

Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Wordwall* sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Mufrodat

Imro'atus Solikah¹, Anis Zunaidah, Choiruddin, Moh. Ikhsani, Imroatus Sholihah, Eki Puteri Jelita

¹Sekolah Tinggi Agama Islam KH. Muhammad Ali Sodiq Tulungagung

E-mail: sholehaamien@gmail.com, anis.zunaidah20@gmail.com, choiruddinmail@gmail.com, syehsany@gmail.com, iimsholihah.aja@gmail.com, ekijelitaaa2905@gmail.com

ABSTRACT

The mastery of mufrodat (Arabic vocabulary) is a fundamental aspect of Arabic language learning at the elementary level. However, the learning process at MI NU Terpadu Sumbergempol Tulungagung was still dominated by conventional methods, resulting in low student engagement and limited use of interactive digital media. This community service program aimed to enhance teachers' competence in utilizing the Wordwall application as an interactive learning medium for mufrodat instruction. The program was conducted through training and mentoring activities involving teachers at MI NU Terpadu Sumbergempol Tulungagung. The methods included workshops, hands-on practice in creating quiz and match-up activities, classroom implementation, and evaluation using Wordwall's progress analysis feature. The results indicated that teachers were able to independently design interactive learning media, and students demonstrated increased participation, motivation, and enthusiasm during the learning process. The integration of game-based learning through Wordwall also facilitated real-time monitoring of students' performance. In conclusion, the training program effectively improved teachers' digital literacy and contributed to enhancing the quality of mufrodat learning in the school.

Keywords: *Wordwall, Mufrodat Learning, Interactive Media, Teacher Training, Elementary Education*

ABSTRAK

Penguasaan mufrodat (kosakata bahasa Arab) merupakan aspek fundamental dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat dasar. Namun, proses pembelajaran di MI NU Terpadu Sumbergempol Tulungagung masih didominasi oleh metode konvensional, yang mengakibatkan rendahnya keterlibatan siswa dan terbatasnya penggunaan media digital interaktif. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan aplikasi Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif untuk pengajaran mufrodat. Program ini dilaksanakan melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan yang melibatkan guru-guru di MI NU Terpadu Sumbergempol Tulungagung. Metode yang digunakan meliputi lokakarya, praktik langsung pembuatan kuis dan aktivitas menjodohkan (*match-up*), implementasi di kelas, serta evaluasi menggunakan fitur analisis progres dari *Wordwall*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa para guru mampu merancang media pembelajaran interaktif secara mandiri, dan siswa menunjukkan peningkatan partisipasi, motivasi, serta antusiasme selama proses pembelajaran. Integrasi pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) melalui *Wordwall* juga memfasilitasi pemantauan kinerja siswa secara *real-time*. Kesimpulannya, program pelatihan ini secara efektif meningkatkan literasi digital guru dan berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran mufrodat di sekolah tersebut.

Kata Kunci: *Wordwall, Pembelajaran Mufrodat, Media Interaktif, Pelatihan Guru, Pendidikan Dasar*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi di era Pembelajaran 4.0 menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi dengan integrasi media digital dalam proses belajar mengajar.¹ Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di tingkat Madrasah Ibtidaiyah, penguasaan *mufrodat* (kosakata) menjadi fondasi utama dalam mengembangkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.² Namun demikian, pembelajaran mufrodat seringkali masih dilakukan melalui metode konvensional seperti ceramah dan hafalan, sehingga kurang mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal di MI NU Terpadu Sumbergempol Tulungagung, ditemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran masih sedikit.³ Guru cenderung menggunakan buku teks dan metode penugasan tertulis tanpa variasi media interaktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa serta kurang optimalnya pemahaman kosakata bahasa Arab. Padahal, karakteristik siswa sekolah dasar cenderung menyukai pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan berbasis permainan.⁴

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk menjawab tantangan tersebut adalah aplikasi *Wordwall*. *Wordwall* merupakan platform berbasis web yang menyediakan berbagai templat permainan edukatif seperti kuis, mencocokkan (*match-up*), pengelompokan, dan aktivitas interaktif lainnya.⁵ Keunggulan *Wordwall* terletak pada kemudahan penggunaan, fleksibilitas dalam mengganti templat tanpa mengubah isi soal, serta fitur analisis hasil belajar siswa secara langsung. Dengan pendekatan *game-based learning*, *Wordwall* berpotensi meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan.⁶

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian ini berfokus pada pelatihan penggunaan aplikasi *Wordwall* sebagai media interaktif dalam pembelajaran *mufrodat* di MI NU Terpadu Sumbergempol Tulungagung. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis web, mendorong penerapan pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif, serta meningkatkan kualitas

¹Ach Chaidar Ghazy, Ghozali Ghozali, and Krisna Aditiya Wibowo, "Transformasi Pendidikan: Pengembangan Metodologi Dan Media Pembelajaran Di Era Digital," *Action Research Journal Indonesia (ARJI)* 7, No. 4 (2025): 2974–97.

²Retisfa Khairanis, "Peningkatan Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar: Studi Pengabdian Masyarakat Di MIN 2 Kota Sawahlunto," *Kareba: Jurnal Inovasi Dan Pemberdayaan Masyarakat* 1, No. 1 (2025): 24–34.

³Observasi di MI NU Terpadu Sumbergempol Tulungagung

⁴Nafisah Deviyanti, Siti Fadhila Nursyahida, and Teguh Prasetyo, "Desain Game-Based Learning Berbasis Karakteristik Generasi Alpha Untuk Mengatasi Kebosanan Belajar Siswa Sekolah Dasar," *JIPSD: Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar* 2, No. 2 (2025): 150–64.

⁵Nurismaya Aliatunisa and Faridi Faridi, "Penggunaan Aplikasi Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Akidah Materi Iman Kepada Para Malaikat," *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam* 2, No. 5 (2024): 220–30.

⁶Kireida Rona Islam et al., "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 10, No. 3 (2024): 619–28.

pembelajaran *mufrodat* secara berkelanjutan. Subjek dampingan dipilih karena adanya kebutuhan nyata untuk meningkatkan literasi digital guru serta mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

Selain itu, karakteristik peserta didik di tingkat dasar yang cenderung menyukai aktivitas visual dan permainan⁷ menjadi pertimbangan penting dalam memilih pendekatan berbasis game melalui *Wordwall*.

Melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan ini, diharapkan guru tidak hanya mampu mengoperasikan aplikasi *Wordwall* secara teknis, tetapi juga memahami strategi pedagogis dalam merancang aktivitas pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan capaian pembelajaran.

Output pendampingan yang diharapkan meliputi peningkatan keterampilan guru dalam mendesain media interaktif secara mandiri, terciptanya variasi metode pembelajaran *mufrodat* yang lebih inovatif, serta meningkatnya motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap transformasi pembelajaran bahasa Arab berbasis digital di MI NU Terpadu Sumbergempol Tulungagung dan menjadi model praktik baik yang dapat direplikasi pada madrasah lainnya.

Metode

Kegiatan pendampingan ini dilaksanakan selama 2 bulan di MI NU Terpadu Sumbergempol Tulungagung dengan menggunakan pendekatan partisipatif, kolaboratif, dan berbasis praktik. Model ini dipilih karena kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan materi pelatihan, tetapi juga untuk menghasilkan perubahan kompetensi dan praktik pembelajaran yang berkelanjutan. Pendampingan dirancang secara sistematis agar guru tidak hanya memahami penggunaan aplikasi *Wordwall* secara teknis, tetapi juga mampu mengintegrasikannya dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran *mufrodat* secara efektif.

Pada fase awal selama minggu ke-1 dan ke-2, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran bahasa Arab serta wawancara mendalam dengan guru. Kegiatan ini bertujuan untuk memetakan kondisi riil pembelajaran *mufrodat*, mengidentifikasi tingkat keterlibatan siswa, serta mengetahui sejauh mana pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital telah dilakukan. Selain itu, dilakukan identifikasi kesiapan sarana prasarana seperti ketersediaan perangkat, jaringan internet, dan dukungan kelembagaan terhadap inovasi pembelajaran.

Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran *mufrodat* masih berfokus pada metode ceramah dan hafalan, dengan keterlibatan siswa yang relatif pasif. Guru juga menyampaikan kebutuhan akan media yang lebih interaktif namun mudah digunakan dan tidak memerlukan kemampuan teknis yang kompleks.

Memasuki minggu ke-3 dan ke-4, kegiatan berlanjut pada tahap pelatihan konseptual dan teknis. Pada tahap ini, guru diberikan penguatan pemahaman mengenai urgensi transformasi digital dalam pendidikan serta konsep pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang menekankan keterlibatan aktif siswa.

⁷Sri Purwaningsih and Ana Fitrotun Nisa, "Perbedaan Kebutuhan Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah Berdasarkan Karakteristik Siswa," in *Prosiding Dewantara Seminar Nasional Pendidikan*, Vol. 1, (2023).

Selanjutnya, dilakukan pelatihan teknis penggunaan *Wordwall* yang mencakup pembuatan akun, pemilihan templat, penyusunan soal, penggunaan fitur kuis dan *match-up*, pengaturan waktu dan skor, serta pemanfaatan fitur *switch template* untuk menciptakan variasi aktivitas tanpa mengubah isi materi. Guru juga dilatih menggunakan fitur penugasan dan analisis progres siswa agar mampu melakukan evaluasi pembelajaran secara lebih efisien dan terukur. Proses pelatihan dilakukan secara interaktif melalui demonstrasi, simulasi, serta praktik langsung dengan pendampingan intensif.

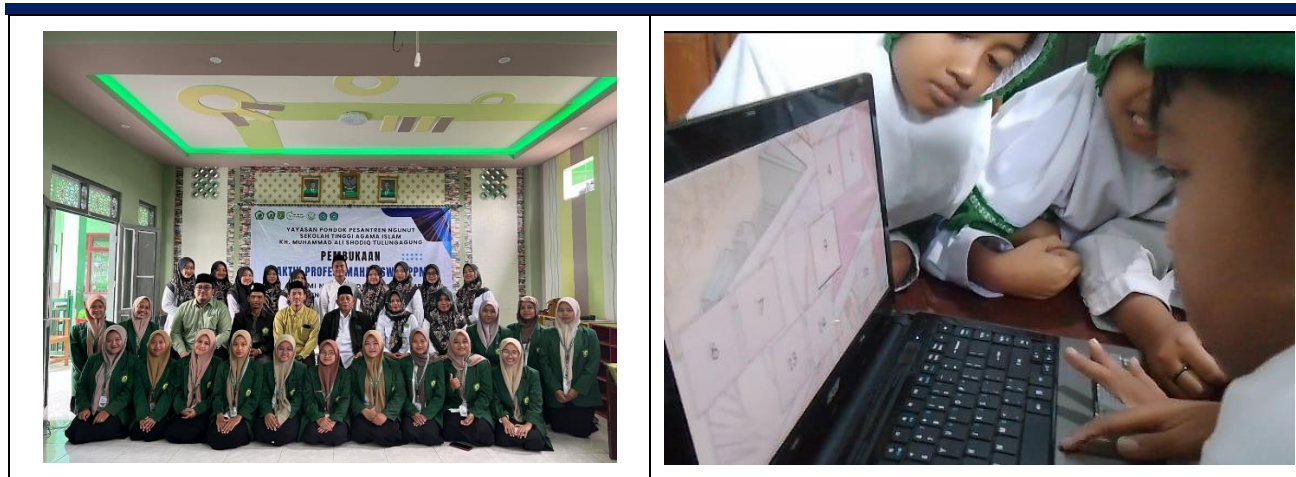
Tahap berikutnya berlangsung pada minggu ke-5 dan ke-6, yaitu praktik terbimbing dan pengembangan media pembelajaran. Pada fase ini, guru mulai merancang media pembelajaran *mufrodat* sesuai dengan materi yang sedang diajarkan di kelas. Proses ini melibatkan penyusunan daftar kosakata, perancangan soal berbentuk pilihan ganda dan mencocokkan gambar dengan arti, serta penyesuaian tampilan visual agar sesuai dengan karakteristik siswa madrasah ibtidaiyah.

Pendampingan dilakukan secara individual maupun kelompok melalui diskusi dan umpan balik konstruktif. Tahap ini menekankan pentingnya kesesuaian antara tujuan pembelajaran, materi, aktivitas interaktif, dan evaluasi, sehingga media yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif secara pedagogis.

Implementasi media dilakukan pada minggu ke-7 dalam kegiatan pembelajaran *mufrodat* di kelas. Guru menggunakan *Wordwall* sebagai media utama dalam penyampaian materi dan latihan kosakata. Siswa berpartisipasi secara aktif dalam menyelesaikan kuis dan aktivitas mencocokkan, baik secara individu maupun berkelompok. Selama proses ini, dilakukan observasi terhadap tingkat partisipasi, respons emosional, serta interaksi siswa selama pembelajaran berlangsung. Data hasil pengerjaan siswa dianalisis melalui fitur analisis progres yang tersedia pada *Wordwall*, sehingga guru dapat memperoleh gambaran capaian belajar secara langsung. Implementasi ini menjadi tahap krusial untuk menguji efektivitas pelatihan dalam konteks praktik nyata di kelas.

Tahap akhir pada minggu ke-8 difokuskan pada evaluasi menyeluruh dan refleksi bersama. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan kondisi pembelajaran sebelum dan sesudah pendampingan, menelaah peningkatan keterlibatan siswa, serta mendiskusikan pengalaman guru dalam menggunakan media digital. Guru juga menyampaikan kendala teknis maupun pedagogis yang dihadapi selama implementasi, seperti pengelolaan waktu atau keterbatasan perangkat. Hasil refleksi menunjukkan adanya peningkatan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi serta meningkatnya motivasi dan antusiasme siswa dalam pembelajaran *mufrodat*. Selain itu, guru menyatakan komitmen untuk terus mengembangkan media berbasis *Wordwall* sebagai bagian dari inovasi pembelajaran di madrasah.

Secara keseluruhan, metode pendampingan yang dilaksanakan selama 2 bulan ini dirancang untuk menciptakan perubahan yang berkelanjutan melalui kombinasi analisis kebutuhan, pelatihan, praktik, implementasi, dan refleksi. Dengan pendekatan tersebut, kegiatan pengabdian tidak hanya menghasilkan peningkatan keterampilan teknis guru, tetapi juga mendorong transformasi pedagogis dalam pembelajaran bahasa Arab berbasis teknologi di MI NU Terpadu Sumbergempol Tulungagung



Gambar 1 dan 2. Kegiatan Pendampingan

Hasil

Pelaksanaan pendampingan selama 2 bulan di MI NU Terpadu Sumbergempol Tulungagung menghasilkan perubahan yang terukur dan berkelanjutan dalam praktik pembelajaran *mufrodat*. Perubahan tersebut dapat dianalisis dari 3 aspek utama, yaitu peningkatan kompetensi guru, perubahan dinamika pembelajaran di kelas, serta dampak terhadap motivasi dan pemahaman siswa. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan implikasi kelembagaan dalam penguatan budaya pembelajaran berbasis teknologi.

Sebelum pendampingan dilaksanakan, pembelajaran *mufrodat* masih didominasi pendekatan konvensional berupa ceramah, pencatatan kosakata di papan tulis, dan hafalan. Interaksi siswa terbatas pada menjawab pertanyaan secara lisan atau mengerjakan latihan tertulis. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran cenderung monoton dan kurang merangsang keterlibatan aktif siswa. Berdasarkan observasi awal, hanya sebagian kecil siswa yang menunjukkan partisipasi aktif ketika guru menyampaikan materi kosakata.

Setelah guru mengikuti tahapan pelatihan dan praktik pengembangan media berbasis *Wordwall*, terjadi transformasi dalam strategi pembelajaran. Guru mulai merancang aktivitas kuis interaktif dan permainan mencocokkan kosakata dengan arti maupun gambar. Implementasi *Wordwall* menghadirkan variasi aktivitas yang lebih dinamis, sehingga siswa tidak lagi hanya menjadi pendengar, tetapi terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena adanya unsur tantangan, waktu pengerjaan, serta skor yang ditampilkan secara langsung.

Dari sisi kompetensi guru, terjadi peningkatan signifikan dalam literasi digital dan kreativitas pedagogis. Pada awal kegiatan, sebagian guru masih mengalami kesulitan dalam membuat akun, memilih templat, atau mengatur pengaturan teknis dalam aplikasi. Namun, setelah melalui fase praktik terbimbing selama minggu ke-5 dan ke-6, guru mampu secara mandiri merancang berbagai bentuk aktivitas pembelajaran. Guru tidak hanya menggunakan satu templat, tetapi mulai mengeksplorasi fitur *switch template* untuk mengubah bentuk permainan tanpa harus membuat soal baru. Hal ini menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap efisiensi dan fleksibilitas platform *Wordwall*.

Peningkatan kompetensi juga terlihat dalam kemampuan guru menyelaraskan antara tujuan pembelajaran, indikator capaian, materi kosakata, dan bentuk evaluasi. Guru mulai merancang soal yang tidak hanya menguji hafalan, tetapi juga pemahaman makna dalam

konteks sederhana. Dengan demikian, pembelajaran mufrodat tidak lagi bersifat mekanis, melainkan lebih bermakna dan aplikatif.

Dari perspektif siswa, penggunaan *Wordwall* memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan sebelumnya. Siswa menunjukkan peningkatan antusiasme ketika pembelajaran dimulai dengan aktivitas kuis interaktif. Fitur *leaderboard* mendorong munculnya kompetisi sehat yang memotivasi siswa untuk memperoleh skor terbaik. Namun demikian, guru tetap menekankan bahwa tujuan utama adalah pemahaman materi, bukan sekadar perolehan skor. Pendekatan ini membantu menjaga keseimbangan antara unsur permainan dan tujuan akademik.

Analisis hasil pengerjaan siswa melalui fitur progres menunjukkan adanya peningkatan ketepatan dalam menjawab soal kosakata setelah beberapa kali implementasi. Siswa yang sebelumnya kesulitan mengingat arti kosakata mulai menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam menjawab pertanyaan. Selain itu, waktu penyelesaian tugas menjadi lebih efisien karena siswa terbiasa dengan format interaktif yang disediakan.

Dampak lainnya adalah meningkatnya interaksi sosial di dalam kelas. Selama kegiatan berlangsung, siswa sering berdiskusi dengan teman sebangku untuk menentukan jawaban yang tepat. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan keterampilan sosial dan kolaboratif siswa. Interaksi yang lebih intens ini memperkaya pengalaman belajar dan mengurangi kecenderungan pasif yang sebelumnya terlihat.

Secara kelembagaan, kegiatan pendampingan ini turut memperkuat komitmen madrasah dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Guru menyadari bahwa penggunaan media digital bukan sekadar tren, melainkan kebutuhan dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21. Diskusi reflektif pada akhir program menghasilkan kesepakatan untuk menjadikan *Wordwall* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang digunakan secara berkelanjutan, khususnya dalam mata pelajaran bahasa Arab.

Diskusi

Secara teoritis, hasil pendampingan ini memperkuat konsep bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa.⁸ Dalam perspektif konstruktivisme, siswa membangun pemahaman melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif dengan materi.⁹ *Wordwall* menyediakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa bereksplorasi, mencoba, dan menerima umpan balik secara langsung, sehingga proses pembentukan pengetahuan menjadi lebih efektif.

Pendekatan ini juga sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa unsur tantangan, penghargaan, dan umpan balik cepat dapat meningkatkan keterlibatan siswa.¹⁰ Fitur skor dan papan peringkat dalam *Wordwall* memberikan penguatan positif yang

⁸Gingga Prananda et al., "Evaluasi Literatur Terhadap Pengaruh Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, No. 4 (2024): 388–401.

⁹Putri Wahidah Luthfiyani, Khairunnas Rajab, and Masyhuri Masyhuri, "Pendekatan Konstruktifisme Dalam Psikologi Belajar Berbasis Nilai-Nilai Islam," *Hamalatul Qur'an: Jurnal Ilmu Alqur'an* 6, No. 1 (2025): 20–36.

¹⁰Muhammad Nur Abdullah and Nur Halima Tussadia, "Analisis Penggunaan Multimedia Berbasis Game Edukatif Terhadap Peningkatan Keterlibatan Dan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar" 11, No. September (2025).

mendorong siswa untuk terus berusaha. Namun, efektivitas media tetap bergantung pada kemampuan guru dalam merancang aktivitas yang relevan dengan tujuan pembelajaran.

Selain itu, integrasi *Wordwall* mencerminkan penerapan digital pedagogy dalam konteks madrasah. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, tetapi sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar interaktif.¹¹ Transformasi ini menunjukkan pergeseran paradigma menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa. Kegiatan pendampingan membuktikan bahwa dengan pelatihan yang sistematis selama 2 bulan, guru mampu beradaptasi dengan teknologi dan mengintegrasikannya dalam praktik pembelajaran sehari-hari.

Secara keseluruhan, hasil dan dampak pendampingan menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan *Wordwall* sebagai media interaktif dalam pembelajaran *mufrodat* memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di MI NU Terpadu Sumbergempol Tulungagung. Perubahan yang terjadi tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga menyentuh aspek pedagogis, motivasional, dan kelembagaan, sehingga berpotensi menjadi model praktik baik bagi madrasah lainnya.

Kesimpulan

Pelatihan penggunaan aplikasi *Wordwall* sebagai media interaktif dalam pembelajaran *mufrodat* di MI NU Terpadu Sumbergempol Tulungagung telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dan kualitas proses pembelajaran. Kegiatan pendampingan yang dilaksanakan selama 2 bulan menunjukkan bahwa guru mampu mengembangkan keterampilan teknis dalam merancang media pembelajaran berbasis web sekaligus memahami strategi pedagogis dalam mengintegrasikannya ke dalam kegiatan belajar mengajar.

Implementasi *Wordwall* dalam pembelajaran *mufrodat* terbukti mampu menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, dinamis, dan partisipatif. Siswa menunjukkan peningkatan motivasi dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, serta lebih aktif dalam merespons pertanyaan dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Pemanfaatan fitur kuis dan match-up tidak hanya memperkuat pemahaman kosakata, tetapi juga mendukung proses evaluasi yang lebih efektif melalui analisis hasil belajar secara langsung.

Secara keseluruhan, kegiatan pendampingan ini berhasil mendorong transformasi pembelajaran dari pendekatan konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi yang lebih adaptif terhadap kebutuhan siswa di era digital. Peningkatan literasi digital guru menjadi salah satu capaian penting yang berkontribusi terhadap keberlanjutan inovasi pembelajaran di madrasah. Dengan demikian, pelatihan penggunaan *Wordwall* sebagai media interaktif dapat menjadi model praktik baik dalam penguatan pembelajaran bahasa Arab di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

Pengakuan/Acknowledgements

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas selesainya program pengabdian masyarakat ini, dan kami menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Sekolah

¹¹Muhammad Khoirul, Amri Nst, and Muhammad Arsyad, "Peran Guru Sebagai Fasilitator Pembelajaran Digital Di Abad Ke-21," *Ahsani Taqwim: Jurnal Pendidikan Dan Keguruan* 2, No. 3 (2025): 785-98.

Tinggi Agama Islam KH. Muhammad Ali Sodiq Tulungagung atas dukungan institusional dan fasilitas yang diberikan. Penghargaan setinggi-tingginya kami sampaikan kepada Kepala Madrasah serta seluruh jajaran guru di MI NU Terpadu Sumbergempol Tulungagung atas kerja sama dan partisipasi aktifnya selama dua bulan masa pendampingan. Dedikasi para guru dalam mengikuti tahapan pelatihan, mulai dari analisis kebutuhan hingga praktik mandiri pembuatan media interaktif, menjadi kunci keberhasilan peningkatan literasi digital dalam pembelajaran mufrodat.

Kami juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh siswa MI NU Terpadu Sumbergempol yang telah berpartisipasi dengan penuh antusias dan motivasi dalam setiap sesi implementasi media *Wordwall*. Interaksi aktif dan keceriaan siswa selama proses belajar memberikan kontribusi nyata bagi transformasi pembelajaran bahasa Arab menuju arah yang lebih inovatif. Akhir kata, terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu kelancaran teknis di lapangan sehingga program pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat berkelanjutan bagi kualitas pendidikan di madrasah.

Daftar Referensi

- Abdullah, Muhammad Nur, and Nur Halima Tussadia. "Analisis Penggunaan Multimedia Berbasis Game Edukatif Terhadap Peningkatan Keterlibatan Dan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar" 11, no. September (2025).
- Aliatunisa, Nurismaya, and Faridi Faridi. "Penggunaan Aplikasi Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Akidah Materi Iman Kepada Para Malaikat." *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam* 2, no. 5 (2024): 220–30.
- Deviyanti, Nafisah, Siti Fadhila Nursyahida, and Teguh Prasetyo. "Desain Game-Based Learning Berbasis Karakteristik Generasi Alpha Untuk Mengatasi Kebosanan Belajar Siswa Sekolah Dasar." *JIPSD: Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar* 2, no. 2 (2025): 150–64.
- Ghazy, Ach Chaidar, Ghozali Ghozali, and Krisna Aditiya Wibowo. "Transformasi Pendidikan: Pengembangan Metodologi Dan Media Pembelajaran Di Era Digital." *Action Research Journal Indonesia (ARJI)* 7, no. 4 (2025): 2974–97.
- Islam, Kireida Rona, Kokom Komalasari, Iim Siti Masyitoh, Juwita Juwita, and Ismi Adnin. "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik." *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 10, no. 3 (2024): 619–28.
- Khairanis, Retisfa. "Peningkatan Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar: Studi Pengabdian Masyarakat Di MIN 2 Kota Sawahlunto." *Kareba: Jurnal Inovasi Dan Pemberdayaan Masyarakat* 1, no. 1 (2025): 24–34.
- Khoirul, Muhammad, Amri Nst, and Muhammad Arsyad. "Peran Guru Sebagai Fasilitator Pembelajaran Digital Di Abad Ke-21." *Ahsani Taqwim: Jurnal Pendidikan Dan Keguruan* 2, no. 3 (2025): 785–98.
- Luthfiyani, Putri Wahidah, Khairunnas Rajab, and Masyhuri Masyhuri. "Pendekatan Konstruktifisme Dalam Psikologi Belajar Berbasis Nilai-Nilai Islam." *Hamalatul Qur'an: Jurnal Ilmu Ilmu Alqur'an* 6, no. 1 (2025): 20–36.
- Prananda, Gingga, Loso Judijanto, Rossa Ramadhona, and Nana Citrawati Lestari. "Evaluasi Literatur Terhadap Pengaruh Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi

Belajar Siswa.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 4 (2024): 388–401.

Purwaningsih, Sri, and Ana Fitrotun Nisa. “Perbedaan Kebutuhan Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah Berdasarkan Karakteristik Siswa.” In *Prosiding Dewantara Seminar Nasional Pendidikan*, Vol. 1, 2023.