



Jurnal Afaq Lughawiyah
Universiti Sultan Zainal Abidin
مجلة آفاق لغوية - جامعة السلطان زين العابدين

INOVASI PEDAGOGI ABAD KE-21: IMPAK GAMIFIKASI TERHADAP PENGUASAAN KOSA KATA BAHASA ARAB DI SEKOLAH RENDAH

[21ST CENTURY PEDAGOGICAL INNOVATION: THE IMPACT OF GAMIFICATION ON MOTIVATION AND ARABIC VOCABULARY MASTERY IN PRIMARY SCHOOLS]

Siti Hadijah Hasan¹ & Mohd Hazli Yah@Alias^{1*}

¹Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Sultan Zainal Abidin,
Kampus Gong Badak, 21300 Kuala Nerus, Terengganu, Malaysia

* Corresponding Author: mohdhazli@unisza.edu.my

Received: 8/1/2026

Revised: 21/1/2026

Accepted: 23/2/2026

Published: 31/3/2026

Abstrak

Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab merupakan tunjang utama dalam pembelajaran Bahasa Arab di sekolah rendah. Tahap penguasaan yang lemah menyebabkan mereka berhadapan dengan cabaran yang besar iaitu tiada motivasi, penglibatan yang rendah dan penguasaan bahasa yang lemah dalam mempelajari Bahasa Arab. Seiring perkembangan teknologi Pendidikan dan inovasi, pendekatan pengajaran yang interaktif dan inovatif seperti gamifikasi dilihat sebagai pendekatan yang mempunyai potensi dalam meningkatkan motivasi dan penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab di kalangan pelajar. Artikel konseptual ini bertujuan mengupas dan menganalisis potensi gamifikasi sebagai inovasi padagogi abad ke-21 sebagai penyelesaian masalah dalam meningkatkan motivasi dan tahap penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab. Berdasarkan sorotan literatur, elemen gamifikasi seperti ganjaran, lencana pencapaian dan cabaran dapat mewujudkan persekitaran pembelajaran yang menarik minat pelajar secara holistik. Satu kerangka konseptual yang menghubungkan gamifikasi dengan strategi pembelajaran secara koperatif dapat disumbangkan kepada bidang padagogi pembelajaran bahasa di sekolah rendah khususnya. Kesimpulannya, perubahan pembelajaran bertunjangkan “Chalk and Talk” diubah kepada pendekatan Gamifikasi mendesak perubahan peranan guru yang berpaksikan kepada penyampaian maklumat sehalu kepada peranan fasilitator yang interaktif amat membantu dalam memperkasakan Pendidikan Bahasa Arab selari dengan keperluan sistem Pendidikan masa kini.

Kata kunci: gamifikasi, kosa kata bahasa Arab, motivasi, padagogi abad ke-21, sekolah rendah

Abstract

Arabic Vocabulary mastery constitutes a fundamental pillar in the learning of the Arabic language at the primary school level. Weak vocabulary acquisition often leads to significant challenges, including low motivation, limited student engagement, and overall poor language proficiency. In line with advancements in educational technology and innovation, interactive and innovative teaching approaches such as gamification are increasingly recognized as having strong potential to enhance both motivation and vocabulary acquisition among learners. This conceptual article aims to examine and analyze the potential of gamification as a 21st century pedagogical innovation in addressing issues related to motivation and Arabic vocabulary mastery. Based on a review of the literature, gamification elements such as rewards, achievement badges, and challenges are found to foster an engaging and holistic learning environment that captures students' interest. A conceptual framework linking gamification with cooperative learning strategies is proposed as contribution to the field of language pedagogy, particularly in primary education. In conclusion, the shift from traditional "chalk and talk" methods to gamified approaches necessitates a transformation in the teacher's role from a one way transmitter of information to an interactive facilitator. This transformation significantly supports the enchantment of Arabic language education in alignment with the demands of contemporary educational systems.

Keywords: *gamification, Arabic vocabulary, motivation, 21st century pedagogy, primary school*

Cite as: Hasan, S. H. & Yah@Alias, M. H. (2026). Inovasi pedagogi abad ke-21: Impak gamifikasi terhadap penguasaan kosa kata bahasa Arab di sekolah rendah [21st century pedagogical innovation: The impact of gamification on motivation and Arabic vocabulary mastery in primary schools]. *Afaq Lughawiyyah*, 4(1), 81-90. <https://doi.org/10.37231/afaq.2026.v4i1.203>

© Penerbit Universiti Sultan Zainal Abidin, 2026. This work is licensed under the terms of the Creative Commons Attribution (CC BY) (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan abad ke-21 menuntut guru mengaplikasikan pendekatan pengajaran yang lebih kreatif, interaktif dan berpusatkan murid. Dalam pembelajaran Bahasa Arab di sekolah rendah, murid sering berhadapan dengan masalah motivasi dan kelemahan penguasaan kosa kata akibat kaedah pembelajaran yang terlalu berorientasikan hafalan (Yu, 2023). Keadaan ini menyebabkan murid kurang aktif dalam pembelajaran dan menjejaskan penguasaan kemahiran bahasa yang lain. Sehubungan itu, gamifikasi dilihat berpotensi sebagai inovasi pedagogi yang mampu meningkatkan motivasi dan penglibatan murid melalui penerapan elemen permainan dalam pembelajaran (Jaiswal, 2024).

Sorotan kajian terdahulu menunjukkan bahawa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan pencapaian murid. Namun, kajian berkaitan penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Arab di sekolah rendah di Malaysia masih terhad, khususnya dari aspek hubungan antara gamifikasi, motivasi dan penguasaan kosa kata (Fakhruddin et al., 2021). Oleh itu, artikel konseptual ini bertujuan mengupas potensi gamifikasi sebagai inovasi pedagogi abad ke-21 dalam

meningkatkan motivasi dan penguasaan kosa kata Bahasa Arab dalam kalangan murid sekolah rendah.

KAJIAN LITERATUR

Gamifikasi dalam Pembelajaran

Gamifikasi merupakan antara pendekatan pedagogi abad ke-21 yang semakin mendapat perhatian dalam dunia pendidikan kerana potensinya dalam mewujudkan pembelajaran yang lebih interaktif, menyeronokkan dan berpusatkan murid (Jaramillo-Mediavilla et al., 2024). Secara umumnya, gamifikasi merujuk kepada penerapan elemen permainan seperti ganjaran, persaingan, cabaran, mata dan lencana ke dalam proses pengajaran dan pembelajaran bagi meningkatkan penglibatan pelajar (Farhane, 2025). Dalam konteks pendidikan masa kini, pendekatan ini dilihat selari dengan perkembangan teknologi digital serta kecenderungan generasi pelajar yang lebih responsif terhadap pembelajaran berbentuk interaktif dan visual.

Sorotan kajian terdahulu menunjukkan bahawa penggunaan gamifikasi memberi kesan positif terhadap keterlibatan dan pencapaian akademik pelajar (Thiagarajah et al., 2022). Kebanyakan penyelidikan mendapati bahawa elemen permainan digital mampu meningkatkan fokus, interaksi dan penglibatan aktif murid semasa sesi pembelajaran berlangsung. (Alhebshi & Gamlo, 2022; Arsyad, 2024; Yang et al., 2020). Penggunaan platform seperti Kahoot, Quizizz dan permainan pendidikan digital didapati membantu mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih santai dan kurang membosankan, sekali gus menjadikan murid lebih berminat untuk mengikuti aktiviti pembelajaran (Oktaria et al., 2021). Selain itu, gamifikasi juga membantu menggalakkan interaksi sosial dan kerjasama antara murid melalui aktiviti berbentuk persaingan sihat dan pembelajaran kolaboratif (Sung et al., 2015).

Di samping itu, pendekatan gamifikasi turut dilihat mampu membantu guru mempelbagaikan strategi pengajaran agar lebih kreatif dan inovatif. Pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan membolehkan murid memperoleh pengalaman pembelajaran secara langsung, sekali gus memudahkan proses pemahaman konsep dan penguasaan sesuatu topik (Bhardwaj & Imam, 2019). Dalam pembelajaran bahasa khususnya, penggunaan gamifikasi amat relevan kerana proses pembelajaran bahasa memerlukan penglibatan aktif, latihan berulang dan suasana pembelajaran yang menyeronokkan bagi memastikan murid dapat menguasai kemahiran bahasa dengan lebih berkesan (Liu et al., 2023).

Walau bagaimanapun, beberapa kajian turut menegaskan bahawa keberkesanan gamifikasi bergantung kepada kaedah pelaksanaannya. Penggunaan elemen permainan secara berlebihan atau tidak dirancang dengan baik boleh menyebabkan murid lebih tertumpu kepada hiburan berbanding objektif pembelajaran sebenar (Thiagarajah et al., 2022 ; Kaldarova et al., 2023). Selain itu, terdapat juga kajian yang melaporkan kekangan seperti masalah teknikal, capaian internet dan tahap kesediaan guru dalam mengendalikan pembelajaran berasaskan gamifikasi (Jaiswal, 2024; Yang et al., 2020; Wedananta et al., 2024). Oleh itu, pelaksanaan gamifikasi memerlukan perancangan yang sistematik agar elemen keseronokan dapat diseimbangkan dengan pencapaian hasil pembelajaran.

Secara keseluruhannya, sorotan literatur membuktikan bahawa gamifikasi mempunyai potensi yang besar sebagai inovasi pedagogi dalam meningkatkan keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran (Fakhruddin et al., 2021). Namun demikian, kajian berkaitan penggunaannya dalam pembelajaran Bahasa Arab di sekolah rendah masih terhad dan memerlukan penelitian yang lebih mendalam, khususnya dalam konteks pendidikan di Malaysia.

Motivasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Motivasi merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberkesanan pembelajaran bahasa, termasuk dalam pembelajaran Bahasa Arab. Dalam konteks pendidikan, motivasi merujuk kepada dorongan dalaman dan luaran yang mempengaruhi minat, kesungguhan serta penglibatan murid dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2024). Murid yang mempunyai motivasi tinggi lazimnya lebih aktif menyertai aktiviti pembelajaran, menunjukkan usaha yang berterusan serta mempunyai keyakinan yang lebih baik dalam menggunakan bahasa yang dipelajari.

Berdasarkan sorotan kajian terdahulu, kebanyakan penyelidikan menunjukkan bahawa gamifikasi berupaya meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik murid dalam pembelajaran bahasa (Rezi et al., 2024; Kamaruddin et al., 2025; Siregar & Degeng, 2025). Elemen seperti ganjaran, maklum balas segera, persaingan sihat dan pencapaian tahap tertentu dilihat mampu menimbulkan rasa seronok dan keterujaan dalam kalangan murid. Keadaan ini secara tidak langsung membantu mengurangkan rasa bosan dan tekanan yang sering dikaitkan dengan pembelajaran bahasa asing. Selain itu, suasana pembelajaran yang lebih santai dan menyeronokkan juga meningkatkan keberanian murid untuk melibatkan diri secara aktif tanpa rasa takut melakukan kesalahan (Almelhes, 2024).

Selain meningkatkan minat pelajar, penggunaan gamifikasi turut membantu membentuk sikap positif terhadap pembelajaran Bahasa Arab. Kebanyakan murid menunjukkan tahap penglibatan yang lebih tinggi apabila aktiviti pembelajaran dijalankan secara interaktif dan berasaskan permainan (Abd Hamid et al., 2024). Dalam masa yang sama, elemen persaingan dan kerjasama yang diterapkan dalam gamifikasi membantu meningkatkan semangat murid untuk mencapai prestasi yang lebih baik (Rezi et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahawa motivasi mempunyai hubungan yang rapat dengan pendekatan pengajaran yang digunakan oleh guru (Madjid, 2016).

Walaupun demikian, beberapa penyelidikan turut menunjukkan bahawa motivasi pelajar boleh menurun sekiranya aktiviti gamifikasi digunakan secara berulang tanpa variasi atau inovasi baharu. Dalam sesetengah keadaan, murid mungkin hanya bermotivasi untuk mendapatkan ganjaran semata-mata tanpa memberi perhatian terhadap penguasaan kandungan pembelajaran. Oleh itu, guru perlu memastikan penggunaan gamifikasi dilaksanakan secara kreatif dan berfokus agar motivasi yang dibina dapat dikekalkan dalam jangka masa panjang (Kamaruddin et al., 2025; Siregar & Degeng, 2025).

Secara keseluruhannya, dapat dirumuskan bahawa gamifikasi mempunyai hubungan yang signifikan dengan peningkatan motivasi murid dalam pembelajaran

Bahasa Arab. Namun begitu, masih terdapat kekurangan kajian yang meneliti secara khusus hubungan antara gamifikasi dan motivasi murid sekolah rendah dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab di Malaysia. Justeru, aspek ini perlu diberi perhatian bagi memastikan pendekatan pengajaran yang digunakan benar-benar mampu memenuhi keperluan dan tahap perkembangan murid masa kini.

Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab

Penguasaan kosa kata merupakan komponen asas dalam pembelajaran Bahasa Arab kerana penguasaan sesuatu bahasa bergantung kepada keupayaan murid memahami dan menggunakan perkataan dengan tepat (Kamaruddin et al., 2025). Kelemahan dalam penguasaan kosa kata boleh menyebabkan murid menghadapi kesukaran untuk memahami teks, membina ayat serta menguasai kemahiran bahasa yang lain seperti membaca, menulis, mendengar dan bertutur (Farhane, 2025; Kamaruddin et al., 2025). Oleh itu, pelbagai pendekatan pengajaran telah diperkenalkan bagi membantu meningkatkan penguasaan kosa kata dalam kalangan murid sekolah rendah.

Sorotan literatur menunjukkan bahawa penggunaan gamifikasi mempunyai potensi yang tinggi dalam membantu murid menguasai kosa kata dengan lebih efektif (Jaiswal, 2024). Kebanyakan kajian mendapati bahawa pembelajaran berasaskan permainan dapat membantu murid mengingat perkataan baharu dengan lebih mudah melalui aktiviti yang interaktif, berulang dan menyeronokkan. Elemen visual, audio dan interaksi yang terdapat dalam permainan pendidikan membantu murid menghubungkan makna perkataan dengan situasi tertentu, sekali gus meningkatkan kefahaman dan daya ingatan mereka terhadap kosa kata yang dipelajari (Nasip & Zulkiply, 2024; Almelhes, 2024; Wedananta et al., 2024).

Selain itu, penggunaan permainan digital juga dilihat mampu meningkatkan penglibatan aktif murid semasa proses pembelajaran kosa kata berlangsung. Murid lebih cenderung memberi tumpuan dan melibatkan diri secara aktif apabila pembelajaran dijalankan melalui pendekatan yang menyeronokkan berbanding kaedah tradisional yang lebih berpusatkan guru. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, pendekatan ini amat penting kerana kebanyakan murid sering menghadapi kesukaran untuk menghafal dan memahami kosa kata baharu disebabkan perbezaan sistem bahasa dan sebutan (Yu, 2023).

Di samping itu, beberapa kajian turut menunjukkan bahawa penggunaan gamifikasi membantu meningkatkan tahap pengulangan dan latihan dalam pembelajaran kosa kata. Pengulangan secara konsisten melalui aktiviti permainan membolehkan murid menyimpan maklumat dalam ingatan jangka panjang dengan lebih berkesan (Siregar & Degeng, 2025). Hal ini selari dengan pandangan bahawa pembelajaran bahasa memerlukan latihan yang berterusan dan pengalaman pembelajaran yang bermakna bagi memastikan murid benar-benar dapat menguasai kosa kata yang dipelajari (Farhane, 2025; Kamaruddin et al., 2025).

Walau bagaimanapun, sorotan kajian terdahulu mendapati bahawa kebanyakan penyelidikan berkaitan gamifikasi lebih tertumpu kepada pembelajaran Bahasa Inggeris dan pendidikan di peringkat menengah atau universiti. Kajian yang

memfokuskan kepada penguasaan kosa kata Bahasa Arab dalam kalangan murid sekolah rendah masih terhad, khususnya dalam konteks pendidikan di Malaysia. Oleh itu, masih terdapat jurang kajian yang perlu diterokai bagi memahami sejauh mana gamifikasi mampu membantu meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab secara lebih efektif dalam kalangan murid sekolah rendah.

Sehubungan itu, artikel konseptual ini bertujuan mengupas potensi gamifikasi sebagai inovasi pedagogi abad ke-21 dalam meningkatkan motivasi dan penguasaan kosa kata Bahasa Arab. Pendekatan ini diharapkan dapat membantu mewujudkan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan sesuai dengan keperluan murid abad ke-21.

METODOLOGI

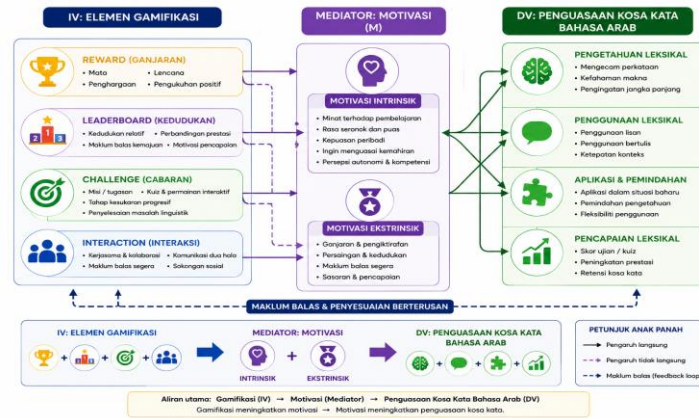
Kajian ini menggunakan pendekatan konseptual berasaskan sorotan literatur dan analisis dokumen bagi mengupas potensi gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan penguasaan kosa kata Bahasa Arab. Pendekatan ini memfokuskan kepada penghuraian, pengintegrasian dan sintesis dapatan kajian terdahulu tanpa melibatkan pengumpulan data lapangan.

Bahan rujukan diperoleh daripada artikel jurnal dan prosiding melalui pangkalan data seperti Scopus, ProQuest, Google Scholar dan Elicit dengan menggunakan kata kunci berkaitan gamifikasi, motivasi, penguasaan kosa kata dan pembelajaran Bahasa Arab. Pemilihan sumber dibuat berdasarkan kesesuaian tema, kebolehpercayaan sumber dan kerelevanan dapatan terhadap konteks sekolah rendah.

Seterusnya, data dianalisis menggunakan analisis kandungan secara deskriptif bagi mengenal pasti tema utama, hubungan antara gamifikasi dan motivasi, serta pengaruhnya terhadap penguasaan kosa kata Bahasa Arab. Dapatan kajian terdahulu turut disintesiskan untuk mengenal pasti persamaan, perbezaan dan jurang kajian. Berdasarkan analisis tersebut, satu hubungan konseptual antara gamifikasi, motivasi dan penguasaan kosa kata dibangunkan sebagai asas kepada pembelajaran Bahasa Arab yang lebih interaktif dan berkesan.

PERBINCANGAN

Berdasarkan sorotan literatur dan analisis dokumen yang dijalankan, dapatan menunjukkan bahawa gamifikasi mempunyai potensi yang signifikan dalam meningkatkan motivasi, penglibatan aktif dan penguasaan kosa kata Bahasa Arab murid sekolah rendah (Nasip & Zulkiply, 2024). Hal ini demikian kerana elemen seperti ganjaran, persaingan, cabaran dan maklum balas segera berjaya mewujudkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menyeronokkan. Dapatan ini selari dengan kajian (Rojabi et al., 2022; Oktaria et al., 2021) yang menegaskan bahawa gamifikasi mampu meningkatkan minat serta keterlibatan murid dalam pembelajaran bahasa (lihat Rajah 1).



Rajah 1: Gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Arab

Selain itu, sorotan literatur turut memperlihatkan bahawa penggunaan aplikasi gamifikasi seperti Kahoot dan Quizizz membantu meningkatkan pemerolehan dan pengekalan kosa kata melalui aktiviti pembelajaran yang bersifat visual, berulang dan interaktif. Dalam konteks ini, murid bukan sahaja lebih bermotivasi untuk belajar, malah lebih aktif menyertai proses pembelajaran. Situasi tersebut menunjukkan bahawa motivasi dan penglibatan murid mempunyai hubungan yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosa kata Bahasa Arab.

Dari sudut metodologi, artikel konseptual ini menggunakan pendekatan sorotan literatur sistematik dan analisis dokumen bagi mensintesis dapatan kajian terdahulu secara kritikal dan holistik. Pendekatan ini membolehkan pengkaji mengenal pasti pola hubungan antara gamifikasi, motivasi, penglibatan aktif dan penguasaan kosa kata Bahasa Arab. Berdasarkan sintesis tersebut, satu kerangka konseptual baharu dicadangkan dengan menekankan bahawa keberkesanan gamifikasi tidak berlaku secara langsung semata-mata, tetapi dipengaruhi oleh motivasi dan penglibatan aktif murid sepanjang proses pembelajaran.

Idea baharu dalam kajian ini dapat dilihat melalui pengintegrasian hubungan antara elemen gamifikasi, motivasi, penglibatan aktif dan penguasaan kosa kata Bahasa Arab dalam satu kerangka konseptual yang bersepadu. Berbeza dengan kajian terdahulu yang lebih memfokuskan kepada pencapaian akademik secara umum, artikel ini menegaskan bahawa motivasi dan penglibatan aktif bertindak sebagai mekanisme utama yang mempengaruhi keberkesanan gamifikasi terhadap penguasaan kosa kata Bahasa Arab di sekolah rendah. Oleh itu, kajian ini bukan sahaja menyumbang kepada pengembangan literatur berkaitan gamifikasi, malah menawarkan satu perspektif pedagogi baharu yang lebih relevan dengan keperluan pembelajaran abad ke-21.

KESIMPULAN

Secara keseluruhannya, artikel konseptual ini membuktikan bahawa gamifikasi mempunyai potensi yang signifikan sebagai inovasi pedagogi abad ke-21 dalam

meningkatkan motivasi dan penguasaan kosa kata Bahasa Arab di sekolah rendah. Berdasarkan sintesis sorotan literatur, penggunaan elemen gamifikasi seperti ganjaran, cabaran, persaingan dan maklum balas segera didapati mampu mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyeronokkan dan berpusatkan murid. Keadaan ini secara tidak langsung membantu meningkatkan penglibatan aktif murid dalam proses pembelajaran Bahasa Arab. Selain itu, artikel ini turut menegaskan bahawa keberkesanan gamifikasi terhadap penguasaan kosa kata tidak berlaku secara langsung semata-mata, sebaliknya dipengaruhi oleh faktor motivasi dan penglibatan aktif murid sepanjang proses pembelajaran. Dalam konteks ini, motivasi bertindak sebagai pemangkin kepada keterlibatan murid, manakala penglibatan aktif pula membantu memperkukuh proses pemerolehan dan pengekalan kosa kata Bahasa Arab.

Dari sudut sumbangan konseptual, kajian ini menawarkan satu kerangka konseptual baharu yang menghubungkan elemen gamifikasi, motivasi, penglibatan aktif dan penguasaan kosa kata Bahasa Arab secara bersepadu. Kerangka ini bukan sahaja memperkukuh literatur berkaitan gamifikasi dalam pendidikan bahasa, malah memberi perspektif baharu terhadap pendekatan pedagogi yang lebih relevan dengan keperluan pembelajaran abad ke-21. Oleh itu, artikel ini diharapkan dapat menjadi asas kepada kajian empirikal pada masa hadapan bagi menguji hubungan antara pemboleh ubah yang dicadangkan secara lebih sistematik dan menyeluruh. Di samping itu, dapatan kajian ini juga dapat membantu guru dan institusi pendidikan dalam merancang strategi pengajaran Bahasa Arab yang lebih kreatif, inovatif dan efektif selaras dengan transformasi pendidikan digital masa kini.

CONFLICTS OF INTEREST: The author declares that there is no conflict of interest regarding the publication of this article.

ETHICS STATEMENT: This study did not involve human participants, personal data, or experimental interventions. It is based on scholarly document analysis and adheres to academic integrity principles and the guidelines of the Committee on Publication Ethics (COPE).

REFERENCES

- Abd Hamid, N. Z., Abdul Pisal, N., & Yahya, N. (2024). A literature review of the effectiveness of using gamification in the teaching and learning of Arabic. *International Journal of Modern Education*, 6(22), 588–602. <https://doi.org/10.35631/IJMOE.622040>
- Alhebshi, A. A., & Gamlo, N. (2022). The effects of mobile game-based learning on Saudi EFL foundation year students' vocabulary acquisition. *Arab World English Journal*, 13(1), 408–425. <https://doi.org/10.24093/awej/vol13no1.27>
- Almelhes, S. A. (2024). Gamification for teaching the Arabic language to non-native speakers: A systematic literature review. *Frontiers in Education*, 9, Article 1371955. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1371955>

- Arsyad, M. (2024). Harnessing Wordwall for enhanced vocabulary acquisition and engagement in non-formal elementary education. *Journal of Languages and Language Teaching*, 12(4), 2064.
- Bhardwaj, A., & Imam, S. (2019). The tone and readability of the media during the financial crisis: Evidence from pre-IPO media coverage. *International Review of Financial Analysis*, 63, 40–48. <https://doi.org/10.1016/j.irfa.2019.02.001>
- Fakhruddin, A. A., Firdaus, M., & Mauludiyah, L. (2021). Wordwall application as a media to improve Arabic vocabulary mastery of junior high school students. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 5(2), 217–234. <https://doi.org/10.29240/jba.v5i2.2773>
- Farhane, H. (2025). An investigation of the effect of Kahoot on vocabulary retention among Moroccan EFL secondary school students: A quasi-experimental study. *Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*, 7(3), 242–257.
- Hwang, G.-J., Yang, L.-H., & Wang, S.-Y. (2013). A concept map-embedded educational computer game for improving students' learning performance in natural science courses. *Computers & Education*, 69, 121–130. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.07.008>
- Jaiswal, P. (2024). Enhancing vocabulary acquisition through gamification. *Qeios*, 6. <https://doi.org/10.32388/PCLDA3>
- Jaramillo-Mediavilla, L., Basantes-Andrade, A., Cabezas-González, M., & Casillas-Martín, S. (2024). Impact of gamification on motivation and academic performance: A systematic review. *Education Sciences*, 14(6), Article 639. <https://doi.org/10.3390/educsci14060639>
- Kaldarova, B., Omarov, B., Zhaidakbayeva, L., Tursynbayev, A., Beissenova, G., Kurmanbayev, B., & Anarbayev, A. (2023). Applying game-based learning to a primary school class in computer science terminology learning. *Frontiers in Education*, 8, Article 1100275. <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1100275>
- Kamaruddin, K., Abu Bakar, M., & Aziz, N. I. (2025). Challenges and strategies for mastering the Arabic language in the Islamic studies diploma program: A study at UniSHAMS. *International Journal of Education, Psychology and Counseling*, 10(57), 801–823.
- Liu, C., Hou, J., Tu, Y.-F., Wang, Y., & Hwang, G.-J. (2023). Incorporating a reflective thinking promoting mechanism into artificial intelligence-supported English writing environments. *Interactive Learning Environments*, 31(9), 5614–5632.
- Madjid, A. (2016). *Pengembangan kinerja guru melalui: Kompetensi, komitmen dan motivasi kerja*. Samudra Biru.
- Nasip, F., & Zulkiply, N. (2024). The effect of gamification on primary students' Malay reading comprehension. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 9(7), Article e002904. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v9i7.2904>
- Oktaria, A. A., Rohmayadevi, L., & Murwantono, D. (2021). Online game quiz “Kahoot” in teaching English for students of SMP Muhammadiyah Yogyakarta. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 4(2), 290–296. <https://doi.org/10.22460/project.v4i2.p290-296>

- Rezi, M., Noor, A. F. M., & Nicholas, T. (2024). Utilization of gamification in Arabic language learning to increase student motivation and achievement. *Lughawiyah: Journal of Arabic Education and Linguistics*, 6(1), 1-15. <https://doi.org/10.31958/lughawiyah.v6i1.12559>
- Rojabi, A. R., Setiawan, S., Munir, A., Purwati, O., Safriyani, R., Hayuningtyas, N., Khodijah, S., & Amumpuni, R. S. (2022). Kahoot, is it fun or unfun? Gamifying vocabulary learning to boost exam scores, engagement, and motivation. *Frontiers in Education*, 7, Article 939884. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.939884>
- Sadeghi, K., Sağlık, E., Mede, E., Samur, Y., & Comert, Z. (2022). The effects of implementing gamified instruction on vocabulary gain and motivation among language learners. *Heliyon*, 8(11), Article e11811. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e11811>
- Siregar, P. M., & Degeng, P. D. D. (2025). The role of gamification in English language teaching: Insights from pre-service teachers. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 9(1), 74-89.
- Sung, H.-Y., Hwang, G.-J., & Yen, Y.-F. (2015). Development of a contextual decision-making game for improving students' learning performance in a health education course. *Computers & Education*, 82, 179-190. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.012>
- Thiagarajah, K., Ng, M. M., Jeyaraja, S. S. B., Gunasehgaran, V., & Maniam, M. (2022). Effectiveness of gamification tool in teaching vocabulary. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 12(9), 998-1014. <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v12-i9/14604>
- Wedananta, I. K. Y. P., Utami, I. G. A. L. P., & Suprianti, G. A. P. (2024). Advancing elementary vocabulary education with Wordwall-based digital media. *Journey: Journal of English Language and Pedagogy*, 7(2), 306-317. <https://doi.org/10.33503/journey.v7i2.843>
- Yang, Q.-F., Chang, S.-C., Hwang, G.-J., & Zou, D. (2020). Balancing cognitive complexity and gaming level: Effects of a cognitive complexity-based competition game on EFL students' English vocabulary learning performance, anxiety and behaviors. *Computers & Education*, 148, Article 103808. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103808>
- Yu, Z. (2023). Learning outcomes, motivation, and satisfaction in gamified English vocabulary learning. *SAGE Open*, 13(2). <https://doi.org/10.1177/21582440231158332>