

تطوير الوسيلة التعليمية الرقمية التفاعلية على اساس *Hangman* في التطبيق
Wayground لترقية مهارتي الإستماع والكلام في جامعة بني الفتاح الإسلامية تامباك
براس جومبانج



البحث التكميلي

الإعداد :

نبيلة فهمي

رقم القيد : ٠٢٢٤٠٩٢٤٠١٢

قسم تعليم اللغة العربية

كلية التربية و العلوم التعليمية

جامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية سورابايا

٢٠٢٦

إقرار أصالة البحث

يقر الموقع ادناه:

الاسم :نبيلة فهمى

قم القيد : ٠٢٢٤٠٩٢٤٠١٢ :

العنوان : جومبول فاهية, بانجاردو, جومبانج

برنامج الدراسة : ماجستير تعليم اللغة العربية

رقم الهاتف : 082139056636

عنوان البحث التكميلي :تطوير الوسيلة التعليمية الرقمية التفاعلية على اساس *Hangman* في التطبيق *Wayground* لترقية مهارتي الإستماع والكلام في جامعة بني الفتاح الإسلامية تامباك براس جومبانج

وبهذا اقر اقرارا صحيحا بأن كتابة هذه البحث التكميلي مبنية على نتائج البحث والفكر والفهم الأصل للباحث الشخصي نفسه، وليست نقلا لأفكار الآخرين التي يعترف بها الباحث على أنها من نتائج كتابته أو فكره الشخصي، إلا في المواضع التي تم ذكر مصادرها صراحة.

سورابايا، ١١ يونيو ٢٠٢٦

الباحثة

نبيلة فهمى


٠٢٢٤٠٩٢٤٠١٢

توصية المشرف

صاحب الفضيلة عميد كلية التربية والعلوم التعليمية جامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية سورابايا
السلام عليكم ورحمة الله وبركاته،

بعد الاطلاع وقراءة ما يلزم تصحيحه في هذه الرسالة العلمية بعنوان "تطوير الوسيلة التعليمية
الرقمية التفاعلية على اساس Hangman في التطبيق Wayground لترقية مهارتي الإستماع والكلام في
جامعة بني الفتح الإسلامية تامباكبراس جومبانج"

التي قدمتها الطالبة:

الاسم : نبيلة فهمي

القسم : الماجستير في تعليم اللغة العربية

رقم التسجيل : ٠٢٢٤٠٩٢٤٠١٢

فندمته إلى سيادتكم مع الأمل الكبير في أن تكرموا بإمداد اعترافكم الجميل بأن هذا البحث
التكميلي مقدمة لاستيفاء بعض الشروط للحصول على درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية، وأن
تقبلوها بمناقشتها في الوقت المناسب.

هذا، فتفضلوا بقبول الشكر وعظيم التقدير.

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته.

سورابايا، ١١ يونيو ٢٠٢٦

المشرف الثاني

المشرف الأولى

الدكتور محمد أنصاري الماجستير

١٩٧٥٠٨١٨٢٠٠٠٣١٠٠٢

الدكتور توفيق سراج الماجستير

١٩٧٣٠٢٠٢٢٠٠٧٠١١٠٤٠

التصديق

هذا البحث الذي أعده الطالبة: نيلة فهمى رقم التسجيل ٠٢٢٤٠٩٢٤٠١٢ تحت العنوان "تطوير الوسيلة التعليمية الرقمية التفاعلية على أساس Hangman في التطبيق Wayground لرفع مهارات الإستماع والكلام في جامعة بني الفتاح الإسلامية تامباك براس جوماناخ"

قد أقرت كلية التربية و العلوم التعليمية مناقشة هذا البحث أمام مجلس المناقشة في ١٨ يونيو ٢٠٢٦ وقرر بأن صاحبها ناجحة فيها لنيل الشهادة الماجستير في تعليم اللغة العربية.

أعضاء لجنة المناقشة:

العربية.

المناقش الأولى : الدكتور توفيق سراج الماجستير

المناقش الثاني : الدكتور محمد أنصاري الماجستير

المناقش الثالثة : الدكتور حزب الله هدى الماجستير

المناقش الرابع : الدكتور مروان أحمد توفيق الماچستير

سورابایا، ۱۸ یونیو ۲۰۲۶

وافق على هذا القرار

عميد كلية التربية و العلوم التعليمية

جامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية



(البروفيسور الدكتور الحاج محمد)

رقم التوظيف: ١٩٩٨.٣١٠٠١ / ١٩٩٤.٧٢٥



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nabiela Fahma
NIM : 02240924012
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Magister Pendidikan Bahasa Arab
E-mail address : nabielaifahma@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☐ Sekripsi ☒ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

تطوير الوسيلة التعليمية الرقمية التفاعلية على اساس *Wayground* في التطبيق *Hangman* لترقية مهاراتي
الإستماع والكلام في جامعة بني الفتح الإسلامية تامباك براس جومبانج

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 06 Juli 2026

Penulis

(Nabiela Fahma)

الملخص

نبيلة فهمي، ٢٠٢٦. تطوير الوسيلة التعليمية الرقمية التفاعلية على اساس *Hangman* في التطبيق *Wayground* لترقية مهاراتي الإستماع والكلام في جامعة بني الفتاح الإسلامية تامباك براس جومبانج. المسرفان الدكتور توفيق سراج و الدكتور محمد أنصاري .

الكلمات المفتاحية : تطوير الوسيلة, *Wayground Hangman* مهارة الإستماع, مهارة الكلام

تستند هذه الدراسة إلى ضعف قدرات الطلاب في فهم النصوص أو المحادثات باللغة العربية، فضلاً عن محدودية استخدام الوسائل التعليمية الرقمية التفاعلية في عملية التعلم. وتهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسيلة تعليمية رقمية تفاعلية قائمة على لعبة *Hangman* في تطبيق *Wayground* بهدف تحسين مهاراتي الإستماع والكلام لدى الطلاب، وكذلك تقييم فعالية الوسيلة المطورة في تعلم اللغة العربية.

استخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير وفق نموذج *ADDIE* الذي يتكون من خمس مراحل، وهي : التحليل (*Analysis*)، والتصميم (*Design*)، والتطوير (*Development*)، والتنفيذ (*Implementation*)، والتقييم (*Evaluation*). وشملت

تقنيات جمع البيانات الملاحظة، والمقابلات، والاستبيانات والتوثيق، بالإضافة إلى الاختبارات القبلي والبعدي، وأجري تحليل البيانات بشكل كمي ونوعي من خلال اختبار الجدارة، وتحليل تحسن نتائج التعلم، وتقييم استجابات الطلاب

أظهرت نتائج البحث أن الوسيلة التعليمية التي تم تطويرها حصلت على درجة ملاءمة «جيد جداً» بناءً على تقييم خبراء المادة وخبراء الوسائط. كما أظهر تطبيق الوسيلة التعليمية تحسناً في مهارات القراءة والكتابة لدى الطلاب. بالإضافة إلى ذلك، أبدى الطلاب ردود فعل إيجابية تجاه الوسيلة التعليمية نظراً لمظهرها الجذاب وطابعها التفاعلي وقدرتها على تعزيز الدافع للتعلم، فضلاً عن سهولة استخدامها في تعليم اللغة العربية.

ABSTRACT

Nabiela Fahma, 2026. Development of an Interactive Digital Educational Tool Based on Hangman in the Wayground App to Improve listening and speaking skills at Bani Fattah Islamic University, Tambakberas, Jombang. Supervisors: Dr. Taufiq Siraj and Dr. Muhammad Anshori.

Keywords: Development of educational tools, Wayground, Hangman, listening skills, speaking skills.

This study was motivated by students' still-low ability to understand Arabic texts or conversations, as well as the limited use of interactive digital learning media in the learning process. This study aims to develop interactive digital learning media based on the Hangman game on the Wayground app to improve students' listening speaking skills, as well as to determine the effectiveness of the developed media in Arabic language learning.

This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, documentation, and pretest and posttest assessments. Data analysis was conducted both quantitatively and qualitatively through feasibility testing, analysis of improvements in learning outcomes, and evaluation of student responses.

The results of the study indicate that the developed learning media received a "very good" feasibility rating based on validation by subject matter experts and media experts. The implementation of the media also demonstrated an improvement in students' listening and speaking skills. Additionally, students responded positively to the media because it has an attractive interface, is interactive, enhances learning motivation, and is easy to use in Arabic language instruction.

ABSTRAK

Nabiela Fahma, 2026. Pengembangan media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Permainan Hangman dalam Aplikasi Wayground untuk Meningkatkan maharah istima' dan kalam di institut agama Islam Bani Fattah, Tambakberas, Jombang. Pembimbing: Dr. Taufiq Siraj dan Dr. Muhammad Anshori.

Kata kunci: Pengembangan media pembelajaran, Wayground, Hangman, keterampilan istima', keterampilan kalam.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih rendahnya kemampuan mahasiswa dalam memahami teks atau percakapan bahasa Arab serta keterbatasan penggunaan media pembelajaran digital interaktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital interaktif berbasis permainan Hangman pada aplikasi Wayground untuk meningkatkan maharah istima' dan kalam mahasiswa, serta mengetahui efektivitas media yang dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Arab.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dokumentasi, serta tes pretest dan posttest. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif melalui uji kelayakan, analisis peningkatan hasil belajar, dan evaluasi respons mahasiswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan sangat baik berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media. Implementasi media juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan maharah istima' dan kalam mahasiswa. Selain itu, mahasiswa memberikan respons positif terhadap media karena memiliki tampilan menarik, bersifat interaktif, meningkatkan motivasi belajar, serta mudah digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab.

المحتويات

ii	الإهداء
vii	الاستهلال
viii	كلمة الشكر و التقدير
x	الملخص
xi	ABSTRACT
xii	ABSTRAK
xiii	المحتويات
17	الباب الأول
17	المقدمة
17	أ- خلفية البحث
4	ب- مشكلات البحث وحدوده
5	ج- أسئلة البحث
6	د- أهداف البحث
6	هـ- فوائد البحث
7	و- الدراسات السابقة
14	ز- خطة البحث

الباب الثاني.....	16
الإطار النظري.....	16
الفصل الأول : الوسيلة التعليمية الرقمية التفاعلية.....	16
الفصل الثاني: لعبة <i>Hangman</i> في تعلم اللغة.....	24
الفصل الثالث: <i>Wayground</i> كوسيلة تعليمية رقمية.....	26
الفصل الرابع : الألعاب (<i>Gamification</i>).....	28
الفصل الخامس : نظرية التعلُّم اللغوي بمساعدة الحاسوب (<i>CALL</i>).....	29
الفصل السادس : مهارة الاستماع.....	30
الفصل السابعة: مهارة الكلام.....	34
الباب الثالث.....	41
طريقة البحث.....	41
أ- نوع البحث.....	41
ب- مجتمع البحث و عينته.....	44
ج- فرضية البحث.....	46
د- طريقة جمع البيانات.....	47
هـ- تقنيات تحليل البيانات.....	51
الباب الرابع.....	54
نتائج البحث ومناقشتها.....	54
الفصل الأول : هوية جامعة بني الفتاح الإسلامية تامباك براس جومبانج.....	54

ب-.....الرؤية والبعثة في جامعة بني الفتاح الإسلامية تامباك براس جومبانج

55

ج- الهيكل التنظيمي في جامعة بني الفتاح الإسلامية تامباك براس جومبانج.....56

د- أحوال الطلاب في جامعة بني الفتاح الإسلامية تامباك براس جومبانج.....57

الفصل الثاني : عرض البيانات وتحليلها.....59

أ- تطوير الوسيلة التعليمية الرقمية التفاعلية على اساس *Hangman* و *wayground* وفق

نموذج ADDIE.....59

ب- تخطيط تطوير الوسيلة التعليمية الرقمية التفاعلية على اساس *Hangman* في تطبيق

wayground لترقية مهارتي الاستماع والكلام في جامعة بني الفتاح الإسلامية تامباك براس

جومبانج.....69

ج- تطبيق استخدام الوسيلة التعليمية الرقمية التفاعلية القائمة على أساس *Hangman* في تطبيق

Wayground في تدريس اللغة العربية لتعزيز مهارتي الاستماع والكلام في جامعة بني الفتاح

الإسلامية تامباك براس جومبانج.....71

د- التحصيل الدراسي في استخدام تطوير الوسيلة التعليمية الرقمية التفاعلية على اساس

Hangman في التطبيق *Wayground* لترقية مهارتي الاستماع والكلام في جامعة بني الفتاح

الإسلامية تامباك براس جومبانج.....76

هـ- التحصيل الدراسي في استخدام الوسيلة التعليمية الرقمية التفاعلية على اساس *Hangman* في

تطبيق *wayground* لترقية مهارتي الاستماع والكلام في جامعة بني الفتاح الإسلامية تامباك براس

جومبانج.....78

الباب الخامس.....103

الخاتمة.....103

أ- الإستنتاجات.....103

104	ب- المقترحات
106	المراجع
110	الملاحق
111	أ. رسالة البحث من الجامعة إلى الجامعة بني فتاح الإسلامية تامباكبيراس جومبانج
112	ب. رسالة البحث من الجامعة بني فتاح الإسلامية تامباكبيراس جومبانج
	د. إستخدام وسيلة التعليمية التفاعلية <i>Hangman</i> في التطبيق <i>Wayground</i> مستوى
119	الرابع
122	هـ. مقابلة الباحثة مع رئيسة قسم تعليم اللغة العربية

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

المراجع

المراجع العربية

- الأستاذ المساعد الدكتور عبد الحسن عبد الأمير احمد العبيدي, & العبيدي. (2013). بناء معيار محكي للذكاء اللغوي لدى تلامذة المرحلة الابتدائية.
- حسام عدنان عويد. (2025). أهمية تنمية مهارة الاستماع في تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها باستخدام أساليب حديثة (المقاطع الفيديوية إنموذجاً). *مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية*, 6(12), 181-193.
- ناصرتيون, علي أنس. "تعليم مهارة الاستماع لدى الطلاب المتقدمين." *مجلة الطريقة العلمية*, 2019.

المراجع الإندونيسيا

- Rosyidi, Abdul Wahab, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Maliki Press, 2020).
- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida journal*, 4(1), 35-49.
- Ahmad Fikri Amrullah, *Manajemen Kurikulum Pembelajaran Bahasa Arab* (Jakarta: Kencana, 2021), h. 1.
- Ahmad Izzan dan Neni Nuraeni, "Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur'an Surah AlBaqarah Ayat 31," *Jurnal Masagi*. 2023, h. 3. Dalam <https://journal.staimusaddadiyah.ac.id/index.php/jm> (diakses tanggal 7 Juli 2024)
- Ahmad, H., Latif, A., & Al Yakin, A. (2021). *Media Wayground sebagai aplikasi assessment pembelajaran*. Nas Media Pustaka.
- Asep Maulana, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2023),
- Astri Juwita Siregar, "Pengaruh Kecakapan Teknologi Terhadap Prestasi Belajar
- Aulia, F., & Toriqlarif, M. (2025). Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam. *Dar El-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 12(1), 157-170.

- Badan Pemeriksa Keuangan Republik Indonesia, “Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun bone.ac.id/index.php/didaktika (diakses tanggal 6 Juli 2024)
- Bhatti, Zeeshan, Ahsan Abro, Abdul Rehman Gillal, and Mostafa Karbasi. “Be-Educated: Multimedia Learning through 3D Animation.” *International Journal of Computer Science and Emerging Technologies* 1, no. December (2017): 13–22.
- Depita, T. (2024). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran aktif (active learning) untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 55-64.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15).
- Mahyudin, Erta., Safitriani, Ida, Isro'atul Choliliyah, S. P., Nailul Hidayah, S. P., Siti Zulfa Hidayatul Maula, S., ... & Muhammad Iqbal, S. P. (2025). *Strategi Mengembangkan Keterampilan Berbahasa Arab Aktif Produktif dan Reseptif*. Publica Indonesia Utama.
- Ainun,Fadia Puja, dkk. “Identifikasi Transformasi Digital dalam Dunia Pendidikan
- Gunawan dan Asnil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0* (Jakarta: Rajawali Press, 2019), h. 27.
- Hanifah, S., & Setiawan, R. (2025). Penerapan Metode Game Based Learning Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis Materi Tajwid Bab Nun Sukun Dan Tanwin. *ALMUSTOFA: Journal of Islamic Studies and Research*, 2(01), 146-161.
- Herlina Ahmad, dkk, *Media Wayground Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran*
- Hermanto, Bambang, Rudi Anwar, and Nur Rahmad Yahya Wijaya. “أهمية مهارة الكلام.” *Kariman* 07 (2017): 330.
- Hidayat, M., Miskadi, M. S., & Murtikusuma, R. P. (Eds.). (2022). *Joyful Learning Solusi Meningkatkan Keterampilan Berbicara*. Penerbit P4I. <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/ABDI>
- Imamah, A., Mahsunah, M., Syaputra, P., Aulia, M., & Fitriani, L. (2024). Implementasi metode sam'iyah syafawiyah pada maharah

- istima'dan maharah kalam di PKPBA UIN Malang. *Borneo Journal of Language and Education*, 4(1), 95-106.
- Indonesia. Diakses pada <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003> (tanggal 2
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 18-32.
- Maghfurin, Ahmad, Ramdhan Yurianto, Hasyim Asy'ari, and Silviatul Hasanah. "Enhancing Arabic Language Proficiency Through Interactive Digital Learning Platforms: A Quasi-Experimental Study in Higher Education." *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education* 5, no. 1 (2026): 157–75. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.31000/al-muyassar.v5i1.16063>.
- MAMONTO, S. N. B. PENGGUNAAN APLIKASI EDUCANDY DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PESERTA DIDIK KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA NUUR HADDAD TAMBALA, KECAMATAN.
- Fathoni, Muhammad. "Maharah Istima'." *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam* 1 (2018): 20. <file:///C:/Users/USER/Downloads/162-308-1-SM.pdf>.
- Hasan, Muhammad, *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Grop, 2021), h. 22.
- Muhlisin Rasuki, "Upaya Meningkatkan Kesadaran Generasi Muda Millenial tentang
- Nation, I. S. (2022). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge university press.
- Nation, I. S. P. (2009). *Teaching ESL/EFL listening and speaking*. *KT Routledge*.
- Ngalimun, *Strategi Pembelajaran* (Yogyakarta: Parama Ilmu, 2017), h. 45
- nisyah, Siti, Mohammed Mahmoud Mohammed Imless, Selvy Kusumaningrum, Nanik Sri Haryati, and Jarot Tri Bowo Santoso. "Augmented Reality: Interactive and Fun Learning Media to Improve Student Learning Outcomes." *Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran* 8, no. 2 (2024): 129–39. <https://doi.org/10.21831/jk.v8i2.70167>.
- Nurhatmi, J. (2025). Teori multimedia pembelajaran: Landasan kognitif dan implikasi desain instruksional. *Al Habib: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan*, 1(2), 91-117.

- Pakudu, R., & Safaat, M. (2024). Development of interactive learning media based on Wayground games. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 4(1), 56-83.
- Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in entertainment (CIE)*, 1(1), 21-21.
- Putri, A. R. (2023). EFEKTIVITAS PERMAINAN HANGMAN UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG. *HIKARI*, 7(2), 213-222.
- Putri, W. P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Berbantuan Wayground Pada Materi Integral Kelas XI SMA* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Qais Faryadi, *Pedoman Mengajar Efektif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h.77
- Rahayu, P., & Wibawa, S. (2026). Pengembangan Aplikasi Wayground dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Game untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(2), 1572-1577.
- Sa'adah, Nailis, and M.Yunus Abu Bakar. "Maharah Kalam Dalam Berbahasa Arab Perspektif Filsafat Ilmu." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kebudayaan Dan Agama* 3, no. 2 (2025): 26–37.
- Sarsa, H. (2013). Does Gamification Work? A Literature Review.
- SEPTRI, M. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA LAMPUNG BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS LAMPUNG).
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi pengembangan model ADDIE pada dunia pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85-100.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Wayground sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81-88.
- Sunarko, A., Chakiki, I., & Zuhriyah, L. (2025). Optimalisasi Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis AI Melalui Platform Wayground . *Citizen: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 5(5), 1334-1344.
- Syafei, I. (2025). *Media Pembelajaran*. Penerbit Widina.

- Tampubolon, Muhammad Syafii, and Abdunorma Sama Ale. "Implementation of Maharah Istima ' Learning Using the Eclectic Method in Class 1 of Madrasah Aliyah Islamic Center Bin Baz Islamic Boarding School." *At Turots : Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 2 (2024): 663–72.
- Taufik, T. (2024). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran istima'. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 2(1), 31-39.
- Taufik, T., Mahmudah, R. A., Azhari, S., Aliwafa, A., & Huda, H. (2024). Penerapan Metode Langsung Untuk Meningkatkan Keterampilan Kalam Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 5(1), 147-152.
- Taufik. Pembelajaran Bahasa Arab MI. UINSA Press, 2019. http://repository.uinsa.ac.id/id/eprint/1607/3/Taufik_Pembelajaran_bahasa_Arab_MI.pdf.
- Udin Syaefudin Sa'ud, *Inovasi Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 182.
- Uyun, A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayground dalam Pembelajaran Bahasa Arab Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam As' adiyah Sengkang* (Doctoral dissertation, IAIN Parepare).
- WITRIANI, W. (2023). *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Wayground pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Palopo* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Palopo).
- Zainal Aqib, *Profesionalisme Pendidik dalam Pembelajaran* (Bandung: Yrama Widya,