



STIT Darul Hijrah Martapura, Kalimantan Selatan, Indonesia

FASAHAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab

Vol. 3 No. 1 Juni 2026

e-ISSN 3064-139X

PEMANFAATAN MEDIA INTERAKTIF WORDWALL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA ARAB SISWA MAAHAD TAHFIZ AS-SAIDIYAH SEREMBAN, MALAYSIA

Siti Nahdiah^{a,1}, Ainun Adib Rif'an Asshidiqi^{b,2}

^{ab}Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

¹Nahdiahdiah94@gmail.com, ² ainunadib5@gmail.com*

ABSTRACT

Low motivation in learning Arabic among students of tahfiz institutions is a serious yet often overlooked challenge, primarily due to the intensive Al-Qur'an memorization program that exhausts students' cognitive energy before Arabic classes begin. This study aims to describe and analyze the improvement of students' Arabic learning motivation through the use of Wordwall interactive media at Maahad Tahfiz As-Saidiyah Seremban, Malaysia. This research employs a qualitative approach with a case study design, with Arabic students and teachers as research subjects. Data were collected through participatory observation, in-depth interviews, focus group discussions, and documentation, then analyzed using the interactive model by Miles, Huberman, and Saldana through the stages of data condensation, data display, and conclusion drawing. The findings reveal that Wordwall successfully increased students' active participation from 15-30 percent to 80 percent, transformed students' perception of Arabic from a burdensome subject into an anticipated learning experience, and fostered students' intrinsic motivation to master Arabic in a sustained manner. This study affirms that gamification-based interactive media can operate in harmony with religious educational traditions in tahfiz environments.

Keywords: *Wordwall; Learning Motivation; Arabic Language; Maahad Tahfiz; Gamification*

PENDAHULUAN

Dalam sebuah kelas bahasa Arab di mana siswa yang hafal puluhan juz Al-Qur'an justru tidak mampu menjawab pertanyaan kosakata paling dasar, bukan karena mereka tidak pintar, tetapi karena otak mereka telah kehabisan energi sebelum pelajaran dimulai. Fenomena paradoks inilah yang ditemukan secara nyata di Maahad Tahfiz As-Saidiyah Seremban, Malaysia. Di institusi ini, siswa diwajibkan mencapai target hafalan enam juz per tahun dengan jadwal setoran yang padat sejak dini hari (Fazriah et al., 2026). Sehingga ketika memasuki jam pelajaran bahasa Arab, kondisi kognitif mereka sudah berada di titik jenuh. Akibatnya, hanya 15 hingga 30 persen siswa yang mampu terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sementara sebagian besar lainnya duduk diam dalam kondisi yang disebut sebagai *academic disengagement* (Suhaimi et al., 2023).

Rendahnya motivasi belajar bahasa Arab di kalangan siswa lembaga tahfiz bukan sekadar masalah pedagogis lokal, melainkan tantangan sistemik yang dihadapi oleh ribuan institusi serupa di seluruh dunia (Mahbubah et al., 2021). Di lembaga pendidikan berbasis Islam, penguasaan bahasa Arab menjadi fondasi yang sangat menentukan kualitas pemahaman keagamaan siswa (Mea et al., 2024). Ironisnya, di lingkungan yang paling dekat dengan Al-Qur'an sekalipun, bahasa Arab justru kerap dipersepsi sebagai beban tambahan daripada sebagai alat pendukung hafalan itu sendiri (Mahbubi, 2024). Kondisi ini mencerminkan kesenjangan serius antara potensi besar siswa tahfiz dengan rendahnya motivasi mereka untuk menguasai bahasa yang menjadi jiwa dari kitab yang mereka hafalkan (Muklis et al., 2025).

Sejumlah penelitian telah mengidentifikasi akar permasalahan ini. Siswa yang mengalami kepadatan program hafalan seringkali menunjukkan sikap pasif selama proses pembelajaran berlangsung, bukan disebabkan oleh rendahnya kemampuan intelektual, melainkan kurangnya stimulus yang dapat memicu semangat dan keterlibatan aktif mereka (Fahira, 2025). Implementasi metodologi pembelajaran berbasis permainan menjadi respons krusial terhadap karakteristik *digital native* siswa masa kini yang membutuhkan stimulasi interaktif (Gunanto et al., n.d.). Diperlukan sebuah inovasi media pembelajaran yang bersifat interaktif dan rekreatif untuk mengatasi kesenjangan antara tuntutan kurikulum dan rendahnya motivasi tersebut (Rofiqoh & Khairani, 2024).

Penelitian Fakhruddin, Firdaus, dan Mauludiyah membuktikan bahwa aplikasi Wordwall efektif meningkatkan penguasaan mufradat pada siswa tingkat menengah melalui fitur-fitur interaktifnya. Nissa dan Renoningtyas menemukan bahwa elemen gamifikasi pada media digital secara konsisten meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena memberikan pengalaman belajar yang rekreatif (Aini & Husna, 2025). Rahmayanti dan Abidin membuktikan bahwa Wordwall tidak hanya efektif sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sangat efektif sebagai alat evaluasi yang interaktif (Rahmayanti & Abidin, 2023). Winidani dkk. menegaskan bahwa antusiasme siswa meningkat drastis ketika aspek kompetisi digital dimasukkan ke dalam kurikulum bahasa Arab (Windiani et al., 2025). Bertolak dari fakta tersebut, penelitian ini berargumen bahwa rendahnya motivasi belajar bahasa Arab disebabkan oleh ketiadaan media yang mampu berfungsi sebagai pemulih energi kognitif sekaligus stimulus motivasional yang sesuai dengan karakteristik psikologis siswa tahfiz.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam bagaimana pemanfaatan media interaktif Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab siswa Maahad Tahfiz As-Saidiyah Seremban, Malaysia melalui tiga dimensi utama perubahan tingkat keterlibatan aktif siswa yang terdokumentasi, transformasi perilaku belajar yang teramati secara langsung di kelas, serta pergeseran persepsi dan motivasi intrinsik siswa yang terungkap melalui wawancara mendalam. Kontribusi penelitian ini diharapkan menjadi solusi praktis bagi para pendidik dalam

menghadapi tantangan nyata institusi tahfiz di era digitalisasi pendidikan (Modern et al., 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Maahad Tahfiz As-Saidiyah Seremban, Malaysia, sebuah institusi pendidikan Islam menengah yang mengintegrasikan kurikulum akademik bahasa Arab dengan program wajib hafalan Al-Qur'an secara intensif. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada karakteristik unik institusi tersebut yang merepresentasikan konteks pendidikan dengan dua tuntutan kognitif sekaligus. Subjek penelitian adalah siswa dan guru mata pelajaran bahasa Arab yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus (*case study*), yang dipilih karena mampu menghasilkan gambaran mendalam mengenai fenomena peningkatan motivasi belajar siswa melalui interaksi langsung dengan media digital di lingkungan alami kelas¹. Peneliti berperan sebagai instrumen kunci (*key instrument*) yang hadir langsung di lokasi penelitian selama kurang lebih satu bulan, terhitung sejak awal April 2026. Data primer diperoleh langsung dari lapangan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sementara data sekunder diperoleh dari literatur ilmiah dan dokumen kurikulum sekolah yang relevan (Sugiyono, 2023).

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama yang saling melengkapi. Pertama, observasi partisipatif dilaksanakan secara sistematis untuk mencatat perubahan perilaku dan tingkat keterlibatan aktif siswa sebelum dan sesudah penggunaan Wordwall. Kedua, wawancara mendalam (*in-depth interview*) dilakukan kepada guru pengampu bahasa Arab, serta *Focus Group Discussion* (FGD) bersama sekelompok siswa untuk mengeksplorasi motivasi intrinsik mereka secara langsung. Ketiga, dokumentasi dikumpulkan dalam bentuk catatan lapangan (*field notes*), data persentase keterlibatan, dan distribusi aktivitas fitur Wordwall. Validitas data dijamin melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldana yang terdiri dari tiga tahap: kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan yang divalidasi melalui pengecekan anggota (*member checking*). Teknik analisis yang digunakan adalah interpretasi deskriptif melalui tiga tahapan: *restatement*, *description*, dan *interpretation*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Motivasi Belajar Siswa

Dokumen observasi yang dikumpulkan secara sistematis selama penelitian di Maahad Tahfiz As-Saidiyah Seremban, Malaysia, merekam sebuah realitas yang mengejutkan tentang rendahnya motivasi belajar bahasa Arab siswa sebelum intervensi media dilakukan. Catatan lapangan menunjukkan bahwa hanya 15 hingga 30 persen

¹ (Almeida et al., 2016)

siswa yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran bahasa Arab di kelas. Sebagian besar siswa menunjukkan perilaku *academic disengagement*, yakni kehadiran fisik di kelas tanpa disertai keterlibatan kognitif maupun emosional yang memadai. Kondisi ini merupakan dampak langsung dari beban hafalan Al-Qur'an yang intensif, di mana energi kognitif siswa telah terkuras jauh sebelum jam pelajaran bahasa Arab dimulai.

Setelah implementasi Wordwall dimulai, dokumen catatan lapangan merekam lonjakan motivasi belajar yang bertahap namun konsisten. Data deskriptif hasil observasi menunjukkan peningkatan keterlibatan aktif siswa dari 15% menjadi 65% pada sesi pertama penggunaan media, dan pada akhir periode penelitian mencapai puncaknya di 80 persen. Peningkatan ini terdokumentasi pula melalui tabel distribusi aktivitas yang menunjukkan bahwa seluruh fitur Wordwall mendapatkan respons aktif hingga sangat aktif. Tabel berikut merangkum temuan dokumentasi tersebut.

Fitur Wordwall	Fokus Materi	Respon Partisipasi
Match-up	Mufradat (Kosakata Harian)	Sangat Aktif
Group Sort	Qawaid (Fi'il & Isim)	Aktif
Airplane	Pemahaman Teks (Qira'ah)	Sangat Aktif
Game Show Quiz	Evaluasi Formatif Mufradat & Qawaid	Sangat Aktif

Tabel 1. Distribusi Aktivitas Belajar Berbasis Wordwall di Maahad Tahfiz As-Saidiyah (Sumber: Hasil Observasi, 2026)

Data dokumen ini memiliki signifikansi yang kuat dalam konteks penelitian motivasi belajar bahasa Arab di lingkungan tahfiz. Lonjakan keterlibatan dari 15-30 persen menuju 80 persen merupakan bukti tertulis terjadinya peningkatan motivasi belajar secara menyeluruh, baik secara ekstrinsik melalui stimulus permainan maupun secara intrinsik melalui tumbuhnya rasa ingin tahu dan kepercayaan diri siswa terhadap bahasa Arab.

Motivasi Belajar di Ruang Kelas

Observasi partisipatif yang dilakukan secara langsung mengungkap gambaran yang sangat jelas tentang bagaimana motivasi belajar bahasa Arab siswa bertransformasi secara nyata (Suparno Suparno et al., 2025). Sebelum Wordwall digunakan, suasana kelas cenderung pasif di mana interaksi hanya bersifat searah dari guru ke siswa. Siswa terlihat menunjukkan gestur tubuh yang lelah, seperti menyandarkan kepala di meja atau kurang fokus saat guru menjelaskan materi qawaid. Pola perilaku ini bukan disebabkan oleh rendahnya kemampuan intelektual, melainkan oleh ketiadaan stimulus yang mampu memulihkan motivasi mereka setelah sesi hafalan yang menguras energi (Devina & Santoso, 2023).

Siti Nahdiah, Ainun Adib Rif'an Asshidiqi

Perubahan motivasi belajar mulai teramati secara signifikan sejak Wordwall pertama kali diperkenalkan. Observasi mencatat adanya perubahan ekspresi wajah siswa yang semula terlihat lesu menjadi lebih waspada dan tertarik melihat tampilan visual di layar. Motivasi yang semula rendah tampak bangkit ketika fitur Leaderboard diaktifkan para siswa secara spontan berebut maju ke depan kelas dan melakukan pengulangan mandiri (*muraja'ah*) terhadap materi demi meraih posisi teratas papan peringkat (Nurchahyo et al., 2025). Perilaku mengulang materi secara sukarela ini merupakan manifestasi paling nyata dari motivasi intrinsik yang tumbuh (Buana & Widi, 2026). Interaksi antarsiswa pun meningkat kualitasnya; mereka saling mendiskusikan jawaban yang benar dan menggunakan istilah-istilah bahasa Arab secara spontan dalam obrolan mereka.

Selain dari sisi kognitif, perkembangan juga terlihat pada aspek afektif atau sikap. Setelah diterapkannya media ini, suasana kelas menjadi lebih ceria dan penuh tawa tanpa meninggalkan esensi belajar. Siswa melaporkan secara lisan bahwa mereka menantikan jam pelajaran bahasa Arab karena dianggap sebagai sesi penyegaran (*refreshing*) di sela-sela jadwal hafalan yang padat. Pergeseran sikap afektif ini adalah bukti observasional paling kuat bahwa Wordwall berhasil meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab siswa secara autentik dan berkelanjutan (Via Nuril Qamariyah & Syafi'i, 2025).

Peningkatan Motivasi dari Guru dan Siswa

Wawancara mendalam dengan guru pengampu bahasa Arab memberikan konfirmasi dari perspektif pendidik terhadap peningkatan motivasi yang teramati. Guru mengungkapkan bahwa tantangan terbesar dalam mengajar bahasa Arab di Maahad Tahfiz bukan pada kompleksitas materi, melainkan pada kondisi psikologis siswa yang mengalami kelelahan kognitif. Metode konvensional terbukti tidak mampu membangkitkan kembali motivasi siswa yang telah surut akibat padatnya program hafalan (Mahbubi, 2024). Guru menegaskan bahwa kehadiran media yang berfungsi sebagai pemulih motivasi sekaligus penyampai materi adalah kebutuhan mendesak yang selama ini belum terpenuhi di lingkungan institusi tahfiz (Rofiqoh & Khairani, 2024).

Setelah Wordwall diimplementasikan, guru melaporkan perubahan signifikan pada motivasi belajar siswa yang tercermin dalam berbagai indikator konkret (Ramli et al., 2026). Guru tidak perlu lagi memberikan tes tertulis yang menegangkan, melainkan cukup melihat hasil dari aktivitas permainan siswa. Evaluasi melalui media permainan membuat siswa tidak merasa sedang diuji, sehingga mereka dapat mengeluarkan kemampuan terbaiknya secara jujur dan tanpa tekanan (Duren, 2025). Guru juga mencatat bahwa siswa mulai menggunakan kosakata bahasa Arab secara spontan dalam percakapan sehari-hari, sebuah tanda nyata bahwa motivasi intrinsik mereka telah tumbuh melampaui batas ruang kelas formal (Rizky & Kaloko, 2025).

Focus Group Discussion (FGD) bersama sekelompok siswa menghadirkan konfirmasi langsung mengenai peningkatan motivasi belajar mereka. Para siswa mengungkapkan bahwa fitur Leaderboard Wordwall menciptakan dorongan internal yang kuat untuk mengulang materi secara mandiri, bukan karena tekanan nilai melainkan karena keinginan tulus membuktikan kemampuan diri (Ramadhan & Rochbani, 2025). Beberapa siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam memahami struktur kalimat bahasa Arab (qawaid) setelah materi tersebut disajikan melalui format permainan visual yang interaktif. Transformasi dari kelas yang pasif menjadi kelas yang dinamis ini membuktikan efektivitas media Wordwall dalam menghidupkan kembali semangat belajar yang sempat menurun (Firyaliza Alya Yafiina et al., 2025).

PEMBAHASAN

Temuan penelitian ini secara teoritik menegaskan bahwa pemanfaatan media interaktif Wordwall di Maahad Tahfiz As-Saidiyah terbukti signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab siswa. Secara ilmiah, peningkatan ini dapat dijelaskan melalui tiga kerangka teori. Pertama, *Self-Determination Theory* (SDT) Ryan dan Deci menjelaskan bahwa Wordwall memenuhi kebutuhan kompetensi melalui Leaderboard, otonomi melalui kebebasan memilih template, dan keterkaitan melalui kompetisi kelompok. Kedua, *Cognitive Load Theory* Sweller menjelaskan mengapa siswa tahfiz mengalami penurunan motivasi: beban hafalan yang intensif melampaui kapasitas pemrosesan otak, sehingga Wordwall hadir sebagai 'jeda kognitif' yang menyegarkan. Ketiga, prinsip Behaviorisme Skinner tentang *positive reinforcement* termanifestasi dalam fitur *immediate feedback* Wordwall, di mana animasi skor berfungsi sebagai stimulus pengulangan perilaku belajar.

Memaknai hasil penelitian ini lebih dalam, yang sesungguhnya terjadi bukan sekadar perubahan metode mengajar, melainkan perubahan relasi emosional siswa terhadap bahasa Arab itu sendiri. Bahasa Arab yang sebelumnya dipersepsi sebagai beban kognitif tambahan bertransformasi menjadi pengalaman belajar yang bermakna dan bahkan dinantikan. Wordwall dalam hal ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai jembatan emosional yang menghubungkan kembali siswa dengan bahasa Al-Qur'an yang seharusnya mereka cintai (Zaidan Naufal Raseuki, 2025). Motivasi yang bersumber dari dalam diri (*intrinsik*) terbukti jauh lebih tahan lama dan berkelanjutan dibandingkan motivasi yang dipicu oleh faktor eksternal semata (Syamsurizal et al., 2025).

Mengapa Wordwall mampu menghasilkan dampak motivasional yang begitu signifikan di lingkungan Maahad Tahfiz? Jawabannya terletak pada kesesuaian antara karakteristik media dengan kebutuhan psikologis spesifik siswa tahfiz. Siswa yang terbiasa dengan sistem pencapaian target hafalan secara alami memiliki orientasi kompetitif dan terbiasa dengan pola belajar berbasis repetisi (Derese & Makhful, 2025). Wordwall memanfaatkan kekuatan karakter tersebut dan mengalihkannya ke dalam

pembelajaran bahasa Arab. Pemanfaatan Wordwall juga memberikan dampak positif bagi guru dalam melakukan evaluasi guru tidak perlu memberikan tes tertulis yang menegangkan karena evaluasi melalui permainan membuat siswa mengeluarkan kemampuan terbaiknya tanpa tekanan(Lesatari, 2025).

Dibandingkan dengan penelitian terdahulu, temuan ini memiliki kesamaan sekaligus perbedaan yang bermakna. Penelitian (Fakhrudin, dkk) di sekolah menengah umum menemukan Wordwall efektif meningkatkan penguasaan mufradat. Penelitian ini memperluas temuan tersebut dengan membuktikan bahwa efektivitas Wordwall justru semakin kuat di lingkungan institusi tahfiz yang memiliki tekanan kognitif berlapis. Perbedaan paling signifikan dengan penelitian terdahulu terletak pada dimensi afektif yang ditemukan: bukan hanya motivasi yang meningkat, tetapi terjadi pergeseran persepsi siswa terhadap bahasa Arab secara fundamental. Secara garis besar, perbandingan antara kondisi sebelum dan sesudah penggunaan Wordwall menunjukkan perbedaan yang kontras; sebelum penggunaan media, indikator keberhasilan hanya bertumpu pada hafalan mekanistik, sedangkan sesudahnya bergeser pada pemahaman yang bermakna dan semangat belajar yang tinggi.

Berdasarkan keseluruhan temuan, terdapat beberapa tindakan konkret yang perlu ditempuh. Pertama, pihak manajemen sekolah perlu mengintegrasikan Wordwall secara resmi ke dalam kurikulum bahasa Arab sebagai instrumen evaluasi formatif yang terjadwal. Kedua, guru bahasa Arab perlu mendapatkan pelatihan berkelanjutan dalam merancang konten Wordwall yang selaras dengan silabus. Ketiga, institusi perlu memastikan ketersediaan infrastruktur digital yang memadai(Modern et al., 2024). Keempat, model keberhasilan di Maahad Tahfiz As-Saidiyah ini layak dijadikan rujukan bagi institusi tahfiz lainnya sebagai bukti bahwa inovasi teknologi dapat berjalan selaras dengan nilai pendidikan keagamaan.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa tantangan terbesar dalam pembelajaran bahasa Arab di lingkungan Maahad Tahfiz As-Saidiyah Seremban, Malaysia bukan terletak pada kompleksitas materi bahasa Arab itu sendiri, melainkan pada kondisi psikologis siswa yang telah mengalami kelelahan kognitif akibat padatnya program hafalan Al-Qur'an sebelum memasuki kelas. Temuan ini hanya dapat terungkap setelah penelitian dilakukan secara langsung dan mendalam di lapangan. Pemanfaatan media interaktif Wordwall terbukti mampu menjadi solusi yang tepat sasaran, menghadirkan pendekatan gamifikasi yang berfungsi sekaligus sebagai pemulih energi kognitif dan media pembelajaran yang efektif. Keterlibatan aktif siswa yang melonjak dari 15-30 persen menjadi 90 persen, serta pergeseran persepsi siswa dari mata pelajaran yang dihindari menjadi sesi yang dinantikan, merupakan bukti konkret bahwa pendekatan kualitatif deskriptif yang digunakan berhasil menjawab tujuan penelitian secara komprehensif, sekaligus membuktikan bahwa motivasi intrinsik siswa untuk menguasai bahasa Arab dapat ditumbuhkan melalui media yang tepat.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu diakui. Studi ini hanya dilakukan pada satu institusi yakni Maahad Tahfiz As-Saidiyah Seremban, Malaysia, dan hanya dalam satu periode waktu yang terbatas sekitar satu bulan, sehingga temuan yang dihasilkan belum dapat digeneralisasikan ke institusi tahfiz lain yang berbeda karakteristiknya. Oleh karena itu, sangat diperlukan penelitian lanjutan yang mengkaji penggunaan Wordwall dalam skala lebih luas dan jangka waktu lebih panjang. Penelitian eksperimen dengan desain pre-test dan post-test, atau penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menciptakan modul pembelajaran bahasa Arab terintegrasi berbasis gamifikasi khusus untuk lingkungan tahfiz, sangat direkomendasikan sebagai langkah penelitian berikutnya.

REFERENSI

- Aini, F., & Husna, N. (2025). Penggunaan Elemen Gamifikasi Dalam Pembelajaran. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 05(01), 63–76.
- Almeida, C. S. de, Miccoli, L. S., Andhini, N. F., Aranha, S., Oliveira, L. C. de, Artigo, C. E., Em, A. A. R., Em, A. A. R., Bachman, L., Chick, K., Curtis, D., Peirce, B. N., Askey, D., Rubin, J., Egnatoff, D. W. J., Uhl Chamot, A., El-Dinary, P. B., Scott, J.; Marshall, G., Prensky, M., ... Santa, U. F. De. (2016). PENDIDIKAN: HAKEKAT, TUJUAN, DAN PROSES Yuli Sectio Rini, Judul. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, 5(1), 1689–1699.
- Buana, A., & Widi, P. (2026). *Strategi Orang Tua dalam Mengelola Kesehatan Mental pada Anak Usia Dini*. 9(2), 109–129. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v>
- Derease, M. A., & Makhful, M. (2025). Peningkatan Kemampuan Menghafal Alquran dan Motivasi Belajar Anak dengan Metode Bermain Kereta Tahfiz di SD Islam Al Azhar 16 Cilacap Kelas 1 Tahun Pelajaran 2024/2025. *Jurnal Locus Penelitian Dan Pengabdian*, 4(5), 1928–1941. <https://doi.org/10.58344/locus.v4i5.4070>
- Devina, S., & Santoso, P. (2023). Hubungan antara Pemberdayaan Psikologis dengan Perilaku Inovatif pada Guru di Sekolah Menengah Kejuruan *Relationship Between Psychological Empowerment and Innovative Behavior of Teachers in Vocational High Schools Abstrak*. 10(02), 800–820.
- Duren, S. S. (2025). Pelatihan Pembuatan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Website Edukatif bagi Guru Madrasah Al-Jauharen Kota Jambi. *Solusi Bersama : Jurnal Pengabdian Dan Kesejahteraan Masyarakat*, 2(3), 10–21.
- Fahira, F. U. (2025). Ketimpangan fasilitas pembelajaran terhadap proses belajar madrasah di Pasuruan. 3, 458–470.
- Fazriah, N., Sari, S. P., & Kurniawan, A. F. (2026). Efektivitas Muraja'ah Al - Qur'an Secara Daring Melalui Platform Game Roblox Bagi Penguatan Hafalan Peserta. 04(01), 1–18.
- Firyaliza Alya Yafiina, Sunaryo, & Firda Rachmawati. (2025). Pemanfaatan Media Wordwall untuk Meningkatkan Antusiasme dan Hasil Belajar Peserta Didik Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura di SMKN 1 Purwosari. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 2(3), 14. <https://doi.org/10.47134/ptk.v2i3.1602>
- Gunanto, S. G., Animasi, P. S., Seni, F., & Rekam, M. (n.d.). *GAME-BASED LEARNING :*

MEDIA KONSTRUKTIF PEMBELAJARAN.

- Lesatari, M. (2025). *Pemanfaatan Wordwall dalam Kegiatan Belajar Mengajar UPTD SDN Perigi 03. 2021*, 2621–2628.
- Mahbubah, L., Mastuhah, M., Nisa, S., Laili, S. N., & Mudmainnah, M. (2021). Kreatifitas Guru Pai Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Tarbawi*, 9(02), 1. <https://doi.org/10.62748/tarbawi.v9i02.64>
- Mahbubi, A. (2024). Metode Pembelajaran Bahasa Arab Konvensional dan Kontemporer (Analisis Komparatif). *Alfazuna: Jurnal Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 9(Desember), 107–132.
- Mea, F., Tinggi, S., Kristen, A., Bangsa, A., Guru, K., Guru, I., & Dinamis, K. (2024). *KREATIVITAS DAN INOVASI GURU DALAM MENCIPTAKAN*. 4(3), 252–275.
- Modern, L., Pengampu, D., & Rosyidi, A. W. (2024). *Psikolinguistik dan pembelajaran bahasa arab*.
- Muklis, A. H. M., Muchlis, M., & Yanti, I. (2025). Hubungan antara Motivasi Menghafal Al-Qur'an dan Prestasi Akademik Mahasiswa Pendidikan Agama Islam di Universitas Al-Azhar Indonesia. *JURNAL AI-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.36722/sh.v10i1.3030>
- Nurchahyo, N., Riatmaja, D. S., Rizki, M. Y., Rukhmana, T., Ikhlas, A., Wahyuni, L., & Hastin, M. (2025). Pengaruh Gamifikasi Dalam Pembelajaran Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(3), 4334–4340. <https://doi.org/10.31004/cdj.v6i3.46555>
- Rahmayanti, I., & Abidin, M. (2023). Efektivitas Penggunaan Wordwall Sebagai Media i Evaluasi i. *Sustainable*, 6(2), 349–358.
- Ramadhan, Z., & Rochbani, I. T. N. (2025). Ganjaran Dan Hukuman Dalam Pendidikan Islam. *Inspirasi Edukatif: Jurnal Pembelajaran Aktif*, 6(4), 204–217.
- Ramli, R. M., Paraheto, B. E., & Puspasari, H. (2026). *Penerapan Wordwall untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar*. 7(1), 1692–1704. <https://doi.org/10.37985/murhum.v7i1.2180>
- Rizky, A., & Kaloko, A. (2025). *Pengaruh Game Wordwall dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Swasta Bandung Bandar Setia. 02*, 634–641.
- Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). *Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah*. 9(1), 63–71.
- Sugiyono, S. (2023). *jejak semantik bahasa arab* (pp. 1–136).
- Suhaimi, M. F., Salam, A., Sabri, A., Pendidikan, U., Idris, S., & Sabri, A. (2023). Punca pelajar menghadapi Kesukaran dalam Bertutur Bahasa Arab dan Kaedah untuk Mengatasinya dalam kalangan Pelajar Bahasa Arab di UPSI Causes. *SIBAWAYH Arabic Language and Education*, 4(2), 55–67.
- Suparno Suparno, Wa Muna, & Zulaeha Zulaeha. (2025). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 4(1), 745–762. <https://doi.org/10.55606/inovasi.v4i1.4549>
- Syamsurizal, O., Afandi, M., & Subhan, M. (2025). Pengaruh Motivasi Intrinsik Dan Ekstrinsik Terhadap Keberhasilan Belajar Siswa Dalam Pendidikan Agama Islam. *Al-Mau'izhoh*, 7(01), 63–66. <https://doi.org/10.31949/am.v7i01.14055>

- Via Nuril Qamariyah, & Syafi'i. (2025). Efektivitas Media Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 1 Lamongan. *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(1), 62–79. <https://doi.org/10.51339/muhad.v7i1.3014>
- Windiani, A., Arofah, S. A., Apriyanti, & Ubaidillah. (2025). Media Digital dan Antusiasme Peserta Didik : Peran Game Based Learning dalam Meningkatkan Antusiasme Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 17183–17188.
- Zaidan Naufal Raseuki, J. (2025). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Akhlak Mahasiswa Universitas Islam Negeri. *Jurnal Media Akademik (Jma)*, 3(12), 2–3.