AL-DYAS
Jurnal Inovasi dan Pengabdian kepada Masyarakat

p-ISSN : 2964-4992
e-ISSN : 2964-4984

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/aldyas.v6i1.12693

Hands-on Mentoring Media Wordwall untuk Pembelajaran *Mufradāt* di Madrasah Ibtidaiyah

Wordwall Media Hands-on Mentoring for Mufradāt Learning in Islamic Primary Schools

Mualim Wijaya, Sitti Khadijah, Ahmad Zubairi, Inayatur Rofi'ah, Eka Windarianti Shofaria, Moh. Danil
Universitas Nurul Jadid
mw@unuja.ac.id

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Oct 5, 2026	Nov 3, 2026	Nov 14, 2026	Nov 19, 2026

Abstract

Vocabulary mastery (*mufradāt*) serves as a foundational pillar in Arabic language instruction at the Islamic primary school (MI) level, yet teaching practices in Grade III at MI Nurul Mun'im have relied solely on conventional singing methods without digital media variation or instant evaluative feedback. While previous community service programs have confirmed the effectiveness of the Wordwall platform in boosting student interest, an implementation gap remains regarding intensive one-on-one technical mentoring for madrasah Arabic teachers who lack the skills to independently design and operate educational games. This community service aims to enhance the competence of the third-grade Arabic teacher (Ustadzah Qoimah) in creating and applying Wordwall media through a direct hands-on mentoring approach across two intensive sessions in July 2026. Data were collected through structured observation, reflective partner interviews, and game artifact documentation, and analyzed using qualitative descriptive methods. The findings reveal that the partner successfully created an active account and designed two *mufradāt ḥayawān* quiz templates (*Match Up* and *Find the Match*) in the first session, confidently operated the media in Class III-B during the second session, and expressed highly positive testimony that Wordwall is significantly more varied and stimulating for students than singing methods. This service concludes that classroom-embedded hands-on coaching effectively accelerates madrasah teachers' digital literacy and autonomy in integrating educational technology. Practically, this model implies a replicable training prototype for teachers across subjects in madrasahs, supported by periodic monitoring to ensure instructional innovation sustainability.

Keywords: Arabic Language; Learning Media; *Mufradāt*; Teacher Mentoring; Wordwall.

Al-DYAS is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Abstrak: Penguasaan kosakata (*mufradāt*) merupakan pilar fundamental dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI), namun praktik pengajaran di kelas III MI Nurul Mun'im masih bertumpu sepenuhnya pada metode bernyanyi konvensional tanpa variasi media digital maupun umpan balik evaluasi langsung. Meskipun berbagai program pengabdian terdahulu telah mengonfirmasi efektivitas platform Wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa, masih terdapat kesenjangan implementasi berupa minimnya pendampingan teknis intensif satu-lawan-satu bagi guru bahasa Arab madrasah yang belum memiliki keterampilan merancang dan mengoperasikan gim edukatif secara mandiri. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru bahasa Arab kelas III (Ustadzah Qoimah) dalam membuat dan menerapkan media Wordwall melalui pendekatan pendampingan langsung berbasis praktik (*hands-on mentoring*) selama dua pertemuan intensif pada Juli 2026. Data dikumpulkan melalui observasi terstruktur, wawancara reflektif mitra, dan dokumentasi produk gim, lalu dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa mitra berhasil memiliki akun aktif dan menyusun dua templat kuis *mufradāt ḥayawān* (*Match Up* dan *Find the Match*) pada pertemuan pertama, mengoperasikannya dengan percaya diri di kelas III-B pada pertemuan kedua, serta memberikan testimoni positif bahwa Wordwall jauh lebih variatif dan memicu antusiasme siswa dibandingkan metode bernyanyi. Pengabdian ini menyimpulkan bahwa pendampingan berbasis praktik langsung (*classroom-embedded coaching*) efektif mengakselerasi literasi digital dan kemandirian guru madrasah dalam mengintegrasikan teknologi edukasi. Secara praktis, model ini berimplikasi sebagai prototipe replikasi pelatihan guru lintas mata pelajaran di madrasah dengan pemantauan berkala guna menjamin keberlanjutan inovasi pembelajaran.

Kata Kunci: Bahasa Arab; Media Pembelajaran; *Mufradāt*; Pendampingan Guru; Wordwall

PENDAHULUAN

Penguasaan kosakata (*mufradāt*) merupakan pilar linguistik paling mendasar dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) guna menopang empat keterampilan berbahasa, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Mufid et al., 2025). Namun, realitas empiris di MI Nurul Mun'im, Karanganyar, Paiton, Probolinggo-khususnya pada kelas III yang diampu oleh Ustadzah Qoimah selaku mitra pengabdian-menunjukkan adanya persoalan didaktis yang nyata. Selama ini, proses pembelajaran *mufradāt* bertumpu sepenuhnya pada metode bernyanyi (lagu) sebagai satu-satunya strategi menghafal kosakata baru. Ketergantungan pada satu pendekatan konvensional tersebut menimbulkan kejenuhan belajar, minimnya variasi aktivitas kelas, ketiadaan stimulasi visual berbasis teknologi digital, serta tidak tersedianya umpan balik evaluasi langsung (*instant feedback*) yang dapat memacu motivasi belajar siswa secara individual (Rosmalinda et al., 2025).

Pada jenjang pendidikan dasar, keberhasilan peserta didik dalam memahami dan mengingat kosakata baru sangat ditentukan oleh kreativitas serta variasi media instruksional yang disajikan guru di ruang kelas (Ghufron et al., 2024; Kempa et al., 2026). Media

pembelajaran digital yang interaktif tidak hanya mempermudah asosiasi makna kosakata secara visual, tetapi juga memelihara konsentrasi belajar, menumbuhkan literasi digital, serta mencegah fluktuasi atensi siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Ekaputra et al., 2024; Marfu'ah et al., 2025). Hasil observasi awal tim pengabdi menunjukkan bahwa siswa kelas III MI Nurul Mun'im sebenarnya cukup familier dengan perangkat digital seperti layar proyektor dan gawai. Kondisi ini menjadi modal strategis untuk beralih dari metode hafalan satu arah menuju pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi melalui platform Wordwall.

Sejumlah kegiatan pengabdian terdahulu di lingkungan sekolah dasar dan madrasah telah membuktikan bahwa pemanfaatan platform Wordwall efektif mendongkrak minat belajar, keaktifan kelas, serta penguasaan kosakata dan materi keagamaan siswa (Ma'rif et al., 2025; Surawan & Laila, 2024; Yuliatun et al., 2024). Selain itu, program pelatihan digital bagi pendidik terbukti mampu memperkaya repertoar media ajar guru di berbagai jenjang sekolah (Ashari et al., 2026; Rahmadi et al., 2023; Ristiawan et al., 2024). Meskipun demikian, terdapat kesenjangan implementasi yang signifikan di lapangan: mayoritas program terdahulu berfokus pada pelatihan massal bersifat umum atau pengukuran hasil belajar siswa semata, sementara pendampingan teknis intensif berbasis praktik langsung (*hands-on mentoring*) bagi guru bahasa Arab madrasah ibtidaiyah—yang belum memiliki pengalaman membuat akun, merancang templat gim edukatif, maupun mengoperasikan Wordwall di kelas—masih sangat terbatas (Wardhani et al., 2025).

Kebaruan (*novelty*) program pengabdian ini terletak pada skema pendampingan individual berbasis praktik nyata di kelas (*classroom-embedded coaching*) yang mendampingi guru mitra secara utuh mulai dari tahap kurasi materi LKS *mufradāt*, perancangan templat gim interaktif, hingga simulasi penerapan langsung di hadapan siswa. Secara konseptual, intervensi ini berpijak pada kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) dan prinsip pembelajaran berbasis pengalaman (*hands-on practice*), yang menegaskan bahwa peningkatan kompetensi digital guru memerlukan integrasi langsung antara penguasaan konten bahasa Arab, strategi pedagogis interaktif, dan keterampilan teknis pengoperasian teknologi edukasi (Alwi et al., 2025; Saputra & Wijaya Putra, 2022; Wote et al., 2025).

Berdasarkan kesenjangan dan landasan tersebut, fokus permasalahan dalam kegiatan pengabdian ini dirumuskan sebagai berikut: Bagaimanakah pendampingan penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan kompetensi guru bahasa Arab kelas III MI Nurul Mun'im dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran interaktif untuk pengajaran *mufradāt*?

Sejalan dengan fokus tersebut, kegiatan ini bertujuan mendampingi guru mitra agar mampu menyusun media pembelajaran berbasis Wordwall secara mandiri serta mengimplementasikannya secara efektif saat mengajar di kelas. Secara praktis, program ini diharapkan memberikan alternatif media ajar yang lebih variatif dibandingkan metode bernyanyi konvensional, meningkatkan kompetensi digital guru madrasah (Mubaroq et al., 2025), serta menciptakan iklim pembelajaran bahasa Arab yang lebih partisipatif dan menyenangkan bagi siswa.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan pemberdayaan partisipatif dengan metode pendampingan langsung berbasis praktik (*hands-on mentoring*). Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada temuan berbagai program pengabdian pendidikan yang menegaskan bahwa pendampingan teknis secara bertahap dan partisipatif jauh lebih efektif membekali guru dengan keterampilan mengembangkan serta mengintegrasikan media digital interaktif ke dalam pembelajaran dibandingkan sekadar sosialisasi teoretis (Ashari et al., 2026; Rahmadi et al., 2023; Ristiawan et al., 2024).

Dengan mempertimbangkan ketersediaan waktu mitra dan kalender akademik madrasah, kegiatan pendampingan didesain melalui siklus tindakan berbasis praktik lapangan (*practice-based coaching cycle*) yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan intensif pada minggu ke-2 dan ke-3 Juli 2026 di MI Nurul Mun'im, Karanganyar, Paiton, Probolinggo. Alur pelaksanaan terbagi ke dalam tiga fase utama: (a) fase persiapan dan pemetaan materi LKS; (b) fase pelatihan pembuatan media Wordwall (Pertemuan 1); serta (c) fase pendampingan implementasi kelas dan evaluasi reflektif (Pertemuan 2). Rincian tahapan dan target capaian kegiatan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rincian Tahapan dan Target Capaian Pendampingan Media Wordwall

Pertemuan / Waktu	Fokus Kegiatan Pendampingan	Aktivitas Mitra & Tim Pengabdi	Target Capaian
Pertemuan 1 (Minggu ke-2 Juli 2026)	Sosialisasi & Pelatihan Pembuatan Media Wordwall	Pengenalan antarmuka platform Wordwall, pembuatan akun guru, serta penyusunan konten kuis mufradāt ḥayawān (format Match Up & Find the Match) sesuai materi LKS Kelas III.	Mitra memiliki akun Wordwall aktif dan berhasil menyusun minimal dua templat gim mufradāt siap pakai.

Pertemuan / Waktu	Fokus Kegiatan Pendampingan	Aktivitas Mitra & Tim Pengabdi	Target Capaian
Pertemuan 2 (Minggu ke-3 Juli 2026)	Pendampingan Implementasi Kelas & Evaluasi	Praktik mengajar langsung menggunakan media Wordwall di Kelas III-B berbantuan proyektor LCD, dilanjutkan wawancara testimoni dan evaluasi kendala teknis.	Mitra mampu mengoperasikan media Wordwall secara mandiri di depan kelas dan memetakan rencana tindak lanjut.

Subjek mitra dalam kegiatan pengabdian ini ditetapkan secara purposif (*purposive selection*) berdasarkan kebutuhan mendesak inovasi media ajar di kelas rendah madrasah ibtidaiyah. Mitra utama adalah Ustadzah Qoimah selaku guru pengampu mata pelajaran bahasa Arab kelas III MI Nurul Mun'im, yang didampingi secara langsung oleh seluruh tim pengabdi (6 orang) bersama siswa Kelas III-B sebagai subjek penerima manfaat implementasi media di kelas.

Mitra berpartisipasi aktif sejak tahap perencanaan hingga evaluasi dengan meluangkan waktu di sela jadwal mengajar, menyediakan perangkat ajar dan Lembar Kerja Siswa (LKS) kelas III sebagai acuan materi kosakata, mengikuti sesi pelatihan, serta mempraktikkan media di kelas.

Sementara itu, tim pengabdi membagi peran secara proporsional: ketua tim bertindak sebagai koordinator kegiatan dan fasilitator utama pendampingan pedagogis; anggota tim lainnya bertugas sebagai pendamping teknis pembuatan akun dan input konten Wordwall, pengambil dokumentasi serta catatan observasi kelas, serta penyusun instrumen wawancara dan pengumpul testimoni mitra.

Untuk mengevaluasi ketercapaian program pendampingan secara objektif, pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama:

a. Observasi Terstruktur: Menggunakan lembar pengamatan pendampingan untuk mencatat penguasaan teknis guru saat membuat akun dan menyusun konten kuis pada Pertemuan 1, serta mengamati kelancaran pengoperasian media dan respons keterlibatan siswa saat pembelajaran berlangsung di Kelas III-B pada Pertemuan 2.
b. Wawancara Semi-Terstruktur: Menggunakan pedoman wawancara reflektif pascakegiatan guna menggali persepsi, pengalaman, kendala teknis, serta testimoni Ustadzah Qoimah terhadap pemanfaatan Wordwall dibandingkan metode bernyanyi konvensional.

c. Dokumentasi: Mengumpulkan artefak digital berupa tangkapan layar (*screenshots*) akun dan templat gim Wordwall (*Match Up* dan *Find the Match*) yang berhasil dibuat mitra, perangkat LKS acuan, serta foto dokumentasi pelaksanaan pendampingan.

Data kualitatif yang diperoleh dari catatan observasi, transkrip wawancara testimoni mitra, dan dokumentasi produk media Wordwall dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tiga tahapan interaktif: (a) reduksi data, yakni memilah temuan lapangan berdasarkan indikator peningkatan keterampilan teknis guru dan respons pembelajaran di kelas; (b) penyajian data, yaitu menyusun deskripsi naratif proses pendampingan beserta kutipan langsung testimoni mitra; serta (c) penarikan simpulan dan verifikasi, dengan membandingkan kondisi awal (*baseline* penggunaan metode bernyanyi tunggal) terhadap capaian kompetensi mandiri mitra setelah pendampingan untuk merumuskan rekomendasi tindak lanjut.

HASIL

Pendampingan Pembuatan Media Wordwall

Pada pertemuan pertama (minggu ke-2 Juli 2026), tim pengabdi melaksanakan pendampingan teknis secara personal kepada Ustadzah Qoimah selaku guru bahasa Arab kelas III MI Nurul Mun'im. Kegiatan diawali dengan pengenalan fitur-fitur utama platform Wordwall, pendaftaran akun guru, hingga pemilihan templat gim yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa madrasah ibtidaiyah.

Berdasarkan kurikulum dan Lembar Kerja Siswa (LKS) bahasa Arab kelas III yang disiapkan mitra, tim bersama guru mengkurasi materi tematik kosakata hewan (*mufradāt ḥayawān*) dan mengonversinya ke dalam dua format permainan interaktif, yakni *Match Up* (penjodohan gambar hewan dengan teks Arab berharakat) dan *Find the Match* (pencarian pasangan kosakata secara cepat).

Selama sesi praktik pembuatan media, mitra menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi dan mampu mengikuti langkah-langkah teknis penyusunan konten dengan baik. Pada tahap awal, guru masih memerlukan bimbingan langsung dari tim pendamping terkait pengaturan opsi permainan-seperti durasi hitung mundur (*timer*), pengacakan kartu, dan pencarian ilustrasi gambar yang tepat. Pada akhir pertemuan pertama, mitra telah memiliki akun Wordwall aktif serta berhasil menyusun dua templat gim *mufradāt ḥayawān* yang siap digunakan di kelas.



Gambar 1: Pendampingan pengenalan platform dan penyusunan konten media Wordwall bersama guru mitra

Pendampingan Penerapan Media Wordwall dalam Pembelajaran di Kelas

Pada pertemuan kedua (minggu ke-3 Juli 2026), guru mengimplementasikan media Wordwall yang telah dirancang secara langsung di hadapan siswa Kelas III-B MI Nurul Mun'im. Dalam sesi ini, tim pengabdi mendampingi kesiapan teknis operasional di ruang kelas—meliputi instalasi proyektor LCD, pelantang suara, dan stabilitas koneksi internet—serta melakukan observasi proses pembelajaran.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa guru tampil jauh lebih percaya diri dalam mengoperasikan media Wordwall di depan kelas dibandingkan saat sesi latihan pertama. Kehadiran visualisasi gambar hewan dan elemen permainan pada layar proyektor segera menarik perhatian siswa kelas III-B, yang tampak berebut mengangkat tangan untuk menjawab tantangan pencocokan kosakata. Meskipun demikian, observasi mencatat bahwa guru masih perlu menyesuaikan laju transisi antarkuis dengan ritme pemahaman siswa agar seluruh peserta didik memperoleh kesempatan berpartisipasi secara merata.



Gambar 2: Pendampingan penerapan media Wordwall pada pembelajaran *mufradāt* di Kelas III-B

Respons dan Testimoni Mitra

Berdasarkan wawancara reflektif pascakegiatan, Ustadzah Qoimah memberikan respons dan testimoni yang sangat positif terhadap pemanfaatan Wordwall dalam pengajaran bahasa Arab:

"Media Wordwall ini jauh lebih menarik dan variatif dibandingkan metode bernyanyi yang selama ini saya gunakan. Anak-anak terlihat jauh lebih antusias, fokus ke depan, dan aktif merespons kuis kosakata yang ditampilkan. Insyaallah saya berminat untuk terus menggunakan dan mengembangkan media ini secara mandiri pada materi mufradāt lainnya di kelas III." (Wawancara Ustadzah Qoimah, Guru Bahasa Arab Kelas III MI Nurul Mun'im, Juli 2026).

PEMBAHASAN

Analisis dan Interpretasi Hasil

Keberhasilan Ustadzah Qoimah bertransformasi dari pengguna metode bernyanyi konvensional menjadi perancang sekaligus operator media Wordwall dalam dua kali pertemuan menunjukkan efektivitas pendekatan pendampingan berbasis praktik langsung (*hands-on mentoring*). Hambatan awal mitra dalam mengatur fitur teknis permainan (seperti *timer* dan pengacakan kartu) merupakan fase adaptasi kognitif yang wajar ketika pendidik baru mengenal antarmuka digital baru.

Ketika hambatan teknis tersebut teratasi melalui bimbingan personal di Pertemuan 1, kepercayaan diri guru meningkat secara signifikan saat tampil di kelas pada Pertemuan 2. Selain

itu, lonjakan antusiasme siswa kelas III-B saat menjawab tantangan *Match Up* dan *Find the Match* mengindikasikan bahwa penyajian stimulus visual-interaktif mampu memecah kejenuhan belajar serta memusatkan fokus atensi peserta didik pada penguasaan *mufradāt ḥayawān*.

Perbandingan dengan Teori dan Literatur Terdahulu

Temuan pengabdian ini mengonfirmasi kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) dan prinsip pembelajaran eksperiensial, yang menegaskan bahwa kompetensi digital guru tumbuh optimal ketika penguasaan teknologi dipraktikkan langsung dalam konteks materi ajar dan situasi kelas nyata. Pada tahap perancangan media, temuan bahwa bimbingan bertahap membantu guru menguasai fitur gim sejalan dengan laporan pengabdian Ghufron et al. (2024) dan Wardhani (2025) mengenai efektivitas *step-by-step coaching* bagi guru tingkat dasar.

Pada tahap implementasi kelas, meningkatnya partisipasi aktif siswa memperkuat temuan Mubaroq et al. (2025) dan Marbela et al. (2026) bahwa pengelolaan media interaktif mendongkrak keterlibatan belajar (*student engagement*) secara nyata. Lebih lanjut, testimoni positif mitra mengenai daya tarik Wordwall dibandingkan metode bernyanyi konvensional selaras dengan hasil pengabdian Mufid et al. (2025), Surawan dan Laila (2024), serta Ma'rif et al. (2025) yang membuktikan bahwa gamifikasi berbasis Wordwall meningkatkan motivasi intrinsik dan daya ingat kosakata siswa madrasah. Keberhasilan praktik langsung ini juga menguatkan argumen Ekaputra et al. (2024), Rosmalinda et al. (2025), dan Kempa et al. (2026) bahwa *hands-on practice* efektif mengatasi hambatan literasi digital guru.

Implikasi Pengabdian

Secara teoretis, hasil pengabdian ini memperkaya khazanah literatur pemberdayaan pendidik dengan menunjukkan bahwa skema *classroom-embedded coaching* (pendampingan terpadu dari kurasi LKS hingga praktik mengajar di kelas) mampu mempercepat adopsi teknologi edukasi pada guru madrasah ibtidaiyah. Secara praktis, alur pendampingan dua tahap ini dapat dijadikan prototipe program pengabdian maupun pelatihan internal madrasah untuk membekali guru bahasa Arab dan mata pelajaran lainnya dalam mentransformasikan materi cetak (LKS) menjadi gim edukatif interaktif tanpa memerlukan biaya pengadaan perangkat lunak yang mahal.

Keterbatasan dan Arah Pengembangan Selanjutnya

Pelaksanaan pengabdian ini memiliki dua keterbatasan utama: (1) durasi pendampingan tatap muka hanya berlangsung dua kali pertemuan tanpa jadwal supervisi lanjutan dari tim pengabdi, sehingga konsistensi kemandirian guru dalam mengembangkan variasi templat Wordwall berikutnya belum dapat dipantau secara jangka panjang; serta (2) cakupan mitra masih terbatas pada satu guru mata pelajaran bahasa Arab di kelas III.

Oleh karena itu, program tindak lanjut dan pengabdian selanjutnya diarahkan pada tiga langkah strategis: (a) membuka kanal konsultasi teknis daring melalui grup komunikasi antara tim pengabdi dan guru mitra untuk mendampingi pembuatan variasi templat gim pada bab berikutnya; (b) memperluas diseminasi praktik baik kepada seluruh guru mata pelajaran di MI Nurul Mun'im agar pemanfaatan Wordwall meluas lintas bidang studi; serta (c) mendorong pimpinan madrasah melakukan pemantauan berkala dan merancang durasi pendampingan longitudinal guna menjamin keberlanjutan inovasi pembelajaran digital di kelas (Hartadiyati & Haryanti, 2025).

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pendampingan penggunaan media Wordwall terbukti efektif meningkatkan kompetensi guru bahasa Arab kelas III MI Nurul Mun'im dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran *mufradāt* yang interaktif. Keberhasilan tersebut ditunjukkan oleh kemampuan mitra menyusun konten kuis *mufradāt ḥayawān* (format *Match Up* dan *Find the Match*) secara mandiri pada pertemuan pertama, mengoperasikannya dengan percaya diri di hadapan siswa kelas III-B pada pertemuan kedua, serta testimoni positif guru yang menilai media Wordwall jauh lebih variatif dan memicu antusiasme siswa dibandingkan metode bernyanyi konvensional.

Secara keilmuan, kegiatan ini berkontribusi memperkaya pengembangan model pemberdayaan pendidik berbasis praktik langsung (*classroom-embedded hands-on mentoring*) dalam kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK), khususnya dalam mengakselerasi literasi digital guru madrasah ibtidaiyah pada mata pelajaran bahasa Arab tanpa bergantung pada pengadaan perangkat lunak berbayar. Sebagai rekomendasi untuk program pengabdian dan penelitian selanjutnya, pihak madrasah disarankan memfasilitasi forum berbagi praktik baik antarguru lintas mata pelajaran serta melakukan pemantauan berkala, sementara tim

pengabdi maupun peneliti mendatang perlu merancang durasi pendampingan longitudinal disertai evaluasi kuantitatif dampak jangka panjang terhadap retensi kosakata siswa di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Alwi, M., Juhardi, Risnashari, Tahir, A., Kusmaladewi, Masnani, S. W., & Agussalim, A. (2025). Pendampingan Pengelolaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Proses Pembelajaran. *Transformasi Masyarakat: Jurnal Inovasi Sosial dan Pengabdian, 2*(3), 10–17.

Ashari, M., Jati, A. H., Naila, T. A., Fakhira, R. H., Azzakiy, F. U., & Abidah, M. R. (2026). Pendampingan Pemanfaatan Wordwall dan Baamboozle untuk Meningkatkan Pembelajaran Interaktif pada Guru SDN Setono 5 Ngrambe. *ABDI UNISAP: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 4*(1), 126–133.

Ekaputra, F., Haryanto, Syahri, W., Afrida, & Miharti, I. (2024). Pelatihan Implementasi Media Interaktif Wordwall untuk Menciptakan Lingkungan Belajar yang Inovatif dan Kreatif. *I-Com: Indonesian Community Journal, 4*(3), 1835–1842. https://doi.org/10.33379/icom.v4i3.5088

Ghufron, S., Nafiah, Kasiyun, S., Rulyansah, A., & Susanto, R. U. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Penyusunan Soal Bahasa Indonesia dengan Aplikasi Wordwall bagi Guru-Guru Sekolah Dasar. *Indonesia Berdaya, 5*(1), 65–74. https://doi.org/10.47679/ib.2024657

Haryanti, E. H. W. (2025). Pemberdayaan Guru SMPN 1 Singorojo Kabupaten Kendal melalui Pelatihan Wordwall untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Interaktif. *Pelita: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 5*(4), 138–147.

Kempa, T., Sopacua, J., & Souhoka, R. (2026). Pelatihan Penggunaan Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Menumbuhkan Literasi Digital di Era Pendidikan Berbasis Teknologi. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia, 7*(2), 634–641. https://journal.stmiki.ac.id/index.php/jpni/article/view/1817

Marbela, R., et al. (2026). Pemanfaatan Media Wordwall dalam Kegiatan Bimbingan Belajar Interaktif. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA, 9*(1), 112–120.

Marfu'ah, I., Fitriani, I., & Novita, D. (2025). Pemanfaatan Wordwall dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di SD Negeri Sukamaju Baru 01. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat), 8*(2), 235–240. https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v8i2.27916

Ma'rif, H., Sari, F. A., Hasbi, T. A., Nurwahida, Palulun, S., Aviva, N., Pirdaus, A., Sukmawati, Wahyuni, R., Jannah, R., & Kamilah, A. (2025). Pelatihan Canva dan Wordwall bagi Guru Madrasah di Desa Botta: Upaya Penguatan Literasi Digital dalam Media Pembelajaran Karakter di MI 05 Botta. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa, 3*(10), 5753–5757.

Mubaroq, H., Sriwijayanti, R. P., & Laily, R. N. (2025). Pelatihan dan Pendampingan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint, Wordwall, dan Canva di SD Negeri Mentor 2. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 5*(3), 950–960. https://doi.org/10.53299/bajpm.v5i3.2511

Mufid, M., Diantika, D. E., & Kholid, A. A. (2025). Pendampingan Pengembangan Media Ajar Bahasa Arab Berbasis Wordwall untuk Guru SMAI Al Fattah Kalitidu. *Journal of Research Applications in Community Service, 4*(2), 69–78. https://journal.unugiri.ac.id/index.php/JaRCOMS/article/view/4503

Rahmadi, D., Santosa, Y. B. P., & Widyanti, R. H. D. (2023). Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall bagi Para Guru SMAIT As Shof Kota Depok. *Jurnal PkM*

(Pengabdian kepada Masyarakat), 6(6), 656–661. https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i6.20580

Rhetno Wardhani, D., Erlangga, F., Abdillah, R., Ramdhan, V., & Kuncoro, A. (2025). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Guru Sekolah Dasar di Kota Depok. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 4*(2), 10845–10851. https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3571

Ristiawan, R., Dwitiyanti, N., & Selvia, N. (2024). Pelatihan Wordwall untuk Membuat Games Pembelajaran Interaktif bagi Guru SDN Sukaindah 02 Kabupaten Bekasi. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat), 7*(2), 190–198. https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v7i2.22144

Rosmalinda, D., Syarif, A., Risdalina, Pamela, I. S., Amnie, E., & Muliawati, L. (2025). Penguatan Keterampilan Digital Guru melalui Pelatihan Wordwall di SDN 205/IV Kota Jambi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 4*(1), 6367–6374. https://jerkin.org/index.php/jerkin/article/view/2809

Saputra, S. Y., & Wijaya Putra, C. R. (2022). Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi untuk Guru-Guru SD. *MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 5*(3), 348–353. https://doi.org/10.31100/matappa.v5i3.1847

Surawan, & Husniah, L. (2024). Pembinaan Pembentukan Media Interaktif Guru dengan Metode TGT (Teams Games Tournament) Berbasis Wordwall di MIN 4 Palangka Raya. *JP2N: Jurnal Pengembangan dan Pengabdian Nusantara, 2*(1), 1–10. https://doi.org/10.62180/87bekr39

Wote, A. Y. V., Duan, V. P. L., & Tjuana, A. (2025). Pendampingan Guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis IT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka, 4*(2), 1691–1698. https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i2.688

Yuliatun, T., Ekasari, A., Susanti, & Amaliah, K. (2024). Pelatihan Microlearning Berbasis Gamification dengan Wordwall bagi Guru SMP IT Ibnu Sina. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi, 3*(2), 112–119. https://doi.org/10.55123/abdikan.v3i2.3533