



Research Article

Peningkatan Penguasaan Mufrodad Bahasa Arab Melalui Media Game Interaktif Wordwall

Devy Habibi Muhammad¹, Alda Eky Nur K², Lailatul Izzah³, Nadiah Yusfi Nabilah⁴

1. Institut Ahmad Dahlan Probolinggo, Indonesia
E-mail: hbbmuch@gmail.com 
2. Institut Ahmad Dahlan Probolinggo, Indonesia
Email: aldaeyo3@gmail.com
3. Institut Ahmad Dahlan Probolinggo, Indonesia
Email: lailaizzah054@gmail.com
4. Institut Ahmad Dahlan Probolinggo, Indonesia
E-mail: nadiahjusfi34@gmail.com



Copyright © 2026 by Authors, Published by AL-AFKAR: Journal For Islamic Studies. This is an open access article under the CC BY License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

Received : October 25, 2025
Accepted : December 12, 2025

Revised : November 27, 2025
Available online : January 10, 2026

How to Cite: Devy Habibi Muhammad, Alda Eky Nur K, Lailatul Izzah, and Nadiah Yusfi Nabilah (2026) "Improving Arabic Vocabulary Mastery Through Interactive Wordwall Game Media", *al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 9(1), pp. 411-422. doi: 10.31943/afkarjournal.v9i1.2780.

Improving Arabic Vocabulary Mastery Through Interactive Wordwall Game Media

Abstract. This research aims to improve the mastery of Arabic vocabulary through the use of the interactive game media WordWall at SMP Muhammadiyah 3 Gending, Probolinggo Regency. The research method used is Participatory Action Research (PAR) with 17 eighth-grade students as the research subjects. This research was conducted in two stages, namely the pre-cycle and cycle 1, with measurements of learning outcomes before and after the use of WordWall. The research results show that before the use of WordWall media, the percentage of students achieving mastery was 82%, while after implementation it increased to 100%. This improvement reflects the effectiveness of using WordWall in facilitating students' understanding and memorization of vocabulary, while also enhancing their motivation and engagement in learning. In conclusion, the use of WordWall media has proven to be an innovative and effective method in improving Arabic vocabulary mastery. The implementation of technology in language learning can help students achieve better learning outcomes, as well as create a more engaging and interactive learning experience.

Keywords: Vocabulary, Game, WordWall

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab melalui penggunaan media permainan interaktif WordWall di SMP Muhammadiyah 3 Gending, Kabupaten Probolinggo. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan 17 siswa kelas delapan sebagai subjek penelitian. Penelitian ini dilakukan dalam dua tahap, yaitu pra-siklus dan siklus 1, dengan pengukuran hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan WordWall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media WordWall, persentase siswa yang mencapai penguasaan adalah 82%, sementara setelah penerapan meningkat menjadi 100%. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas penggunaan WordWall dalam memfasilitasi pemahaman dan penghafalan kosakata siswa, sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Kesimpulannya, penggunaan media WordWall telah terbukti menjadi metode yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Penerapan teknologi dalam pembelajaran bahasa dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Kata Kunci: Kosakata, Game, WordWall

PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa yang penting dipelajari di berbagai lembaga pendidikan, terutama di negara-negara dengan mayoritas penduduk Muslim, karena erat kaitannya dengan studi agama Islam dan pemahaman literatur keagamaan (Firdaus & Hafidah, 2020). Namun, dalam proses pembelajaran Bahasa Arab, penguasaan kosakata atau *mufrodat* sering kali menjadi hambatan besar bagi siswa.

Mufrodat adalah aspek krusial dalam pembelajaran bahasa, karena melalui penguasaan kosakata yang baik, siswa dapat menyusun kalimat yang benar, memahami teks, serta berkomunikasi dengan lancar. Mufrodat, atau kosakata, adalah aspek penting dalam pembelajaran bahasa, terutama dalam konteks memperoleh kemahiran dalam bahasa Arab. Penguasaan mufrodat sangat penting untuk komunikasi yang efektif, karena hal ini membentuk dasar di mana keterampilan bahasa seperti berbicara, menulis, dan pemahaman dibangun. Penelitian menunjukkan bahwa pemahaman yang solid tentang kosakata secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa untuk berinteraksi dengan bahasa, memfasilitasi

komunikasi formal maupun informal (Jailani, 2021, 2022). Peran dasar kosakata ini menekankan pentingnya dalam pendidikan bahasa, karena secara langsung mempengaruhi kapasitas siswa untuk mengekspresikan ide dan memahami orang lain.

Selain itu, metode pengajaran yang inovatif telah terbukti meningkatkan perolehan mufrodat di kalangan siswa. Misalnya, penerapan model pembelajaran interaktif, seperti metode Tongkat Bicara, telah menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan kosakata siswa dan keterlibatan di kelas. (Habibah, 2023). Metode semacam itu tidak hanya meningkatkan retensi kosakata tetapi juga mendorong partisipasi aktif, yang sangat penting untuk pembelajaran bahasa. Efektivitas pendekatan-pendekatan ini menyoroti kebutuhan bagi pendidik untuk mengadopsi strategi pengajaran yang beragam yang sesuai dengan berbagai gaya belajar, sehingga mendorong lingkungan belajar yang lebih dinamis. (Ramlan dkk., 2023).

Selain itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran kosakata telah terbukti bermanfaat. Pengembangan alat pembelajaran multimedia telah divalidasi melalui studi yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan mufrodat siswa ketika menggunakan sumber daya ini. (Ramlan dkk., 2023). Alat-alat ini menyediakan cara yang interaktif dan menarik bagi para pelajar untuk berlatih kosakata, membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif. Hasil positif yang terkait dengan lingkungan pembelajaran yang ditingkatkan oleh teknologi semakin menekankan pentingnya kosakata dalam perolehan bahasa dan kebutuhan bagi pendidik untuk memanfaatkan alat-alat tersebut dalam praktik pengajaran mereka. (Ahmad & Karunia, 2022).

Dalam konteks ideal (*das sollen*), siswa diharapkan dapat menguasai sejumlah kosakata tertentu pada setiap jenjang pembelajaran. Namun, di lapangan, sering kali dijumpai bahwa kemampuan siswa dalam menghafal dan memahami *mufrodat* sangat bervariasi, bahkan banyak yang mengalami kesulitan. Hal ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara harapan dan kenyataan (*das sein*) di kelas.

Pembelajaran Bahasa Arab, khususnya dalam menguasai kosakata (*mufrodat*), sering menghadapi berbagai tantangan yang disebabkan oleh faktor internal maupun eksternal. Dari segi internal, kemampuan daya ingat siswa yang bervariasi dan perbedaan gaya belajar menjadi hambatan utama. Sebagian siswa lebih mudah memahami kosakata melalui metode visual atau kinestetik, sementara yang lain memerlukan pengulangan verbal yang lebih intensif. Motivasi belajar juga memegang peranan penting, di mana siswa yang kurang berminat cenderung enggan untuk menghafal atau mengulang materi yang telah diajarkan. Dari sisi eksternal, keterbatasan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan minimnya penggunaan alat bantu interaktif turut memengaruhi efektivitas proses pembelajaran. Banyak pengajar masih menggunakan metode hafalan konvensional tanpa memanfaatkan media atau teknik inovatif yang dapat membuat proses belajar lebih menarik dan efektif (Mahmudah et al., 2024)

Urgensi penguasaan kosakata dalam pembelajaran Bahasa Arab menuntut adanya inovasi dalam pendekatan pembelajaran untuk mengatasi berbagai hambatan tersebut. Salah satu solusi yang potensial adalah penggunaan media game interaktif,

seperti Word Wall, yang telah terbukti efektif dalam pembelajaran kosakata pada bahasa lain. Game interaktif ini mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan partisipasi aktif mereka selama proses pembelajaran. Media ini juga memungkinkan penyampaian materi kosakata secara terstruktur sekaligus menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat kosakata yang diajarkan.

Meskipun demikian, kajian yang secara spesifik mengevaluasi efektivitas game interaktif dalam pembelajaran mufrodat Bahasa Arab masih terbatas. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan WordWall sebagai media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan penguasaan mufrodat siswa. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan kosakata, tetapi juga pada aspek motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Keunggulan pendekatan ini terletak pada kemampuannya untuk memadukan teknologi dengan metode pembelajaran yang fleksibel, sehingga dapat disesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Selain itu, pendekatan berbasis teknologi ini relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini, di mana penggunaan media interaktif dapat meningkatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Dengan adanya inovasi ini, diharapkan proses pembelajaran kosakata tidak hanya menjadi lebih efisien tetapi juga mampu membangun motivasi belajar siswa yang lebih tinggi, sehingga memberikan dampak positif pada peningkatan kualitas pendidikan Bahasa Arab secara keseluruhan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode Participatory Action Research (PAR) untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media game interaktif Word Wall dalam meningkatkan penguasaan mufrodat bahasa Arab di SMP Muhammadiyah 3 Gending, Kabupaten Probolinggo. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 17 siswa, dengan pertimbangan bahwa para siswa telah memiliki dasar dalam pembelajaran Bahasa Arab dan membutuhkan metode inovatif untuk meningkatkan penguasaan mufrodat secara mendalam.

Metode ini dipilih karena memungkinkan analisis hasil pembelajaran secara sistematis dan objektif serta memberikan evaluasi komprehensif terhadap keberhasilan implementasi Word Wall dalam memperkuat pemahaman, daya ingat, serta penerapan kosakata bahasa Arab di kalangan peserta didik. Selain itu, Fleksibilitas ini sangat penting untuk memahami bagaimana berbagai variabel, seperti motivasi dan kecemasan, mempengaruhi akuisisi bahasa. (Chaika, 2023).

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pendekatan penelitian yang dilakukan oleh pendidik di lingkungan kelas dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui refleksi diri. Proses ini melibatkan serangkaian tindakan yang dirancang secara terstruktur, dilaksanakan secara sistematis, serta diulang dalam beberapa siklus guna mengevaluasi dan mengoptimalkan efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan (Utomo et al., 2024). Sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam memahami, menghafal, dan menerapkan mufrodat bahasa Arab melalui interaksi langsung dengan media game interaktif.

Penelitian ini mengumpulkan data kuantitatif melalui tes untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa serta data kualitatif melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memahami proses pembelajaran, yang dianalisis menggunakan metode sesuai karakteristik masing-masing data (Azizah, 2020). Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif untuk mengevaluasi sejauh mana penggunaan media Word Wall meningkatkan penguasaan mufrodat dan memotivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab. Pendekatan ini memberikan gambaran yang holistik mengenai efektivitas media Word Wall dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan metode pembelajaran mufrodat yang lebih inovatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Pra Siklus

Tahap pertama yaitu pra siklus, tindakan yang harus dilaksanakan oleh peneliti yaitu dengan mengumpulkan nama-nama peserta didik serta nilai peserta didik di dalam proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Arab tanpa menggunakan media Word Wall. Adapun beberapa langkah yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut.

a. Perencanaan

Tahapan ini, ada beberapa langkah yang dilakukan peneliti, yaitu sebagai berikut.:

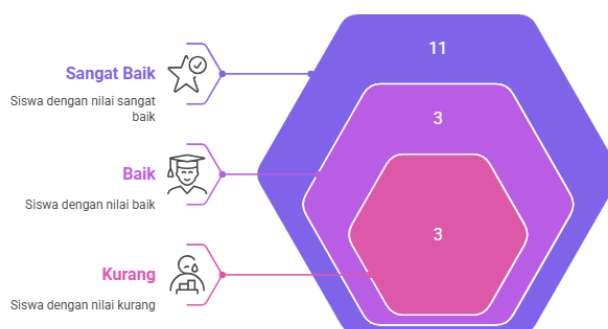
- 1) Peneliti menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).
- 2) Peneliti menyusun soal.
- 3) Peneliti menyediakan laman Wordwall

b. Tindakan

- 1) Peneliti menjelaskan mata pelajaran Bahasa Arab bab Olahraga
- 2) Peneliti memberikan soal kepada peserta didik.
- 3) Peneliti mengklarifikasi.
- 4) Peneliti menyampaikan cara penggunaan media word wall untuk pertemuan berikutnya
- 5) Peneliti menutup pembelajaran.

Berikut ini adalah nilai dari hasil belajar para siswa pada tahap pertama yang diambil dari nilai tahapan pra siklus.

Tabel I
Distribusi Status Penyelesaian Siswa



Tabel II
Presentase Hasil Penilaian Pra Siklus

Tingkatan	Jumlah Siswa	Rentang Nilai	Persentase	Tuntas/Tdk Tuntas
Sangat Baik	11	100	64%	Tuntas
Baik	3	80-99	18%	Tuntas
Cukup	-	70-79	0%	Tuntas
Kurang	3	0-69	18%	Tidak Tuntas
Jumlah	17	-	100%	-

c. Observasi

Dalam langkah ini, bisa dilihat bahwasannya peserta didik dinilai cukup berminat ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, dan banyak juga anak didik yang aktif mendengarkan serta dapat merespon dengan baik materi yang diberikan.

d. Refleksi

Dari table presentase penilaian pra siklus di atas, maka dapat diinterpretasikan bahwa ada 18% peserta didik tidak tercapai dan 82% sudah mencapai nilai yang maksimal. Maka pada siklus selanjutnya peneliti akan menggunakan media Word Wall didalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Tahap Siklus 1

Di tahap siklus 1 ini, dalam kegiatan belajar mengajar peneliti menggunakan metode diskusi. Adapun langka-langkah yang akan dilakukan pada Siklus ini yaitu sebagai berikut.

a. Perencanaan

Tahapan ini, ada beberapa langkah yang dilakukan peneliti, yaitu sebagai berikut.

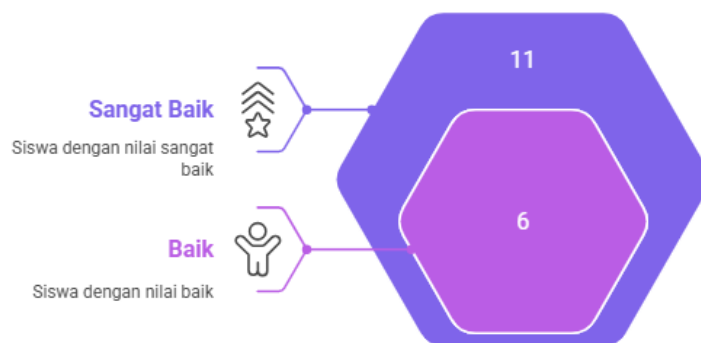
- 1) Peneliti menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran),
- 2) Peneliti menyusun soal,
- 3) Peneliti menyediakan laman WordWall

b. Tindakan

- 1) Peneliti menjelaskan mata pelajaran Bahasa Arab bab Olahraga
- 2) Peneliti memberikan link soal kepada peserta didik.
- 3) Peneliti mengklarifikasi.
- 4) Peneliti menutup pembelajaran.

Di bawah ini adalah nilai dari prestasi belajar siswa pada siklus pertama.

Tabel III
 Hasil Belajar Siklus 1 Menggunakan Media WordWall



Tabel IV
 Presentase Hasil Penilaian Siklus 1

Tingkatan	Jumlah Siswa	Rentang Nilai	Persentase	Tuntas/Tdk Tuntas
Sangat Baik	11	100	64%	Tuntas
Baik	6	80-99	36%	Tuntas
Cukup	-	70-79	-	-
Kurang	-	0-69	-	-
Jumlah	17		100%	-

c. Observasi

Dalam langkah ini, bisa dilihat bahwasannya peserta didik dinilai berminat ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, dan banyak juga anak didik yang aktif mendengarkan serta dapat merespon dengan baik materi yang diberikan. Sehingga peserta didik telah mencapai tingkat kemampuan menghafal yang maksimal dalam kegiatan belajar mengajar.

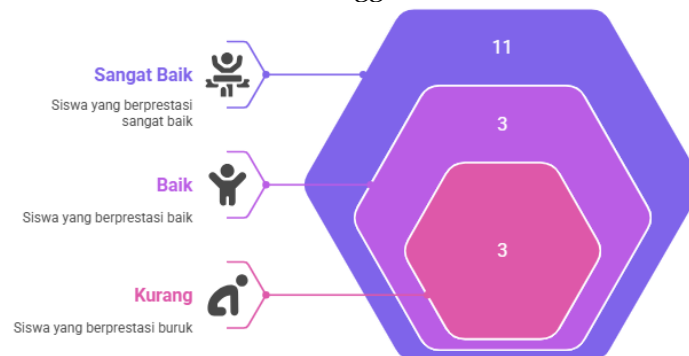
d. Refleksi

Berdasarkan tabel presentase penilai di atas pada tahap siklus 1 maka dapat dikatakan bahwa 17 peserta didik atau 100% dapat dikatakan tercapai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Word Wall dalam kegiatan belajar mengajar terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa arab untuk menghafal kosakata atau mufrodah di SMP Muhammadiyah 3 Gending.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dalam tahap penelitian tindakan kelas pada proses pembelajaran dengan penerapan metode Role Playing, diperoleh data mengenai perbandingan nilai hasil belajar peserta didik serta persentase pencapaian hasil belajar pada setiap siklus, yang disajikan sebagai berikut:

Tabel V
 Perbandingan Hasil Belajar
 Pra Siklus, dan Siklus 1 Penggunaan Media Word Wall



Tabel VI
 Presentase Perbandingan Hasil Belajar
 Prasiklus dan Siklus 1 Penggunaan Media Word Wall

Tingkatan	Jumlah Siswa	Presentase	Jumlah Siswa	Presentase
Sangat Baik	11	64%	11	64%
Baik	3	18%	6	36%
Cukup	-	0%	-	-
Kurang	3	18%	-	-

Berdasarkan data yang tertera dalam tabel, dapat disimpulkan bahwa setiap siklus mengalami peningkatan nilai peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media Word Wall efektif dalam meningkatkan hasil belajar penguasaan mufradat Bahasa Arab. Peningkatan tersebut dapat diamati melalui perbandingan nilai antara tahap pra-siklus dan siklus 1. Implementasi metode ini berkontribusi secara signifikan dalam membantu guru mata pelajaran Bahasa Arab meningkatkan penguasaan kosakata siswa serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Media Wordwall didefinisikan sebagai aplikasi berbasis web yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran interaktif melalui berbagai fitur gamifikasi. Aplikasi ini memungkinkan pendidik untuk membuat beragam sumber daya pendidikan seperti kuis, permainan mencocokkan, pencarian kata, dan aktivitas menarik lainnya yang meningkatkan pengalaman belajar bagi siswa. Aplikasi ini ditandai dengan antarmuka yang ramah pengguna, yang memungkinkan guru untuk dengan mudah merancang dan mengimplementasikan konten pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan mengajar spesifik mereka (Rahmasari, 2022; Widyansih, 2023; Widyasari, 2024).

Fungsi utama Wordwall adalah untuk mempromosikan partisipasi aktif di antara siswa dengan mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam proses pembelajaran. Pendekatan gamifikasi ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan tetapi juga menumbuhkan lingkungan yang kondusif untuk perolehan pengetahuan. Penelitian menunjukkan bahwa fitur interaktif Wordwall, yang meliputi penggunaan warna, gambar, audio, dan animasi, berkontribusi secara

signifikan untuk mempertahankan minat dan motivasi siswa selama pelajaran (Akhiryani, 2023; Rahmasari, 2022; Widyasari, 2024). Aplikasi ini dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, dan telepon pintar, sehingga serbaguna untuk berbagai lingkungan pendidikan (Akhiryani, 2023; Widyasari, 2024). Selain itu, Wordwall berfungsi sebagai alat penilaian yang efektif, yang memungkinkan pendidik untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara dinamis. Penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar, karena mendorong siswa untuk terlibat dengan materi secara aktif daripada menerima informasi secara pasif (Ernasari, 2024; Hanafi, 2024; Nadhifa, 2024). Kemampuan platform untuk memberikan umpan balik langsung melalui kuis dan permainan interaktifnya semakin meningkatkan pengalaman belajar, menjadikannya sumber daya yang berharga baik di lingkungan pendidikan tradisional maupun daring (Aidah & Nurafni, 2022; Fatchiatuzahro, 2025). Singkatnya, media Wordwall adalah alat pendidikan komprehensif yang menggabungkan gamifikasi dengan strategi pembelajaran interaktif. Mendukung pendidik dalam membuat konten menarik yang tidak hanya membantu dalam retensi pengetahuan tetapi juga memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam perjalanan belajar mereka (Rahmasari, 2022; Ramadhani, 2024; Widyaningsih, 2023; Widyasari, 2024).

Penelitian menunjukkan bahwa dasar kosakata yang kuat sangat penting bagi siswa yang belajar bahasa Arab. Misalnya, Jailani menekankan bahwa penguasaan mufrodat yang memadai diperlukan bagi siswa untuk terlibat secara efektif dengan bahasa tersebut, karena hal itu meningkatkan keterampilan menulis, berbicara, dan komunikasi mereka secara keseluruhan (Jailani, 2021). Lebih jauh lagi, kemampuan memahami dan memanfaatkan mufrodat secara signifikan memengaruhi kemudahan peserta didik dalam menyelesaikan tugas bahasa yang lebih kompleks, seperti pemahaman bacaan dan penulisan ekspresif ("Penerapan metode running dictation untuk meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab di MI Mambaul Huda", 2023).

Lebih jauh lagi, tantangan yang dihadapi peserta didik dalam memperoleh mufrodat tidak dapat diabaikan. Berbagai penelitian menyoroti kendala seperti perbedaan tujuan pembelajaran, pengetahuan awal peserta didik, dan lingkungan belajar, yang dapat menghambat perolehan kosakata yang efektif (Jailani, 2022; Jailani & Widodo, 2021). Untuk mengatasi tantangan ini, metode pengajaran yang inovatif, seperti pemetaan pikiran dan aplikasi pembelajaran seluler, telah diusulkan untuk meningkatkan retensi dan penerapan kosakata (Ilmiah, 2024; Koderi et al., 2020). Strategi-strategi ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif, sehingga meningkatkan penguasaan mufrodat siswa dan, akibatnya, kemahiran mereka secara keseluruhan dalam bahasa Arab (Koderi dkk., 2020; Ramlan dkk., 2023). Sebagai kesimpulan, penguasaan mufrodat bukan sekadar latihan akademis; itu adalah aspek penting dari pembelajaran bahasa Arab yang memungkinkan siswa untuk berkomunikasi secara efektif dan terlibat dengan bahasa tersebut dengan cara yang bermakna. Integrasi strategi pengajaran yang efektif dan fokus pada pengembangan kosa kata sangat penting untuk menumbuhkan pemahaman yang lebih dalam tentang bahasa Arab, yang penting untuk keberhasilan

akademis dan aplikasi praktis dalam kehidupan sehari-hari (Akzam dkk., 2021; Fithriyah, 2020).

KESIMPULAN

Penggunaan media game interaktif *WordWall* secara signifikan meningkatkan penguasaan mufrodat (kosakata) bahasa Arab di SMP Muhammadiyah 3 Gending. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai siswa dari tahap pra-siklus ke siklus 1, di mana seluruh siswa mencapai ketuntasan setelah implementasi *WordWall*. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan efektivitas pemahaman, daya ingat, serta motivasi belajar siswa. Selain itu, *WordWall* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam penguasaan mufrodat, sangat direkomendasikan untuk diterapkan dalam lingkungan pendidikan guna meningkatkan hasil belajar serta keterlibatan aktif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Z., & Karunia, K. A. (2022). Khidmah Lughawiyah (Pembinaan Bahasa Arab) Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Di TKA/TPA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Formosa*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.55927/jpmf.v1i1.324>
- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di SDN Ciracas 05 Pagi. *Pionir Jurnal Pendidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
- Akhiryani, T. N. K. (2023). Online Nutritional Education Using Wordwall Game to Improve Knowledge Among Overweight and Obese Children in Palembang. *Ejournal Kedokteran Indonesia*, 202–213. <https://doi.org/10.23886/ejki.11.451.202-13>
- Akzam, I., Supriady, H., & Alfitri, A. (2021). Improve Arabic Language and Islamic Skills With BISA System to Arab Village. *Linguistics and Culture Review*, 5(S1), 624–632. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v5ns1.1447>
- Azizah, H. N. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall. *Alsuniyat*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v1i1.24212>
- Chaika, O. (2023). *Psycholinguistic Factors in Second Language Acquisition: Foreign Language Teaching via Coaching*. <https://doi.org/10.5772/intechopen.1003720>
- Ernasari, E. (2024). Pengaruh Penggunaan Assessment Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sma. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 13(3), 127. <https://doi.org/10.19184/jpf.v13i3.52616>
- Fatchiatuzahro. (2025). Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Maharah Kitabah Pada Mahasiswa PBA IUQI Bogor. *Mauriduna Journal of Islamic Studies*, 6(1), 138–155. <https://doi.org/10.37274/mauriduna.v6i1.1332>

- Firdaus, S., & Hafidah, S. (2020). Mnemonik : Solusi Kreatif untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosa Kata Bahasa Arab Siswi Madrasah Aliyah Nurul Jadid. *Palapa*, 8(1), 81–96. <https://doi.org/10.36088/palapa.v8i1.700>
- Fithriyah, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Arabic Domino Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Materi Mufrodat Siswa Kelas Iii Di Mi Al-Kautsar Lamongan. *At-Thullab Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 21. <https://doi.org/10.30736/atl.v2i1.196>
- Habibah, I. F. (2023). The Effect of Applying Talking Stick Type Learning Model in Mufrodat Learning. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(1), 141–147. <https://doi.org/10.32923/kjimp.v6i1.3389>
- Hanafi, H. (2024). Analysis of the Implementation of Wordwall Learning Media in Improving Elementary School Students' Science Learning Outcomes. *JPGSD*, 5(01), 46–54. <https://doi.org/10.37366/jpgsd.v5i01.4683>
- Ilmiah, N. K. (2024). Strategi Penerapan Metode Mind Mapping Dalam Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab. *Qismul Arab*, 2(02), 83–94. <https://doi.org/10.62730/qismularab.v2i02.52>
- Jailani, M. (2021). Developing Arabic Media Based on Brain-Based Learning: Improving Mufrodat in School. *Tadris Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 6(2), 349–361. <https://doi.org/10.24042/tadris.v6i2.9921>
- Jailani, M. (2022). Development of Arabic Learning Media Innovation From Neuroscience Perspective for Santri: Implications in the Development of Intellectual Property Rights in Islamic Boarding Schools. *Al-Ta Lim*, 29(2), 150–163. <https://doi.org/10.15548/jt.v29i2.734>
- Jailani, M., & Widodo, H. (2021). Implementation of the Use of Neuroscience-Based Arabic Learning Media on Students: A Case Study at Vocational High School Muhammadiyah 3 Yogyakarta. *Arabiyatuna Jurnal Bahasa Arab*, 5(2), 267. <https://doi.org/10.29240/jba.v5i2.3136>
- Koderi, a, Jatmiko, A., Kesuma, G. C., Prasetyo, D., Zuliana, E., & Tarbiyah. (2020). Developing Mobile Learning Media for Arabic Mufrodat Course for University Students During the Covid-19 Pandemic. *International Journal of Advanced Research*, 8(10), 272–278. <https://doi.org/10.21474/ijar01/11853>
- Koderi, K., Aridan, M., & Muslim, A. (2020). Pengembangan Mobile Learning Untuk Penguasaan Mufrodat Siswa MTs. *Arabiyatuna Jurnal Bahasa Arab*, 4(2), 265. <https://doi.org/10.29240/jba.v4i2.1769>
- Mahmudah, N. R., Sufian, M., Koderi, & Erlina. (2024). Peningkatan Penguasaan Mufrodat Melalui Metode As-Sam'iyah Asy-Syafawiyah di SD Islam Assuniyah Tulang Bawang Barat. *Tatsqify: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 35–47. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v5i1.10775>
- Nadhifa, S. (2024). The Use of Wordwall as a Medium for Evaluating Arabic Language Learning for Class Vii MTS Nahdhatul Wathan Diniyyah Islamiyyah Tebaban. *Al Mihwar*, 2(2), 13–25. <https://doi.org/10.47766/alnihwar.v2i2.2941>
- Rahmasari, R. (2022). The Influence of Utilizing Gamification Media Wordwall on the Improvement of Pancasila Education Learning Outcomes. *Qalamuna Jurnal Pendidikan Sosial Dan Agama*, 14(2), 671–684. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v14i2.3400>

- Ramadhani, T. P. L. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS. *Risoma*, 3(1), 108–115. <https://doi.org/10.62383/risoma.v3i1.539>
- Ramlan, R., Syahril, S., Kesuma, G. C., Erlina, E., & Aridan, M. (2023). Development of Softskill-Based Video Game Learning Media for Mufradat Mastery in Junior High School Learners. *Al Mi Yar Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 6(1), 301. <https://doi.org/10.35931/am.v6i1.1706>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.vii4.821>
- Widyaningsih, Y. (2023). *WordWall Application as an Interactive Learning Media in Mastering English Vocabulary at Elementary School*. 446–457. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-056-5_46
- Widyasari, D. (2024). Wordwall Media and Its Impact on Understanding Light Material in Class v Elementary School Science Subjects. *Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa*, 10(5), 2581–2585. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i5.7214>