

## DEVELOPMENT OF ARABIC LANGUAGE LEARNING EVALUATION MEDIA THROUGH WORDWALL EDUCATIONAL GAMES FOR YEAR 8 JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENT PECANGAKAN, PEMALANG

Nailil Khadiqoh<sup>1</sup>, Muasomah<sup>2</sup>, Dzulkifli M. Mooduto<sup>3</sup>, Moh. Nurul Huda<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Pendidikan Bahasa Arab, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Indonesia

e-mail: [naililkhadiqoh2018@gmail.com](mailto:naililkhadiqoh2018@gmail.com)<sup>1</sup> [muasomah@uingusdur.ac.id](mailto:muasomah@uingusdur.ac.id)<sup>2</sup>,  
[dzulkiflimm@iaingorontalo.ac.id](mailto:dzulkiflimm@iaingorontalo.ac.id)<sup>3</sup> [mohnurulhuda@uingusdur.ac.id](mailto:mohnurulhuda@uingusdur.ac.id)<sup>4</sup>

\*) [naililkhadiqoh2018@gmail.com](mailto:naililkhadiqoh2018@gmail.com)

### Abstract

Previous studies on Arabic language learning evaluation have shown that many schools still rely on traditional assessment methods, which often fail to comprehensively measure students' actual learning competencies. Research on digital-based evaluation tools also indicates that interactive learning media can significantly enhance student engagement and performance compared to conventional paper-based test. Motivated by these findings, this research addresses the issue of Arabic language learning evaluation at Asy-Syafi'iyah Junior High School, which still predominantly uses written tests with paper media. Therefore, this study aims to develop an evaluation media for Arabic language learning using Wordwall educational games as an alternative assessment tool for Grade 8 students. This research employs the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through interviews, questionnaires, expert validation sheets, and learning outcome test. The findings show that the Word wall-based evaluation media achieved high validity score from content and media experts, indicating its appropriateness for classroom application. During implementation, students demonstrated higher engagement, lower anxiety, and improved test results compared to traditional evaluation methods. The evaluation result further confirm that the media is effective, user-friendly, and suitable as an alternative tool for assessing Arabic Learning outcome. In conclusion, the develop Word wall educational games serve a valid, practical, and effective evaluation medium for Arabic language learning. This innovation supports the integration of technology and interactive assessment in line with the demands of modern education.

**Keywords:** Evaluation Media; Educational Games; Wordwall; Arabic.

## PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi, sehingga proses pembelajaran dan evaluasi harus mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan generasi yang dinamis dan berbasis teknologi (Trilling & Fadel, n.d.). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab sebagai Bahasa asing, berbagai tantangan masih sering ditemukan, seperti rendahnya motivasi siswa, kesulitan memahami struktur Bahasa, dan kurangnya lingkungan berbahasa yang mendukung, sebagaimana dilaporkan dalam penelitian tentang kesulitan umum pembelajaran Bahasa arab oleh (Al-busaidi, 2015). Selain itu, metode evaluasi tradisional yang cenderung monoton dan berorientasi pada hafalan turut berkontribusi terhadap rendahnya minat belajar siswa. Seiring perkembangan teknologi pendidikan, pendekatan gamifikasi mulai digunakan sebagai alternatif media evaluasi yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa gamifikasi dan media berbasis permainan terbukti meningkatkan motivasi, partisipasi, serta capaian belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa asing (Wahyuningsih et al., n.d.). Oleh karena itu, diperlukan inovasi media evaluasi yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini, salah satunya melalui pengembangan media evaluasi berbasis Wordwall.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa arab, pemanfaatan media digital berbasis permainan telah menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran. Penelitian oleh (Nurcholis et al., 2021) menegaskan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi mampu meningkatkan partisipasi siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan evaluasi konvensional. Temuan serupa juga dilaporkan oleh (Afifah et al., 2025), yang menyatakan bahwa Wordwall memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan membantu siswa memahami kosakata Bahasa arab secara lebih mendalam. Selain itu, studi yang dilakukan oleh (Rizka Amalia Az Zahrah, 2023) menunjukkan bahwa game-based learning dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dan memperbaiki capaian pembelajaran melalui aktivitas evaluasi yang bersifat kompetitif dan kolaboratif. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan temuan (Rahmasari, 2025), yang mengungkapkan bahwa Wordwall efektif digunakan sebagai instrument asesmen formatif karena mampu memberikan umpan balik cepat yang memudahkan guru dalam memonitor perkembangan siswa. Lebih jauh lagi, penelitian oleh (Choiroh, 2021) menegaskan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa arab tidak hanya meningkatkan minat siswa, tetapi juga membantu meningkatkan keterampilan kognitif melalui penyajian evaluasi yang variatif dan adaptif. Secara keseluruhan, bukti empiris ini menunjukkan bahwa media wordwall memiliki potensi tinggi untuk dikembangkan sebagai instrument evaluasi yang efektif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa arab di tingkat MTs.

Melihat urgensi tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media evaluasi pembelajaran bahasa Arab melalui Wordwall Educational Games.

Penggunaan platform game edukasi seperti Wordwall menjadi sangat mendesak karena kemampuannya untuk mengubah proses evaluasi menjadi aktivitas yang menyenangkan dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar dan memberikan umpan balik instan yang efektif bagi siswa. Selain itu, Wordwall juga menawarkan efisiensi signifikan bagi guru dalam manajemen evaluasi.

Adapun kebaruan (novelty) dalam penelitian ini tidak hanya terletak pada pemanfaatan Wordwall sebagai alat digital semata. Lebih dari itu, penelitian ini memberikan integrasi antara evaluasi formatif-sumatif dengan pendekatan game based-learning, yang sebelumnya belum banyak digunakan dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Arab di lingkungan Asy-Syafi'iyah. Selain berupaya menghasilkan model atau panduan praktis untuk pengembangan evaluasi bahasa Arab berbasis game, penelitian ini memberikan kontribusi baru berupa panduan praktis pengembangan media evaluasi digital yang dapat direplikasi oleh guru Bahasa Arab untuk meningkatkan kualitas asesmen secara lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam upaya menciptakan proses evaluasi bahasa Arab yang lebih inovatif, menarik, dan selaras dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu suatu model desain dan pengembangan yang bersifat runut, sistematis, dan terstruktur dalam mengorganisasikan rangkaian kegiatan penelitian pengembangan (Sugiyono, 2012). Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif, karena penelitian ini tidak hanya menggambarkan kebutuhan dan proses pengembangan secara deskriptif, tetapi juga mengukur kelayakan serta keefektifan produk secara numerik. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan (Zonyfar et al., n.d.): Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Menurut purnama, penelitian dan pengembangan dapat dipahami sebagai metode ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menilai produk yang telah dihasilkan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hadi & Agustina, 2016) yang menegaskan bahwa penelitian pengembangan bertujuan menghasilkan produk Pendidikan yang valid dan layak digunakan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Asy-Syafi'iyah Pecangakan Comal.

Adapun Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi: (1) data kebutuhan mengenai kondisi actual evaluasi pembelajaran Bahasa Arab di kelas VII, (2) data kelayakan media berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, serta (3) data keefektifan media melalui hasil belajar siswa dan respons siswa setelah menggunakan wordwall.

Sumber data penelitian ini terdiri dari guru mata pelajaran Bahasa Arab, peserta didik kelas VII, serta dua orang validator, yaitu ahli media pembelajaran dan ahli materi Bahasa Arab.

a. Analysis (Analisis)

Fase ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, masalah, dan tujuan pengembangan media evaluasi.

1. Analisis Kebutuhan (Needs Analysis):

1) Identifikasi Masalah: Mengidentifikasi permasalahan dalam proses evaluasi bahasa Arab di kelas VIII MTs Asy-Syafi'iyah Pecangakan Comal, terutama terkait penggunaan media evaluasi konvensional (misalnya, kurangnya motivasi siswa, umpan balik yang terlambat, beban guru).

2) Karakteristik Siswa

Menganalisis karakteristik siswa kelas VIII MTs Asy-Syafi'iyah (misalnya, preferensi terhadap media digital, gaya belajar, tingkat pemahaman awal bahasa Arab).

3) Kurikulum

Menganalisis kurikulum bahasa Arab kelas VIII untuk menentukan materi atau kompetensi dasar yang relevan untuk dievaluasi menggunakan Wordwall

4) Ketersediaan sarana dan prasarana

Mengidentifikasi ketersediaan perangkat keras (komputer/tablet/ponsel) dan koneksi internet di sekolah untuk mendukung penggunaan Wordwall.

2. Analisis Tugas (Task Analysis):

Menguraikan jenis-jenis evaluasi atau kompetensi bahasa Arab yang akan diukur (misalnya, kosakata, tata bahasa, pemahaman teks pendek) dan bagaimana Wordwall dapat memfasilitasinya. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Merumuskan tujuan evaluasi yang jelas dan terukur setelah menggunakan media Wordwall.

b. Design (Perancangan)

Fase ini berfokus pada perancangan konsep media evaluasi berdasarkan hasil analisis.

1. Desain Konseptual Media Evaluasi

Menentukan jenis-jenis aktivitas evaluasi yang akan dibuat di Wordwall (misalnya, kuis, mencocokkan, anagram, find the match) yang sesuai dengan materi dan tujuan evaluasi bahasa Arab

2. Perencanaan Konten Evaluasi

Menuliskan butir-butir soal atau konten materi bahasa Arab (kosakata, kalimat, tata bahasa) yang akan diintegrasikan ke dalam aktivitas Wordwall.

3. Perancangan Antarmuka Pengguna (User Interface)  
Menentukan tampilan visual, pilihan template, warna, dan elemen desain lainnya di Wordwall agar menarik dan mudah digunakan siswa.
4. Penyusunan Instrumen Validasi  
Merancang instrumen (angket/lembar validasi) untuk ahli materi dan ahli media.
5. Penyusunan Instrumen Respons Siswa  
Merancang angket respons siswa untuk mengukur persepsi dan motivasi mereka.
- c. Development (Pengembangan)  
Fase ini adalah realisasi dari desain yang telah dibuat, termasuk pembuatan dan validasi awal produk.
  1. Produksi Media Evaluasi  
Membuat berbagai aktivitas evaluasi bahasa Arab di platform Wordwall sesuai dengan desain yang telah dirumuskan. Ini termasuk memasukkan teks, gambar, atau audio jika diperlukan.
  2. Validasi Ahli (Expert Validation)  
Menyerahkan draf media evaluasi Wordwall kepada ahli materi (guru bahasa Arab atau pakar bahasa Arab) untuk ditinjau kelayakan konten, akurasi bahasa, dan kesesuaian dengan kurikulum.
  3. Validasi Ahli Media  
Menyerahkan draf media evaluasi Wordwall kepada ahli media (pakar media pembelajaran atau teknologi pendidikan) untuk ditinjau kelayakan desain antarmuka, fungsionalitas, daya tarik visual, dan kemudahan penggunaan.
  4. Revisi Produk Awal  
Melakukan revisi produk berdasarkan masukan dan saran dari para ahli validasi hingga mencapai kategori "layak" atau "sangat layak".
- d. Implementation (Implementasi)  
Fase ini melibatkan uji coba produk yang telah tervalidasi kepada target pengguna.
  1. Uji Coba Lapangan (Field Trial)  
Mengimplementasikan atau mengujicobakan media evaluasi Wordwall yang telah direvisi kepada sampel peserta didik kelas VIII MTs Asy-Syafi'iyah Pecangakan Comal. Uji coba ini dapat dilakukan dalam beberapa tahap (misalnya, uji coba terbatas dan uji coba luas).
  2. Pengumpulan Data Respons Siswa  
Mengumpulkan data respons dan persepsi siswa terhadap penggunaan media evaluasi Wordwall melalui angket respons siswa.
  3. Observasi Implementasi  
Melakukan observasi selama proses uji coba untuk melihat bagaimana siswa berinteraksi dengan media, kendala yang muncul, dan suasana pembelajaran.

e. Evaluation (Evaluasi)

Fase ini merupakan tahap akhir untuk menilai efektivitas dan kelayakan produk.

1. Analisis Data Respons Siswa

Menganalisis data dari angket respons siswa untuk menentukan tingkat penerimaan, motivasi, dan kepuasan siswa terhadap media evaluasi Wordwall.

2. Analisis Data Hasil Evaluasi (Jika Relevan)

Menganalisis hasil evaluasi siswa yang menggunakan Wordwall untuk melihat peningkatan atau perubahan pemahaman mereka,

3. Revisi Akhir Produk

Melakukan revisi akhir produk berdasarkan seluruh data dan masukan yang terkumpul selama fase implementasi dan evaluasi.

4. Penarikan Kesimpulan dan Rekomendasi

Merumuskan kesimpulan tentang kelayakan dan efektivitas media evaluasi Wordwall serta memberikan rekomendasi untuk penggunaan lebih lanjut atau penelitian berikutnya.

Penelitian ini memfokuskan pada menilai kelayakan media evaluasi *wordwall*. Hasil kuesioner akan dihitung persentasenya menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : angka persentase data

f : jumlah skor yang diperoleh

N : jumlah skor maksimal

Persentase penilaian kelayakan dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 3.1 Persentase Penilaian Kelayakan**

Presentasi Kelayakan	Kategori
76 – 100%	Sangat Layak
56 – 75%	Layak
40 – 55%	Cukup Layak
0 – 39%	Tidak Layak

Kuesioner yang diberikan kepada peserta didik berupa angket yang bertujuan untuk mengetahui pendapat peserta didik terhadap suatu fenomena serta untuk mengetahui kelayakan produk media ini jika digunakan untuk evaluasi pembelajaran bahasa Arab wirasasmita. Analisis data respon peserta didik menggunakan rumus deskriptif persentatif. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

Skor respon peserta didik dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : angka persentase data

f : jumlah skor yang diperoleh

N : jumlah skor maksimal

Hasil persentase skor dari data respon peserta didik dicocokkan dengan tabel 3.2 untuk mengetahui pendapat dan kelayakan produk dari peserta didik.

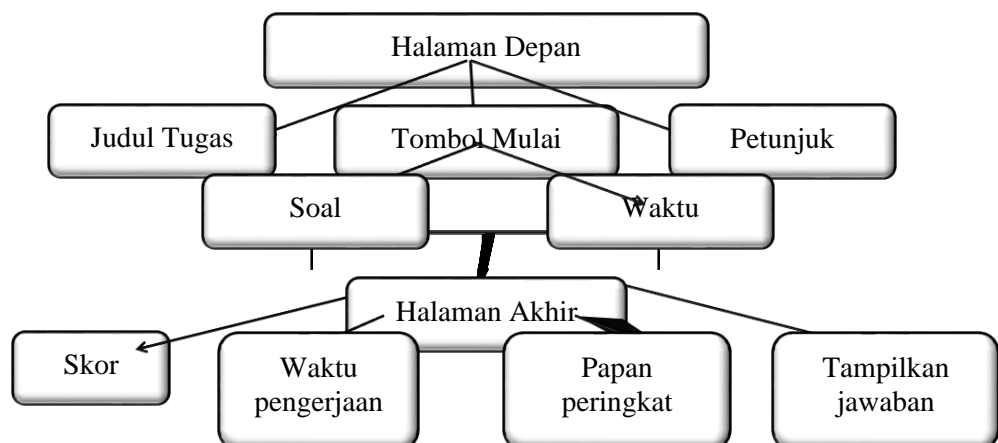
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pengembangan Produk

#### 1. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap selanjutnya yaitu membuat desain dari produk yang akan dikembangkan dengan mengacu pada hasil analisis.

**Gambar 4.1 Desain Produk**



#### 2. Tahap Pengembangan (*Development*)

Langkah selanjutnya adalah tahap pengembangan (*development*) yang merupakan lanjutan dari tahap *design*. Adapun langkah-langkah pengembangan media evaluasi melalui aplikasi *Wordwall* adalah sebagai berikut:



a. Produksi Media Evaluasi *Wordwall*

**Tabel 4.1 Desain Awal**

<p><b>Tampilan Halaman Depan</b></p> 	<p><b>Tampilan Jawaban Benar atau Salah</b></p> 
<p><b>Tampilan Soal</b></p> 	
<p><b>Tampilan Halaman Akhir</b></p> 	

b. Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

a) Validasi Ahli Media

Uji ahli media diperlukan untuk menilai rancangan awal produk yang sudah dikembangkan sebelumnya. Uji validasi media dilakukan pada tanggal 23 Oktober 2023 oleh Bapak Jauhar Ali, M.Pd.I. Beliau adalah dosen mata kuliah Media Pembelajaran di Jurusan Bahasa Arab UIN Abdurrahman Wahid Pekalongan. Aspek yang dinilai oleh ahli media berupa aspek rekayasa perangkat lunak , aspek komunikasi, aspek audio, dan aspek visual. Adapun hasil penilaian dari ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini.



**Tabel 4.2 Persentase Hasil Penilaian Ahli Media**

No.	Aspek	Persentase	Kategori
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	90%	Sangat Layak
2.	Komunikasi	100%	Sangat Layak
3.	Audio	83%	Sangat Layak
4.	Visual	95%	Sangat Layak
Jumlah rata-rata persentase kelayakan		92%	Sangat Layak

Hasil penilaian dari ahli media mendapatkan jumlah rata-rata persentase kelayakan sebanyak 92% dengan kategori sangat layak. Meskipun sangat layak namun ada beberapa yang perlu direvisi sedikit. Hal yang perlu direvisi yaitu mengenai audio. Sebaiknya ada beberapa soal yang perlu menggunakan audio untuk melatih maharah istima'.

b) Validasi Ahli Materi

Uji ahli materi digunakan untuk menilai isi materi pada media yang telah dikembangkan. Uji materi dilakukan pada tanggal 27 Oktober 2023. Adapun aspek yang dinilai oleh ahli materi antara lain aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, dan aspek kelayakan bahasa. Adapun kategori skor penilaian materi sama seperti tabel 4.3.

Hasil penilaian oleh ahli materi pada produk yang dikembangkan adalah :

**Tabel 4.3 Persentase Hasil Penilaian Ahli Materi**

No.	Aspek	Persentase	Kategori
1.	Kelayakan Isi	85%	Sangat Layak
2.	Penyajian	81%	Sangat Layak
3.	Bahasa	79%	Sangat Layak
Jumlah rata-rata persentase kelayakan		82%	Sangat Layak

Berdasarkan pada tabel 4.3 yaitu mengenai penilaian dari ahli materi didapatkan jumlah rata-rata persentase kelayakan materi dalam media evaluasi *Wordwall* adalah 82% dengan kategori sangat layak digunakan. Walaupun materi dalam media evaluasi ini sudah sangat layak digunakan, namun ada sedikit yang perlu direvisi yaitu merapikan *font* dan memberikan *spasi* antara tulisan Arab dengan tulisan Indonesia.

### 3. Tahap Implementasi (*Implement*)

Tahap implementasi merupakan tahap untuk menerapkan produk yang telah dikembangkan terhadap peserta didik di kelas.

Langkah-langkah yang peneliti lakukan dalam tahap implementasi ini adalah peneliti menyampaikan petunjuk penggunaan media evaluasi, kemudian peserta didik diberikan kesempatan untuk menggunakan media evaluasi tersebut. Selanjutnya peneliti membagikan angket respon kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media evaluasi yang dikembangkan peneliti.

Peneliti melakukan pengujian produk pada tanggal 31 Oktober 2023 di Laboratorium Komputer dengan mengambil sampel peserta didik kelas VIII A MTs Asy-Syafi'iyah yang berjumlah 17 orang. Teknik sampel yang digunakan peneliti adalah teknik random sampling, yaitu teknik memilih kelas yang akan dijadikan sampel penelitian. Untuk hasil uji coba produk dapat dilihat di sub bab uji lapangan.

Dalam tahap implementasi ini peneliti juga melakukan observasi dengan melihat secara langsung respon peserta didik ketika akan melaksanakan evaluasi dengan menggunakan media baru yaitu dengan menggunakan media evaluasi *Wordwall* ini. Terlihat respon mereka yang begitu antusias karena mereka belum pernah menggunakan media ini sebelumnya dan rasa tegang mereka ketika akan mengerjakan soal tergantikan dengan rasa penasaran tampilan media seperti apa yang akan mereka gunakan untuk evaluasi.

#### 4. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah tahap yang menentukan produk yang dikembangkan berhasil atau tidak. Pada tahap evaluasi dilakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan kritik dan saran dari tim validator, yaitu validasi dari ahli media dan ahli materi.

Untuk revisi produk telah peneliti cantumkan pada tahap pengembangan sub bab validasi ahli media dan ahli materi.

#### 5. Uji Coba Lapangan

Setelah melalui beberapa tahapan penilaian dari para validator yaitu ahli media dan ahli materi, langkah selanjutnya peneliti melakukan uji coba lapangan untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan peneliti yaitu media evaluasi melalui *game* edukasi *Wordwall* serta mengetahui bagaimana respon dari peserta didik setelah menggunakan media evaluasi tersebut.

##### 1. Uji Kelayakan Ahli Media dan Ahli Materi

Hasil validasi penilaian dari para ahli digunakan untuk menentukan kelayakan penggunaan produk. Untuk menganalisis hasil penilaian dari para ahli dihitung menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Hasil penilaian dari para ahli bisa dilihat pada tabel 4.3 dan tabel 4.4. hasil rata-rata kelayakan produk yang dikembangkan dari ahli media dikategorikan sangat layak. Hasil rata-rata kelayakan dari ahli materi juga dikategorikan sangat layak. Walaupun media evaluasi yang dikembangkan mendapatkan kategori sangat layak, namun ada beberapa yang harus direvisi sesuai dengan arahan dan masukan dari para ahli. Sehingga dalam pengembangan produk bisa menghasilkan produk dengan kualitas yang maksimal dan layak untuk digunakan. Dari hasil validasi ahli media dan ahli materi mendapatkan jumlah rata-rata kelayakan sebesar 87%. Hal ini menunjukkan bahwa *game* edukasi menggunakan aplikasi *Wordwall* ini sangat layak digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran Bahasa Arab.

## 2. Uji Respon Peserta Didik

Uji respon peserta didik dilakukan untuk mengetahui respon dan tanggapan peserta didik terhadap kelayakan media evaluasi yang dikembangkan. Uji respon peserta didik ini dilakukan ketika tahap implementasi yaitu pada tanggal 31 Oktober 2023 di MTs Asy Syafi'iyah Pecangakan Comal. Jumlah peserta didik yang mengikuti uji lapangan adalah 17 anak.

Data hasil uji respon peserta didik didapat dari angket yang terdiri dari 4 jawaban dengan masing-masing skor. Kuisioner dalam angket terdiri dari 3 aspek yaitu aspek media, aspek materi, dan aspek manfaat. Rumus untuk menghitung data kuisioner adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Adapun hasil skor angket peserta didik dapat diketahui dalam tabel berikut:

**Tabel 4.5 Hasil Penilaian Peserta Didik**

No.	Aspek	Persentase	Kategori
1.	Media	88%	Sangat Layak
2.	Materi	88%	Sangat Layak
3.	Manfaat	87%	Sangat Layak
Jumlah rata-rata persentase kelayakan		88%	Sangat Layak

Sebagaimana yang sudah tertera dalam tabel 4.4 mengenai hasil penilaian peserta didik bahwa aspek media memperoleh persentase 88% dengan kategori sangat layak, aspek materi memperoleh persentase 88% dengan kategori sangat layak, dan dari aspek manfaat juga memperoleh kategori sangat layak yaitu dengan persentase 87%. Jumlah rata-rata dari persentase kelayakan adalah 88% yang artinya bahwa berdasarkan penilaian dari peserta didik terhadap media evaluasi *Wordwall* ini sangat layak untuk digunakan.

Selain mendapatkan data, peneliti juga melakukan observasi pada tahap implementasi yaitu melihat respon peserta didik yang sangat antusias ketika menggunakan media evaluasi *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Arab. Peserta didik sangat bersemangat ketika mengerjakan soal menggunakan media evaluasi *Wordwall*.

## 6. Desain Akhir Produk

Hasil produk penelitian ini berupa *game* pada mata pelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan aplikasi media evaluasi *Wordwall*. Hasil produk media ini dapat diakses pada beberapa perangkat seperti computer, *smartphone*, laptop, tablet, dan lain-lain. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Media yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu media evaluasi berupa *game* edukasi dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*. Peneliti mendesain media ini berupa soal yang berbentuk *game* kuis yang didalamnya mencakup soal *mufradat*, *istima'*, *qira'ah*, dan *qawaid*.

Desain akhir produk media evaluasi pembelajaran Bahasa Arab menggunakan aplikasi *Wordwall* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tampilan Halaman Depan



Tampilan Halaman Akhir



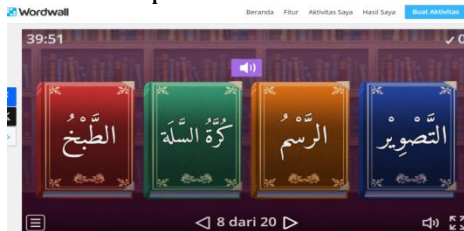
Tampilan Soal



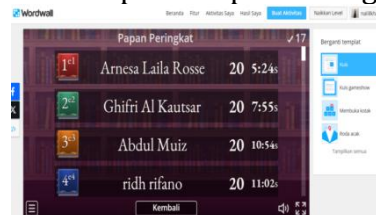
Tampilan Pengisian Nama Penjawab



Tampilan Soal Istima'



Tampilan Papan Peringkat



Media evaluasi pembelajaran Bahasa Arab menggunakan aplikasi *Wordwall* ini membunyai beberapa kelebihan. Adapun kelebihanannya adalah :

1. Dapat diakses dengan *website* tanpa perlu mengunduh aplikasi.
2. Hasil pekerjaan dapat dikoreksi dan dinilai secara langsung oleh sistem sehingga pendidik bisa dapat memberikan umpan balik (*feedback*) secara langsung.
3. Bentuk soal yang disediakan dalam aplikasi *Wordwall* cukup bervariasi sehingga pendidik bisa memberikan tipe soal yang bermacam-macam dan menarik.

## 7. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media evaluasi berupa game pada website online seperti *Wordwall*, meskipun inovatif dan menarik, memiliki beberapa keterbatasan inheren. Ketergantungan utama pada akses internet yang stabil dan perangkat gawai (smartphone, tablet, komputer) yang memadai di sisi pengguna menjadi kendala signifikan. Jika infrastruktur ini tidak terpenuhi di lingkungan belajar, efektivitas implementasi media akan sangat terhambat, bahkan mustahil. Selain itu, sebagai platform online pihak ketiga, kustomisasi mendalam pada fitur dan desain seringkali terbatas; peneliti atau pengembang tidak memiliki kendali penuh atas kode sumber atau fungsionalitas lanjutan yang mungkin dibutuhkan untuk evaluasi bahasa Arab yang lebih kompleks (misalnya, penilaian respons lisan atau tulisan bebas yang memerlukan analisis lebih nuanced). Ada juga potensi gangguan teknis seperti bug pada website, server down, atau masalah kompatibilitas browser yang di luar kendali pengembang, yang dapat mengganggu kelancaran proses evaluasi.

Terakhir, aspek keamanan data dan privasi siswa perlu menjadi pertimbangan serius saat menggunakan platform online, terutama jika ada data personal yang terekam.

Hasil pengembangan media evaluasi pembelajaran Bahasa Arab melalui permainan edukatif Wordwall menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme (Casfian et al., 2024) yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa terlibat aktif melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang menarik. Permainan edukatif memberikan ruang bagi siswa untuk memperoleh umpan balik secara instan, memperkuat retensi materi, dan mengurangi kecemasan evaluasi yang sering muncul dalam pembelajaran bahasa asing.

Penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian sebelumnya. Studi oleh (Nurammida et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif seperti Wordwall dapat meningkatkan performa siswa dalam mengenali siswa dalam mengenali muredat dan struktur Bahasa karena sifatnya yang visual, repetitive, dan berbasis permainan. Penelitian lain oleh (Al-dosakee & OZDAMLI, 2021) menemukan bahwa platform gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Arab mampu meningkatkan minat belajar siswa serta menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, dan kompetitif secara positif. Temuan penelitian-penelitian tersebut selaras dengan hasil penelitian ini, bahwa wordwall mampu menjadi sarana evaluasi yang efektif dan efisien bagi siswa kelas VIII.

Selain itu, penggunaan Wordwall dalam evaluasi memberikan fleksibilitas bagi guru untuk merancang berbagai bentuk soal seperti matching, anagram, quiz, atau drag-and-drop, yang sesuai dengan karakteristik materi Bahasa arab, terutama materi pengenalan teks dan struktur Bahasa. Hal ini relevan dengan teori Mayer tentang multimedia learning, yang menekankan bahwa kombinasi teks, audio, dan visual dapat meningkatkan pemahaman dan memori jangka Panjang (Nurhatmi, 2025).

Di sisi siswa, media evaluasi berbasis permainan terbukti dapat mengurangi tingkat kecemasan dalam menghadapi tes. Sejalan dengan penelitian Horwitz et al. (1986), kecemasan Bahasa asing sering muncul karena ketakutan membuat kesalahan dan tekanan evaluative. Namun, Ketika evaluasi dilakukan melalui permainan, siswa meerasa lebih santai dan termotivasi untuk mencoba, bahkan Ketika mereka melakukan kesalahan, karena wordwall memberikan kesempatan pengulangan tanpa tekanan emosional (Horwitz et al., 2009).

Dengan demikian, hasil penelitian ni memperkuat bahwa pengembangan media evaluasi berbasis wordwall merupakan inovasi yang relevan dan efektif dalam konteks pembelajaran Bahasa arab tingkat MTs. Implementasi media ini tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi pengetahuan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan berorientasi pada kebutuhan siswa.

Meski demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan.



Lokasi dan sampel penelitian terbatas pada satu kelas (kelas VIII) di sekolah tertentu, sehingga generalisasi hasil ke sekolah lain atau jenjang yang berbeda masih perlu diuji. Selain itu, walau media dinilai layak dan efektif secara validasi, implementasi jangka panjang serta pengaruhnya terhadap keterampilan berbahasa Arab yang lebih kompleks (seperti berbicara dan menulis) belum terungkap secara mendalam. Berdasarkan hal tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk dilakukan dengan desain eksperimental atau longitudinal dengan kelompok kontrol di berbagai sekolah, melibatkan jenjang yang berbeda (MTs, MA) dan aspek keterampilan bahasa Arab lainnya.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media evaluasi pembelajaran Bahasa Arab berbasis Wordwall yang dikembangkan melalui model ADDIE terbukti layak dan efektif digunakan, sebagaimana terlihat dari hasil observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi yang menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar peserta didik kelas VIII. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan pada lingkup uji coba yang masih terbatas pada satu sekolah dan belum mengukur dampak jangka Panjang terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk memperluas subjek dan konteks penelitian, melakukan uji coba efektivitas dalam jangka panjang, serta mengembangkan jenis media evaluasi digital lainnya agar variasi pembelajaran Bahasa Arab semakin kaya dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

## REFERENSI

- Afifah, S., Pesha, I. Y., & Gunawan, A. (2025). *Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall pada Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas XI di MAN 1 Kabupaten Bogor*. 24(1), 26–35. <https://doi.org/10.17467/mk.v24i1.5746>
- Al-busaidi, F. Y. (2015). *Arabic in Foreign Language Programmes : Difficulties and Challenges*. 9(4), 701–717.
- Al-dosakee, K., & OZDAMLI, F. (2021). *Gamification in Teaching and Learning Languages : A Systematic*. 13, 559–577.
- Casfian, F., Fadhilah, F., Septiaranny, J. W., Nugraha, M. A., & Fuadin, A. (2024). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Teori Konstruktivisme Melalui Media E-Learning. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 636–648. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf)
- Choiroh, M. (2021). *EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS MEDIA E-LEARNING*. 3(1), 41–47.
- Hadi, H., & Agustina, S. (2016). *PENGEMBANGAN BUKU AJAR GEOGRAFI DESA-KOTA MENGGUNAKAN MODEL ADDIE*. 11(1), 90–105.
- Horwitz, E. K., Horwitz, M. B., Cope, J., Horwitz, E. K., Horwitz, M. B., & Cope, J. (2009). Foreign Language Classroom Anxiety. *The Modern Language Journal*, 70(2), 125–132.
- Nurammida, Nizarrahmadi, & Yolanda, A. (2024). *The Effectiveness Of Wordwall Game As Media To Teach*. 4(03), 283–292.



Nurcholis, A., Harianto, B., & Machmudah, U. (2021). Implementation of Hard and Soft Technology in Learning Arabic During the Covid-19 Pandemic.

*Proceedings of the International Conference on Engineering, Technology and Social Science (ICONETOS 2020)*, 529.

<https://doi.org/10.2991/assehr.k.210421.002>

Nurhatmi, J. (2025). *TEORI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN: LANDASAN KOGNITIF DAN IMPLIKASI DESAIN INSTRUKSIONAL*. 1, 91–117.

Rahmasari, T. P. (2025). *Wordwall : Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam mendukung Deep Learning*. 4(1), 3840–3844.

Rizka Amalia Az Zahrah, K. A. (2023). *The Effect Using Wordwall Game Applications To Improve Student ' s Vocabulary In Chumchon Ban Phanokkhao School*. 29(1), 18–28. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v29i1.5246>

Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&Ditle*. ALFABETA.

Trilling, B., & Fadel, C. (n.d.). *century skills*.

Wahyuningsih, S., Wahdah, N., & Ilmiani, A. M. (n.d.). *PENGUNAAN MEDIA GAME INTERAKTIF WORDWALL MELALUI METODE DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA ARAB SISWA*. 6(1), 18–40.

Zonyfar, C., Nuraini, R., Purnia, D. S., Setyawati, I., Evi, T., Dian, S., Permana, H., & Sumartiningsih, M. S. (n.d.). *METODOLOGI PENELITIAN*.