MUDALLA : PROCEEDING INTERNATIONAL CONFERENCE ON ARABIC LANGUAGE
ISSN : 2807-8780
(MUDALLA)
المؤتمر الدولي للغة العربية وآدابها وتعليمها
قسم الأدب العربي جامعة مالانج الحكومية

Word Wall Games-Based Learning in ALT (Availability in the Project Life Cycle at Walisongo State Islamic University, Semarang)

التعلّم القائم على وورد وول جامس في تعليم اللغة العربية (متو افرا بدورة حياة المشروع لجامعة والى سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج)

عناية عناية[١]*؛ محمد أحسن الحسنى[٢]؛ محمد شمس العلوم[٣]؛ مفتاح الهدى[٤]؛ صِفاني عندان هويزى[٥]

[١]قسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية وعلوم التدريس، جامعة والى سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج، جاوى الوسطى، إندونيسيا

[٢]قسم التربية الإسلامية، كلية دين الإسلام، جامعة واحد هاشم سمارانج، جاوى الوسطى، إندونيسيا

[٣]قسم التعليم المهنى للمعلّمين، كلية دين الإسلام، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، جاوى الشرقى، إندونيسيا

[٤]قسم تعليم اللغة العربية، كلية أصول الدين والإنسانية، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، جاوى الشرقى، إندونيسيا

[٥]طالبة قسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية وعلوم التدريس، جامعة والى سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج، جاوى الوسطى، إندونيسيا

البريد الإلكتروني: inayah@walisongo.ac.id*; ahsanulhusna@unwahas.ac.id; samsul@pai.uin-malang.ac.id; dr.miftahulhuda@pba.uin-malang.ac.id; 2203026066@student.walisongo.ac.id

Abstract

The development of technology has had an impact on all aspects of human life, including Arabic Language Teaching (ALT). Most students in schools are interested in games, ice-breaking activities, and engaging learning experiences. The research objectives: 1. Describe WWG-based learning in ALT as available in the Project Life Cycle (PLC); 2. Identify the advantages and disadvantages of practice and analyze them evaluatively. A qualitative survey and field research were used in this study. The data was collected through documentation, questionnaires, observation, and interviews. Data analysis was performed using the Spradley model. The results showed that WWG in ALT offers interactive features, helping to enrich vocabulary, understand grammar, and increase motivation. For the future, it is necessary to develop a more organized plan and a clear evaluation. It should also be developed in training students to develop personal skills. The limitations discovered in WWG must be evaluated.

Keywords **Word Wall Games; Game-Based Learning; Project-Life Cycle; Arabic Language Teaching**

مستخلص البحث

تطوير تكنولوجيا المعلومات والاتصالات تصوّر في نواحى حياة الإنسان وكذلك تعليم اللغة العربية. وأكثر الطلاب في المدارس يرغبون في الألعاب والقويز والأنشطة المعروفة ب"ice-breaking" والاستيعاب المتشوقة فلا بد لمدرّسى اللغة العربية والطلاب في قسم تعليم اللغة العربية أن ينالوا المفاهيم والمعارف والخبرات الممكنة لهم في اكتساب تلك البرامج. أهداف البحث:١-توصيف التعلّم القائم على وورد وول جامس WWG في تعليم اللغة العربية متوافرا بدورة حياة المشروع؛ ٢- تحديد المزايا والمآخذ في الممارسة العملية وتحليلها بشكل تقويمي. استخدم مدخل الكيفى الميدانى بنوع الاستقصائى. طريقة جمع البيانات بالتوثيق والاستبانة والملاحظة والمقابلة. فتحليل البيانات بنموذج سبردلى. أظهرت النتائج أن:١-WWG في تعليم اللغة العربية يقدم خصائص جذابة وتفاعلية، مما يجعله وسيلة فعالة لتعزيز حماس الطلاب للتعلّم ومساعدة في إثراء المفردات، وفهم القواعد، وتدريب المهارات، وزيادة الحوافز. ٢-للمستقبل، من الضروري وضع تخطيط أكثر تنظيماً وتقويم واضح. كما يكون تطويره في تدريب الطلاب لتنمية المهارات الشخصية. القيود التي تم اكتشافها فيWWG لا بد أن يكون موضع تقويم.

كلمات أساسية وورد وول جامس؛ التعلّم القائم على اللعبة؛ دورة حياة المشروع؛ تعليم اللغة العربية

المقدمة

تطوير تكنولوجيا المعلومات والاتصالات تصوّر في جميع نواحى حياة الإنسان، وكذلك في التربية خاصة لتعليم اللغة العربية. في أكثر النواحى، أن التكنولوجيا (الوسائل الاتصالية وأجهزة التطبيقات – على سبيل المثال) قد استخدمت في تعليم اللغة العربية، مثل SEB (Inayah, Ahsanul Husna, et al. 2023)، قويزيز كرياتور (Inayah et al. 2022)، الذكاء الاصطناعى AI (Inayah 2024)، العربية على الإنترنت Arabic Online (I. Inayah, Sa'adah, and Latifah 2022)، وما إلى ذلك.

وكذلك الألعاب اللغوية أو التدريبات القائمة على الإنترنت أكثر تطويرها في مختلف التطوّرات مثل وورد وول جامس Word Wall Games (Inayah 2025)، Powtoon (Nabila et al. 2025)، Canva، تيكتوك (Azzahra et al. 2025)، والبرامج الأخرى. فالطلاب الذين أقرب في عصر التكنولوجيا مثل الآن، لا بد أن يعرفوا ويفهموا تلك البرامج المختلفة وكيفية استخدامها في التعليم، ولا سيّما لطلاب قسم تعليم اللغة العربية فهي إحدى النقط المهمّة لتحليل الاحتياجات لدى الطلاب وتتناسب التعلّم من جهة الطلاب في المدارس على المستويات من الإبتدائية حتى الثانوية.

وأكثر الطلاب في المدارس يرغبون في الألعاب والقويز والأنشطة المعروفة ب "ice breaking" والاستيعاب المتشوقة فلا بد لمدرّسى اللغة العربية والطلاب في قسم تعليم اللغة العربية أن ينالوا المفاهيم والمعارف والمعلومات الممكنة لهم في اكتساب تلك البرامج. وورد وول كأحد البرامج الحاسوبى يمكن لمدرّسى اللغة العربية أو الطلاب في قسم هذه اللغة أن يطبّقوا المواد التعليمية بشكل الاستيعاب أو الألعاب اللغوية. فأهمية الدراسة تتعلق بتشويق تعليم اللغة العربية من جهة عصرنا الآن وهو عصر الصناعة ٥،٠، كلّ نشاطات الإنسان تحتوى على الآلكترونية والرقمية. فلا بدّ أن ينتفعها في عمليّة التعليم أيضا. ولا يقتصر اللغة العربية على الحفظ والقراءة بالكتب التراثية والمطالعة والتركيز على القواعد النحوية فحسب، بل أوسع منها فهي التعليم القائم على السياق الآن.

بعض الدراسات السابقة قد بحثت في وورد وول، منها معرفة مرونة الألعاب التعليمية وأثر استخدامها في مادة الفقه على رغبة الطلاب في المدرسة المتوسطة (Shofiyani and Hasbullah 2021)، فعالية تعليم اللغة العربية باستخدام برنامج Wordwall من حيث نتائج التعلّم (Kholis et al. 2022)، تطبيق حائط الكلمات كوسيلة لتحسين إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب المرحلة الإعدادية (Fakhruddin, Firdaus, and Mauludiyah 2021)، لزيادة اهتمام طلاب المدرسة الإعدادية في تعليم مفردات اللغة العربية (Haq et al. 2021)، تطبيقه في تعليم اللغة العربية (Saleh et al. 2023)، تأثير تطبيقه في تعليم اللغة العربية (F. Kadullah, Abdullah, and Mooduto 2023)، كلعبة تعليمية في

مهارة الكتابة العربية أثناء جائحة كوفيد-١٩ (Mu'arofah, Ulfiatul 2021)، كالوسائط لتعليم المفردات العربية عبر الإنترنت لطلاب المرحلة الثانوية (Ramadhani Hamka, Susiawati, and Fatimah 2024)، الارتقاء بتعليم المفردات (Tuki, Ahmad, and Asbulah 2023)، تأثيره في تعليم المفردات الإنجليزية لطلاب الإبتدائية (Hasram, Nasir, et al. 2021)، أثر البيئة التقنية التعليمية لتعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها في ظل جائحة كورونا (يوسف، حسين, ٢٠٢١)، استخدامه لتقييم تعليم اللغة العربية (Nadhifa et al. 2024)، لتعليم مهارة القراءة (Sa'diyyah and Mubsyiroh 2022)، لتعزيز مفردات اللغة الإنجليزية (Yuni, Idrus, and Asmid 2024)، لزيادة الدافعية والإنجاز في تعليم علم الحياة (Arimbawa 2021)، لفهم مواد التربية الإسلامية (Aeni et al. 2022)، وغيرها.

فالفرق بين تلك الدراسات السابقة لهذا البحث من حيث أنه لطلاب الجامعة وهم طلاب جامعة والى سونجو الإسلامية الحكومية الذين لهم خلفية الدراسة والكفاءات اللغوية المختلفة في قسم تعليم اللغة العربية، والبحوث السابقة في الطلاب على المستويات المختلفة من المرحلة الإبتدائية حتى الثانوية، ولكن لم يبدو في المرحلة الجامعية غالبا ما. إذن، هذا البحث بحث مسحي أو استقصائى ذو المدخل الكيفي، لأن التحليل المستخدم هو مسح للظروف الحقيقية الموجودة في بيئة تعليم اللغة العربية لتلك الجامعة. والمشروعات من نتائج الطلاب في تلك الجامعة، ليس من مصادر الإنترنت أو من مصادر أخرى موجودة في البرنامج الحاسوبى. وحتى الآن، لم يوجد البحوث العلمية المتعلقة بوورد وول جامس من تلك الجامعة. فهذه النقطة تجديد لهذه الدراسة.

إضافة إلى ذلك، أن هذا البحث تأسيسا على تحليل نقاط دورة حياة المشروع Project Life Cycle من إجراءات موجودة وهي تجهيز وتخطيط وتنفيذ ومراقبة مع التحكم وإنجاز التي تواجه مشروع وورد وول جامس أو الاستخدام المخطط له بشكل عام في بيئة تعلّم اللغة العربية في تلك الجامعة، حتى يتسنى لصانعى السياسات استخدامه كموطئ أو مصدر لتطوير اللغة العربية في المستقبل، سواء للمحاضرين في الإعداد للتدريس، أو الطلاب في الإعداد لمواجهة عالم التعلّم الحقيقي فيما بعد. وهذه النقطة تجديد ثانى له. وفي جهة الأولى، عبّروا الباحثون عن وورد وول مع إجراءات دورة حياة المشروع من خلال هذا البرنامج، كي ينال القراء المعرفة عنها في عملية تنفيذها بجامعة أى جامعة والى سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج.

من أجل ذلك، كانت أهداف الدراسة تحتوى على ١- توصيف التعلّم القائم على وورد وول جامس (Word Wall Games - WWG) في تعليم اللغة العربية متوافرا بدورة حياة المشروع؛ ٢- تحديد المزايا والمآخذ في الممارسة العملية وتحليلها بشكل تقويمي. فالمساهمات البحثية في هذه الدراسة لتطوّر

تعليم اللغة العربية خاصة بجامعة والى سونجو الإسلامية الحكومية هي إيجاد تكنولوجيا التعليم المستخدم في عمليّته إما بتطوير المواد الدراسية لترقية المهارات اللغوية الاستماع والكلام والقراءة والكتابة أم بتطوير أنواع من أدوات التقييمات والتقويمات أو الوسائل المطبّقة مناسبة بأهداف التعليم وحالة الطلاب التي تقرّب بالتكنولوجيا والأنواع من الألعاب الآلكترونية. فموقع الويب WWG يجرّب أن يجيب الاحتياجات الموجودة في عصرنا الآن. وكذلك الحصول على صورة عن تنفيذ عملية التعلّم في المستقبل بفضول لعبة من خلال WWG.

تنظيم المقالات في نتيجة البحث لهذه الدراسة يحتوى على مواصفة WWG في تعليم اللغة العربية من إجراءات المراحل في دورة حياة المشروع من التجهيز والتخطيط والتنفيذ والمراقبة مع التحكم والإنجاز، مناسبة بخصائص المناهج التعليمية المطبّقة في جامعة والى سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج وهي التعليم القائم على النتائج Outcome Based Education ووجود وورد وول كإحدى الوسائل المستخدمة في عملية تعليمها في تلك الجامعة. ثم قام الباحثون بتحليل مختلف العوائق التي تمت ملاحظتها خلال فترة التعلّم، ثم قاموا بتحليل أسبابها والبحث عن حلول بديلة يمكن تطبيقها في الفترة المستقبلية.

طريقة البحث

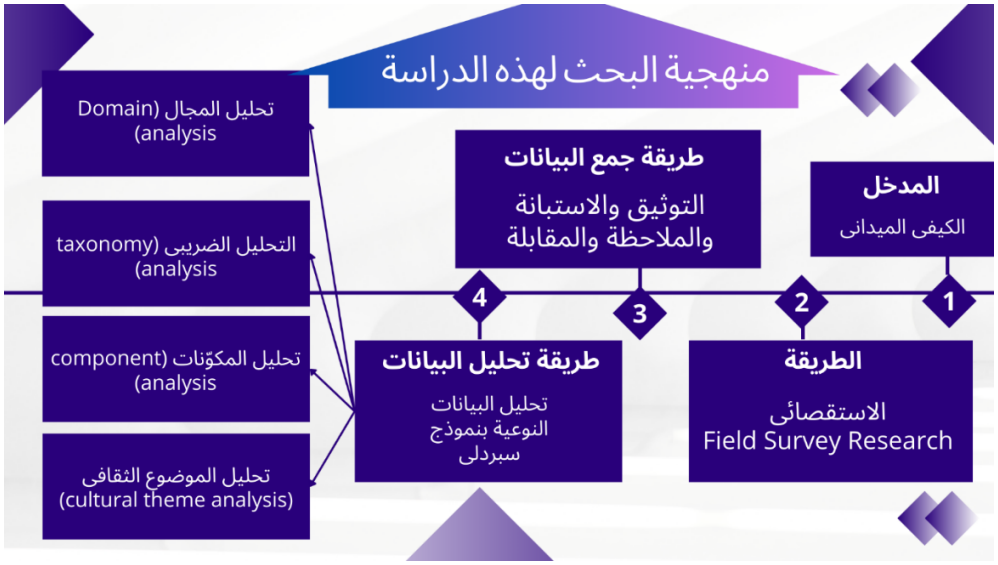
استخدم هذا البحث بمدخل الكيفى (Inayah, Asikin, et al. 2023) الميدانى بنوع الاستقصائى (Inayah et al. 2024) أو Field Survey Research (Husna et al. 2025) من حيث أن هذا البحث أنتج به من خلال البيانات الميدانية بجامعة والى سونجو الإسلامية الحكومية وهي من مشروعات الطلاب في قسم تعليم اللغة العربية ببرمجية وورد وول جامس مع أشكالها. طريقة جمع البيانات بالتوثيق والاستبانة والملاحظة والمقابلة. فالتوثيق من أن البيانات المستخدمة لعرض وورد وول من نتيجة مشروعات الطلاب في قسم تعليم اللغة العربية بجامعة والى سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج وهي من مادة القراءة والترجمة الفورية والمفردات. والاستبانة هي كي نالوا البيانات عن تحديد المزايا والمآخذ في الممارسة العملية وتحليلها بشكل تقويمي انطلاقا على آراء الطلاب. والمراد بالملاحظة هي أن شاهدوا عملية استخدام وودر وول في التعليمات أو إنتاجه لدى الطلاب. والمقابلة سارت خلال الملاحظة من الطلاب في ذلك القسم والمحاضر خاصة للمواد التعليمية المتعلقة به.

تحليل البيانات باستخدام نموذج سبردلى (Ni'mah et al. 2025) الذي يتكوّن من تحليل المجال (Domain analysis) والتحليل الضريبى (taxonomy analysis) وتحليل المكوّنات (component

(Inayah and Husna 2023; Nabila et al. 2025; Ni'mah et al. 2025). قسّم سبردلى تحليل البيانات بناءً على مراحل البحث النوعي أو الكيفى. وبدأ هذا النشاط بتحديد مخبر رئيسي، وهو مخبر موثوق به ومتعقد أنه قادر على "فتح الباب" للباحثين لتعميق إلى موضوع البحث. ثم جرى الباحثون مقابلة مع المخبر الرئيسي، وسجّلوا نتائج المقابلة. بعد ذلك، انصب اهتمام الباحثين على موضوع البحث وبدأ بطرح أسئلة وصفية، ثم قاموا بتحليل نتائج المقابلة.

وبناءً على نتائج تحليل المقابلة، أجرى الباحثون بعد ذلك تحليلاً للمجال، ثم جرى الباحثون تحليلاً للمجال. وفي الخطوة التالية، قاموا بتحديد محور التركيز وأجرى تحليلاً للتصنيف. واستناداً إلى نتائج تحليل التصنيف، قاموا بطرح أسئلة متباينة أعقبها تحليل مكوني. ومن ثم توصلوا إلى نتائج التحليل المكوني، ثم توصلوا إلى موضوعى ثقافى. وبناءً على هذه النتائج، قاموا بكتابة تقرير بحث وورد وول من ناحية دورة حياة المشروع وتحديد المزايا والمآخذ في الممارسة العملية وتحليلها بشكل تقويمي في جامعة والى سونجو الإسلامية الحكومية.

إذن، تنطلق عملية البحث من النطاق العريض ثم التركيز، وتتوسع مرة أخرى، فهناك مراحل لتحليل البيانات التي كانت في البحث الكيفي، وهي تحليل المجالات، والتصنيف، والتحليل المكوني، وتحليل الموضوعات الثقافية. من أجل ذلك، فتحليل البيانات في هذه الدراسة، بدءاً بتحليل المجال الذي يشمل جانبين، هما توصيف التعلّم القائم على وورد وول جامس (Word Wall Games - WWG) في تعليم اللغة العربية متوافرا بدورة حياة المشروع؛ وتحديد المزايا والمآخذ في الممارسة العملية وتحليلها بشكل تقويمي. والموجز من منهج البحث لهذه الدراسة تبدو في الشكل ١.



الشكل ١. الرسم البيانى عن منهجية البحث لهذه الدراسة

2(1), (2022), page-page

النتائج والمناقشة

مواصفة التعلّم القائم على وورد وول جامس (Word Wall Games - WWG) في تعليم اللغة العربية متو افرا بدورة حياة المشروع

قبل أن شرحوا عن مواصفة التعلّم القائم على وورد وول جامس في تعليم اللغة العربية لهذا البحث، لا بد أن يعبّروا مصدر التعلّم المطبّق فيه وهو دورة حياة المشروع Project Life Cycle. على عكس الدراسات السابقة، التي طبقت أربع مراحل لاستخدام وورد وول في التعلّم، بما في ذلك المرحلة ١ مراجعة البحوث العلمية ووضع خطة عامة، والمرحلة ٢ تحديد وحدات الموضوع، والمرحلة ٣ التنفيذ، والمرحلة ٤ قياس الدافع بعد التنفيذ(Widhiatama and Brameswari 2024)، تشير هذه الدراسة إلى نموذج دورة حياة المشروع الذي يتكون من خمسة مكونات لمراحل التنفيذ، وهي التجهيز والتخطيط والتنفيذ والمراقبة مع التحكم والإنجاز.

دورة حياة المشروع هي إطار عمل يحدد المراحل التي يمر بها المشروع من بدايته إلى نهايته، وتتكون عادةً من التجهيز والتخطيط والتنفيذ والمراقبة مع التحكم والإنجاز. وفهم هذه المراحل وإدارتها أمر بالغ الأهمية لنجاح المشروع. فيما يلي تفصيل لمراحل دورة حياة المشروع النموذجية: ١. التجهيز: تتضمن هذه المرحلة تحديد أهداف المشروع، وتحديد أصحاب المصلحة، وتقييم جدوى المشروع. وهي المرحلة التي تحدد فيها ما إذا كان المشروع يستحق المتابعة وما هي النتائج المرجوة. ٢. التخطيط: في هذه المرحلة، يتم وضع خطة مفصلة للمشروع. وتشمل هذه الخطة تحديد المهام والجداول الزمنية والموارد والميزانية والمخاطر المحتملة. تساعد الخطة المحددة جيدًا في توجيه تنفيذ المشروع.

٣. التنفيذ: هذه هي المرحلة التي يتم فيها تنفيذ العمل الفعلي للمشروع. يقوم فريق المشروع بتنفيذ المهام المحددة في الخطة، وإنتاج النتائج المطلوبة وإدارة الموارد. ٤. المراقبة مع التحكم: طوال مرحلة التنفيذ، تضمن هذه المرحلة بقاء المشروع على المسار الصحيح. وهي تتضمن تتبع التقدم المحرز، وتحديد الانحرافات عن الخطة، واتخاذ الإجراءات التصحيحية لمعالجة المشكلات. ٥. الإنجاز: تتضمن المرحلة النهائية إغلاق المشروع رسميًا. ويشمل ذلك تسليم المنتج أو الخدمة النهائية، وتوثيق الدروس المستفادة، وإعفاء فريق المشروع من مهامه.

من الناحية الأخرى، عرفنا أن وورد وول هو تطبيق ويب قائم على الألعاب يمكن استخدامه كأداة تعليمية. تتكون وسائط وورد وول من عدة أنواع من الألعاب التي يمكن استخدامها، بما في ذلك الاختبارات القصيرة، والمطابقة، والألغاز، والكلمات العشوائية، والبحث عن الكلمات، والتجميع، وما

إلى ذلك (Novianti and Mufaridah 2023). من وظيفة وورد وول هي كأداة للعبة تعليمية، أو أداة للتقييم (DONG 2021)، أو لإيجاد مستويات الفهم، كتمارين قواعد اللغة (GÖK and KESİK 2022)، والقراءة مع مستويات كفاءاتها، وكذلك لزيادة مشاركة الطلاب وتحفيزهم ودمج التكنولوجيا في بيئة التعلم وتنفيذ المهام التعاونية بينهم (Fikri et al. 2025). فمواصفة التعلّم القائم على وورد وول جامس (Word Wall Games - WWG) في تعليم اللغة العربية متوافرا بدورة حياة المشروع لهذه الدراسة كما في الرسم البيانى ١.

الرسم البيانى ١. مشروع دورة الحياة في استخدام وورد وول تعليم اللغة العربية

انطلاقا في الرسم البيانى ١. في مرحلة تجهيز، هناك شيئان هما تحديد المشاكل وتحديد الأهداف. فتحديد المشاكل في تعلم اللغة العربية، على سبيل المثال، صعوبة في فهم المفردات أو عدم وجود دافع للتعلّم. وتحديد الأهداف أى وضع أهداف تعليمية محددة وقابلة للقياس وقابلة للتحقيق وذات صلة ومحددة زمنياً تتعلق باستخدام وسائط وورد وول. في مرحلة تخطيط، هناك أمران أيضا، وهما تصميم وسائط وتصميم المشروع. تصميم وسائط وورد وول بمعنى تصميم محتوى المواد التعليمية باللغة العربية لوسائط وورد وول، بما في ذلك اختيار المفردات وأمثلة الجمل وأنواع الاختبارات بما يتماشى مع الأهداف. وتصميم المشروع هو تحديد خطوات المشروع البحثي، بما في ذلك المنهجية وأدوات جمع البيانات والجدول الزمني للتنفيذ.

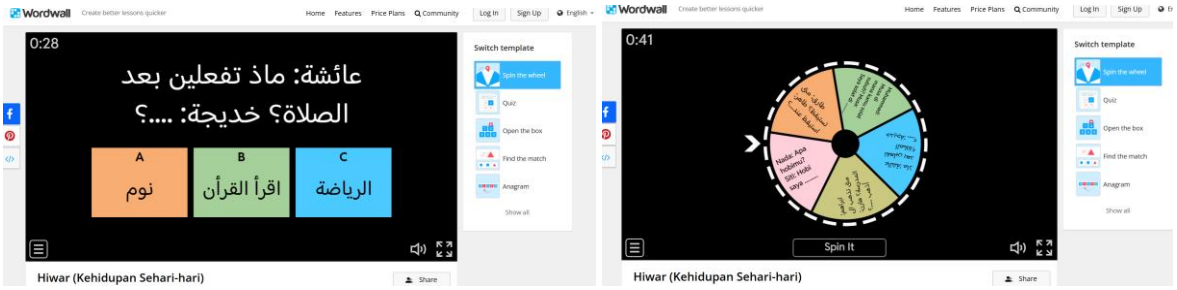
أما في مرحلة تنفيذ فتتكون من أربعة أمور وهي تطوير الوسائط ودمج التعلّم وتنفيذه وجمع البيانات. تطوير الوسائط فهو صنع وسائط تعليمية باللغة العربية باستخدام وورد وول وفقًا للتصميم الذي تم إجراؤه. ودمج التعلم أى دمج وسائط وورد وول في عملية تعلّم اللغة العربية الفعلية في الفصل

الدراسي. وتنفيذ التعلم هو تنفيذ أنشطة التعلم باستخدام وسائط وورد وول، حيث يتفاعل المتعلمون مع الوسائط. جمع البيانات من حيث جمع البيانات أثناء عملية التنفيذ، مثل بيانات الملاحظة، ونتائج تعلم المتعلمين (درجات الاختبارات، والأداء)، والتغذية الراجعة من المتعلمين والمعلمين.

في مرحلة المراقبة مع التحكم هناك تحليل البيانات وتقييم نتائج المشروع وتقييم التجربة. فالأول تحليل البيانات التي تم جمعها لتحديد فعالية وسائط وورد وول في تحقيق أهداف تعلّم اللغة العربية. والثانى تقييم نتائج المشروع أى تقييم مدى مساعدة وسائط وورد وول في تحسين فهم المتعلمين ومهاراتهم اللغوية. والثالث تقييم التجربة فهو تقييم الخبرات التعليمية للمتعلمين والمعلمين المتعلقة باستخدام وسائط وورد وول. لمرحلة إنجاز أن لها ثلاث نشاطات وهي تحسين الوسائط. بناءً على نتائج التقييم، قم بإجراء تحسينات أو تعديلات على وسائط وورد وول لجعلها أكثر فعالية. ثم تحسين الطريقة أى تنقيح استراتيجيات وأساليب التعلم المستخدمة مع وسائط وورد وول. والأخير نشر النتائج أى نشر نتائج البحث للمساهمة في تطوير وسائط تعلّم اللغة العربية في المستقبل.

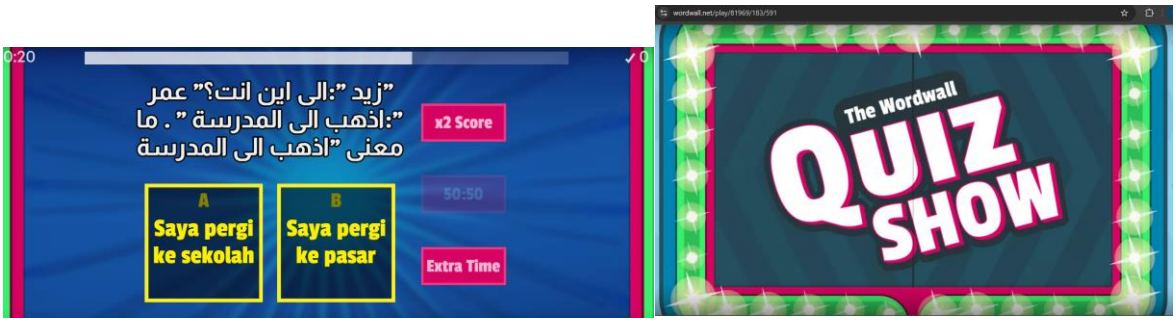
ففي هذه الدراسة تتضمن على بعض الأمثلة من نتائج الطلاب بوورد وول وهي في الرابط: https://wordwall.net/resource/81808032/hiwar-al-thaaam-wa-al-syaraab-kel-3-tarjamah-fauriyyah (بنوع إكمال الجمل complete the sentence) وهو في الصورة ١. و https://wordwall.net/resource/81844773/hiwar-kehidupan-sehari-hari بنوع تدوير العجلة (spin the wheel) وهو في الصورة ٢. و https://wordwall.net/resource/81809463/%D8%A7%D9%84%D9%85%D9%87%D9%86%D8%A9 بنوع افتح الصندوق (Open the box) وهو في الصورة ٣. و https://wordwall.net/play/81969/183/591 بنوع أناغرام (Anagram) وهو في الصورة ٤.

الصورة ١. نتيجة وورد وول بقالب إكمال الجمل



الصورة ٢. نتيجة وورد وول بقالب تدوير العجلة

الصورة ٣. نتيجة وورد وول بقالب افتح الصندوق



الصورة ٤. نتيجة وورد وول بقالب أناغرام

في الصورة ١تُستخدم أناغرام في بناء الكلمات أو الجمل الصحيحة في التعليمات، ويمكن استخدامها أيضًا في فهم النص، كما يمكن تطوير فهم المفهوم النحوي وكذلك استخدامه العملي من خلاله. كما يرى مينه وغويين أن غالبًا ما يواجه الطلاب صعوبة في تنظيم المفردات التي يتم تذكرها في جمل متماسكة، مما يؤدي إلى الإحباط (Minh and Nguyen 2024). في الصورة ٢ بقالب تدوير العجلة لتدريبات اللغة العربية بتنوّع مهاراتها كما تؤكد النتائج على قدرة وورد وول على زيادة مشاركة الطلاب وتحفيزهم من خلال عناصر اللعب، والتغلب على تحديات التعلّم بالطرق التقليدية بشكل فعال، كما تم استنتاج أنها أداة قيمة لتشجيع بيئة تعليمية تفاعلية وممتعة (Corry, Ervan, and Syamsiah 2024). وفي الصورة ٣ بقالب افتح الصندوق، تستوعب وسائط وورد وول الرقمية المزودة بميزة "فتح الصندوق" احتياجات التعلّم المتنوعة للطلاب بشكل فعال، وغالبًا ما تُستخدم في التعلّم المتمايز Differentiated learning (Hastuti et al. 2025). وكذلك في الصورة ٤. تتضمن نتيجة وورد وول

بأناغرام، فهذا قالب ليس لتعليم اللغة العربية فحسب، بل لأنواع العلوم المختلفة، مثل علم الطبيعى بنسبة الرياضية (Kharusi et al. 2023).

محددة المز ايا والمآخذ في الممارسة العملية من التعلّم القائم على وورد وول جامس (Word Wall Games - WWG) في تعليم اللغة العربية وتحليلها بشكل تقويمي

وورد وول أحد أشكال الألعاب القائمة على الويب web-based games (Herrod 2025)، وفي هذا العصر يعد استخدام وسائل التعلم الرقمية أمرًا ضروريًا لخلق تجارب تعليمية جذابة وفعالة. تشمل وسائل التعلم الرقمية العديدة التي يمكن استخدامها لدعم عملية التعلم استخدام وسائط الفيديو المتحركة وألعاب الطاولة الرقمية وتطبيقات قويزيز ووورد وول. من مزايا وورد وول جامس مرونتها في الاستخدام لمختلف المستويات التعليمية بفضل تعدد القوالب المتاحة، مثل قوالب الأناغرام Anagram template أو ترتيب الحروف في مربعات عشوائية لتعلّم المفردات وإثراءها وتمارين فهمها (Musthafa and Anam 2023).

وكذلك أن التعلم القائم على الألعاب مثل بوورد وول هذا، هو طريقة مبتكرة تعزز التعلّم الهادف وتحسين الكفاءة النحوية للمتعلمين (Jesus 2025)، ومتعلّمى اللغة الأجنبية مثل اللغة العربية. ويمكن أيضًا استخدام وورد وول في تعليم القراءة، كنوع من تمارين فهم النصوص، ويمكن تطويرها بشكل أكبر لتناسب سياق المناهج الدراسية المستقلة القائمة على الحكمة المحلية، مثل دمج القصص الشعبية في نصوص القراءة (Shofyana et al. 2024)، أو في سياق تعلّم اللغة العربية بمواصفة الشخصيات الدينية أو الشخصيات العربية في إندونيسيا.

بشكل أعم، شارك لي جافيلانيس Li Gavilanes (Gavilanes 2024) تجربة وورد وول في إنشاء "Word Match" مع مختلف مجموعات أوراق العمل القابلة للطباعة؛ وألعاب RPG للمفردات مثل Lexica من Pearson Education و Vocab RPG من Vocabulary.com؛ ألغاز البحث عن الكلمات مثل Word Search Pro والمولدات عبر الإنترنت؛ ألعاب شنق الكلمات المتوفرة على PlayPhrase.me ومنصات أخرى؛ وألعاب البطاقات التعليمية التي يمكن الوصول إليها من خلال منصات مثل Quizlet و Anki. بالإضافة إلى ذلك، عمل وورد وول جامس أيضًا كوسيلة تعليمية وأداة لتقييم التعلّم من خلال تصميم ألعاب قياسي عبر الإنترنت يوفر نقاطًا وتصنيفات ولوحات نتائج لعرض إنجازات اللاعبين بعد إكمال المهام أو الواجبات (Hasram, Mohamad, et al. 2021).

ثم، فوافر دمج التعلم القائم على الألعاب في التعليم الرسمي فرصًا واعدة لتحسين مشاركة الطلاب ونتائج التعلم. ومع ذلك، يأتي هذا الدمج مصحوبًا بتحديات، مثل المشكلات التقنية في تطوير الألعاب وكيفية ربط محتوى اللعبة بالمواد التعليمية في المناهج الدراسية (Assaf 2024). ميزة أخرى لوورد وول هي أنه يمكن استبدال القوالب تلقائيًا بنماذج أخرى لمفهوم تصميم واحد. على سبيل المثال، يتم تصميم تمرين ما باستخدام فتح المربع open the box، ولكن عند مشاركته يمكن تغييره بأشكال أخرى، مثل المطابقة match up أو إيجاد التطابق find the match أو مطابقة المزاوجة matching pairs.

لذلك يمكن تحديد شكل التمرين المختلف، إما من قبل المعلم أو المتعلمين أو بالاتفاق المتبادل. وباعتباره تصميم اختبار قائم على الألعاب عبر الإنترنت، يأتي وورد وول أيضًا مع ملخص للدرجات والترتيب في نهاية استخدامه. وهذا مشابه لما يمكن لمنشئ الاختبار مثل قويزيز كرياتور أو كاهوت. لذا فهو يساعد المعلمين على تلخيص الدرجات، إذا تم استخدام هذا التطبيق كوسيلة تقييم عبر الإنترنت، سواء للتقييم التكويني أو التلخيصي.

من بين مآخذ وورد وول أنه لا يمكن استخدامه في نطق لغة ما وسماع كلمة ما. لذلك فهو أقل دعمًا لممارسة الإلقاء والتعود على نطق كلمة أو جملة بسيطة، واستخدام المصادر الصوتية، والأمور المتعلقة باللغة النطقية أو الصوتية. وهذا لا يتماشى مع النتائج التي توصل إليها كاسترو كوردوفا Castro Córdova، والتي وجدت تأثيرًا إيجابيًا ومتزايدًا على المعنى والتهجئة والنطق. من هذه القيود، خلص الباحثون إلى أن وورد وول غير مناسب لممارسة الاستماع والتحدث أو الكلام. بالإضافة إلى ذلك، يعد الاعتماد على شبكة الإنترنت عائقًا أيضًا. إذا تم إجراء التمارين أو الاختبارات بشكل مستقل باستخدام الهاتف المحمول الخاص بكل طالب، يمكن أن يكون هناك احتمال تعطل الشبكة في ممارسة تطبيقه. ما لم يتم تصميمه باستخدام حواسيب المدرسة أو الجامعة وتوفر شبكة منها، يمكن تقليل هذه التحديات من المخاطر أو توقعه.

الأمر الآخر هو، أبلغ بعض الطلاب عن تعذر الوصول إلى الروابط التي تمت معالجتها في مقاطع الفيديو التعليمية أو الاختبارات القصيرة التي تم إجراءها في المدرسة أو الجامعة. السبب الدقيق للمشكلة غير معروف، ووفقاً للتحليل المؤقت للباحثين، قد يكون لهذا الأمر علاقة بالشبكة أيضاً. عند المحاولة من قبل أحد فريق البحث، يمكن الوصول إلى الرابط مرة أخرى بشكل صحيح. أما من حيث العرض، فإن وورد وول أقل ملاءمة للكتابة العربية، حيث أن الخطوط صغيرة جدًا، وأحيانًا غير مرئية، أو أقل من مثالية للكتابة العربية. وفي بعض الأحيان، يتغير الخط الموجود عليه أيضًا إلى خط آخر.

استنادًا إلى توصية تانتي ليستياني (Listiani 2024) بتطبيق وورد وول على المستوى الجامعي، وكذلك البحث في هذه الدراسة التي أجريت في نفس العام، ٢٠٢٤، فإن وورد وول له آفاق جيدة لاحتياجات الفهم المختلفة للطلاب، كما أنه يساعد على تصور المادة بطريقة مشوقة. ومع ذلك، فإن نتائج البحث في هذه الدراسة لا يمكن أن تدعم بشكل كامل التوصيات التي قدمها مينه ونغاين (Minh and Nguyen 2024)، لأنه بناءً على ملاحظات البحث، هناك بعض المهارات اللغوية التي لا يمكن دعمها بواسطة وورد وول مثل تعميق الاستماع والكلام. بما في ذلك الكفاءات الكتابية الأساسية التي تتطلب التدرب على كتابة الحروف بأحرف كبيرة من خلال الإملاء أو تعبير الأفكار بالإنشاء الكتابية، ويبدو أنه لا يمكن القيام بذلك أيضًا من خلاله.

وكذلك من نتيجة الاستبانة الحرة مع المقابلة عند الطلاب هناك معلومات أنه زاد وورد وول من مشاركة الطلاب بشكل فعال من خلال خلق جو تعليمي تفاعلي وجذاب بصريًا. وساهمت هذه المشاركة المتزايدة في زيادة مستويات التحفيز وتشجع المشاركة النشطة أثناء تمارين القراءة. بالإضافة إلى ذلك، أظهر الطلاب تحسّنًا في اكتساب المفردات وفهم القراءة نتيجة التعرّف المتكرر والسياقي على الكلمات التي يسهلها نشاط وورد وول. وهذه النقطة كما كانت في دراسة راتيه عناية وآخرون (Inayah, Hartono, and Wahyuni 2025).

الاستنتاج والخلاصة

وورد وول هو شكل من أشكال الألعاب القائمة على الويب التي يمكن دمجها في التعلم، في شكل وسائط تعليمية قائمة على التكنولوجيا، وأدوات تقييم وتقدير عبر الإنترنت، ويمكن تنفيذها على مستوى التعليم حتى المرحلة الجامعية. وإدخال التكنولوجيا في التعلم لطلاب جامعة والى سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج وخاصة قسم تعليم اللغة العربية مفيد جدًا من حيث تزويدهم بالكفاءات التربوية كمعلمين محتملين، وبالتالي فهو يساعد من الناحية الهيكلية على تحقيق مخرجات التعلّم للخريجين. ومن الناحية العملية أيضًا يتم استخدامهم في صقلهم كمطورين لتكنولوجيا التعلم، وهذان الأمران مطلوبان في سياق التعلّم في القرن الحادي والعشرين نحو إندونيسيا الذهبية ٢٠٤٥، حيث تعد التكنولوجيا أحد معايير تحقيقه.

ساهمت هذه الدراسة بشكل كبير في مجال تكنولوجيا التعليم، حيث تهدف إلى سد الفجوة من خلال تقديم حلول عملية لاستخدام وورد وول في التعليم الرسمي لتعلّم اللغة العربية، لا سيما كما يتم تطبيقه بجامعة والى سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج كجزء من الكفاءات التربوية للمعلمين

المحتملين لخريجي قسم تعليم اللغة العربية. تترتب على نتائج هذه الدراسة آثار على مجتمع المعلمين ومصممي الألعاب وأصحاب المصلحة المهتمين بتسخير إمكانات لعبة وورد وول لإحداث فرق نوعي وكبير في التعليم، خاصة لتعليم اللغة العربية. ويمكن للبحوث المستقبلية أن تتعرف بشكل أكثر تعمقًا على مدى جدية الجهود المبذولة في استخدام الجدران الكلامية في مختلف مهارات اللغة العربية الأساسية، بحيث تكون النتائج في هذه الدراسة ذات صلة بوجودها وتوسيع نطاق صحة البيانات في صحة العبارات الواردة فيها.

كلمة الشكروالتقدير

بحمد الله تعالى، وبفضله وتوفيقه، يمكن الباحثون من إنجاز هذا البحث. ولا شك أن لهذا البحث بعض القصور والنقائص والمآخذ. ونأمل أن يُفيد هذا البحث ويُسهم في تطوير العلوم، لا سيما في مجال اللغة العربية وتعلّمها. وما لم يُحسنه القارئ في هذه الورقة، نرجو أن يُحسنه في كتابات لاحقة في المستقبل. ما أصاب من حسنة فمن الله، وما أصاب من سيئة فمن أنفسنا. فالله خير حافظا وهو أرحم الراحمين.

المراجع

Aeni, Ani Nur, Dadan Djuanda, Maulana Maulana, Rini Nursaadah, and Salsabila Baliani Putri Sopian. 2022. "Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11(6):1835. doi: 10.33578/jpfkip.v11i6.9313.

Arimbawa, I. Gusti Putu Agung. 2021. "Penerapan Wordwall Game Quis Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi." *Indonesian Journal of Educational Development* 2(2):324–32. doi: 10.5281/zenodo.5244716.

Assaf, Mohammad Hussein Ahmad. 2024. "ENHANCING GAME-BASED LEARNING IN FORMAL EDUCATION USING SIMPLIFIED GAME AUTHORING TOOLS: A DESIGN SCIENCE RESEARCH STUDY." University of Twente.

Azzahra, Qurrota A'yun, Inayah Inayah, Achmad Zuhrudin, Fihris Fihris, and Asma' Na'im Jamil Abu Samra. 2025. "The Effectiveness of Using Marhaban.Academy Cartoon Movie on TikTok to Improve Students' Arabic Listening Skills." *Insyirah: Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Studi Islam* 8(1):78–98. doi: 10.26555/insyirah.v8i1.13170.

Corry, Erica, Muhammad Ervan, and Syamsiah. 2024. "THE EFFECT OF WORD WALL IN ENGLISH LEARNING ASSESSMENT FOR EIGHT GRADES AT SMPN 8 TANJUNG JABUNG TIMUR." *Journal of Research in English Language Teaching JR-ELT* 8(2):76–87. doi: 10.30631/jr-elt.v8i2.77.

DONG, LAU WEE. 2021. "USING ONLINE GAMIFIED APPLICATION AS A FORMATIVE ASSESSMENT TOOL IN ENGLISH CLASSROOM." Universiti Teknologi Malaysia.

F. Kadullah, Nursiyah, Abdullah Abdullah, and Dzulkifli Mooduto. 2023. "The Effect of Word Wall Application on the Interest in Learning Arabic Language of Students in Class VIII MTS.N 3 Kab.Gorontalo." *Al-Kalim : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 2(1):89–101. doi: 10.60040/jak.v2i1.19.

Fakhruddin, Abdul Aziz, Mochammad Firdaus, and Lailatul Mauludiyah. 2021. "Wordwall Application as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students." *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab* 5(2):217. doi: 10.29240/jba.v5i2.2773.

Fikri, Muhammad Izza Miftahul, Siti Aisyah, Lailatul Musyarofah, Yudi Prasetyo, and Endah Alamsari Andayani. 2025. "Exploring The Use Of Word Wall Gamification In Vocabulary Learning: Students' Perceptions And Engagement." *Journal of English Language and Education* 10(4):686–92. doi: 10.31004/jele.v10i4.1203.

Gavilanes, Lic. Jiasi Leticia Li. 2024. "The Impact of Multimedia Games to Enhance Lexis." Universidad Tecnica De Ambato.

GÖK, Bilge, and Cengiz KESİK. 2022. "What Do Turkish Primary Teachers Think about Integration of Web 2.0 Literacy Tools in Primary Schools during Covid 19?" *RumeliDE Journal of Language and Literature Studies* 31(14):292–318. doi: 10.29000/rumelide.1221762.

Haq, Fahmi Yahya Abdil, Syihabuddin, Maman Abdurahman, and Rinaldi Supriadi. 2021. "Wordwall: A Digital Game Application to Increase the Interest of Rabbaanii Junior High School's Students in Learning Arabic Vocabulary." *The 4th Proceeding International Conference on Arabic Language and Literature (ICALL) 2021* 19(4):37–47.

Hasram, Syafiqah, Maslawati Mohamad, M. Khalid M. Nasir, and Fatin Kamilia Arif. 2021. "The Experience of Year 5 Students Integrating WOW Online Games in Vocabulary Learning." *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education* 12(6):5596–5617.

Hasram, Syafiqah, M. Khalid M. Nasir, Maslawati Mohamad, Md Yusoff Daud, Mohd Jasmy Abd Rahman, and Wan Muna Ruzanna Wan Mohammad. 2021. "The Effects of Wordwall Online Games (Wow) on English Language Vocabulary Learning among Year 5 Pupils." *Theory and Practice in Language Studies* 11(9):1059–66. doi: 10.17507/tpls.1109.11.

Hastuti, Yustina Neny, Sofyan Anif, Anatri Desstya, and Minsih. 2025. "Innovation in Differentiated Learning Assisted by Digital Media Wordwall in Accommodating Elementary School Learning Needs." *Jurnal Elementaria Edukasia* 8(1):3581–93. doi: 10.31949/jee.v8i1.12843.

Herrod, Jocelyn Delima. 2025. "WEB-BASED ENGLISH GAMES WITH STUDENTS IMPACT LEAP ENGLISH II SCORES: AN EX POST FACTO STUDY." University of Phoenix.

Husna, Muhammad Ahsanul, Inayah Inayah, Ismail Ismail, and Qatrunnada Habibah Salma. 2025. "Project-Based Learning on Direct Translation Material with Pop-Up for Students of Walisongo State Islamic University Semarang." *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab* 8(1):266–90. doi: 10.17509/alsuniyat.v7i2.73132.

Inayah, Inayah, Muhammad Ahsanul Husna, Uril Bahruddin, Fina Saadah, and Muhammad Atif Audl Ramadlan. 2023. "Ikhtibār Mi'yār Al-Kafā'ah Fī Al-Lugah Al-ʿArabiyyah Bi-Mutaṣaffiḥ Al-Imtiḥān Al-Āmin Fī Jāmiʿah Walisongo Al-Islāmiyyah Al-Ḥukūmiyyah Semarang." *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature* 7(2):198–216. doi: 10.18326/lisania.v7i2.198-216.

Inayah, Inayah, Alis Asikin, Rokhani Rokhani, Alvian Varihul Mustavid, and Dzaky Hamid Abdillah. 2023. "Public Speaking Training For Students of International Class Program State Islamic University Walisongo to Improve The Ability of Maharah Kalam." *Asalibuna* 7(01):14–33. doi: 10.30762/asalibuna.v7i01.848.

Inayah, Inayah, and Muhammad Ahsanul Husna. 2023. "The Problem of Narrative Term on Research in Scientific Journals and the Application of Its Use in Silent Reading Among University Students." Pp. 43–58 in *Proceeding of 3rd Internasional Conference on Implementing Religious Values on Transdisciplinary Studies for Human Civilization*. Purwokerto: International Office UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto. Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto.

Inayah, Inayah, Fina Sa'adah, and Mila Latifah. 2022. "INTEGRATION OF WEB-BASED ARABIC LEARNING IN INTERNATIONAL CLASS STUDENTS OF UIN WALISONGO SEMARANG." Pp. 358–70 in *Proceeding of International Conference on Islamic Education (ICIED)*. Malang: Faculty of Tarbiyah and Teaching Training Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

Inayah, Inayah, Mohammad Samsul Ulum, Dewi Chamidah, Muhammad Ahsanul Husna, and Dzakirotus Sofiyah. 2024. "Implications of Academic Writing Training on Journal Writing Activities of Arabic Language Learning Students at UIN Walisongo Semarang." Pp. 354–71 in *Proceeding of International Conference on Arabic Language (INCALA) 2024*. Vol. 3 (1). Malang: Arabic Department, Faculty of Letters, Universitas Negeri Malang, Indonesia.

Inayah, M. Pd. 2024. "Analisis Swot Eksistensi Artificial Intelligence (AI) Di Tengah Pembelajaran Bahasa Arab." Pp. 209–16 in *Linguistik Dalam Pembelajaran Bahasa Internasional*, edited by A. Wijayanto, Santiana, A. M. Suwarto, P. Mayaratri, and A. Nabung. Tulungagung: Akademia Pustaka.

Inayah, M. Pd. 2025. "Word Wall Games Based Learning (Peluang Dan Tantangan Pada Pembelajaran Bahasa Arab)." Pp. 33–40 in *Optimasi Bahasa Internasional Menyongsong Indonesia Emas*, edited by A. Wijayanto, V. Genua, Yelia, D. A. Pradana, and I. Mukholis. Tulungagung: Akademia Pustaka.

Inayah, Musta'anatussaniah, Muhammad Fahrun Nadhif, and Syafi'i Jauhari. 2022. "تطوير الاختبار بقويزيز كرياتور في تعليم اللغة العربية من الكتاب الدراسى 'الشامل' لدى الطلاب بجامعة والى سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج." Pp. 655–70 in *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab Dan Pembelajarannya Di Era Milenial*, edited by U. S. A. Surabaya. Surabaya: Prodi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Ampel Surabaya.

Inayah, Ratih, Rudi Hartono, and Sri Wahyuni. 2025. "The Implementation of Wordwall Application in Teaching Reading for General Communication in Higher Education." *PROJECT (Professional Journal of English Education)* 8(4):810–18.

Jesus, Mendoza Franco Christopher. 2025. *Game-Based Learning as a Method to Enhance Grammatical Competence in the English Language Teaching and Learning Process*. La Libertad – Ecuador.

Kharusi, Ahmed Al, Mustafa Al Abri, Amal Al Badi, and Ahmed Al Hadrami. 2023. "The Effectiveness of Blended Learning Based on Digital Games in Increasing Students' Motivation Toward Learning Mathematics." *Social Empowerment Journal University Amar Telidji of Laghouat-Algeria* 05(04):13–26. doi: 10.34118/sej.v5i4.3655.

Kholis, Muhammad Nur, Laily Fitriani, Riski Gunawan, Moh. Sholeh Afyuddin, and Nuryani Nuryani. 2022. "Can Wordwall Application Improve Students' Arabic Mastery?" *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya* 10(2):159–70. doi: 10.23971/altarib.v10i2.4388.

Listiani, Tanti. 2024. "Implementing Wordwall in Teaching Sampling Techniques for Higher Education Students." *ICMScE International Conference On Mathematics And Science Education* 2024:458–67. doi: 10.18502/kss.v9i8.15582.

Minh, Nguyen Thi Hong, and Dang Thao Nguyen. 2024. "USING WORDWALL AS AN ONLINE TEACHING TOOL TO ENHANCE VOCABULARY COMPETENCE FOR 10TH GRADERS." *TNU Journal of Science and Technology* 229(08):474–80. doi: 10.34238/tnu-jst.10132.

Mu'arofah, Ulfiatul, Mohammad Hasan Mustofa. 2021. "Th , 2021." *Ibn Sina'S Theory of the Soul and Its Relevance To Islamic Education* 33(0):1–14.

Musthafa, Fera Andriani Djakfar, and Hoirul Anam. 2023. "The Implementation of 'WordWall' Web-Based Games as Instructional Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of 8th Grade Students at SMP Nurul Huda Modung." *Aqlamuna: Journal of Educational Studies* 1(1):156–66. doi: 10.58223/aqlamuna.v1i1.238.

Nabila, Khansa, Inayah Inayah, Muhammad Ahsanul Husna, Ahyat Habibi, and Ismail Ismail. 2025. "Tāthbīq Nāmūdhāj Āt-Tā 'Āllum Āl-Qā'Īm 'Ālā Āl-Māshārī' Bīī-Istīkhdām Wāsāīth Powtoon Līī-Tāhsīn Māhārāt Āl-Kālām Lādāy Āt-Tullāb." *Mantiqu Tayr: Journal of Arabic Language* 5(2):183–205. doi: 10.25217/mantiqutayr.v5i2.5815.

Nadhifa, Shofiatin, Suparmanto, Allya Norratimah, Meliani, and Hari Saputra. 2024. "The Use of Wordwall As A Medium For Evaluating Arabic Language Learning For Class VII MTs Nahdhatul Wathan Diniyyah Islamiyyah Tebaban." *AL MIHWAR : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 13–25.

Ni'mah, Ummu Zahrotun, Inayah Inayah, Ismail Ismail, and Ikhrom Ikhrom. 2025. "Implementation of Imla Method in Mahārah Al-Kitābah Learning to Students'IX Class MTsNU Nurul-Huda Mangkang Semarang." *Al Mahāra Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 11(1):48–68. doi: 10.14421/almahara.2025.0111-03.

Novianti, Fikky Aulia, and Fitrotul Mufaridah. 2023. "LITERATURE REVIEW: WORDWALL GAME APPLICATION IN ENGLISH LANGUAGE LEARNING TO DEVELOP A DISCIPLINED CHARACTER IN THE MILLENNIAL ERA." Pp. 29–34 in *Proceeding The 2nd English National Seminar Exploring Emerging Technologies in English Education*, edited by C. Apriyanti, M. R. Fajri, and R. P. Tymy. Pacitan: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Press STKIP PGRI Pacitan (LPPM Press STKIP PGRI Pacitan).

Ramadhani Hamka, Nur, Susiawati, and Syarifah Fatimah. 2024. "Media Belajar Wordwall Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Secara Online Pada Siswa Sekolah Menengah Atas Kelas." *Pinisi Journal Of Education* 4(4):24–35.

Sa'diyyah, Halimah, and Mubsyiroh. 2022. "Al Al'ab Al Ta'limiyyah 'Abra Al Syubkah Wordwall Li Ta'lim Maharah Qiro'ah Fi Nadzri Al-Thullab." *Proceeding International Conference on Islamic Education "Integrated Science and Religious Moderation in New-Paradigm in Contemporary Education"* 7:613–28.

Saleh, Zeiburhanus, Dwi Khoirotun Nisa, Alifya Salsabilla, and Muhammad Ardy Zaini. 2023. *Implementation of Quiz-Gameshow in Arabic Language Learning With Wordwall Application-Based Media Escaping the Arabic Learning Routines: A Study on the Use of Wordwall Application-Based Media for Learning*. Vol. 2023. Atlantis Press SARL.

Shofiyani, Amrini, and Kh A. Wahab Hasbullah. 2021. "Development of Learning Media for Islamic Fiqh Educational Games on Learning Interest." *SCHOOLAR: Social and Literature Study in Education* 1(3):142–46.

Shofyana, Maila Huda, Yan Imam Santoso, Madya Giri Aditama, Etrisa Helga Yulianti, and Mohammad Andre Wibisana. 2024. "Bridging Cultures: Integrating Game-Based Learning Based on Local Wisdom in ELT." *Tell : Teaching of English Language and Literature Journal* 12(2):73–89. doi: 10.30651/tell.v12i2.23365.

Tuki, Nur Hamizah, Suhaila Zailani @. Hj Ahmad, and Lily Hanefarezan Asbulah. 2023. "Elevating Arabic Vocabulary Learning: A Dive into Digital Gaming Applications." *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development* 12(4):701–13. doi: 10.6007/ijarped/v12-i4/19908.

Widhiatama, Daniel Ari, and Catharina Brameswari. 2024. "The Effectiveness of Wordwall in Enhancing Students' Engagement and Motivation in Literature Classes." *International Journal of Linguistics, Literature and Translation* 7(4):15–24. doi: 10.32996/ijllt.2024.7.4.3.

Yuni, Andi, Itami Idrus, and Masruddin Asmid. 2024. "Digital Game in Enhancing Pupils ' English Vocabulary in Islamic Elementary School." 4778. doi: 10.24256/ideas.

يوسف، حسين. ٢٠٢١. "اثر البيئة التقنية التعليمية لتعلم اللغة العربية لغير الناطقين بها في ظل جائحة كورونا." ١–٦٠.