

## Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Mohamad Rian Liputo<sup>1</sup>, Endah Fazirah Hakim<sup>2</sup>, Nur Ainiyah<sup>3</sup>, Juliani A Maatiala<sup>4</sup>

<sup>1,2,4</sup>IAIN Sultan Amai Gorontalo, <sup>3</sup>Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

<sup>1</sup>[rianliputomarham@gmail.com](mailto:rianliputomarham@gmail.com), <sup>2</sup>[endahfazirahhakim@gmail.com](mailto:endahfazirahhakim@gmail.com), <sup>3</sup>[ainia82@gmail.com](mailto:ainia82@gmail.com),

<sup>4</sup>[julianimaatiala15@gmail.com](mailto:julianimaatiala15@gmail.com)

### Info Artikel

#### Riwayat Artikel:

Received 08-2023

Accepted 11-2023

Published 08-12-2023

#### Kata Kunci:

Wordwall,  
Pembelajaran Bahasa Arab,  
Teknologi pendidikan,  
Respon peserta didik,  
Pendidikan madrasah

### ABSTRAK

Di era ini, integrasi media pembelajaran seperti Wordwall menjadi semakin relevan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Arab diharapkan dapat merangsang minat peserta didik, mempercepat proses pemahaman, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan aplikasi atau media Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Arab di tingkat sekolah menengah. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif deskriptif. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Arab di madrasah mendapat tanggapan yang sangat positif dari peserta didik. Dengan terus menerapkan inovasi-inovasi seperti Wordwall, pembelajaran Bahasa Arab di madrasah dapat terus berkembang dan memberikan dampak positif pada perkembangan peserta didik. Penelitian ini menyoroti pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan bahasa, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Penerimaan positif terhadap Wordwall menunjukkan bahwa alat digital interaktif serupa dapat bermanfaat dalam konteks pembelajaran bahasa lainnya. Penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi efek jangka panjang dari aplikasi semacam ini terhadap kemahiran dan retensi bahasa.



**Hak Cipta:** © 2023 oleh penulis.

Ini adalah artikel akses terbuka di bawah

[Lisensi Internasional Atribusi Creative Commons-NonKomersial-ShareAlike 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

### Penulis Korespondensi:

**Mohamad Rian Liputo**

IAIN Sultan Amai Gorontalo

Email: [rianliputomarham@gmail.com](mailto:rianliputomarham@gmail.com)

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah fondasi bagi perkembangan intelektual dan karakter seorang individu. Dalam era digital ini, integrasi teknologi dalam dunia pendidikan menjadi semakin penting untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang inovatif dan menarik. Hal tersebut sangat erat kaitannya dengan pembelajaran bahasa arab yang memerlukan kreativitas pengajar maupun peserta didik.[1]

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, pendidikan semakin bertransformasi menjadi pengalaman yang lebih interaktif dan dinamis. Sehingga, dalam era di mana teknologi terus berkembang dengan pesat, pendekatan konvensional dalam pembelajaran bahasa mulai ditinggalkan untuk memberi ruang bagi metode yang lebih inovatif dan menarik. Salah satu alat bantu yang mencerminkan tren ini adalah Wordwall, sebuah platform pembelajaran digital yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui berbagai kegiatan interaktif, termasuk permainan kata, puzzle, dan aktivitas seru lainnya.[2]

Di zaman ini, integrasi media pembelajaran seperti Wordwall menjadi lebih relevan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Arab diharapkan dapat merangsang minat peserta didik, mempercepat proses pemahaman, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis.[3] Wordwall tidak hanya menyediakan pembelajaran yang interaktif, tetapi juga membawa unsur kreativitas dan fleksibilitas yang memungkinkan guru untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, penelitian mengenai respons peserta didik terhadap penerapan Wordwall di MTsN 1 Kota Gorontalo menjadi suatu kajian yang penting dalam merespons perubahan zaman dan kebutuhan pendidikan yang semakin berkembang.[4]

Dengan memahami respon peserta didik terhadap Wordwall, kita dapat mengidentifikasi keunggulan media ini dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab dan memberikan wawasan yang berharga bagi pendidik dan pengembang kurikulum.[5]

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas Wordwall dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Arab di tingkat sekolah menengah. Kesimpulan yang dihasilkan akan menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan teknologi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di MTsN 1 Kota Gorontalo serta sekolah-sekolah lainnya. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang tanggapan peserta didik terhadap Wordwall, kita dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih fleksibel dan inovatif, membawa pada perkembangan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan di masa yang akan datang.[6]

## 2. METODE

Perlu diperhatikan bahwa penelitian ini dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kota Gorontalo, tepatnya di Kelas VII 3. Adapun alamat lengkap sekolah tersebut yaitu di Jl.Poigar Kel.Molosipat U, Kec.Sipatana, Kota Gorontalo, Provinsi Gorontalo.

Penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif deskriptif. Metode penelitian kuantitatif deskriptif digunakan untuk menguraikan atau mengidentifikasi ciri-ciri atau fenomena tertentu dalam suatu populasi atau sampel dengan menggunakan data berbentuk kuantitatif. Pendekatan ini bertujuan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data numerik untuk memberikan gambaran yang jelas tentang suatu fenomena tanpa adanya manipulasi variabel-variabel tertentu.

Peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi. Beberapa pihak yang menjadi subjek wawancara peneliti mencakup Guru Bahasa Arab di MTs N1 Kota Gorontalo dan peserta didik. Dokumentasi yang diperoleh mencakup foto-foto penelitian, materi ajar yang digunakan, dan multimedia interaktif yang

dipakai. Setelah berhasil mengumpulkan data, peneliti kemudian melakukan analisis data. Hasil dari analisis data ini menjadi kesimpulan dari penelitian tersebut.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Pembelajaran Bahasa Arab

Pendidikan di Indonesia menetapkan bahwa Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing yang harus diajarkan kepada peserta didik.[7] Bahasa Arab, juga dikenal sebagai al-lughah al-'Arabīyyah atau singkatnya 'Arabī, merupakan salah satu bahasa Semit Tengah yang termasuk dalam kelompok bahasa Semit dan memiliki hubungan kekerabatan dengan bahasa Ibrani serta bahasa-bahasa Neo Arami. Dalam kelompok bahasa Semit, Bahasa Arab memiliki jumlah penutur yang lebih banyak dibandingkan dengan bahasa-bahasa lainnya. Lebih dari 280 juta orang menggunakan Bahasa Arab sebagai bahasa utama mereka.[8]

Adapun pembelajaran dapat dijelaskan sebagai suatu proses, metode, atau tindakan yang menghasilkan pembelajaran pada individu atau makhluk hidup. Pembelajaran selalu melibatkan dua peristiwa utama, yaitu belajar dan mengajar, di mana keduanya saling terhubung dengan erat. Terdapat hubungan yang erat antara belajar dan mengajar, dengan adanya keterkaitan dan interaksi yang saling mempengaruhi dan saling mendukung satu sama lain.[9]

#### a. Pengertian Belajar

Secara umum, pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses di mana individu mengalami perubahan perilaku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Konsep perilaku mencakup berbagai aspek, termasuk penerimaan pengetahuan, pemahaman, penguasaan keterampilan, dan pembentukan sikap. Sebuah pandangan lain menggambarkan pembelajaran sebagai upaya seseorang untuk mencapai perubahan perilaku menyeluruh melalui pengalaman pribadi yang dihasilkan dari interaksi dengan lingkungan.[10] Menurut Oemar Hamalik, pembelajaran adalah suatu proses dinamis, merupakan usaha aktif, dan bukan sekadar mencapai hasil atau tujuan. Lebih jauh, Hamalik menyatakan bahwa pembelajaran melibatkan pengalaman dan bukan hanya pengingatan semata, melainkan transformasi perilaku. Sardiman juga menambahkan bahwa pembelajaran selalu melibatkan perubahan dalam tingkah laku atau penampilan, melalui berbagai kegiatan seperti membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya.[11]

#### b. Pengertian Mengajar

Seiring perkembangan zaman, konsep mengajar terus mengalami evolusi dari tahun ke tahun. Beberapa definisi tentang mengajar telah diungkapkan oleh para ahli pendidikan.[12] William H. Burton, dkk, menggambarkan mengajar sebagai usaha untuk memberikan rangsangan, bimbingan, arahan, dan motivasi kepada siswa agar proses belajar dapat terjadi.[13] Sardiman, dalam karyanya, menyatakan bahwa mengajar adalah usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan terjadinya proses belajar.[14] Nana Sudjana mengakui bahwa, seperti belajar, mengajar pada hakikatnya merupakan suatu proses yang melibatkan pengaturan dan organisasi lingkungan sekitar siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar.[15] Kedua pandangan tersebut menggambarkan bahwa mengajar merupakan suatu inisiatif atau usaha yang disadari oleh guru, melibatkan rekayasa lingkungan belajar untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Sastra Widjaja, dalam konsepnya, menjelaskan bahwa pengajaran adalah usaha untuk mengubah seseorang agar ia dapat mempertahankan perilaku tertentu, di mana proses perubahan tersebut dilakukan secara terkendali.

Dapat disimpulkan, bahwa Pembelajaran Bahasa Arab adalah proses memahami, menguasai, dan menggunakan Bahasa Arab sebagai suatu keterampilan berkomunikasi.

Bahasa Arab, yang termasuk dalam keluarga bahasa Semit, memiliki ciri khas sendiri dan merupakan salah satu bahasa paling penting di dunia Arab serta umat Islam. Pembelajaran Bahasa Arab melibatkan pemahaman terhadap struktur bahasa (grammar), pengetahuan kosakata (vocabulary), keterampilan dalam mendengarkan (listening), berbicara (speaking), membaca (reading), dan menulis (writing).

### **Aplikasi Wordwall**

*Wordwall* adalah sebuah aplikasi web yang menyajikan permainan berbasis kuis edukatif dan interaktif yang menarik. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi para peserta didik. *Wordwall* juga menampilkan contoh-contoh kreativitas dari para guru, membantu pengguna baru untuk lebih mudah mengakses dan mengadaptasi berbagai materi yang tersedia di platform tersebut.

Media word wall merupakan salah satu tipe media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi.[16] Word wall adalah kumpulan kosa kata yang terorganisir secara sis-tematis yang ditampilkan dengan huruf yang besar dan ditempelkan padadinding suatu kelas. Wordwall adalah sebuah media pembelajaran yang harus digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat. Media ini dapat dide-sain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya serta aktivitas penggunaannya.

Game dimainkan terutama untuk hiburan, kesenangan,tetapi dapat juga berfungsi sebagai sarana latihan, pendidikan, dan simulasi. Game dapat mengasah kecerdasan dan keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan buatan yang ada dalam permainan. Namun, game juga dapat merugikan karena apabila terlalu sering bermain game maka pe-main akan lupa waktu melakukan pekerjaan lainnya, sehingga membuat pekerjaan lain menjadi tertunda. Oleh karena itu, perlunya membuat game edukasi yang mengarahkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.[17]

*Wordwall* dapat didefinisikan sebagai sebuah aplikasi web yang dirancang untuk menciptakan permainan edukatif berbasis kuis yang menarik. Aplikasi web ini sangat bermanfaat untuk merencanakan pengalaman belajar dan sebagai alat penilaian. Penggunaan *Wordwall* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Arab tanpa harus terus-menerus mengandalkan kamus atau penjelasan arti kata dari guru. Selain itu, Wagstaff juga mencatat bahwa *Wordwall* dapat berperan sebagai alat untuk memantau perkembangan kemampuan peserta didik.[18]

Selain itu, word wall game kuis akan optimal jika didukung oleh media dalam pembelajaran, khususnya media yang berbasis ICT, karena dengan menggunakan teknologi akan dapat memberikan semangat dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan terjadi proses pembelajaran yang menyenangkan.[19]

Dengan memanfaatkan *Wordwall*, peserta didik memiliki peluang untuk mengasah keterampilan membaca dan menulis secara kritis dan proaktif. Bagi peserta didik yang menghadapi kesulitan dalam mencari kata-kata yang sesuai, *Wordwall* dapat dijadikan sebagai sumber referensi yang berguna. Berikut adalah keunggulan, kekurangan serta tantangan dalam penerapan aplikasi wordwall.

Keunggulan dari aplikasi ini meliputi:

- a) Dapat dipahami dengan mudah oleh pemula. Desain yang simpel dan sederhana membantu pengguna baru untuk lebih mudah memahami fitur dan templat yang ada dalam aplikasi *Wordwall*.
- b) Berbagai macam fitur dan templat. *Wordwall* menyajikan beragam fitur, mulai dari kuis, pencarian kata, hingga anagram, memberikan variasi yang cukup lengkap.
- c) Memiliki fitur multiplayer. *Wordwall* menyediakan fitur multiplayer yang memungkinkan seluruh peserta didik untuk berpartisipasi dalam permainan yang sama

secara bersamaan, masing-masing menggunakan perangkat mereka sendiri. Dalam hal ini, guru dapat mengendalikan jalannya permainan dari depan kelas, seperti menciptakan pengalaman permainan yang bersifat kompetitif.

Kekurangan dari aplikasi ini meliputi:

- a) Tidak dapat mengubah ukuran font. Ukuran font pada Wordwall tidak dapat disesuaikan, dan harus mengikuti template yang telah ada.
- b) Tampilan kurang berwarna. Desain awal pada Wordwall memiliki sedikit variasi warna, terutama didominasi oleh warna biru, sehingga memberikan kesan visual yang kurang menarik.
- c) Versi uji coba terbatas. Pengguna baru hanya diberikan akses untuk membuat lima model permainan yang telah disediakan. Untuk menambahnya, pengguna perlu berlangganan dengan biaya Rp 36.000 per bulan untuk kategori standar dan Rp 54.000 per bulan untuk kategori pro. Dengan berlangganan, pengguna dapat menambah jumlah model permainan yang digunakan tanpa batasan, serta menggunakan fitur yang tidak tersedia dalam versi uji coba.

Manfaat dari aplikasi Wordwall meliputi:

- a) Membuat pembelajaran menjadi menarik dan menghibur, sehingga peserta didik merasa termotivasi dan tidak merasa jenuh dengan media pembelajaran yang dipakai.
- b) Mempermudah guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
- c) Dapat dioperasikan dengan mudah baik pada laptop, PC (Personal Computer), maupun perangkat gadget. Selain itu, dapat diakses di mana saja dan kapan saja.

Tantangan dalam Penerapan Wordwall

- a) Keterbatasan Fitur Gratis: Meskipun Wordwall menyediakan opsi gratis, beberapa fitur dan template yang lebih canggih hanya tersedia dalam versi berbayar, yang bisa menjadi kendala bagi sekolah atau guru dengan anggaran terbatas.
- b) Ketergantungan pada Koneksi Internet: Karena Wordwall berbasis online, penggunaannya sangat bergantung pada kualitas koneksi internet. Di daerah dengan akses internet yang terbatas, ini bisa menjadi tantangan.
- c) Perlunya Pengawasan Guru: Meskipun aktivitas Wordwall dapat diakses secara mandiri oleh siswa, pengawasan guru tetap diperlukan untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Keunikan dari Wordwall terletak pada kemampuan kita untuk meninjau dan berpartisipasi dalam permainan yang telah dibuat oleh anggota lainnya. Dengan karakteristik berbasis komunitas, guru memiliki peluang untuk belajar secara kreatif dan bekerja sama dengan anggota lain dalam pengembangan materi. Selain itu, Wordwall juga menyediakan fitur bermain dalam mode multipemain, dapat diakses secara offline, dan dapat dicetak. Setelah selesai dibuat, Anda dapat dengan mudah berbagi permainan yang telah dibuat di berbagai platform dan jejaring sosial.

Terdapat dua metode untuk memanfaatkan platform Wordwall secara efektif. Metode pertama melibatkan kegiatan permainan yang terkait dengan penggunaan huruf-huruf di Wordwall dengan pengucapan suara. Ini melibatkan penggunaan pola ejaan, pemotongan kata-kata, frekuensi kata-kata, dan cara kata-kata tersebut digunakan. Metode kedua melibatkan penerapan Wordwall dalam kegiatan yang aktif, disesuaikan dengan konteks kebahasaan yang sedang dipraktikkan.[20]

Berikut merupakan langkah-langkah peneliti dalam menerapkan *Wordwall* kepada peserta didik sebagai media evaluasi:

- a) Pastikan Laptop atau handphone peserta didik terhubung dengan jaringan internet.
- b) Kemudian peneliti membagikan link media wordwall yang telah peneliti buat sebelumnya. (Berikut link yang media wordwall yang telah peneliti buat: (1). <https://wordwall.net/resource/57850843>; (2) <https://wordwall.net/resource/57852561>)
- c) Perintahkan peserta didik untuk membuka link yang telah dibagikan.
- d) Setelah terbuka, maka akan muncul tampilan seperti ini.



- e) Tampilan tersebut merupakan tampilan awal dari media yang telah dibuat peneliti. Setelah itu, peneliti menyuruh peserta didik untuk menekan mulai, agar aplikasi wordwall nya bisa dijalankan.
- f) Setelah dimulai, maka tampilannya menjadi seperti ini.



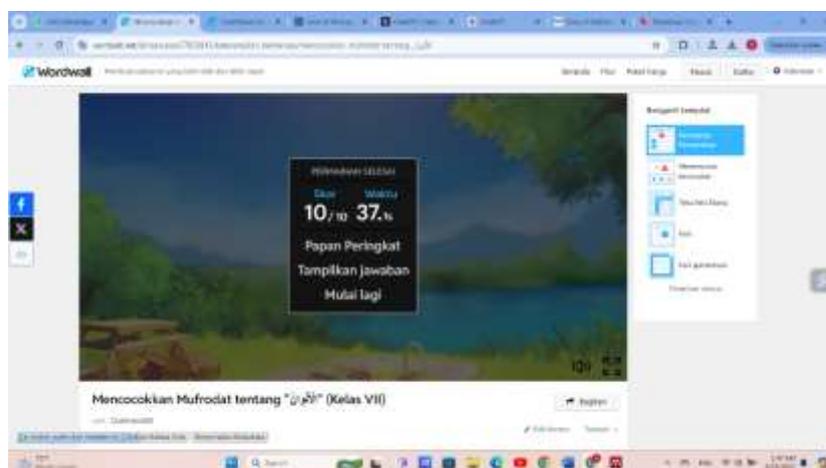
- g) Cara memainkannya cukup mudah, peserta didik hanya mencocokkan mufrodat dengan kolom yang tersedia. Berikut contoh tampilan apabila semua pertanyaan telah dijawab oleh peserta didik.



- h) Setelah itu, perintahkan peserta didik untuk menekan menu “Kirim Jawaban”, agar jawaban dari peserta didik bisa diproses oleh aplikasi dan dapat diketahui berapa jawaban yang berhasil dijawab dengan benar. Berikut merupakan tampilan apabila jawaban telah terkirim:



- i) Setelah mengetahui berapa jawaban yang benar. Maka akan muncul tampilan seperti ini.



- j) Tidak cukup sampai disitu, setelah muncul tampilan seperti gambar di atas, pengguna dapat mengetahui peringkat penilaian dengan menekan menu “Papan Peringkat” (perlu diketahui, semakin cepat menjawab soal dengan benar, maka nilainya akan semakin tinggi). Berikut contoh tampilan papan peringkat:



Selain itu, dengan menekan menu “Tampilkan Jawaban” peserta didik juga dapat melihat jawaban manasaja yang telah dijawab benar ataupun salah. Selanjutnya, jika peserta didik masih ingin bermain dan menjawab soal, maka cukup menekan menu “Mulai Lagi”.

**HASIL PENELITIAN**

Media Wordwall adalah platform pembelajaran interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui berbagai permainan kata-kata dan aktivitas pembelajaran. Penggunaannya dalam pembelajaran Bahasa Arab di MTsN 1 Kota Gorontalo mendapat respon positif dari para peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil angket yang disebar oleh peneliti mendapatkan nilai rata-rata 87.27 dari total 100, sehingga dibulatkan menjadi 87%. Nilai rata-rata tersebut didapatkan dari Siswa Kelas VII-3 yang berjumlah 33 Orang. Berikut adalah tabel nilai dan tampilan diagram dari hasil angket yang disebarkan.

Diagram hasil nilai angket:



Dari Diagram tersebut keluarlah hasil angket rata-rata yaitu 87%. Jika disesuaikan dengan tabel respon peserta didik, maka:

SKOR	KETERANGAN
0% - 20%	Respon Sangat Kurang
21% - 40%	Respon Kurang
41% - 60%	Respon Cukup
61% - 80%	Respon Baik
81% - 100%	Respon Sangat Baik[21]

Dengan melihat tabel responden tersebut, dan menyesuaikan dengan hasil respon peserta didik di Kelas VII 3 MTs Negeri 1 Kota Gorontalo yaitu 87%. Maka respon tersebut berada pada skala skor (81% - 100%) yang menunjukkan respon sangat baik.

Berikut adalah beberapa aspek positif respon peserta didik terhadap penggunaan media Wordwall:

- Keterlibatan yang Tinggi

Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Arab dapat meningkatkan partisipasi siswa. Melalui berbagai permainan dan interaksi yang tersedia di platform ini, peserta didik menjadi lebih proaktif dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Kegiatan menarik seperti "Word Search" dan "Match the Pairs" menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menghindarkan kebosanan.

- Pembelajaran yang Bersifat Interaktif

Wordwall memungkinkan guru untuk menciptakan konten pembelajaran interaktif yang dapat merangsang pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Dengan fitur-fitur seperti "Quiz" dan "Crossword," pembelajaran Bahasa Arab menjadi lebih seru dan menarik bagi peserta didik. Hal ini membuat mereka lebih bersemangat untuk mengasah keterampilan bahasa Arab mereka.

- Pemantauan Kemajuan Individu

Media Wordwall juga memberikan keuntungan dalam pemantauan kemajuan individu peserta didik. Guru dapat dengan mudah melacak dan mengevaluasi pencapaian setiap peserta didik melalui data yang dihasilkan oleh platform ini. Dengan demikian, guru dapat memberikan bimbingan dan dukungan tambahan kepada siswa yang membutuhkan, sesuai dengan kebutuhan belajar masing-masing.

- Meningkatkan Motivasi Belajar

Keberhasilan peserta didik dalam menyelesaikan permainan dan aktivitas Wordwall memberikan dampak positif pada motivasi belajar mereka. Rasa pencapaian dan keberhasilan dalam menyelesaikan tantangan-tantangan yang diberikan oleh Wordwall dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik. Motivasi yang tinggi ini dapat menjadi katalisator untuk lebih aktif dan tekun dalam memahami Bahasa Arab.

- Pemberian Umpan Balik yang Cepat

Wordwall memungkinkan pemberian umpan balik yang cepat dan langsung dari guru kepada peserta didik. Hal ini membantu siswa untuk segera memahami kesalahan atau kekurangan dalam pemahaman mereka, mempercepat proses pembelajaran, dan mendorong perbaikan yang lebih cepat.

Selain itu, berikut adalah beberapa landasan yang dapat menjelaskan mengapa para peserta didik memberikan respon positif terhadap penggunaan Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Arab:

- Interaktif dan Menarik:

Wordwall menyajikan materi pembelajaran melalui permainan dan aktivitas interaktif, menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini dapat meningkatkan motivasi mereka untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

- Variasi Aktivitas:

Wordwall menawarkan berbagai jenis aktivitas, seperti puzzle kata, permainan memori, dan flashcard. Variasi ini membantu menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang berbeda-beda, menjadikan pembelajaran lebih dinamis dan sesuai dengan gaya belajar beragam peserta didik.

- Penekanan pada Keterlibatan Aktif:

Peserta didik tidak hanya menjadi pemirsa, tetapi mereka juga terlibat secara aktif dalam menjawab pertanyaan, menyusun kata, atau mencocokkan kartu. Ini membantu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

- Penggunaan Teknologi:

Penggunaan platform digital seperti Wordwall dapat memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan dunia digital yang menjadi bagian integral dari kehidupan peserta didik saat ini. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat memperkuat ketertarikan siswa dan mendorong motivasi mereka untuk menggali lebih banyak pengetahuan.

- Personalisasi Pembelajaran:

Wordwall memberi peluang kepada guru untuk menciptakan aktivitas yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan pemahaman masing-masing peserta didik. Ini mengakomodasi personalisasi pembelajaran, memungkinkan setiap siswa belajar sesuai dengan tingkat kemampuan mereka sendiri.

- Kemudahan Akses:

Wordwall dapat diakses secara daring, memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran di waktu dan tempat yang mereka inginkan. Fleksibilitas ini mempermudah siswa untuk melakukan pembelajaran mandiri dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Penerapan media Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Arab di MTsN 1 Kota Gorontalo adalah sebuah contoh bagaimana teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan mutu pendidikan. Respon positif yang diterima dari peserta didik menunjukkan bahwa pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif. Dengan terus mengadopsi inovasi-inovasi seperti Wordwall, pengajaran Bahasa Arab di MTsN 1 Kota Gorontalo dapat terus berkembang dan memberikan dampak positif pada perkembangan peserta didik.

#### 4. KESIMPULAN

Media *Wordwall* merupakan platform pembelajaran interaktif yang didesain untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui berbagai permainan kata-kata dan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kota Gorontalo, disimpulkan bahwa penerapannya Media

Wordwall pembelajaran Bahasa Arab di MTsN 1 Kota Gorontalo mendapat tanggapan positif dari peserta didik, yang tercermin dalam tingkat persetujuan sebesar 87%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif. Dengan terus mengadopsi inovasi seperti Wordwall, pengajaran Bahasa Arab di MTsN 1 Kota Gorontalo dapat terus berkembang dan memberikan kontribusi positif bagi perkembangan peserta didik.

## REFERENSI

- [1] E. Eryandi, "Integrasi Nilai-Nilai Keislaman dalam Pendidikan Karakter di Era Digital," *Kaipi Kumpul. Artik. Ilm. Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 1, pp. 12–16, 2023, doi: <https://doi.org/10.62070/kaipi.v1i1.27>.
- [2] Y. A. D. Budi Harto, Arief Yanto Rukmana, Yoseb Boari, Tiarlin Lavidia Rahel S R, Muhamad Rusliyadi, Dasril Aldo, Poniah Juliawati, *WIRAUSAHA BIDANG TEKNOLOGI INFORMASI: Peluang usaha dalam meyongsong era society 5.0*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023. [Online]. Available: [www.buku.sonpedia.com](http://www.buku.sonpedia.com)
- [3] C. Aprinastuti, *SPELIAL BOOK FOR MEDIA TUTORIAL ICT BASED LEARNING*. Yogyakarta: Stiletto Book, 2023.
- [4] T. D. Muharam, "Penerapan Game Based Learning Dalam Pembelajaran Bipa Siswa Di Eakkapapsasanawich Islamic School Thailand," *J. Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, pp. 1–15, 2024, [Online]. Available: <https://jim.unisma.ac.id/index.php/jp3/article/view/23714%0Ahttps://jim.unisma.ac.id/index.php/jp3/article/viewFile/23714/17727>
- [5] A. Linta, A. Zahra, R. Rahayu, and A. N. Aeni, "Pengembangan Website 'SAGA' (Sejarah Arab Pra-Islam di Game Angkasa) tentang Kisah Kondisi Arab Pada Pembelajaran PAI Kelas III Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 8, no. 2, pp. 524–532, 2024, [Online]. doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7332>
- [6] R. Khoriyah and A. Muhid, "Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh: Tinjauan Pustaka," *Tarb. Wa Ta'lim J. Penelit. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 9, no. 3, pp. 192–205, 2022, doi: <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4862>
- [7] Arsyad, "Pembelajaran bahasa arab dan kosakata bahasa arab," pp. 1–27, 2017.
- [8] R. Iswanto, "Pembelajaran Bahasa Arab dengan Pemanfaatan Teknologi," *Arab. J. Bhs. Arab*, vol. 1, no. 2, p. 139, 2017, doi: <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4862>
- [9] N. S. Hidayat, "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab," *J. Pemikir. Islam*, vol. 1, no. 1, pp. 34–41, 2012, doi: <https://doi.org/10.59548/js.v1i1.41>.
- [10] S. M. Setiawati, "TELAH TEORITIS: APA ITU BELAJAR?," *J. Bimbing. dan Konseling FKIP UNIPA*, vol. 35, no. 1, pp. 31–46, 2018. doi: <https://doi.org/10.36456/helper.vol35.no1.a1458>
- [11] M. A. Setiawan, *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. Uwais Inspirasi Indonesia, 2017.
- [12] Y. Arikarani and M. F. Amirudin, "Pemanfaatan Media dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran Dimasa Pandemi," *Ej*, vol. 4, no. 1, pp. 93–116, 2021, doi: <https://doi.org/10.37092/ej.v4i1.296>.
- [13] M. A. A. Nabilla Nurbaiti Zulaini, Nuril Mufidah, Nur Kholis, "Learning Arabic for Elementary Schools During the Covid-19 Outbreak," *J. AL-MUDARRIS*, vol. 3, no. 1, pp. 39–55, 2020, doi: <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v3i1.384>
- [14] L. M. B. GINTING, "Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Siswa

- Pada Mata Pelajaran Matematika Di Di Kelas V SD Negeri 101804 Gedung Johor T.A 2018/2019,” Universitas Quality, 2019. [Online]. Available: <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/id/eprint/265>
- [15] S. S. S. Nurlina Ariani Hrp, Zulaini Masruro, Siti Zahara Saragih, Rosmidah Hasibuan, *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. CV Widina Media Utama, 2022. doi: <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>.
- [16] R. Sartika, “Implementing Word Wall Strategy in Teaching Writing Descriptive Text for Junior High School Students,” *J. English Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 179–186, 2017.
- [17] S. Adam and M. T. Syastra, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | Computer Based Information System Journal,” *CBIS J.*, vol. 3, no. 2, pp. 1–13, 2015.
- [18] D. P. Aprilia, D. Tryanasari, and A. Kartikasari, “Efektivitas Penggunaan Media Game Edukasi Word Wall Terhadap Hasil Belajar IPAS Di SDN Karangtengah 4 Ngawi,” *Pros. Konf. Ilm. Dasar*, vol. 5, 2024, [Online]. Available: <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- [19] I. G. P. A. Arimbawa, “Penerapan Wordwall Game Quis berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi,” *Indones. J. Educ. Dev.*, vol. 2, no. 2, pp. 324–332, 2021, doi: 10.5281/zenodo.5244716.
- [20] J. Shiddiq, “Inovasi Pemanfaatan Word-Wall Sebagai Media Game-Based Learning untuk Bahasa Arab,” *JALIE J. Appl. Linguist. Islam. Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 151–168, 2021.
- [21] M. Riduwan, *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta, 2003.