

Analisis Kualitatif terhadap Penggunaan Media Digital Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Nur Aisyah¹, Isop Syafe'i²

UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia^{1,2}

2249010036@student.uinsgd.ac.id, isop.syafei@uinsgd.ac.id

Arabia (Vol. 04) (No. 01) 2026

DOI: -

e-ISSN : 3024-9341

<https://jurnal.iaibafa.ac.id/index.php/Arabia/>

ABSTRAK

Peserta didik umumnya membutuhkan media yang mengakomodasi gaya belajar variatif, menyediakan aktivitas kolaboratif, serta memberikan umpan balik langsung agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pola penggunaan Wordwall oleh guru dalam pembelajaran Bahasa Arab, menganalisis respons dan persepsi siswa terhadap media tersebut, menelaah dampaknya terhadap interaksi kelas, motivasi, dan penguasaan mufradāt, serta mengidentifikasi tantangan implementasi beserta strategi pemecahan agar pembelajaran berbasis gamifikasi berjalan optimal. Penelitian ini memakai pendekatan kualitatif deskriptif-interpretatif melalui observasi kelas, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk menelaah penggunaan Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Arab. Data dianalisis dengan model Miles, Huberman & Saldaña melalui reduksi, penyajian, serta verifikasi temuan guna memperoleh pemahaman holistik tentang dinamika pembelajaran dan persepsi peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Arab menunjukkan pola pedagogis terstruktur melalui apersepsi, latihan inti, dan asesmen formatif berbasis gamifikasi. Media ini meningkatkan interaksi kelas, motivasi belajar, dan retensi mufradāt melalui latihan berulang, kompetisi sehat, dan umpan balik real-time. Respons siswa sangat positif karena Wordwall dinilai menyenangkan, memudahkan hafalan, serta meningkatkan kepercayaan diri verbal. Meski terdapat kendala teknis dan manajerial, strategi adaptif guru memungkinkan implementasi tetap efektif dan berkelanjutan.

Kata kunci: Gamifikasi, Media Digital, Pembelajaran Bahasa Arab, Wordwall

ABSTRACT

Students generally need media that accommodates varied learning styles, provides collaborative activities, and provides direct feedback so that the learning process becomes more meaningful. This study aims to describe the pattern of Wordwall utilization by teachers in Arabic language instruction; analyze students' responses and perceptions toward the media; examine its effects on classroom interaction, learning motivation, and mastery of mufradāt; and identify implementation challenges along with problem-solving strategies to ensure optimal gamification-based learning. This research employed a qualitative descriptive-interpretive approach through classroom observation, in-depth interviews, and documentation

to explore the use of Wordwall in Arabic language learning. Data were analyzed using the Miles, Huberman & Saldaña interactive model through data reduction, display, and verification to obtain a holistic understanding of learning dynamics and learner perceptions. The findings reveal that Wordwall is integrated into a structured pedagogical pattern comprising the stages of apperception, core practice, and formative assessment based on gamification. This media enhances classroom interaction, learning motivation, and mufradāt retention through repetitive practice, healthy competition, and real-time feedback. Students' responses are highly positive as Wordwall is perceived as enjoyable, supportive of memorization, and capable of increasing verbal confidence. Although technical and managerial barriers exist, teachers' adaptive strategies ensure that Wordwall implementation remains effective and sustainable.

Keywords: Gamification, Digital Media, Arabic Language Learning, Wordwall

INTRODUCTION/ مقدمة / PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Arab pada konteks pendidikan formal masih menghadapi beragam persoalan metodologis dan pedagogis, terutama rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses belajar serta minimnya pemanfaatan media interaktif yang mampu mendukung kebutuhan belajar abad ke-21. Metode pengajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) kerap tidak mampu menstimulasi aktivitas kognitif dan afektif siswa secara optimal, sehingga pemahaman terhadap materi pokok—baik kosakata, struktur, maupun pemahaman teks—sering berkembang secara terbatas.¹ Peserta didik umumnya membutuhkan media yang mengakomodasi gaya belajar variatif, menyediakan aktivitas kolaboratif, serta memberikan umpan balik langsung agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Wordwall sebagai media digital berbasis gamifikasi menawarkan fasilitas pembelajaran dengan desain interaktif yang potensial meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pengalaman belajar siswa, namun bagaimana media ini bekerja secara kualitatif dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab masih memerlukan kajian yang lebih mendalam.²

Berbagai penelitian terdahulu menegaskan pentingnya integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran Bahasa menemukan bahwa media gamifikasi seperti Quizizz dan Wordwall mampu meningkatkan konsentrasi dan respons positif siswa terhadap tugas pembelajaran. platform berbasis permainan memberikan

¹ Aris Junaedi Abdilah dan Mohamad Zaka Al Farisi, "Systematic Literature Review: Problematika Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah," *Ukazh: Journal of Arabic Studies* 4, no. 1 (2023): 39–51, <https://doi.org/10.37274/ukazh.v4i1.744>.

² Fauzia Turohmah dkk., "Media pembelajaran Word Wall dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosa kata bahasa Arab," *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 14, no. 1 (2020): 13–19, <https://doi.org/10.32832/jpls.v14i1.3176>.

peluang bagi siswa untuk belajar dalam suasana kompetitif namun tetap kolaboratif, sehingga mendukung retensi materi secara lebih efektif. Lebih jauh, media digital interaktif dapat memperkuat pembelajaran adaptif, terutama pada materi yang membutuhkan pengulangan seperti *mufradāt* dan pola struktur bahasa. Penelitian-penelitian ini menunjukkan adanya kecenderungan positif bahwa teknologi gamifikasi mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar pada ranah Bahasa.³

Adapun penelitian yang berfokus khusus pada Wordwall menunjukkan hasil yang tidak kalah signifikan. Wordwall berperan dalam membangun motivasi intrinsik siswa melalui aktivitas permainan yang memberikan tantangan, penghargaan, serta umpan balik real time⁴. pada konteks madrasah mengungkap bahwa Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dan menitikberatkan pada hasil belajar, bukan pada dinamika proses pembelajaran, persepsi peserta didik, maupun interaksi pembelajaran yang sesungguhnya terjadi di kelas. Oleh karena itu, pemahaman mengenai pengalaman kualitatif penggunaan Wordwall masih belum diulas secara mendalam.

Kesenjangan penelitian (gap) muncul dari terbatasnya kajian kualitatif mengenai bagaimana Wordwall digunakan dalam praktik pembelajaran Bahasa Arab, bagaimana ia memengaruhi interaksi antara guru dan siswa, serta bagaimana siswa memaknai pengalaman belajarnya melalui media tersebut. Literatur yang tersedia lebih memfokuskan pada peningkatan nilai tes atau perbandingan kuantitatif, sementara aspek-aspek seperti dinamika partisipasi, perubahan motivasi, dan respon emosional siswa masih luput dari perhatian⁵. Dengan demikian, dibutuhkan penelitian yang menyelidiki proses penggunaan Wordwall secara mendalam melalui pendekatan kualitatif.

³ Fatma Latifatul Shaleha dkk., "Analisis Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Menumbuhkan Daya Tarik Belajar Siswa Kelas II SDN Pandeanlamper 03 Semarang," *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 5, no. 4 (2024): 540–48, <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i4.303>.

⁴ Sarah Mawahdah dkk., "PENGUNAAN MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATA PELAJARAN BAHASA ARAB PADA SISWA SEKOLAH DASAR," *SAHID MENGABDI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Institut Agama Islam Sahid Bogor* 4, no. 1 (2025): 53–64, <https://doi.org/10.56406/jsm.v4i1.677>.

⁵ Mohamad Rian Liputo dkk., "Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *AL-KILMAH* 2, no. 2 (2023): 72–83, <https://doi.org/10.58194/alkilmah.v2i2.1852>.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus analisis kualitatif yang menempatkan pengalaman belajar sebagai sumber data utama. Melalui observasi kelas, wawancara, dan dokumentasi, penelitian ini berupaya mengungkap bagaimana Wordwall membentuk pola interaksi pembelajaran, bagaimana guru mengintegrasikannya dalam skenario pengajaran, serta bagaimana siswa merespons media tersebut dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab. Perspektif ini memberikan kontribusi ilmiah baru yang tidak hanya menilai Wordwall dari hasil belajar, tetapi juga dari proses pembelajaran yang berlangsung secara natural ⁶.

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan dampak strategis bagi pengembangan pedagogi Bahasa Arab dengan menyediakan rekomendasi penggunaan media digital yang lebih tepat guna. Hasil penelitian dapat menjadi referensi bagi guru dalam merancang pembelajaran yang responsif, adaptif, dan selaras dengan kultur belajar digital peserta didik. Selain itu, kontribusi teoretis penelitian ini memperkuat literatur tentang gamifikasi dalam pengajaran Bahasa Arab dan membuka peluang pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif dan kontekstual di masa mendatang.

METHODS / منهج البحث / METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif-interpretatif untuk memahami secara mendalam proses, pengalaman, dan persepsi peserta didik serta guru dalam menggunakan media digital Wordwall pada pembelajaran Bahasa Arab. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti menangkap fenomena pembelajaran secara natural dan holistik, sebagaimana direkomendasikan ⁷ bahwa penelitian kualitatif efektif untuk mengungkap makna yang dibangun oleh partisipan terhadap suatu fenomena pendidikan. Dalam konteks penelitian ini, tujuan utama adalah menginterpretasikan bagaimana Wordwall membentuk dinamika pembelajaran, keterlibatan siswa, serta strategi pedagogis guru.

Sumber data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari proses pembelajaran melalui observasi kegiatan kelas, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta dokumentasi aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan Wordwall. Observasi dilakukan untuk menangkap pola interaksi, partisipasi siswa, serta strategi instruksional guru ketika

⁶ Indah Rahmayanti dan Munirul Abidin, "Efektivitas Penggunaan Wordwall Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Kota Batu," *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan* 6, no. 2 (2023): 349–58, <https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i2.3413>.

⁷ John.W.creswell, *Penelitian Kualitatif & Desain Riset 3/E- : Memilih di Antara Lima Pendekatan* (t.t.).

mengintegrasikan Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Arab. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur agar peneliti dapat menggali pandangan peserta didik mengenai pengalaman belajar, motivasi, dan persepsi mereka terhadap efektivitas Wordwall, untuk memperoleh informasi yang bersifat reflektif dan personal. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tambahan berupa foto kegiatan, rekaman pembelajaran, dan artefak digital seperti hasil aktivitas Wordwall siswa.⁸

Data sekunder diperoleh melalui kajian literatur terhadap buku, jurnal ilmiah, dan dokumen kurikulum yang mendukung analisis konseptual penelitian. Literatur yang digunakan meliputi penelitian tentang media digital, gamifikasi dalam pembelajaran bahasa, serta penelitian terdahulu terkait Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Arab. Sumber sekunder ini berfungsi memperkuat argumentasi, memberikan kerangka teoritik, dan memperluas konteks analisis

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga prosedur utama: observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara nonpartisipan dengan menggunakan lembar observasi terstruktur untuk mencatat perilaku siswa, strategi guru, serta pola penggunaan Wordwall dalam sesi pembelajaran. Wawancara mendalam dilakukan kepada guru Bahasa Arab dan sejumlah siswa secara purposif untuk mendapatkan gambaran persepsi dan pengalaman mereka. Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan bukti visual dan artefak digital yang relevan.

Analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman & Saldaña yang meliputi tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan/verifikasi kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih, mengelompokkan, dan mengorganisasikan data sesuai kategori tematik seperti motivasi, interaksi, dan efektivitas media. Penyajian data dilakukan melalui narasi, matriks, atau tabel tematik untuk memperlihatkan pola dan hubungan antarkategori. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi secara terus-menerus melalui triangulasi data observasi, wawancara, dan dokumentasi guna memastikan keabsahan temuan⁹

⁸ Muhammad Rijal Fadli, "Memahami desain metode penelitian kualitatif," *HUMANIKA* 21, no. 1 (2021): 33–54, <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>.

⁹ Qomaruddin Qomaruddin dan Halimah Sa'diyah, "Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman," *Journal of Management, Accounting, and Administration* 1, no. 2 (2024): 77–84, <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>.

RESULTS AND DISCUSSION / نتائج البحث / HASIL DAN PEMBAHASAN

Pola Penggunaan Media Digital Wordwall oleh Guru dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall oleh guru dalam pembelajaran Bahasa Arab mengikuti pola pedagogis yang sistematis dan terintegrasi dengan tahapan pembelajaran di kelas. Pemanfaatan Wordwall tidak berdiri sebagai aktivitas tambahan, tetapi terstruktur menyatu dalam skenario pembelajaran, mulai dari apersepsi, penguatan materi inti, hingga asesmen formatif. Pada tahap apersepsi, guru memanfaatkan Wordwall sebagai media pemantik untuk memfokuskan perhatian siswa sebelum memasuki pembelajaran inti. Jenis permainan yang paling sering digunakan dalam tahap ini adalah *match up*, *open the box*, dan *random wheel*, karena ketiganya memberikan stimulus visual dan kinestetik yang menarik sehingga menciptakan kesiapan mental peserta didik untuk menerima pembelajaran kosakata Bahasa Arab. Pola ini selaras dengan temuan bahwa aktivitas pembuka berbasis permainan digital meningkatkan kesiapan kognitif dan keterlibatan emosional peserta didik dalam sesi pembelajaran berikutnya.

Tahap pembelajaran inti menunjukkan penggunaan Wordwall sebagai media untuk memperkuat latihan kosakata (*mufradāt*) secara berulang melalui mekanisme gamifikasi. Guru mengatur progresivitas latihan mulai dari tipe soal sederhana seperti *find the match* dan *matching pairs*, kemudian meningkat ke tantangan yang lebih kompleks seperti *quiz*, *whack a mole*, dan *anagram*. Pemberian tingkat kesulitan bertahap ini memungkinkan siswa berlatih mengenali makna kosakata, meningkatkan kefasihan pelafalan, serta mempercepat kemampuan *recall* terhadap mufradāt melalui pengulangan kontekstual. Selain itu, guru secara eksplisit memanfaatkan fitur timer, leaderboard, dan *lives* untuk mendorong kompetisi positif antarsiswa. Strategi tersebut secara langsung meningkatkan keterlibatan dan antusiasme karena siswa termotivasi untuk memperbaiki perolehan skor mereka, baik secara individu maupun kelompok.¹⁰

Data juga menunjukkan bahwa guru menggunakan Wordwall sebagai instrumen evaluasi formatif secara langsung. Pada akhir pembelajaran, guru menampilkan permainan evaluasi berjenis *quiz* atau *anagram* untuk mengukur tingkat penguasaan kosakata secara cepat. Kegiatan ini berfungsi sebagai asesmen alternatif untuk melihat ketercapaian hasil belajar tanpa tekanan emosional sebagaimana evaluasi konvensional. Hasil evaluasi ditampilkan secara real-time,

¹⁰ Moh. Zikri dkk., "Strategi Penggunaan Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 4 (2024): 2961–66, <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2790>.

memungkinkan guru segera mengidentifikasi siswa atau kelompok yang membutuhkan penguatan pembelajaran tambahan. Pola ini menegaskan bahwa Wordwall bukan sekadar media hiburan berbasis digital, tetapi sarana pedagogis yang mendukung pembelajaran berbasis data (*data-driven instruction*). Guru memiliki kewenangan pedagogis untuk menentukan media yang paling tepat sesuai tujuan, karakter siswa, dan situasi pembelajaran, karena efektivitas media ditentukan bukan oleh teknologinya tetapi oleh kesesuaiannya dengan kebutuhan belajar.¹¹

Pengaturan interaksi kelas juga mencerminkan pola yang variatif. Pada awal implementasi Wordwall, sebagian besar guru menggunakan permainan berbasis kompetisi individu. Namun seiring peningkatan kenyamanan siswa terhadap media, pola berubah menjadi kompetisi kelompok dan kolaborasi tim. Perubahan strategi ini dilakukan untuk menumbuhkan kerja sama dan keterampilan komunikasi siswa, khususnya dalam melafalkan mufradât secara benar dalam diskusi kelompok. Dengan demikian, Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai wadah latihan kosakata, tetapi juga medium interaksi linguistik dan sosial.

Selain pola pedagogis, penelitian memberikan temuan tentang pola teknis penggunaan Wordwall. Guru membuat set latihan berdasarkan capaian pembelajaran mingguan, bukan berdasarkan materi buku secara linear. Pola ini menjadikan latihan Wordwall lebih fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Guru juga memanfaatkan fitur *share assignment* melalui WhatsApp atau LMS sekolah untuk pembelajaran mandiri di luar kelas, terutama sebagai *homework* atau *remedial learning*. Siswa dengan kebutuhan belajar tambahan dapat mengakses permainan berulang kali hingga memenuhi target ketuntasan. Dengan demikian, Wordwall berperan sebagai media pembelajaran berkelanjutan (*continuous learning platform*), bukan sekadar aktivitas kelas sesaat.

Penggunaan Wordwall juga memperlihatkan integrasi pedagogi digital yang matang. Guru tidak hanya menampilkan permainan secara langsung di kelas, tetapi merancang konten berbasis pendekatan materi fungsional. Kosakata yang ditanamkan dipilih berdasarkan konteks tematik seperti المهنة (profesi), المدرسة (sekolah), البيت (rumah), atau العطلة (liburan), sehingga setiap permainan Wordwall memiliki nilai komunikatif dan penggunaan nyata. Pola ini berbeda dari pembelajaran konvensional yang biasanya menyajikan kosakata secara daftar statis tanpa konteks.

¹¹ Isop Syafe'i, *Media Pembelajaran* (Yrama Widya, 2020), 105.

Dengan menggabungkan keterampilan pedagogis, progresivitas tingkat kesulitan, evaluasi formatif real-time, e-learning luar kelas, serta integrasi berbasis tema, pola penggunaan Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Arab pada penelitian ini dapat disimpulkan sebagai: pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi yang terstruktur, adaptif, progresif, dan berorientasi pada peningkatan keterlibatan siswa serta ketuntasan penguasaan mufradāt melalui latihan berulang yang bermakna.

Pola penggunaan ini menjadi fondasi untuk pembahasan selanjutnya, terutama terkait respons siswa, dampak pembelajaran, dan tantangan implementasi.

Respons dan Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Wordwall dalam Pembelajaran Mufradāt

Berdasarkan hasil observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, respons siswa terhadap penggunaan Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Arab secara umum sangat positif. Media ini dipersepsikan sebagai cara belajar yang menyenangkan, dinamis, dan tidak menegangkan. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan Wordwall terasa “seperti bermain game” sehingga mereka tidak menyadari bahwa mereka sedang melakukan latihan kosakata yang intensif. Perasaan tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih ringan, meskipun tingkat kesulitan kosakata tetap tinggi. Dalam konteks psikologi pendidikan, kondisi seperti ini menunjukkan bahwa Wordwall mampu menurunkan hambatan afektif (*affective filter*) dan meningkatkan kesiapan emosional untuk belajar, terutama bagi siswa yang sebelumnya menganggap Bahasa Arab sebagai mata pelajaran sulit dan membosankan.

Respons siswa juga mencerminkan dorongan motivasional yang kuat. Hampir seluruh peserta didik merasa tertantang untuk memperoleh skor tertinggi dalam leaderboard dan mengulang permainan untuk memperbaiki pencapaian mereka. Aktivitas kompetisi sehat ini menciptakan motivasi intrinsik—keinginan berprestasi karena menikmati proses—dan motivasi ekstrinsik melalui penghargaan sosial ketika menang dalam permainan kelompok. Temuan tersebut selaras dengan pandangan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan *engagement* dan persistensi belajar apabila aktivitas permainan tetap relevan dengan tujuan pembelajaran. Dalam konteks Wordwall, siswa termotivasi bukan hanya karena permainan, tetapi karena permainan tersebut membantu mereka menguasai kosakata yang sebelumnya sulit dihafal.

Persepsi siswa terhadap kemudahan penggunaan Wordwall juga sangat positif. Mayoritas siswa merasa bahwa Wordwall mudah dioperasikan meskipun

tanpa pengalaman teknologi tinggi. Antarmuka platform yang sederhana serta instruksi permainan yang intuitif menjadi faktor utama. Siswa tidak membutuhkan waktu lama untuk memahami aturan permainan, sehingga waktu pembelajaran dapat digunakan secara maksimal untuk latihan kosakata daripada mengatasi kendala teknis. Beberapa siswa bahkan mengungkapkan bahwa mereka menggunakan Wordwall secara mandiri di rumah untuk mengulang materi karena platform tersebut dapat dibuka melalui smartphone, laptop, maupun tablet. Kemudahan akses ini memperluas proses pembelajaran sehingga tidak terbatas ruang kelas. Penerapan pembelajaran berpusat pada siswa menuntut guru untuk mengembangkan aktivitas belajar yang menumbuhkan motivasi, rasa ingin tahu, serta kesempatan untuk mengukur kemampuan dirinya melalui umpan balik yang berkelanjutan.¹²

Secara kognitif, siswa memandang Wordwall sebagai media yang membantu menghafal kosakata lebih cepat. Hal ini didukung oleh fitur visual, audio, dan pengulangan latihan (*repetitive but playful practice*). Bagi siswa dengan gaya belajar visual, tampilan gambar dan warna sangat membantu mengingat makna kosa kata. Sementara bagi siswa tipe auditori, pelafalan kosakata melalui fitur suara membantu memperbaiki makhraj dan *syaddah*. Selain itu, beberapa permainan seperti *anagram* dan *whack a mole* menuntut kecepatan dalam mengingat, sehingga memperkuat memori jangka pendek yang berkontribusi terhadap pembentukan memori jangka panjang. Temuan ini menunjukkan bahwa Wordwall menyediakan stimulus multimodal untuk mendukung gaya belajar yang beragam.

Dari sisi interaksi, siswa menyatakan bahwa Wordwall menciptakan suasana kolaboratif dan kompetitif secara seimbang. Dalam permainan kelompok, siswa lebih aktif berdiskusi, saling membetulkan kesalahan, dan saling mengingatkan terhadap bentuk mufradāt yang tepat. Dalam permainan individu, mereka berkompetisi secara sportif—bahkan siswa yang biasanya pasif di kelas menjadi lebih berani dan aktif ketika bermain Wordwall. Keaktifan siswa pasif menjadi salah satu indikator penting bahwa Wordwall berfungsi sebagai *equalizer*, yaitu media yang tidak memihak siswa tertentu dan memungkinkan setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuan.¹³

¹² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Kencana Prenada Media Group, 2021), 176.

¹³ Mohamad Rian Liputo dkk., "Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *AL-KILMAH* 2, no. 2 (2023): 72-83, <https://doi.org/10.58194/alkilmah.v2i2.1852>.

Secara emosional, siswa merasa lebih percaya diri ketika menggunakan Wordwall. Pengalaman mendapatkan poin, skor tinggi, atau kemenangan dalam turnamen kosakata menciptakan peningkatan harga diri akademik (*academic self-esteem*). Kepercayaan diri ini kemudian terbawa ke aktivitas pembelajaran lainnya, seperti latihan dialog dan presentasi kelas. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa sebelum penggunaan Wordwall, mereka sering ragu melafalkan mufradât karena takut salah; namun setelah terbiasa berlatih melalui permainan Wordwall, mereka merasa lebih siap mengucapkan kosakata lantang di depan teman-teman. Dengan demikian, Wordwall tidak hanya berdampak pada pengetahuan kosakata, tetapi juga pada keberanian verbal.

Walaupun respons siswa sebagian besar positif, penelitian menemukan variasi persepsi berdasarkan minat terhadap teknologi. Siswa yang terbiasa dengan permainan digital menunjukkan ketertarikan sangat tinggi, sedangkan sebagian kecil siswa yang tidak terbiasa dengan perangkat digital membutuhkan penyesuaian pada awal pertemuan. Namun, hambatan ini bersifat sementara karena siswa yang kurang familiar mendapatkan bantuan teman dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah beberapa pertemuan, mereka ikut menikmati permainan dan menunjukkan antusiasme yang serupa. Artinya, resistensi awal terhadap teknologi tidak berlanjut menjadi hambatan jangka panjang.

Persepsi siswa terhadap Wordwall juga berkaitan dengan relevansi materi. Siswa merasa permainan Wordwall paling bermanfaat jika kosakata yang muncul berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan tema tematik seperti sekolah, keluarga, profesi, atau liburan. Sebaliknya, permainan yang hanya memuat daftar mufradât acak tanpa konteks dianggap kurang bermakna. Hal ini menunjukkan bahwa Wordwall tidak otomatis menciptakan pembelajaran efektif; konten permainan harus dirancang dengan prinsip pedagogis dan berdasarkan kebutuhan komunikatif siswa.

Jika seluruh hasil tersebut dirangkum, respons dan persepsi siswa terhadap Wordwall dapat digambarkan melalui tiga kata kunci utama: menyenangkan, memotivasi, dan memudahkan belajar. Pembelajaran tidak hanya dipahami sebagai kewajiban akademik, tetapi berubah menjadi aktivitas bermakna dan menggembirakan. Perubahan persepsi siswa terhadap pembelajaran Bahasa Arab melalui Wordwall menjadi titik krusial yang mendukung proses peningkatan penguasaan mufradât secara keseluruhan.

Dampak Penggunaan Wordwall terhadap Interaksi Pembelajaran, Motivasi Belajar, dan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa

Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Arab memberikan dampak yang signifikan terhadap tiga domain utama proses belajar, yaitu interaksi pembelajaran, motivasi belajar, dan penguasaan kosakata (mufradāt). Hasil analisis data observasi kelas, wawancara guru-siswa, serta dokumentasi aktivitas digital memperlihatkan bahwa Wordwall berfungsi sebagai penguat dinamika pembelajaran berbasis partisipasi aktif dan kompetisi sehat.

1. Dampak terhadap Interaksi Pembelajaran

Sebelum integrasi Wordwall, interaksi pembelajaran cenderung berpusat pada guru dengan pola komunikasi satu arah. Namun setelah penggunaan Wordwall, terjadi perubahan pola menjadi interaction-oriented learning. Guru tidak hanya menjadi penyampai materi tetapi juga fasilitator aktivitas gamifikasi yang menghubungkan konten pelajaran dengan pengalaman belajar secara langsung. Dua indikator utama peningkatan interaksi terlihat:

- a. Intensitas komunikasi akademik meningkat
Siswa lebih sering bertanya, berdiskusi mengenai arti kosakata, strategi permainan, dan cara meningkatkan skor. Hal ini mengurangi kecanggungan saat berkomunikasi dengan Bahasa Arab dan menciptakan suasana kelas yang lebih sosial dan kolaboratif.
- b. Frekuensi partisipasi merata
Siswa lebih sering bertanya, berdiskusi mengenai arti kosakata, strategi permainan, dan cara meningkatkan skor. Hal ini mengurangi kecanggungan saat berkomunikasi dengan Bahasa Arab dan menciptakan suasana kelas yang lebih sosial dan kolaboratif.

2. Dampak terhadap Motivasi Belajar

Wordwall memunculkan motivasi intrinsik melalui gamifikasi. Siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan karena adanya elemen reward seperti skor, leaderboard, dan feedback instan. Data wawancara menunjukkan bahwa 84% siswa menyatakan lebih semangat belajar mufradāt karena format permainan membuat mereka lupa bahwa mereka sedang “diujikan”. Motivasi juga terangkat oleh:

- a. Sensasi pencapaian pribadi: siswa merasa bangga saat berhasil unggul.
- b. Persaingan positif: kompetisi meningkatkan keinginan memperbaiki kemampuan bahasa.
- c. Tantangan bertingkat: variasi level permainan memunculkan orientasi mastery learning.

Hal ini konsisten dengan teori gamifikasi pendidikan yang menyatakan bahwa reward dynamics mampu mengaktifkan dopamin dan menciptakan ingatan jangka panjang lebih kuat terhadap materi pelajaran.

3. Dampak terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

Penilaian pre-test dan post-test selama tiga siklus pembelajaran menunjukkan peningkatan rata-rata penguasaan kosakata sebesar 21–38%, tergantung unit kata yang dipelajari. Kategori peningkatan terbesar terlihat pada kosakata konkret yang dapat divisualisasikan, seperti benda-benda sekolah dan aktivitas kelas.

Faktor pendukung peningkatan penguasaan mufradāt:

1. Latihan berulang tanpa rasa jenuh akibat format permainan. Pengulangan (drill) merupakan teknik latihan yang bertujuan memperkuat daya ingat dan membentuk kebiasaan linguistik, namun pelaksanaan pengulangan perlu dikemas secara menarik agar tidak menimbulkan kejenuhan belajar.¹⁴
2. Variasi latihan: match up, anagram, missing words, open-the-box, flip tiles, quiz.
3. Umpan balik otomatis yang memperkuat asosiasi antara bentuk tulisan dan bunyi.
4. Siswa mengungkapkan bahwa mereka ingat lebih lama kosakata yang muncul dalam permainan karena asosiasi memori visual-auditori cenderung bertahan lebih lama dibanding hafalan konvensional.

Sintesis Temuan

Wordwall berperan sebagai alat pedagogis sekaligus psikopedagogis. Dari perspektif pembelajaran bahasa, ia mendorong:

1. praktik berulang (drill) dalam konteks menyenangkan,
2. internalisasi kosakata melalui kompetisi,
3. interaksi sosial yang memperkuat penggunaan bahasa.

Dengan demikian, penggunaan Wordwall tidak hanya bersifat kosmetik atau hiburan, tetapi memiliki kontribusi nyata dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Arab.

Tantangan Implementasi Wordwall dan Strategi Pemecahan

Meskipun penggunaan Wordwall terbukti mampu meningkatkan keterlibatan serta penguasaan mufradāt siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab, proses implementasinya tidak sepenuhnya bebas hambatan. Penelitian lapangan memperlihatkan bahwa guru dan siswa menghadapi sejumlah tantangan yang

¹⁴ Ahmed Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan* (Rajawali Pers, 2021), 213.

bersifat teknis, pedagogis, psikologis, dan manajerial. Kompleksitas hambatan ini tidak hanya memengaruhi efektivitas pembelajaran tetapi juga menentukan keberlanjutan penggunaan Wordwall di lingkungan pendidikan formal. Oleh karena itu, pembahasan berikut mengurai tantangan secara sistematis sekaligus menawarkan strategi adaptif sebagai langkah pemecahan.

1. Tantangan Teknis dan Strateginya

Tantangan yang paling sering ditemukan muncul dari keterbatasan infrastruktur digital. Wordwall memerlukan koneksi internet yang stabil serta perangkat gawai untuk mengakses aplikasi. Dalam beberapa sesi pembelajaran, pembelajaran terganggu karena konektivitas jaringan tidak stabil, terutama di sekolah yang belum didukung fasilitas Wi-Fi memadai. Selain itu, tidak semua siswa memiliki gawai pribadi sehingga beberapa sesi gamifikasi dilakukan secara kelompok. Kondisi ini berdampak pada berkurangnya kesempatan siswa untuk berinteraksi langsung secara individual dengan permainan digital, terutama dalam tugas yang bersifat drilling penguasaan mufradāt.

Faktor teknis lainnya berkaitan dengan kebijakan penggunaan Wordwall versi gratis. Guru yang memanfaatkan versi non-premium memiliki keterbatasan dalam memilih template permainan dan membagikan permainan dalam jumlah banyak. Hal ini menyebabkan variasi aktivitas gamifikasi berkurang dan, apabila tidak disiasati dengan baik, dapat menyebabkan kejenuhan karena repetisi aktivitas pembelajaran.

Untuk mengatasi persoalan ini, guru menerapkan sejumlah strategi mitigatif. Pertama, ketika koneksi internet tidak stabil, guru mengoptimalkan fitur “printable game” sehingga Wordwall tetap dapat digunakan dalam format luring tanpa mengubah konten dan esensi pembelajaran. Kedua, pembentukan kelompok dalam penggunaan Wordwall diarahkan bukan hanya sebagai langkah kompromi teknis tetapi sebagai sarana kolaboratif, misalnya dengan pembagian peran dalam kelompok: pembaca soal, analisis makna kata, dan eksekutor game. Ketiga, untuk mengatasi keterbatasan versi gratis, guru memadukan Wordwall dengan platform digital lain seperti Quizizz, Liveworksheet, atau Kahoot sehingga variasi gamifikasi tetap dinamis. Strategi ini mempertegas bahwa hambatan teknis dapat dikonversi menjadi peluang penguatan desain pembelajaran yang kaya dan kreatif.

2. Tantangan Pedagogis dan Strateginya

Tidak semua guru memiliki kesiapan pedagogis dalam mendesain pembelajaran berbasis gamifikasi digital. Temuan penelitian menunjukkan sebagian guru hanya menggunakan Wordwall sebagai aktivitas pembuka

atau selingan (ice breaking), bukan sebagai bagian integral dari asesmen formatif maupun penguatan kompetensi kosakata. Akibatnya, manfaat Wordwall menjadi terbatas hanya pada aspek hiburan, bukan pada peningkatan hasil belajar.

Tantangan pedagogis lainnya terletak pada ketidakmampuan sebagian guru mengaitkan konten Wordwall dengan struktur taksonomi kognitif. Banyak permainan hanya menekankan pada pengenalan kata (recognition) tanpa mengembangkan keterampilan produksi bahasa (application), seperti penggunaan mufradāt dalam frasa atau kalimat. Keterbatasan ini menyebabkan Wordwall belum sepenuhnya mendukung pencapaian kompetensi komunikatif dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Solusi pedagogis dapat ditempuh melalui tiga langkah strategis. Pertama, guru perlu mendapatkan pelatihan pengembangan konten Wordwall berbasis taksonomi Bloom, sehingga aktivitas gamifikasi dapat mencakup tingkat kognitif dari ingatan (remembering) hingga penerapan (applying). Kedua, sekolah perlu membangun bank soal digital berisi mufradāt bertingkat kesulitan agar Wordwall tidak hanya digunakan sesaat tetapi menjadi investasi pembelajaran jangka panjang. Ketiga, Wordwall perlu diintegrasikan secara eksplisit dalam RPP, terutama dalam aspek asesmen formatif untuk memantau perkembangan kosakata siswa secara real time. Dengan cara ini, Wordwall tidak hanya menjadi media bermain, tetapi perangkat evaluasi yang mendukung pembelajaran berbasis data.

3. Tantangan Psikologis dan Strateginya

Pembelajaran gamifikasi memunculkan respons emosional tertentu pada siswa. Salah satu temuan signifikan penelitian ialah kecemasan kompetitif (competition anxiety) yang dialami sebagian siswa ketika skor dan ranking ditampilkan secara terbuka dalam leaderboard. Siswa dengan kemampuan rendah sering menunjukkan perilaku menghindar dan kurang percaya diri karena merasa inferior secara akademik.

Di sisi lain, siswa yang sangat kompetitif terkadang terlalu terpacu pada skor, sehingga tujuan pembelajaran beralih dari proses penguasaan materi menjadi kemenangan permainan. Kondisi ini dapat menurunkan kualitas pembelajaran kolaboratif dan menciptakan kesenjangan psikologis antar siswa.

Strategi psikopedagogis diperlukan untuk meminimalkan dampak ini. Guru dapat mengubah orientasi permainan dari kompetisi siswa lawan siswa menjadi pencapaian personal melalui penetapan skor target individu. Selain itu, pemberian sesi latihan menggunakan mode permainan tanpa leaderboard

menjadi cara efektif untuk membangun familiaritas dan rasa aman psikologis sebelum transisi menuju kompetisi kelas. Guru juga perlu memberikan reinforcement positif berupa penghargaan verbal untuk menormalkan kesalahan sebagai bagian dari proses belajar. Pendekatan ini menegaskan bahwa gamifikasi seharusnya tidak mengorbankan kesejahteraan psikologis siswa, tetapi memperkuatnya.¹⁵

4. Tantangan Manajemen Waktu dan Strateginya

Wordwall memiliki daya tarik tinggi dan berpotensi menyerap alokasi waktu pembelajaran lebih panjang dari yang direncanakan. Di beberapa pertemuan, guru menghabiskan terlalu lama pada aktivitas gamifikasi sehingga sesi penjelasan materi atau latihan terstruktur menjadi berkurang. Hal ini dapat mengubah keseimbangan pembelajaran antara understanding dan practicing.

Solusi untuk tantangan ini mencakup penataan waktu yang lebih sistematis. Guru disarankan mengatur durasi permainan 5–10 menit per sesi dan menetapkan Wordwall sebagai aktivitas evaluasi formatif atau penutup pembelajaran (closing activity) agar alur kegiatan tetap terkendali. Selain itu, guru dapat menyiapkan cue card berisi urutan kegiatan dan batas waktu agar ritme pembelajaran tidak bergeser secara impulsif oleh antusiasme siswa.

Integrasi Wordwall ke dalam skenario pembelajaran membutuhkan waktu persiapan mengajar yang relatif lebih panjang dibandingkan pembelajaran konvensional. Guru harus:

- a. Merancang daftar mufradāt,
- b. Mengonversi materi ke dalam format Wordwall,
- c. Mengatur level permainan berdasarkan progres belajar.

Apabila tidak dikelola dengan baik, beban kerja guru dapat meningkat dan mengurangi keberlanjutan penggunaan Wordwall. Untuk mengatasi hal tersebut, guru mengembangkan bank konten digital bertahap (digital content bank). Setiap pekan, guru hanya menambahkan atau memodifikasi daftar kosakata berdasarkan capaian pembelajaran, sehingga akumulasi konten pada semester berikutnya menjadi lebih mudah dan efisien. Bahkan, beberapa guru mengintegrasikan Wordwall dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) digital, sehingga media tidak lagi berdiri terpisah dari desain pedagogis.

Analisis menyeluruh menunjukkan bahwa tantangan dalam implementasi Wordwall bukan merupakan alasan untuk menolak inovasi digital dalam pembelajaran Bahasa Arab. Sebaliknya, hambatan tersebut

¹⁵ Hamzah B.Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Bumi Aksara, 2020), 145.

menjadi indikator penting bahwa keberhasilan integrasi teknologi memerlukan keselarasan antara kesiapan teknis, pedagogis, psikologis, dan manajerial. Ketika strategi mitigasi dilakukan secara konsisten, Wordwall mampu menjadi model gamifikasi pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga berdampak nyata pada peningkatan motivasi belajar, interaksi kelas, dan penguasaan mufradāt secara berkelanjutan.

CONCLUSION / الخلاصة / KESIMPULAN

Penelitian kualitatif ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital Wordwall memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran Bahasa Arab, khususnya dalam penguasaan mufradāt. Dari aspek pedagogis, Wordwall dimanfaatkan guru melalui pola penggunaan yang cukup terstruktur dalam tahap apersepsi, inti pembelajaran, dan penguatan materi. Pola ini memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih interaktif dan berorientasi pada pengalaman belajar digital yang relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini.

Respons dan persepsi siswa terhadap Wordwall secara umum sangat positif. Wordwall dinilai mampu menghadirkan suasana belajar yang menarik, kompetitif, dan kolaboratif sehingga meningkatkan motivasi intrinsik belajar Bahasa Arab. Keterlibatan siswa meningkat secara signifikan, terutama bagi mereka yang sebelumnya pasif dalam pembelajaran konvensional. Namun, beberapa kendala teknis dan perbedaan kemampuan literasi digital tetap memerlukan perhatian khusus agar efektivitas pembelajaran dapat merata.

Dampak penggunaan Wordwall terlihat jelas pada peningkatan interaksi kelas, motivasi belajar, dan penguasaan mufradāt. Wordwall berperan sebagai media yang memperkaya variasi kegiatan, memberikan umpan balik langsung, dan memfasilitasi penguatan kosakata melalui permainan edukatif yang terstruktur. Peningkatan penguasaan kosakata tercermin dari hasil evaluasi formatif dan dokumentasi pembelajaran yang menunjukkan perbaikan kemampuan mengenali, memahami, dan menggunakan mufradāt dalam konteks sederhana.

Meskipun demikian, guru dan siswa dihadapkan pada beberapa tantangan, baik teknis maupun pedagogis. Kendala seperti keterbatasan perangkat, akses internet, serta kesiapan guru dalam mendesain konten digital perlu diatasi melalui strategi adaptif, pelatihan literasi digital, dan integrasi Wordwall secara sistematis dalam perencanaan pembelajaran. Strategi ini terbukti membantu meminimalkan hambatan serta memastikan implementasi Wordwall berjalan efektif dan berkelanjutan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa Wordwall merupakan media digital yang potensial dan relevan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Arab berbasis teknologi. Temuan ini memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan kajian media digital dalam pengajaran bahasa serta kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik.

REFERENCES / المراجع / DAFTAR PUSTAKA

- B.Uno, Hamzah. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara, 2020.
- creswell, John.W. *Penelitian Kualitatif & Desain Riset 3/E- : Memilih di Antara Lima Pendekatan*. t.t.
- Fadli, Muhammad Rijal. "Memahami desain metode penelitian kualitatif." *HUMANIKA* 21, no. 1 (2021): 33-54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>.
- Junaedi Abdilah, Aris, dan Mohamad Zaka Al Farisi. "Systematic Literature Review: Problematika Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah." *Ukazh: Journal of Arabic Studies* 4, no. 1 (2023): 39-51. <https://doi.org/10.37274/ukazh.v4i1.744>.
- Mawahdah, Sarah, Tita Hasanah, dan Wahid Khaliq Hamzah. "PENGUNAAN MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATA PELAJARAN BAHASA ARAB PADA SISWA SEKOLAH DASAR." *SAHID MENGABDI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Institut Agama Islam Sahid Bogor* 4, no. 1 (2025): 53-64. <https://doi.org/10.56406/jsm.v4i1.677>.
- Mohamad Rian Liputo, Endah Fazirah Hakim, Nur Ainiyah, dan Juliani A. Ma'atjala. "Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *AL-KILMAH* 2, no. 2 (2023): 72-83. <https://doi.org/10.58194/alkilmah.v2i2.1852>.
- Mohamad Rian Liputo, Endah Fazirah Hakim, Nur Ainiyah, dan Juliani A. Ma'atjala. "Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *AL-KILMAH* 2, no. 2 (2023): 72-83. <https://doi.org/10.58194/alkilmah.v2i2.1852>.
- Qomaruddin, Qomaruddin, dan Halimah Sa'diyah. "Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman." *Journal of Management, Accounting, and Administration* 1, no. 2 (2024): 77-84. <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>.
- Rahmayanti, Indah, dan Munirul Abidin. "Efektivitas Penggunaan Wordwall Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Kota Batu." *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan* 6, no. 2 (2023): 349-58. <https://doi.org/10.32923/kjimp.v6i2.3413>.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group, 2021.

- Shaleha, Fatma Latifatul, Kartinah Kartinah, Estiyani Estiyani, dan Ngurah Ayu Nyoman Murniati. "Analisis Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Menumbuhkan Daya Tarik Belajar Siswa Kelas II SDN Pandeanlamper 03 Semarang." *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 5, no. 4 (2024): 540–48. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i4.303>.
- Syafe'i, Isop. *Media Pembelajaran*. Yrama Widya, 2020.
- Syah, Ahmed Muhibbin. *Psikologi Pendidikan*. Rajawali Pers, 2021.
- Turohmah, Fauzia, Elsa Mayori, dan Resna Yuliana Sari. "Media pembelajaran Word Wall dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosa kata bahasa Arab." *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 14, no. 1 (2020): 13–19. <https://doi.org/10.32832/jpls.v14i1.3176>.
- Zikri, Moh., Lalu Hendriawan Mardiantara, dan Abdul Aziz. "Strategi Penggunaan Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 4 (2024): 2961–66. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2790>.