



Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Secara Daring di MA NURUL ISLAM Sekarbela

Izmiatun Azizah¹, Suparmanto², Hilal Kurnia³, Ahmad Muzandi⁴,
Rizwanul Abror⁵

izmiaazizah@gmail.com¹, suparmanto@uinmataram.ac.id², kurniahilalkurnia3@gmail.com³,
muzanmuzan187@gmail.com⁴, abrorrizwanul@gmail.com⁵

Universitas Islam Negeri Mataram, Indonesia¹²³⁴⁵

Abstract

Low engagement in Arabic language evaluations at MA Nurul Islam Sekarbela was the main reason for conducting this Classroom Action Research (CAR). Conventional evaluation methods that rely solely on individual worksheets tend to be rigid and they may cause students to lose interest. To address this issue, the study aimed to explain how the *Wordwall* educational game functions as an interactive assessment tool to enhance students' motivation. The research subjects consisted of 10th-grade students at MA Nurul Islam Sekarbela. Data were collected through observation, learning motivation questionnaires, and automated test results from the *Wordwall* platform. This study was conducted in two face-to-face cycles, during which the evaluation process utilized the students' personal devices. Cycle I applied the Anagram template combined with the *leaderboard* feature. The results showed a significant increase in students' learning motivation at each stage. In the initial or pre-cycle phase, the percentage of students' learning motivation was 20%. After the implementation of cycle I, the percentage increased to 50%. The highest results were observed in Cycle II, where students' learning motivation rose to 80% and achieved the research success indicators. Thus, the implementation of the *Wordwall* educational game, supported by digital media, proved effective in enhancing students' learning motivation in Arabic language assessment.

Keywords: Educational Games, Wordwall, Learning Evaluation, Learning Motivation, Arabic Language.

ABSTRAK

Kurangnya gairah belajar peserta didik saat mengikuti sesi penilaian pada mata pelajaran Bahasa Arab di MA Nurul Islam Sekarbela menjadi urgensi dasar dilaksanakannya Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Selama ini, sistem evaluasi yang di pakai bersifat konvensional menggunakan teks tertulis secara mandiri, sehingga terkesan monoton dan membuat siswa cepat bosan. Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini mencoba memanfaatkan game edukasi Wordwall sebagai media evaluasi yang interaktif dalam mendongkrak motivasi belajar siswa. Subjek penelitian terdiri dari kelas 10 di MA Nurul Islam Sekarbela. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kuesiner motivasi belajar, dan hasil skor otomatis dari platform wordwall. Penelitian ini di rancang dua siklus secara tatap muka, di mana proses evaluasi berbantuan gawai siswa masing masing. Siklus I menerapkan template Anagram dan siklus II mengoptimalkan template Quiz yang dikombinasikan dengan fitur Leaderbord (papan peringkat). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa selalu naik di setiap tahapan. Pada pra-siklus, persentase motivasi belajar siswa sebesar 20%. Setelah diberikan intervensi pada siklus I, persentase meningkat 50%. Kondisi ini mencapai puncaknya pada siklus II, di mana presentase motivasi belajar melesat sehingga mencapai 80%, yang berarti telah memenuhi target indikator keberhasilan penelitian. Dengan demikian, penerapan game edukasi Wordwall yang didukung media digital terbukti mampu mendorong motivasi siswa pada evaluasi pembelajaran Bahasa Arab.

Kata Kunci: permainan edukasi, wordwall, penilaian pembelajaran, Motivasi Belajar, Bahasa Arab.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi di zaman digital sekarang, memiliki pengaruh yang signifikan pada semua aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran pun terus mengalami pembaruan yang pesat, salah satunya ditandai dengan kehadiran media pembelajaran interaktif. Proses edukasi tentu akan menghasilkan capaian yang lebih optimal apabila dikembangkan selaras dengan karakteristik cara manusia belajar. Dalam hal ini, media bertindak sebagai alat komunikasi produktif yang bisa dimanfaatkan untuk memperlancar dan meningkatkan efektivitas kegiatan belajar-mengajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan produktif. Diharapkan penggunaan media ini dapat menarik perhatian siswa sekaligus mempermudah mereka dalam memahami materi pelajaran. Media interaktif sendiri merupakan instrumen pembelajaran yang memuat informasi terstruktur untuk menyampaikan materi serta mampu mengolah respons balik dari siswa¹. media interaktif ini dinilai mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta mutu pembelajaran secara keseluruhan². Salah satu wujud dari media interaktif yang digemari saat ini adalah pembelajaran berbasis aplikasi game. Implementasi media pembelajaran berbasis game dan platform digital terbukti mampu menumbuhkan motivasi, menarik minat, dan memperkuat pemahaman konsep siswa, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Arab.³ Oleh karena itu, penggunaan aplikasi gim tidak sekadar menjadi daya tarik bagi siswa, melainkan juga memberikan kontribusi riil terhadap peningkatan hasil belajar dan mutu proses pendidikan.

Kegiatan evaluasi dalam dunia pendidikan kerap kali disalahartikan sebatas pelaksanaan ujian atau teks tertulis saja. Walaupun kedua aspek tersebut saling berkaitan, istilah ujian belum mampu merepresentasikan makna evaluasi yang sesungguhnya secara utuh. Pelaksanaan Ulangan Harian (UH) oleh guru di kelas masih belum benar-benar mencerminkan inti dari evaluasi pembelajaran. Guru di kelas belum sepenuhnya menilai aspek penting dari proses evaluasi

¹ Novaliendry, D. (2013). Aplikasi game geografi berbasis multimedia interaktif (studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 Rao). *jurnal teknologi dan pendidikan*, 6(2), 106-118.

² Aeni, A. N. (2022). Development of wordwall educative game as learning media to understand Islamic religious education learning subjects for elementary students. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835–1852.

³ Hidayati, N. (2021). Penggunaan Game Edukasi Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4, 45-53.

pembelajaran, terutama jika dikaitkan dengan⁴ implementasi 2013.⁵ Kegiatan penilaian pada hakikatnya tidak hanya bertujuan mengukur hasil akhir belajar, melainkan memantau seluruh proses pengerjaan yang dilalui pendidik dan peserta didik guna mengetahui apakah target pembelajaran telah tercapai dan apakah metode yang diterapkan sudah berjalan sukses.⁶ Maka dari itu, diperlukan sebuah media evaluasi yang dikemas secara menyenangkan sekaligus mudah dipahami siswa, sejalan dengan pandangan⁷ yang menegaskan pentingnya penggunaan media interaktif dalam proses evaluasi untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa.

Merujuk pada konsep kurikulum berbasis cinta, guru memiliki fleksibilitas penuh dalam menentukan perangkat ajar maupun media yang digunakan agar pembelajaran dapat berjalan selaras dengan kebutuhan serta minat peserta didik.⁸ Kurikulum cinta merupakan konsep pendidikan yang dikembangkan untuk menanamkan nilai kasih sayang, toleransi, dan moderasi beragama dalam proses pembelajaran, kurikulum ini bertujuan untuk membentuk karakter yang baik, dan mampu menghargai perbedaan.⁹ Saat ini tenaga pendidik diberikan ruang seluas-luasnya untuk menuangkan kreativitas dalam mengelola kelas. Fenomena di era digital menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kecanduan gawai, khususnya untuk bermain game daring. Kondisi inilah yang menuntut guru untuk mampu berinovasi dan melahirkan terobosan kreatif guna membangkitkan kembali gairah belajar siswa. Langkah awal yang dapat diambil adalah dengan menyajikan instrumen media, penyampaian materi, serta proses evaluasi pembelajaran secara lebih memikat. Di antara sekian banyak media digital yang relevan diterapkan saat ini adalah *Wordwall*. Pemanfaatan *Wordwall* yang mengusung konsep metode belajar sambil bermain terbukti meningkatkan rasa senang dan ketenangan siswa saat

⁴ Agusti, N. M. (2022). efektivitas media pembelajaran aplikasi wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794-5800.

⁵ Asrul, A. A. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Ciptapustaka Media.

⁶ Rosmana, P. S. (2023). penggunaan media wordwall sebagai evaluasi pembelajaran organ pernapasan pada hewan kelas V di SDN 3 Negeri Kaler. *Jurnal on Education*, 5(2), 1965-1973.

⁷ Rosmana, P. S. (2023). penggunaan media wordwall sebagai evaluasi pembelajaran organ pernapasan pada hewan kelas V di SDN 3 Negeri Kaler. *Jurnal on Education*, 5(2), 1965-1973.

⁸ Zabrina. (2023). Efektivitas Penerapan Media Audio Visual dalam Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Meningkatkan Keterampilan Mendengar pada Mahasiswa UIN Mataram. *Al Maghazi. Arabic Language in Higher Education*, 88-100.

⁹ Suyitno. (2023). Implementasi Kurikulum Cinta dalam Penguatan Moderasi Beragama di Madrasah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2).

memahami materi¹⁰ hal tersebut memperkuat gagasan¹¹ bahwa game-based dan media interaktif berbasis digital dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran.

Wordwall sendiri merupakan platform digital berbasis situs web yang menyediakan fasilitas untuk merancang media belajar interaktif berupa kuis, permainan pasangan, pengelompokan, *anagram*, kata acak, soal benar-salah, hingga isian singkat, hingga pengelompokkan materi. Keunggulan lainnya, selain diakses secara daring, konten yang dibuat juga dapat dicetak ke dalam bentuk kertas. Optimalisasi *Wordwall* sebagai alat evaluasi interaktif ini sejalan dengan pandangan¹² mengenai efektivitas game digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa, serta diperkuat oleh temuan¹³ yang memvalidasi bahwa *Wordwall* efektif memicu fokus dan motivasi belajar siswa di era digital. Sebagai pendidik yang dituntut adaptif, aplikasi ini sangat cocok dijadikan alternatif instrumen penilaian yang rekreatif. Siswa dapat mengaksesnya secara langsung via internet, ataupun menggunakan lembar cetak jika guru menghendaki metode luring. Saat dimainkan secara daring, sistem *Wordwall* akan langsung memunculkan skor perolehan siswa secara otomatis. Melalui fitur tersebut, siswa dapat langsung mengetahui nilai mereka beserta urutan posisinya dalam papan peringkat kelas yang tertera di layar.

Kajian mengenai pemanfaatan *Wordwall* dalam ranah pembelajaran dan penilaian Bahasa Arab sebenarnya pernah diteliti sebelumnya oleh beberapa peneliti, termasuk studi oleh penelitian Gusman¹⁴, yang menyimpulkan bahwa implementasi *Wordwall* mampu memberikan hasil optimal dalam kegiatan belajar, sehingga konsentrasi siswa meningkat dan materi menjadi lebih mudah dipahami. Selaras dengan itu, penelitian Wafiqni dan Putri¹⁵ mengindikasikan bahwa

¹⁰ Gandasari, P. &. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689-3696.

¹¹ Hidayati, N. (2021). Penggunaan Game Edukasi Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4, 45-53.

¹² Hidayati, N. (2021). Penggunaan Game Edukasi Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4, 45-53.

¹³ Gandasari, P. &. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689-3696.

¹⁴ Gusman, B. A. (2021). Efektivitas Platform Wordwall pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah (MAN) pada masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, 11(3), 203-221.

¹⁵ Wafiqni, N. &. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68-83.

penggunaan Wordwall membuat kegiatan belajar mengajar berjalan lancar dan produktif, yang berdampak pada peningkatan pencapaian belajar siswa. Selain itu, riset dari¹⁶ mengonfirmasi keberhasilan *Wordwall* dalam menunjang pembelajaran Bahasa Arab. Hal tersebut juga didukung oleh¹⁷ yang menunjukkan bahwa kuis *Wordwall* mampu memperkaya variasi model evaluasi serta menyelaraskan gaya belajar dengan karakteristik siswa zaman sekarang.

Penelitian¹⁸ yang membuktikan efektivitas *Wordwall* dalam memperkaya penguasaan bahasa asing.¹⁹ selain itu menyebutkan dalam hasil penelitiannya bahwa media penilaian berbasis *Wordwall* sangat efektif menunjang penguasaan kosakata siswa kelas VIII. Kendati demikian, mayoritas riset terdahulu masih membatasi penggunaan *Wordwall* sebatas media penyampai materi pelajaran saja. Ruang lingkup *Wordwall* yang difungsikan khusus sebagai instrumen evaluasi berkala pada mata pelajaran Bahasa Arab masih sangat jarang dieksplorasi. Berangkat dari kekosongan ruang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan secara rinci pemanfaatan game edukasi *Wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran Bahasa Arab secara daring di MA Nurul Islam Sekarbela.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang diterapkan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan utama (perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi), yang berjalan dengan dua siklus. Model ini merujuk pada kesuksesan penelitian Gusman²⁰ dalam optimalisasi *Wordwall* untuk pembelajaran Bahasa Arab serta studi²¹ yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa melalui media interaktif. Pendekatan PTK dipilih karena dirasa

¹⁶ Agusti, N. M. (2022). efektivitas media pembelajaran aplikasi wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794-5800.

¹⁷ Hidayati, N. (2021). Penggunaan Game Edukasi Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4, 45-53.

¹⁸ Idrus, N. W. (2021). Pemanfaatan Media Wordwall dalam Peningkatan Perbendaharaan Kosakata pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 22(2), 376-387.

¹⁹ Fakhruddin, A. A. (2021). Wordwall Aplication As a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students. *Jurnal Bahasa Arab*, 5(2), 217.

²⁰ Gusman, B. A. (2021). Efektivitas Platform Wordwall pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah (MAN) pada masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, 11(3), 203-221.

²¹ Wafiqni, N. &. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68-83.

sangat sesuai dengan semangat Kurikulum Berbasis Cinta, yang memberikan kebebasan bagi guru untuk berinovasi menggunakan media digital guna mengalihkan kecanduan gawai siswa menjadi sebuah motivasi belajar yang positif.²² Pelaksanaan penelitian dilakukan secara daring di MA Nurul Islam Sekarbela pada semester genap Tahun Akademik 2025/2026, dengan melibatkan subjek khusus sebanyak 15-20 siswa kelas reguler. Penentuan subjek ini didasarkan pada pertimbangan bahwa *Wordwall* mampu membelokkan kebiasaan buruk bermain gim berbasis hiburan menjadi sebuah aktivitas belajar yang jauh lebih terarah serta bernilai manfaat.²³²⁴

Prosedur penelitian akan dimulai dari pra-siklus yang mencakup tes diagnosis awal mengenai mufrodad dan nahwu melalui *Wordwall* untuk mengetahui skor (baseline), serta kuisioner motivasi belajar adaptasi²⁵ dengan skala Likert 1-5. Pada siklus 1 *Wordwall* diterapkan sebagai media evaluasi dengan menggunakan 3 template gratis utama (kecocokan, *anagram*, membuka kotak). Setiap sesi evaluasi dilakukan selama 10 menit melalui website *Wordwall*, sementara partisipasi siswa diamati dan skor otomatis *Wordwall* dianalisis. Hasil refleksi siklus 1 digunakan sebagai dasar penyempurnaan pada siklus 2 yang akan mengoptimasi dengan menambahkan kompetisi papan peringkat dan variasi 3 template baru (quiz, roda acak, labirin), menargetkan peningkatan skor lebih besar dari 20% dan skor motivasi lebih besar dari 80% mengacu pada temuan²⁶ yang menunjukkan bahwa *Wordwall* efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Investigasi tindakan kelas ini diorientasikan demi mendongkrak mutu proses sekaligus hasil evaluasi mata pelajaran Bahasa Arab melalui pemanfaatan game edukasi *Wordwall*. Prosedur penelitian berjalan ke dalam tiga tahapan, yakni fase pra-siklus, siklus pertama,

²² Hidayati, N. (2021). Penggunaan Game Edukasi Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4, 45-53.

²³ Gandasari, P. &. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689-3696.

²⁴ Hidayati, N. (2021). Penggunaan Game Edukasi Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4, 45-53.

²⁵ Gandasari, P. &. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689-3696.

²⁶ Agusti, N. M. (2022). efektivitas media pembelajaran aplikasi wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794-5800.

serta siklus kedua. Di mana pada setiap siklusnya, peneliti secara konsisten melewati empat alur operasional utama yang meliputi perencanaan program, pelaksanaan tindakan di kelas, observasi atau pengamatan, hingga tahapan analisis reflektif.

Pra siklus

Meninjau fase awal atau pra-siklus, proses pembelajaran dan evaluasi Bahasa Arab daring di kelas 10 masih menggunakan konvensional berbasis teks mandiri. Pendidik belum mengintegrasikan media pembelajaran interaktif berbasis digital untuk mengukur ketercapaian materi. Evaluasi awal (*baseline*) dilakukan menggunakan game *Wordwall* dengan template "*open the book*" (membuka kotak) untuk mendiagnosis kemampuan awal siswa pada materi *mufrodat* (kosa kata) dan *nahwu* (tata bahasa). *Open The Book* merupakan fitur permainan interaktif yang menyajikan beberapa kotak misteri bernomor di layar gawai siswa, di mana di dalam setiap kotak terdapat pertanyaan tersembunyi yang akan muncul setelah kotak tersebut diklik. Cara memainkannya di kelas daring adalah :

- a. Guru membagikan tautan (link) game melalui whatsapp group
- b. Siswa masuk menggunakan nama asli mereka, lalu memilih nomor kotak secara acak di layar masing-masing.
- c. Setelah kotak terbuka, muncul pertanyaan Bahasa Arab pilihanganda yang harus dijawab dalam batas waktu tertentu.

Secara keseluruhan, pencapaian nilai kolektif para siswa masih berada di bawah ambang batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Motivasi mereka juga menurun karena kebosanan terhadap sistem pembelajaran daring yang monoton.

Siklus I

a. Perencanaan

Di fase ini, peneliti dan guru mitra melakukan kerja sama menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) daring yang terintegrasi dengan teknologi, menyusun instrumen penilaian, serta menyiapkan media *Wordwall* dengan template *anagram* yang difokuskan pada materi penguatan struktur kata Bahasa Arab.

b. Pelaksanaan

Peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar secara online dengan mengacu pada draf RPP yang telah dipersiapkan

sebelumnya. Langkah langkahnya dimulai dari pendahuluan (salam presensi, dan apersepsi materi), dilanjutkan dengan kegiatan inti berupa penjelasan materi *mufrodad* dan tata bahasa secara interaktif melalui slide presentasi. Pada kegiatan penutup, peneliti melakukan evaluasi menggunakan game *Anagram*.

Anagram adalah jenis permainan *Wordwall* yang menguji kemampuan linguistik siswa dengan cara mengacak huruf-huruf dari suatu kata,, dimana siswa harus menyusunnya kembali menjadi kata yang utuh dan benar. Cara memainkannya di kelas:

- a. Siswa membuka tautan game *Anagram* yang diberikan guru melalui ruang virtual.
- b. Layar gawai siswa akan menampilkan huruf-huruf hijaiyah yang terpisah dan teracak posisinya.
- c. Siswa harus menggeser (*drag and drop*) huruf-huruf tersebut menggunakan jari jari mereka agar membentuk kata Arab yang benar sebelum waktu mundur (*countdown timer*) habis.

c. Pengamatan

Merujuk pada hasil observasi terhadap aktivitas instruksional di siklus kesatu, diperoleh beberapa temuan berikut:

- a. Tingkat kesediaan serta konsentrasi siswa saat memperhatikan penjelasan materi secara online kini tampak menunjukkan grafik kenaikan.
- b. Aktivitas fisik dan kognitif siswa menjadi lebih hidup ketika menyusun huruf-huruf Arab di layar gawai mereka.
- c. Rata-rata nilai hasil evaluasi *mufrodad* siswa mengalami kenaikan, meskipun belum merata secara keseluruhan kelas.

d. Refleksi

Setelah selesai melakukan tindakan dan pengamatan, didapatkan sejumlah poin evaluasi mandiri untuk siklus kesatu sebagai berikut:

- a. Beberapa siswa masih merasa canggung dengan ritme permainan *Anagram* karena keterbatasan kecepatan motorik saat menggeser huruf Arab pada layar sentuh.
- b. Kendala jaringan internet membuat beberapa siswa kehabisan waktu sebelum selesai menyusun kata dengan benar.
- c. Diperlukan variasi template yang lebih dinamis sekaligus penyematan elemen kompetisi yang riil demi mendongkrak semangat belajar peserta didik di fase tindakan selanjutnya.

Siklus II

a. Perencanaan

Guna merespons hasil evaluasi pada siklus kesatu, maka draf perencanaan untuk siklus kedua dirancang dengan memformulasikan alat ukur penilaian yang lebih kompetitif. Peneliti menyiapkan media *Wordwall* dengan template *Quiz* (Kuis) standar yang dikombinasikan dengan fitur *leaderboard* (Papan Peringkat) untuk menguji pemahaman menyeluruh siswa.

b. pelaksanaan

Proses pembelajaran dilakukan dengan menekankan pada pemberian umpan balik (*feedback*) yang cepat. Di akhir penjelasan materi, peneliti memberikan instruksi evaluasi berbasis kompetisi kecepatan. Peneliti membagikan tautan game *Quiz Wordwall*. Template *Quiz* di *Wordwall* merupakan format pilihan ganda modern yang dilengkapi visualisasi animasi yang menarik, efek suara, serta sistem *time bonus* (bonus kecepatan). Cara memainkannya di kelas :

- a. Siswa masuk ke dalam game, kemudian menjawab rangkaian soal pilihan ganda seputar materi *mufrodad* dan *nahwu*.
- b. Semakin cepat siswa memilih jawaban yang benar, maka skor bonus kecepatan yang didapatkan akan semakin tinggi.
- c. Setelah kuis selesai, siswa wajib menekan tombol "*Leaderboard*" untuk mengirimkan nama dan skor mereka ke papan peringkat kelas.
- d. Peneliti kemudian melakukan *share screen* papan peringkat tersebut secara *real-time* di ruang virtual Zoom untuk mengumumkan peringkat teratas.

c. Pengamatan

Hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan perubahan yang sangat signifikan :

- a. Suasana kelas daring menjadi sangat interaktif dan hidup karena siswa saling berlomba menjadi yang tercepat di papan peringkat.
- b. Perhatian siswa sepenuhnya terfokus pada layar pembelajaran untuk memantau pergerakan nilai secara berkala.
- c. Terjadi lonjakan nilai yang merata, dimana rata-rata skor evaluasi siswa meningkat tajam melampaui target indikator keberhasilan PTK yang ditetapkan.

d. Refleksi

Hasil refleksi pada tahap siklus II menunjukkan bahwa:

- a. Penerapan kombinasi template *Quiz* dan fitur *Leaderboard* sukses memicu motivasi intrinsik siswa dalam belajar Bahasa Arab.
- b. Siswa tidak lagi menganggap evaluasi daring sebagai beban ujian yang menakutkan melainkan sebuah pencapaian permainan yang menantang dan menyenangkan.
- c. Siklus penelitian dihentikan karena target peningkatan skor (lebih besar dari 20%) dan tingkat motivasi belajar siswa (lebih besar dari 80%) telah tercapai dengan sangat baik dan merata.

HASIL

1. Pra Siklus

Di fase pra-siklus, tingkat motivasi belajar para siswa terbilang masih minim, yakni hanya menyentuh angka 20%. Mayoritas siswa juga terlihat pasif serta kesulitan menyerap materi pelajaran, yang mengakibatkan kegiatan belajar mengajar belum terselenggara secara maksimal.

2. Siklus I

Memasuki siklus pertama, antusiasme belajar siswa tampak terdongkrak hingga mencapai kisaran 50%. Perkembangan positif ini ditandai dengan kesiapan siswa dalam menyimak pelajaran serta meningkatnya partisipasi aktif beberapa anak ketika menyelesaikan tugas lewat media instruksional yang diterapkan.

- a. Siswa mulai lebih fokus saat pembelajaran berlangsung.
- b. Keaktifan siswa mulai terlihat walaupun belum merata.
- c. Sebagian siswa mulai lebih serius dalam menjawab soal.

3. Siklus II

Pada fase kedua ini, tingkat gairah belajar siswa meningkat hingga hampir 80%, memenuhi target penelitian. Mereka menunjukkan sikap lebih aktif, bersemangat, dan teliti saat mengerjakan soal menggunakan *Wordwall*.

- a. Tingkat kesiapan siswa dalam memahami materi yang disampaikan juga meningkat secara signifikan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena siswa memberikan tanggapan yang sangat aktif terhadap materi yang diajarkan.
- c. Pada saat menggunakan media *Wordwall*, siswa lebih teliti

memastikan bahwa jawaban yang mereka pilih adalah jawaban yang tepat.

tahap	motivasi belajar	kategori
pra Siklus	20%	rendah
siklus I	50%	cukup
siklus II	80%	tinggi

PEMBAHASAN

Dari pengamatan terhadap tahapan pra-siklus, fase kesatu, hingga fase kedua, dijumpai adanya grafik kenaikan yang konsisten pada persentase gairah belajar siswa di setiap fasenya. Komparasi perkembangan di antara ketiga tahapan tersebut dapat dicermati sebagai berikut:

Tabel 1.

pra siklus	siklus I	siklus II
20%	50%	80%

Paparan data di atas mengindikasikan secara gamblang adanya kontras capaian di setiap siklus, di mana grafik semangat belajar siswa terus merangkak naik sejak tahap pra-siklus sampai siklus kedua. Temuan ini membuktikan bahwa pengintegrasian instrumen digital berbasis platform *Wordwall* menjadi opsi strategi yang efektif untuk mendongkrak motivasi intrinsik para pelajar kelas 10 di Nurul Islam Sekarbela.

Pada tahap pra-siklus, rendahnya motivasi (20%) disebabkan oleh sistem evaluasi daring konvensional berbasis teks mandiri yang monoton. Setelah diterapkan media *Wordwall* dengan template *Anagram* pada siklus I, motivasi meningkat menjadi 50% karena aktivitas kognitif siswa mulai lebih hidup saat menyusun huruf Arab di layar gawai.

Puncaknya pada siklus II, modifikasi motivasi menggunakan kombinasi template *Quiz* dan fitur *Leadboard* (papan peringkat) secara real-time berhasil mendongkrak motivasi siswa hingga mencapai angka 80%. Kehadiran unsur kompetisi yang sehat ini mengubah persepsi siswa, di mana evaluasi tidak lagi dianggap sebagai beban ujian yang menakutkan melainkan sebuah pencapaian permainan yang menantang dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan serta ulasan yang telah diuraikan, ditarik simpulan bahwa motivasi belajar peserta didik pada aktivitas evaluasi

Bahasa Arab berbasis daring di MA Nurul Islam Sekarbela berhasil ditingkatkan secara efektif melalui pemanfaatan game edukasi *Wordwall*. Perkembangan ini bisa dilihat dari perbandingan hasil di setiap siklus, di mana pada tahap awal (pra-siklus) semangat belajar siswa hanya mencapai 20%, kemudian meningkat menjadi 50% pada siklus I, dan melonjak hingga 80% pada siklus II. Kenaikan yang terus bertambah ini menandakan bahwa target atau indikator keberhasilan penelitian ini sudah terpenuhi. Walaupun pada mulanya muncul beberapa hambatan teknis seperti gangguan koneksi internet dan kekakuan siswa saat menggunakan layar sentuh, penggunaan media ini terbukti berhasil menumbuhkan motivasi dari dalam diri siswa. Hal tersebut membawa perubahan positif yang nyata bagi keaktifan serta hasil ujian siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab.

Referensi

- Aeni, A. N. (2022). Development of wordwall educative game as learning media to understand Islamic religious education learning subjects for elementary students. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835–1852.
- Agusti, N. M. (2022). efektivitas media pembelajaran aplikasi wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794-5800.
- Asrul, A. A. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Ciptapustaka Media.
- Fakhruddin, A. A. (2021). Wordwall Application As a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students. *Jurnal Bahasa Arab*, 5(2), 217.
- Gandasari, P. &. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689-3696.
- Gusman, B. A. (2021). Efektivitas Platform Wordwall pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah (MAN) pada masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, 11(3), 203-221.

- Hidayati, N. (2021). Penggunaan Game Edukasi Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4, 45-53.
- Idrus, N. W. (2021). Pemanfaatan Media Wordwall dalam Peningkatan Perbendaharaan Kosakata pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 22(2), 376-387.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi game geografi berbasis multimedia interaktif (studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 Rao). *jurnal teknologi dan pendidikan*, 6(2), 106-118.
- Rosmana, P. S. (2023). penggunaan media wordwall sebagai evaluasi pembelajaran organ pernapasan pada hewan kelas V di SDN 3 Negeri Kaler. *Jurnal on Education*, 5(2), 1965-1973.
- Suyitno. (2023). Implementasi Kurikulum Cinta dalam Penguatan Moderasi Beragama di Madrasah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2).
- Wafiqni, N. &. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68-83.
- Zabrina. (2023). Efektivitas Penerapan Media Audio Visual dalam Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Meningkatkan Keterampilan Mendengar pada Mahasiswa UIN Mataram. *Al Maghazi. Arabic Leangue in Higher Education*, 88-100.