelatihan yang memadai bagi guru. Penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi pengembangan inovasi pembelajaran serupa pada mata pelajaran lain, serta sebagai pijakan untuk studi lanjutan yang mengeksplorasi efektivitas Wordwall dalam keterampilan berbahasa Arab yang lebih spesifik, seperti qirā'ah, kalām, atau tarjama.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianiingsih, B. I., Azizah, N. L., & Sanah, S. (2025). Characteristics of Arabic Language Learning in Indonesia Era 4.0 Characteristics of Arabic Language Learning in Indonesia Era 4.0. *Mantiqu Tayr: Journal of Arabic Language*, 5(1), 1–23.
- Al Yamin, D. L. (2023). Bahasa Arab Sebagai Identitas Budaya Islam dan Pemersatu Keberagaman Suku. *Ta'limi | Journal of Arabic Education and Arabic Studies*, 2(1), 73–86. <https://doi.org/10.53038/tlmi.v2i1.60>
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arsyad, M. (2024). Harnessing Wordwall for Enhanced Vocabulary Acquisition and Engagement in Non-Formal Elementary Education. *Journal of Languages and Language Teaching*, 12(4), 2064. <https://doi.org/10.33394/joltt.v12i4.12020>
- Balla, E. (2023). Teacher Centered Method Vs Student Centered Method of Teaching in Teaching English: Critical Study. *Interdisciplinary Journal of Research and Development*, 10(3), 60. <https://doi.org/10.56345/ijrdv10n309>
- Cabrera-Solano, P. (2022). Game-Based Learning in Higher Education: The Pedagogical Effect of Genially Games in English as a Foreign Language Instruction. *International Journal of Educational Methodology*, 8(4), 719–729. <https://doi.org/10.12973/ijem.8.4.719>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Dhiya Rahma, Nada Nupus Ihwani, & Nadila Sofia Hidayat. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ENGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 4(2), 12–21. <https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.13298>
- Fakhruddin, A. A., Firdaus, M., & Mauludiyah, L. (2021). Wordwall Application as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students. *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, 5(2), 217. <https://doi.org/10.29240/jba.v5i2.2773>
- Haris, M., Yuliana, & Fauziah, I. (2020). Penggunaan Game Edukasi dalam Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 45–58.
- Harni, Arif, nur cholis, Mudrika, & Eptasari. (2024). Pemanfaatan Wordwall dalam Pembelajaran Blended Learning. *IJIER: Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 1(2), 161–168. Retrieved from <https://ssed.or.id/journal/ijier> ISSN
- Hussain, & Fahmi. (2024). Effectiveness of Wordwall in Arabic Vocabulary Mastery at MTs Al-Muddatsiriyah. *Alfusha Journal*, 12(3), 78–92.
- Ibnu, B. T. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Dwi, F., Ani, N., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Pendidikan Indonesia PENDAHULUAN Membangun bangsa yang lebih maju dan meningkatkan standar hidup bagi masyarakat sebag. *Guru Kita*, 7(3), 557–566.
- Kurniawati, E. (2021). Efektivitas Media Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 9(2), 110–119.
- Lazuardi, A. M., & Syarif Muhammad Syaheed. (2024). Enhancing Arabic Language Proficiency through Interactive Learning Programs. *Lahjatuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 89–102. <https://doi.org/10.38073/lahjatuna.v4i2.2584>

- Lexy J. Moleong. (2001). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Luria, E., Shalom, M., & Levy, D. A. (2021). Cognitive Neuroscience Perspectives on Motivation and Learning: Revisiting <sc>Self-Determination</sc> Theory. *Mind, Brain, and Education*, 15(1), 5–17. <https://doi.org/10.1111/mbe.12275>
- Mahmud, M. (2017). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mardiyah, A., & Sofa, A. R. (2025). Strategi Pengembangan Mufradat Bahasa Arab dalam Pembelajaran Kontemporer. *Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(2), 364–373.
- Mayanda, I., Yennita, Y., & Islami, N. (2024). Effect of Wordwall-Assisted Brain-Based Learning to Cognitive Learning Outcomes on Optical Equipment Material. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(1), 261–269. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i1.5518>
- Mega Primaningtyas, C. E. S. (2019). Urgensi Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam di Era Revolusi Industri 4.0. *SALIHA: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2). Retrieved from <https://doi.org/10.1186/s12889-021-12260-z%0Ahttps://doi.org/10.1186/s12889-022-13062-7%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.cegh.2021.100907%0Ahttp://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/jnursing%0Ahttps://ejurnal.poltekkes-tjk.ac.id/index.php/JKEP/article/view/355%0Ahttp://p>
- Nadila, A. D., Hikmah, N., Pandiangan, A. P. B., & Mas' ud, M. A. (2025). Penggunaan Media Digital terhadap Hasil Belajar PAI di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Sangatta Utara. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(02), 360–371.
- Nadlirotul Khususniya, E., & Syafi'i. (2024). Analisis Perkembangan Kosakata Bahasa Arab Modern: Peluang, Tantangan dan Strategi dalam Pembelajaran di Era Digital. *Lisan An Nathiq: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 6(2), 118–136. Retrieved from <https://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/LAN/article/view/6136/3907>
- Nanda, K., Pendidikan, P., Biasa, L., & Masitoh, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall Dalam Peningkatan Vocabulary Family Member Pada Disabilitas Rungu. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 02(2), 1–19.
- Pane, A. (2018). Bahasa Arab Sebagai Alat Komunikasi Agama Islam. *Jurnal Pengembangan Ilmu Komunikasi Dan Sosial*, 2(1), 77–88.
- Rachmawati, & Bonde. (2022). Active Learning Through EdTech in Secondary Schools. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), 55–70.
- Rahmah, N. (2018). Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, 6(2), 145–158.
- Ryan, R. M., Duineveld, J. J., Domenico, S. I. Di, Ryan, W. S., Steward, B. A., & Bradshaw, E. L. (2023). A meta-review of meta-analytic findings evaluating self-determination theory. *Psychological Bulletin*, 1–102. Retrieved from <https://orcid.org/0000-0001-7137-7364>
- Shandilia, C., Ambawani, L., Meista, T., Kusuma, M., Fauziati, E., Haryanto, S., & Supriyoko, A. (2024). Perspektif Connectivisme Terhadap Penggunaan Media Gamifikasi Dalam Pembelajaran. *PROFICIO: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 636–644.
- Sugiara, L. R. (2025). Peningkatan Kemampuan Menulis Bahasa Arab pada Level A2 CEFR dengan Menggunakan Media Wordwall : Studi Kasus di Madrasah Tsanawiyah NW Sikur Lalu Rahmat Sugiara Amy Shelawah Mukhtarini Lalu Muhammad Salikurrahman Amrullah Pendahuluan Pengajaran bahasa sej. *Jurnal Ilmiah Al-Mashadir: Journal of Arabic Education and Literature*, 05, 79–105.
- Tang, K. H. D. (2023). Student-centered Approach in Teaching and Learning: What Does It Really Mean? *Acta Pedagogia Asiana*, 2(2), 72–83. <https://doi.org/10.53623/apga.v2i2.218>
- Wulandari, D. (2022a). Computer-Supported Collaborative Learning in Middle School Science. *Jurnal Media Pembelajaran*, 8(1), 34–42.
- Wulandari, D. (2022b). Pemanfaatan Wordwall dalam Pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Media Pembelajaran*, 8(1), 34–42.
- Yang, Y.-F., Goh, A. P. I., Hong, Y.-C., & Chen, N.-S. (2023). Primary school students' foreign

- language anxiety in collaborative and individual digital game-based learning. *Computer Assisted Language Learning*, 36(8), 1587–1607. <https://doi.org/10.1080/09588221.2021.2008979>
- Zhou, Z., & Zhang, Y. (2024). Intrinsic and Extrinsic Motivation in Distance Education: A Self-Determination Perspective. *American Journal of Distance Education*, 38(1), 51–64. <https://doi.org/10.1080/08923647.2023.2177032>
- Zohrabi, M., Torabi, M. A., & Baybourdiani, P. (2012). Teacher-centered and/or Student-centered Learning: English Language in Iran. *English Language and Literature Studies*, 2(3), 18–30. <https://doi.org/10.5539/ells.v2n3p18>