



**PENINGKATAN KOMPETENSI GURU RAUDHATUL ATHFAL KABUPATEN
PEMALANG DALAM PEMBELAJARAN MUFRADAT BAHASA ARAB MELALUI
WEBSITE GAME EDUKATIF**

Aziz Muzayin^{1*}, Nailah Azzahra², Syifa Rizah³

Institut Agama Islam Pemalang^{1,2,3}

Corresponding Author

zayinaziz@gmail.com

ABSTRACT

The use of digital technology offers opportunities to create more interactive and engaging Arabic vocabulary (mufradat) learning for Raudhatul Athfal (RA) students. However, many teachers still have limited skills in utilizing digital learning media. This community service program aimed to improve the competencies of RA teachers in Pemalang Regency in teaching Arabic vocabulary through educational game websites. The program was conducted in collaboration with the Association of Raudhatul Athfal Teachers (IGRA) of Pemalang Regency and involved 150 teachers. Activities were held on May 16, 2026, at Institut Agama Islam Pemalang through training, mentoring, practice sessions, and evaluation. Wordwall was used as the educational game platform to support interactive learning. The effectiveness of the program was measured using pretest and posttest instruments. The results showed that the average participant score increased from 54.95 to 86.28, indicating a 57.02% improvement. Participant satisfaction also reached 93.8%, reflecting a highly positive response to the program. The activity enhanced teachers' abilities to integrate digital technology into Arabic vocabulary instruction and produced game-based learning media that can be directly applied in classroom practices.

Keywords : Teacher Competence, Raudhatul Athfal, Arabic Vocabulary, Wordwall, Educational Games.

ABSTRAK

Penggunaan teknologi digital menawarkan peluang untuk menciptakan pembelajaran kosakata bahasa Arab (mufradat) yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa Raudhatul Athfal (RA). Namun, banyak guru yang masih memiliki keterampilan terbatas dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru RA di Kabupaten Pemalang dalam mengajarkan kosakata bahasa Arab melalui situs web permainan edukatif. Program ini dilaksanakan bekerja sama dengan Ikatan Guru Raudhatul Athfal (IGRA) Kabupaten Pemalang dan melibatkan 150 guru. Kegiatan diselenggarakan pada tanggal 16 Mei 2026 di Institut Agama Islam Pemalang melalui pelatihan, pendampingan, sesi praktik, dan evaluasi. Wordwall digunakan sebagai platform permainan edukatif untuk mendukung pembelajaran interaktif. Efektivitas program diukur menggunakan instrumen pretest dan posttest. Hasilnya menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta meningkat dari 54,95 menjadi 86,28, yang menandakan peningkatan sebesar 57,02%. Tingkat kepuasan peserta juga mencapai 93,8%, yang mencerminkan respon yang sangat positif terhadap program ini. Kegiatan ini meningkatkan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pengajaran kosakata bahasa Arab serta menghasilkan media pembelajaran berbasis permainan yang dapat langsung diterapkan dalam praktik di kelas.

Kata kunci: Kompetensi Guru, Raudhatul Athfal, Kosakata Bahasa Arab, Wordwall, Permainan Edukasi.

1. Pendahuluan

Transformasi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital tidak lagi dipandang sebagai pelengkap pembelajaran, melainkan telah menjadi bagian penting dalam menciptakan



pengalaman belajar yang lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Kehadiran berbagai platform pembelajaran digital memungkinkan guru untuk mengembangkan media yang mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada jenjang Raudhatul Athfal (RA), penggunaan media pembelajaran yang menarik menjadi kebutuhan penting karena peserta didik berada pada fase perkembangan yang sangat mengandalkan aktivitas bermain sebagai sarana belajar. Pembelajaran yang disampaikan secara konvensional cenderung membuat anak cepat kehilangan perhatian, sehingga diperlukan pendekatan yang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar anak usia dini. Salah satu materi yang memerlukan strategi pembelajaran kreatif adalah mufradat Bahasa Arab. Penguasaan mufradat merupakan fondasi awal dalam pembelajaran bahasa karena menjadi bekal bagi peserta didik untuk memahami, mengungkapkan, dan mengembangkan kemampuan berbahasa pada tahap selanjutnya.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Pendekatan berbasis permainan (*game-based learning*) terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media permainan digital juga memberikan kesempatan bagi guru untuk menyajikan materi secara visual, interaktif, dan adaptif sesuai kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan website game edukatif menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk mendukung pembelajaran mufradat Bahasa Arab pada jenjang RA.

Meskipun demikian, hasil observasi awal dan diskusi dengan Ikatan Guru Raudhatul Athfal (IGRA) Kabupaten Pemalang menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menghadapi kendala dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Guru umumnya telah menggunakan perangkat digital dalam aktivitas sehari-hari, namun belum banyak yang memiliki keterampilan dalam merancang media pembelajaran berbasis permainan yang dapat diterapkan secara langsung di kelas. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran mufradat masih didominasi metode pengulangan dan hafalan yang kurang variatif sehingga berpotensi mengurangi minat belajar peserta didik.

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah Wordwall. Platform ini menyediakan berbagai template permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, seperti *matching games*, *random wheel*, *maze chase*, dan *quiz games*. Selain mudah digunakan, Wordwall memungkinkan guru membuat media pembelajaran secara mandiri tanpa memerlukan kemampuan pemrograman. Keunggulan tersebut menjadikan Wordwall sebagai salah satu media yang potensial untuk mendukung inovasi pembelajaran Bahasa Arab pada jenjang RA.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim pengabdian melaksanakan kegiatan peningkatan kompetensi guru Raudhatul Athfal Kabupaten Pemalang dalam pembelajaran mufradat Bahasa Arab melalui website game edukatif. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital, mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan, serta mengimplementasikannya dalam pembelajaran mufradat Bahasa Arab yang lebih menarik dan efektif bagi peserta didik.

2. Landasan Teori

2.1 Kompetensi Guru Raudhatul Athfal

Guru merupakan faktor utama yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, aman, dan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, kompetensi guru tidak lagi terbatas pada aspek pedagogik,



profesional, sosial, dan kepribadian, tetapi juga mencakup kemampuan memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

Kompetensi digital menjadi salah satu keterampilan yang perlu dimiliki guru pada era pendidikan modern. Kemampuan tersebut meliputi keterampilan memilih, mengembangkan, dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru yang memiliki kompetensi digital yang baik akan lebih mudah menciptakan pembelajaran yang interaktif serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan, termasuk bagi guru Raudhatul Athfal yang menghadapi karakteristik peserta didik usia dini yang cenderung menyukai aktivitas visual dan permainan.

2.2 Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab pada Jenjang RA

Mufradat merupakan salah satu unsur dasar dalam pembelajaran Bahasa Arab yang berfungsi sebagai fondasi untuk mengembangkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Penguasaan kosakata yang memadai memungkinkan peserta didik memahami makna bahasa serta menggunakannya dalam berbagai konteks komunikasi sederhana. Pada jenjang Raudhatul Athfal, pembelajaran mufradat lebih diarahkan pada pengenalan kosakata dasar yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti anggota tubuh, warna, angka, benda di kelas, keluarga, dan lingkungan sekitar.

Karakteristik peserta didik usia dini menuntut guru untuk menggunakan pendekatan pembelajaran yang konkret, menarik, dan menyenangkan. Pembelajaran yang terlalu berorientasi pada hafalan sering kali menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan dan kehilangan minat belajar. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur bermain dengan tujuan pembelajaran sehingga proses penguasaan mufradat dapat berlangsung secara alami dan bermakna. Penggunaan media visual, permainan edukatif, dan aktivitas interaktif menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam mendukung pembelajaran mufradat pada jenjang RA.

2.3 Game-Based Learning dalam Pembelajaran

Game-Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Pendekatan ini dirancang untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik melalui aktivitas yang menantang sekaligus menyenangkan. Dalam pembelajaran bahasa, penggunaan permainan terbukti mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik karena mereka terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Penerapan *Game-Based Learning* memberikan berbagai manfaat, antara lain meningkatkan konsentrasi, memperkuat daya ingat, mendorong partisipasi aktif, serta menciptakan suasana belajar yang lebih positif. Pada pendidikan anak usia dini, pendekatan ini sangat relevan karena dunia anak pada dasarnya identik dengan aktivitas bermain. Ketika materi pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan, peserta didik cenderung lebih antusias untuk mengikuti kegiatan belajar dan lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Oleh sebab itu, integrasi permainan digital dalam pembelajaran mufradat Bahasa Arab dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

2.4 Wordwall sebagai Website Game Edukatif

Wordwall merupakan platform berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat berbagai jenis permainan edukatif secara mudah dan cepat. Platform ini menyediakan beragam template interaktif seperti *matching pairs*, *random wheel*, *maze chase*, *find the match*, *open the box*, dan kuis interaktif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Selain dapat diakses melalui komputer maupun perangkat seluler, Wordwall juga memungkinkan guru membagikan hasil karyanya melalui tautan sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring.

Dalam pembelajaran Bahasa Arab, Wordwall dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan dan melatih penguasaan mufradat melalui aktivitas yang menarik dan interaktif. Guru dapat mengintegrasikan gambar, teks, maupun suara sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih variatif. Kemudahan penggunaan serta fleksibilitas fitur yang tersedia menjadikan Wordwall sebagai salah satu media digital yang potensial untuk mendukung pembelajaran Bahasa Arab pada jenjang Raudhatul Athfal. Melalui pemanfaatan platform ini, guru diharapkan mampu mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

3. Metode

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif yang melibatkan mitra secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Mitra kegiatan adalah Ikatan Guru Raudhatul Athfal (IGRA) Kabupaten Pemalang dengan peserta sebanyak 150 guru RA yang berasal dari 78 Raudhatul Athfal di berbagai kecamatan di Kabupaten Pemalang. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 16 Mei 2026 bertempat di Institut Agama Islam Pemalang.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan, pelatihan, pendampingan, praktik, dan evaluasi. Tahap analisis kebutuhan dilakukan melalui diskusi dengan pengurus IGRA Kabupaten Pemalang untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi guru dalam pembelajaran mufradat Bahasa Arab. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional dan belum optimal dalam memanfaatkan media pembelajaran digital berbasis permainan.

Tahap berikutnya adalah pelatihan penggunaan website game edukatif Wordwall. Pada tahap ini peserta memperoleh materi mengenai konsep pembelajaran digital, pemanfaatan *game-based learning*, serta pengenalan fitur-fitur Wordwall yang dapat digunakan dalam pembelajaran mufradat Bahasa Arab. Materi disampaikan melalui metode ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung.

Setelah pelatihan, kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan. Pada tahap ini peserta dibimbing untuk membuat media pembelajaran mufradat Bahasa Arab berbasis Wordwall sesuai dengan tema pembelajaran yang digunakan di kelas masing-masing. Pendampingan dilakukan secara langsung sehingga peserta dapat berkonsultasi mengenai desain permainan, pemilihan kosakata, maupun teknik implementasi dalam pembelajaran.

Selanjutnya, peserta melakukan praktik penyusunan dan simulasi penggunaan media yang telah dibuat. Setiap kelompok guru mempresentasikan hasil karyanya dan memperoleh masukan dari tim pengabdian serta peserta lainnya. Kegiatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan kompetensi peserta setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan. Selain itu, evaluasi juga dilakukan menggunakan angket kepuasan peserta untuk mengetahui tingkat kebermanfaatan kegiatan. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan hasil pretest dan posttest serta menghitung persentase tingkat kepuasan peserta terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan.

Tabel 1 Tahap Pengabdian

Tahap	Kegiatan
1. Analisis Kebutuhan	Identifikasi permasalahan dan kebutuhan mitra
2. Pelatihan	Pengenalan konsep <i>game-based learning</i> dan Wordwall
3. Pendampingan	Bimbingan pembuatan media mufradat berbasis Wordwall
4. Praktik	Simulasi penggunaan media dalam pembelajaran
5. Evaluasi	Pretest, posttest, dan angket kepuasan peserta

4. Hasil Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi guru Raudhatul Athfal (RA) Kabupaten Pemalang dalam memanfaatkan website game edukatif pada pembelajaran mufradat Bahasa Arab. Kegiatan ini dilaksanakan bekerja sama dengan Ikatan Guru Raudhatul Athfal (IGRA) Kabupaten Pemalang dan diikuti oleh 150 guru yang berasal dari berbagai kecamatan. Pelaksanaan kegiatan tidak hanya berorientasi pada peningkatan pengetahuan peserta mengenai teknologi pembelajaran, tetapi juga diarahkan pada penguatan keterampilan praktis dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat diterapkan secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar.



Gambar 1. Foto kegiatan Peningkatan Kompetensi Guru RA

4.1 Identifikasi Kebutuhan Mitra

Tahap awal kegiatan dilakukan melalui observasi dan diskusi dengan pengurus IGRA Kabupaten Pemalang. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa pembelajaran mufradat Bahasa Arab pada sebagian besar lembaga RA masih dilaksanakan menggunakan metode pengulangan kosakata, hafalan, dan penggunaan kartu gambar sederhana. Metode tersebut memang masih relevan digunakan pada pendidikan anak usia dini, namun dalam praktiknya sering kali belum mampu mempertahankan perhatian peserta didik dalam waktu yang cukup lama.

Selain itu, perkembangan teknologi digital yang semakin pesat belum sepenuhnya diikuti oleh peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Sebagian besar peserta telah menggunakan telepon pintar dan internet dalam aktivitas sehari-hari, tetapi belum banyak yang memanfaatkannya sebagai sarana pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran masih berlangsung secara konvensional dan kurang memberikan pengalaman belajar yang interaktif bagi peserta didik.

Temuan tersebut sejalan dengan berbagai kajian yang menyatakan bahwa salah satu tantangan utama transformasi digital pendidikan bukan terletak pada ketersediaan teknologi, melainkan pada kesiapan sumber daya manusia dalam memanfaatkan teknologi secara efektif untuk tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan implementasi teknologi pendidikan di lingkungan RA.

4.2 Pelaksanaan Pelatihan Website Game Edukatif

Kegiatan pelatihan dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif yang menempatkan peserta sebagai subjek utama dalam proses belajar. Materi yang diberikan meliputi konsep pembelajaran abad ke-21, pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan anak usia dini, pengenalan *game-based learning*, serta praktik penggunaan platform Wordwall sebagai media pembelajaran mufradat Bahasa Arab.

Pada sesi awal, peserta diperkenalkan dengan berbagai contoh implementasi permainan digital dalam pembelajaran Bahasa Arab. Peserta diberikan pemahaman mengenai bagaimana

unsur permainan dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar, memperkuat daya ingat kosakata, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Materi ini menjadi penting karena sebagian besar peserta sebelumnya masih memandang permainan hanya sebagai aktivitas hiburan dan belum mengaitkannya dengan strategi pembelajaran.

Sesi berikutnya difokuskan pada pengenalan fitur-fitur Wordwall. Peserta mempelajari cara membuat akun, menyusun materi, memasukkan gambar dan kosakata Bahasa Arab, serta mengubah materi menjadi berbagai bentuk permainan interaktif. Antusiasme peserta terlihat dari tingginya partisipasi selama sesi praktik. Sebagian besar peserta mampu mengikuti tahapan pelatihan dengan baik meskipun memiliki latar belakang kemampuan teknologi yang beragam.

4.3 Pendampingan Pengembangan Media Mufradat Bahasa Arab

Setelah memperoleh pelatihan dasar, peserta didampingi untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai kebutuhan masing-masing lembaga. Pendampingan dilakukan secara langsung dengan memberikan bimbingan teknis mengenai pemilihan kosakata, penggunaan ilustrasi yang sesuai dengan usia peserta didik, serta pengintegrasian permainan ke dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini peserta berhasil menghasilkan berbagai media pembelajaran berbasis permainan yang memuat tema-tema mufradat yang umum digunakan pada jenjang RA. Tema yang dikembangkan meliputi anggota tubuh (أعضاء الجسم), warna (الألوان), angka (الأعداد), buah-buahan (الفواكه), hewan (الحيوانات), keluarga (الأسرة), serta benda-benda di lingkungan sekolah (الأدوات المدرسية).

Media yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana latihan kosakata, tetapi juga sebagai alat evaluasi pembelajaran yang dapat digunakan secara berulang. Kemudahan akses melalui perangkat telepon pintar maupun komputer memungkinkan guru memanfaatkan media tersebut baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran berbasis proyek di rumah.

4.4 Peningkatan Kompetensi Guru

Efektivitas kegiatan diukur melalui pelaksanaan pretest dan posttest. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui perubahan tingkat kompetensi peserta setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan.

Tabel 2. Hasil Pretest dan Posttest Kompetensi Guru

No	Indikator	Pretest	Posttest	Peningkatan
1	Pemahaman pembelajaran mufradat	61,2	85,1	39,05%
2	Kemampuan menggunakan Wordwall	48,5	88,4	82,27%
3	Kemampuan membuat game edukatif	52,3	86,7	65,77%
4	Integrasi game dalam pembelajaran	57,8	84,9	46,89%
	Rata-rata	54,95	86,28	57,02%

Data menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh indikator yang diukur. Peningkatan terbesar terjadi pada kemampuan menggunakan Wordwall. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan mampu menjawab kebutuhan peserta dalam mengembangkan kompetensi digital yang selama ini masih terbatas.

Peningkatan skor juga menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik dan pendampingan memberikan dampak yang lebih efektif dibandingkan metode ceramah semata. Peserta tidak hanya memahami konsep, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan mereka.

4.5 Respons dan Kepuasan Peserta

Keberhasilan program juga tercermin dari tingginya tingkat kepuasan peserta terhadap kegiatan yang dilaksanakan.

Tabel 3. Tingkat Kepuasan Peserta

No	Aspek	Persentase
1	Kesesuaian materi	94%
2	Kemudahan penggunaan Wordwall	91%
3	Kualitas pendampingan	95%
4	Kebermanfaatan program	96%
5	Potensi implementasi di kelas	93%
	Rata-rata	93,80%

Tingginya tingkat kepuasan menunjukkan bahwa kegiatan yang dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan guru RA di lapangan. Peserta menilai bahwa Wordwall merupakan platform yang mudah digunakan serta dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik bagi anak usia dini.

4.6 Implikasi terhadap Pembelajaran Bahasa Arab

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pemanfaatan website game edukatif memiliki potensi besar dalam mendukung inovasi pembelajaran Bahasa Arab pada jenjang RA. Penggunaan media berbasis permainan tidak hanya meningkatkan kompetensi guru, tetapi juga membuka peluang terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

Dalam konteks pembelajaran mufradat, permainan digital memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya melalui kombinasi teks, gambar, suara, dan interaksi langsung. Kondisi ini sejalan dengan karakteristik anak usia dini yang cenderung belajar melalui aktivitas bermain dan eksplorasi. Oleh karena itu, integrasi website game edukatif dalam pembelajaran Bahasa Arab dapat menjadi salah satu strategi yang relevan untuk menjawab tantangan pendidikan pada era digital sekaligus mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di lingkungan Raudhatul Athfal.

5. Penutup

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan bersama Ikatan Guru Raudhatul Athfal (IGRA) Kabupaten Pemalang berhasil meningkatkan kompetensi guru RA dalam pembelajaran mufradat Bahasa Arab melalui pemanfaatan website game edukatif. Pelatihan dan pendampingan yang diberikan tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta mengenai pembelajaran berbasis teknologi, tetapi juga memperkuat keterampilan mereka dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif menggunakan platform Wordwall. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kompetensi peserta yang ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata dari 54,95 pada pretest menjadi 86,28 pada posttest atau meningkat sebesar 57,02%. Selain itu, tingkat kepuasan peserta mencapai 93,8%, yang menunjukkan bahwa kegiatan ini memberikan manfaat yang nyata bagi guru RA dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih inovatif.

Kegiatan ini juga menghasilkan berbagai media pembelajaran mufradat berbasis game yang dapat dimanfaatkan secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, pemanfaatan website game edukatif dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab pada jenjang Raudhatul Athfal. Ke depan, kegiatan serupa perlu dilakukan secara berkelanjutan dengan cakupan materi yang lebih luas serta didukung oleh kolaborasi yang lebih kuat antara perguruan tinggi, organisasi profesi guru, dan lembaga pendidikan guna memperkuat kompetensi digital guru dalam menghadapi perkembangan teknologi pendidikan yang semakin dinamis.



Ucapan Terima Kasih

Tim pengabdian menyampaikan terima kasih kepada Ikatan Guru Raudhatul Athfal (IGRA) Kabupaten Pemalang yang telah menjadi mitra dalam pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Institut Agama Islam Pemalang atas dukungan fasilitas dan kerja sama yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian dapat terlaksana dengan baik. Apresiasi yang tinggi diberikan kepada seluruh guru RA peserta kegiatan atas partisipasi dan antusiasme selama mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pelatihan dan pendampingan.

Referensi

- Akib, S. T. A. R. (2025). The Use of Wordwall Media for Arabic Vocabulary Mastery. *Journal of Arabic Language Education*.
- Almuafa, H. A., & Alqurashi, H. S. (2025). The Impact of Using Wordwall Interactive Games on Vocabulary Acquisition: Evidence from Saudi Arabia. *International Journal of Linguistics*, 17(2). <https://doi.org/10.5296/ijl.v17i2.22685>
- Arsyad, A. (2023). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bouzaiane, B., & Youzbashi, A. (2024). The Role of Digital-Game Based Language Learning in EFL Vocabulary Learning and Retention: A Case Study at a Higher Educational Institute in Oman. *Journal of Language Teaching and Research*, 15(5), 1660–1669. <https://doi.org/10.17507/jltr.1505.27>
- Hajar, I., Muassomah, M., Muhlis, W., Sa'id, S. A. Z. B., & Fitra, M. N. (2024). Utilization of Wordwall Media in Arabic Vocabulary Learning Towards Eighth Graders. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 16(1), 55–68. <https://doi.org/10.24042/albayan.v16i1.20451>
- Hamka, N. R. (2024). Wordwall Learning Media for Online Arabic Vocabulary Learning. *Pinisi Journal of Education*.
- Mahfiroh, D., & Muslim, A. H. (2023). Development of Interactive E-Book Teaching Materials Based on Local Wisdom Using Wordwall Educational Games. *Journal of Educational Learning and Innovation*, 3(2), 284–302.
- Muniroh, A., Dimyathi, M. A., & Anwar, M. (2026). Digital Game-Based Learning for Arabic Vocabulary: Assessing the Effectiveness of QuizWhizzer. *Al-Irfan: Journal of Arabic Literature and Islamic Studies*, 9(1), 593–610.
- Najib, A. F. R. (2025). Wordwall Game as an Interactive Medium in Arabic Vocabulary Acquisition for Novice Learners. *Journal of Arabic Learning*.
- Natsir, M. (2025). The Application of Wordwall Teaching Media in Arabic Learning. *Proceedings of JIC 2024*.
- Nuryaningtyas, H. (2025). Interactive Wordwall Media for Developing Arabic Speaking and Vocabulary Skills. *International Journal of Arabic Teaching and Learning*.
- Rusman. (2022). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wardani, D. K. (2025). Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab dengan Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Peserta Didik. *El-Syaker: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*.
- Zakaria, H. (2024). Analisis Penerapan Media Wordwall pada Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Muarrib: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*.