

Pengembangan Model Pembelajaran Active Learning Dengan Media Worwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa

Agustar Agustar¹⁾, *Humairatuz Zahrah²⁾

Email: ulongagus02@gmail.com¹⁾, humairatuzzahrah27@gmail.com²⁾

¹⁾STIT Internasional Muhammadiyah Batam, Kepulauan Riau, Indonesia

²⁾Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Syaifuddin Jambi, Indonesia

Abstract

This study aims to develop an active learning model in Arabic language education using wordwall media to enhance student's learning outcomes. The research method employs Research and Development (R&D) with the ADDIE development model which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. Wordwall media was utilized to support interactive learning through various engaging game features, such as quizzes and interactive cards designed to boost student's motivation and participation. The study's subjects were fifth-grade students at Pondok Pesantren Salafiyah Ula Imam Syafi'i Batam. The result showed that using the active learning model based on wordwall significantly improved student's understanding and activeness in learning Arabic, especially on the *المدرسة في* topic. This research contributes to the development of technology-based learning innovation in education.

Keywords: *Development, Active Learning, Arabic Language, Wordwall, Result of Learning*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan model pembelajaran aktif atau active learning dalam pembelajaran Bahasa Arab menggunakan media wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media wordwall digunakan untuk mendukung pembelajaran interaktif melalui berbagai fitur permainan yang menarik, seperti kuis dan kartu interaktif yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas V Pondok Pesantren Salafiyah Ula Imam Syafi'i Batam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model active learning berbasis wordwall dapat meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab, terutama pada materi *المدرسة في*. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi di dunia pendidikan.

Kata Kunci: *Pengembangan, Pembelajaran Aktif, Bahasa Arab, Wordwall, Hasil Belajar*

Cara Mensitasi Artikel:

Agustar, A., & Zahrah, H. (2025). Pengembangan model pembelajaran active learning dengan media worwall untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Arab siswa. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 10 (1), 19-38. <https://doi.org/10.46963/alliqo.v10i1.2717>

***Corresponding Author:**

humairatuzzahrah27@gmail.com

Editorial Address: Kampus Parit Enam, STAI Auliaurasyidin Tembilahan. Jl. Gerilya No. 12 Tembilahan Barat, Riau Indonesia 29213.

Histori Artikel:

Diterima : 27/04/2025
Direvisi : 14/06/2025
Diterbitkan : 30/06/2025

DOI: <https://doi.org/10.46963/alliqo.v10i1.2717>

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak dapat dilepaskan dari permasalahan, baik metode, media, model pembelajaran, maupun bahan ajar. Dalam kaitan ini, pembaharuan atau



inovasi pendidikan menjadi suatu keniscayaan. Oleh karena itu diperlukan penelitian untuk menghasilkan produk baru seperti inovasi pembelajaran dan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Salah satu jenis penelitian yang dapat dilakukan adalah penelitian dan pengembangan atau sering disebut dengan penelitian dan pengembangan (R&D).

Metode penelitian pengembangan (Research and Development) adalah salah satu macam penelitian yang sering digunakan pada pendidikan. Penelitian dan pengembangan adalah langkah ilmiah guna mendapatkan data sehingga dapat memudahkan peneliti untuk menghasilkan, mengembangkan, dan mengesahkan produk (Agus Rustamana, 2024: 3). Menurut Gay (1990: 56), penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, bukan untuk menguji teori. Sugiyono (2011: 80) juga mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang biasa digunakan guna menghasilkan suatu produk dengan menguji kelayakan produk tersebut (Gay Lr, 1991: 10). Jadi, Research and Development (R&D) adalah metode atau langkah untuk menciptakan produk baru atau mengembangkan dan menyempurnakan produk yang sudah ada dan digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, salah satu permasalahan dalam dunia pendidikan adalah berupa model pembelajaran. Model pembelajaran yang tidak sesuai dengan kebutuhan siswa akan menjadikan proses pembelajaran menjadi kurang efektif sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dirasa dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah model active learning atau model pembelajaran aktif.

Kata active diadopsi dari bahasa inggris dengan arti kata sifat yang aktif, gesit, giat, bersemangat. Adapun learning berasal dari kata learn yang berarti mempelajari (Echols & Shadily, 2002). Dari kedua kata tersebut, yaitu active dan learning dapat pula dimaknai sebagai pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif sendiri merupakan suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Ketika siswa belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Mereka secara aktif menggunakan otak mereka baik untuk

menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata (Hisyam Zaini, 2008: 11).

Keterlibatan aktif siswa secara mental (intelektual dan emosional) juga diikuti dengan sebuah keaktifan fisik sehingga peserta didik benar-benar berperan serta berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dengan menempatkan kedudukan siswa sebagai subyek dan sebagai pihak yang penting, serta merupakan inti dalam kegiatan belajar mengajar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa active learning atau pembelajaran aktif merupakan suatu model pembelajaran yang membuat siswa menjadi aktif. Siswa diajak menyelesaikan masalah dengan menggunakan pengetahuan yang mereka miliki dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari.

Penggunaan model active learning akan lebih meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa era digital ini jika diiringi dengan media pembelajaran yang tepat. Hal ini sejalan dengan pandangan Hadi dalam penelitiannya bahwa pendidikan harus mampu mengikuti kemajuan teknologi seiring berjalannya waktu agar tidak tertinggal oleh kemajuan zaman (Ahmad Rohani, 2020: 61-62).

Menurut Yusni dan koleganya, media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang digunakan guru untuk membantu siswa belajar. Mereka juga dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang membantu guru memahami siswa. Ini adalah pesan yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar dan hal-hal yang berkaitan dengan proses tersebut. Guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan media pembelajaran, yang memungkinkan mereka untuk menggunakan berbagai model pembelajaran yang menarik. Guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk membantu menjelaskan atau menyampaikan pelajaran dan membantu siswa memahami apa yang diajarkan oleh guru. Namun, guru harus memilih media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab adalah aplikasi wordwall. Wordwall adalah aplikasi pembelajaran berbasis permainan digital yang memungkinkan guru menggunakan suara dan gambar bergerak untuk mengajar. Wordwall dapat memudahkan pendidik untuk berkreasi

dalam memberikan evaluasi materi kepada siswa (Nisa dan Susanto, 2022: 140). Wordwall merupakan salah satu aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran yang dimaksudkan untuk menjadi sumber pembelajaran, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Ini memungkinkan siswa melihat skor mereka setelah mereka belajar dan mengikuti kuis yang ada di dalam permainan tersebut.

Penelitian ini yang pertama sejalan dengan Putri, 2020 yang berjudul Efektifitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (*Online*) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN Kota Tangerang Selatan, yang menjelaskan bahwa dengan menggunakan media *wordwall* secara *online* efektif dengan ketuntasan peserta didik pada ulangan matematika pada pertemuan pertama dengan rata-rata 76,4%, pada pertemuan kedua naik menjadi sebesar 82,1%, dan pada pertemuan ketiga nilai rata-rata siswa sebesar 87,5%.

Penelitian yang kedua sejalan dengan Nafi'ah, Tahun 2021 yang berjudul Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Tajwid Melalui Model *Card Sort* Berbasis *Wordwall* Siswa Kelas IV MI Plus Bunga Bangsa tahun ajaran 2020/2021, yang menjelaskan penerapan model card sort berbasis *wordwall* pada muatan lokal tajwid mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara bertahap. Pada siklus I, siswa yang mendapat kategori tuntas sebesar 70,38% atau sebanyak 19 siswa dan pada siklus II meningkat lebih baik menjadi sebesar 92,59 % atau sebanyak 25 siswa.

Penelitian yang ke tiga sejalan dengan penelitian Nurhamida & Putri, (2020) yang berjudul Efektifitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (*Online*) Muatan PKN Pada Materi Hak Dan Kewajiban Terhadap Tumbuhan Kelas 4 Di SDN Gunung Tuleh Pasaman Barat Sumatera Barat, yang menjelaskan hasil aktivitas penutup pendidikan muatan PKN materi hak dan kewajiban terhadap tumbuhan pada penggunaanya media wordwalldi aktivitas penutup telah afektif, dari 20 orang peserta didik di peroleh hasil 15 orang mendapatkan nilai tuntas, 5 orang untuk nilai tidak tuntas pada ulangan I dan 17 orang mendapatkan nilai tuntas dan 3 orang yang belum tuntas untuk ulangan II. Dalam penggunaan media *Wordwall* dapat di lihat hasil prestasi belajar peserta

didik sudah berjalan efektif dengan ketuntasan peserta didik pada ulangan pertama sebesar 70 % dan hasil ulangan kedua sebesar 85 % dari hasil tersebut mengalami peningkatan 15 %.

Berdasarkan analisis kebutuhan belajar siswa yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran Bahasa Arab perlu adanya pengembangan model dan media pembelajaran agar kebutuhan belajar siswa terpenuhi. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran aktif atau active learning berbasis media wordwall. Keunikannya adalah media berbasis wordwall ini sangat mudah diakses oleh peserta didik, dan peserta didik akan disajikan tampilan-tampilan soal secara menarik dan variative, tentunya hal ini membuat peserta didik merasa tertarik dan tertantang untuk menjawab soal-soal yang tersedia. Adapun subjek pada penelitian ini adalah siswi kelas V Pondok Pesantren Salafiyah Ula Imam Syafi'i Batam. Penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab siswa.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (Research and Development). Research and Development adalah ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk mendapatkan hasil produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi pada peserta didik, maka digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan.

Prosedur penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi) (Zahra, dkk. 2024). Tahapan dari model ADDIE diimplementasikan sebagai berikut:

Analysis (analisis)

Dalam tahapan ini, kegiatan utamanya adalah menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik. Beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kinerja

Pada tahapan analisis kinerja, mulai dimunculkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran

2. Analisis siswa

Analisis siswa adalah proses menelaah karakteristik siswa berdasarkan pengetahuan, keterampilan, dan perkembangannya. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa yang beragam. Hasil analisis siswa yang berkenaan dengan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dapat dijadikan gambaran dalam mengembangkan media pembelajaran. Beberapa poin yang perlu didapatkan dalam tahapan ini di antaranya adalah karakteristik siswa berkenaan dengan pembelajaran, pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki siswa berkenaan dengan pembelajaran, kemampuan berpikir atau kompetensi yang perlu dimiliki siswa dalam pembelajaran, dan bentuk pengembangan media pembelajaran yang diperlukan siswa agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan kompetensi yang dimiliki.

3. Analisis fakta, konsep, serta prinsip dan prosedur materi pembelajaran

Analisis ini merupakan bentuk identifikasi terhadap materi agar relevan dengan pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, analisis dilakukan dengan metode studi pustaka. Tujuan dari analisis fakta, konsep, serta prinsip dan prosedur materi pembelajaran adalah untuk mengidentifikasi bagian-bagian utama materi yang akan diajarkan dan disusun secara sistematis. Analisis ini dapat dijadikan dasar untuk menyusun rumusan tujuan pembelajaran.

4. Analisis tujuan pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa. Pada tahap ini, ada beberapa poin yang perlu didapatkan, di antaranya adalah tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, tahapan ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran.

Design (Desain)

Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan media pembelajaran. Di antaranya meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut:

1. Penyusunan media pembelajaran dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran berdasarkan fakta, konsep, prinsip dan prosedur, alokasi waktu pembelajaran, indikator, dan instrumen penilaian siswa
2. Merancang skenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran.
3. Pemilihan kompetensi media pembelajaran.
4. Perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran.
5. Merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran.

Development (pengembangan)

Pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah media pembelajaran. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi media pembelajaran. Dalam tahap desain telah disusun kerangka konseptual pengembangan media pembelajaran. Dalam tahap pengembangan, kerangka konseptual tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan media pembelajaran yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Dalam melakukan langkah pengembangan media pembelajaran, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai, di antaranya adalah memproduksi atau merevisi media pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Selain itu, tujuan yang perlu dicapai yaitu memilih media pembelajaran terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1. Implementation (Implementasi)

Tahapan ini merupakan tahapan mengimplementasikan rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas. Selama implementasi, rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi bahan ajar yang telah dikembangkan disampaikan sesuai dengan pembelajaran. Setelah diterapkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran, kemudian dilakukan evaluasi

awal untuk memberikan umpan balik pada penerapan pengembangan media pembelajaran berikutnya. Tujuan utama dalam langkah implementasi antara lain adalah membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran, dan memastikan bahwa pada akhir pembelajaran, kemampuan siswa meningkat.

2. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan media pembelajaran. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan). Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik terhadap pengembangan media pembelajaran. Kemudian revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh tujuan pengembangan media pembelajaran. Evaluasi terhadap pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk mengetahui sikap siswa terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan, untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam kegiatan pembelajaran, dan untuk mengetahui keuntungan yang dirasakan oleh sekolah akibat adanya peningkatan kompetensi siswa melalui kegiatan pengembangan media pembelajaran (Cahyadi, 2019: 67).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis kebutuhan di Pondok Pesantren Salafiyah Ula Imam Syafi'i Batam, peneliti mengembangkan media ajar berbasis aplikasi wordwall pada materi *المدرسة في* sebagai media pembelajaran Bahasa Arab di kelas V.

Peneliti memilih media pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall dikarenakan media ini terdapat banyak fitur yang menarik sehingga dapat menarik pemahaman peserta didik dan dapat memudahkan guru dalam melakukan evaluasi

kepada peserta didik. Media wordwall ini kami kembangkan di Pondok Pesantren Salafiyah Ula Imam Syafi'i Batam sesuai dengan perkembangan pemahaman peserta didik. Banyak jenis permainan yang ada di media wordwall ini, termasuk *match up, quiz, speaking cards, spin the wheel, flash cards, anagram, group short, complete the sentence, find the match* (mencari kecocokan), *unjumble, open the box, matching pairs, labelled diagram, wordsearch, spell the word, gameshow quiz, crossword, dan flip tiles*. Peneliti memilih permainan quiz karena dapat meningkatkan keaktifan siswa. Pembahasan ini membahas beberapa hasil penelitian, termasuk :

1. Desain media wordwall.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Bahasa Arab dapat dibuat dengan baik dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Kualifikasi media wordwall.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media wordwall dalam pembelajaran bahasa Arab yang berisi materi tentang *المدرسة في* sudah disesuaikan sehingga dapat digunakan saat belajar.

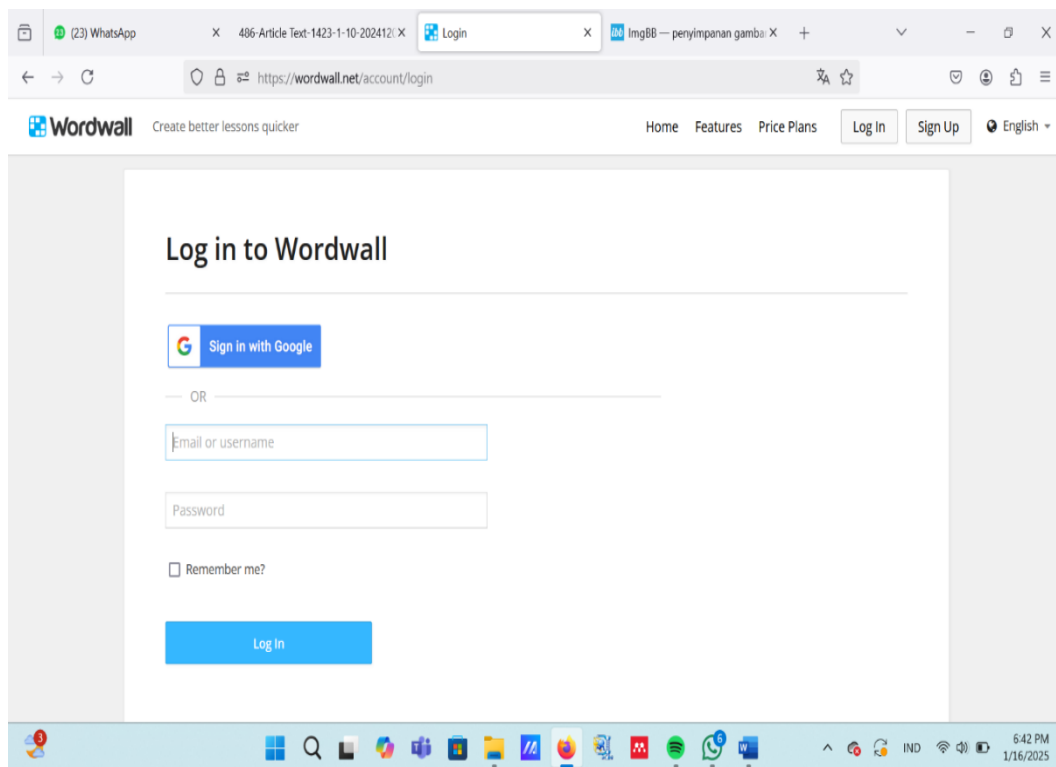
3. Keberhasilan media wordwall.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media wordwall untuk pembelajaran bahasa Arab pada materi *المدرسة في* dapat dirancang dengan baik dan dapat digunakan dalam pembelajaran di Pondok Pesantren Salafiyah Ula Imam Syafi'i Batam. Media wordwall ini memiliki kemampuan untuk meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa di Pondok Pesantren Salafiyah Ula Imam Syafi'i Batam

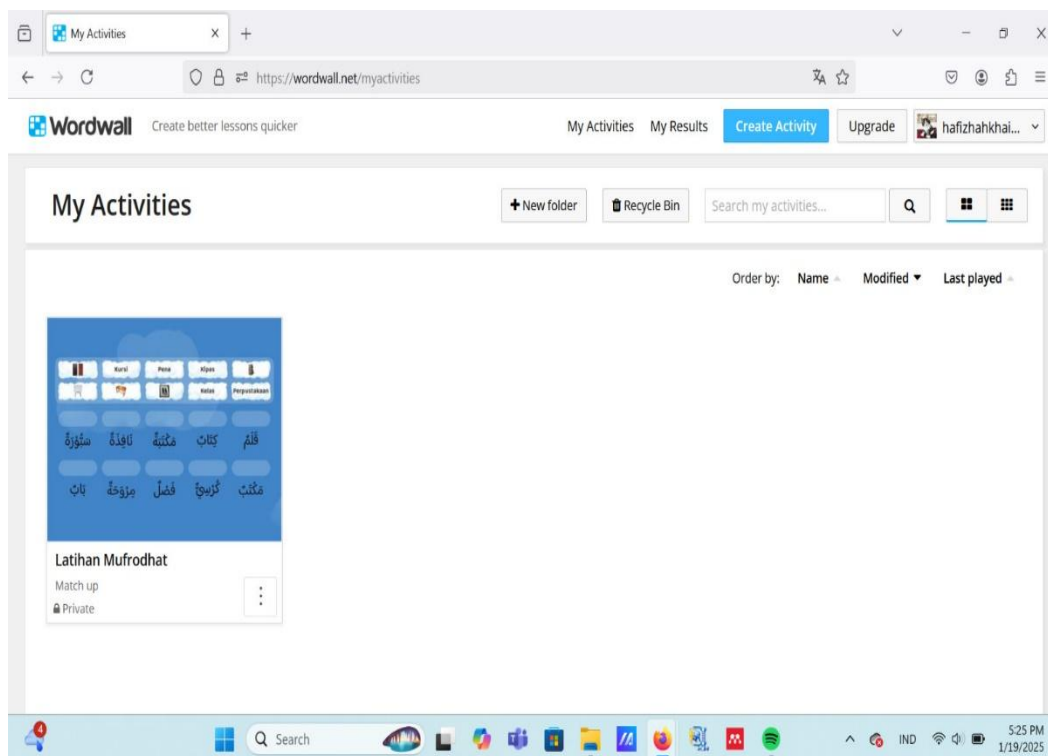
Proses pembuatan media ajar wordwall adalah sebagai berikut:

1. Sebelum menggunakan aplikasi, langkah awal yang harus dilakukan yaitu login di <https://wordwall.net/account/login>.

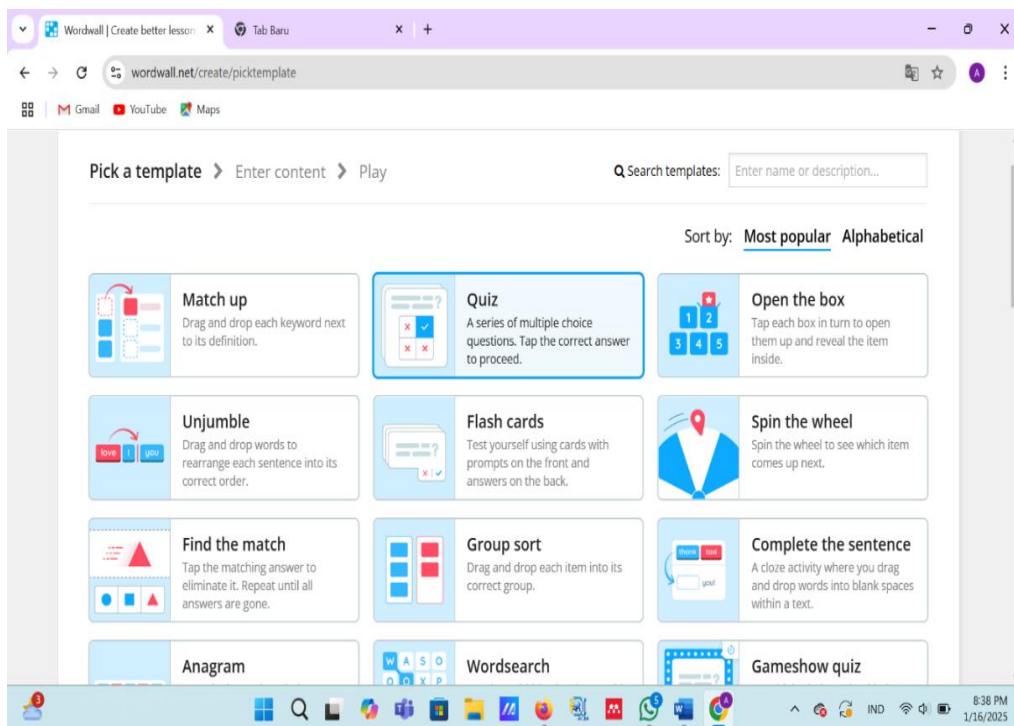
Pengembangan Model Pembelajaran Active Learning Dengan Media Worwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa



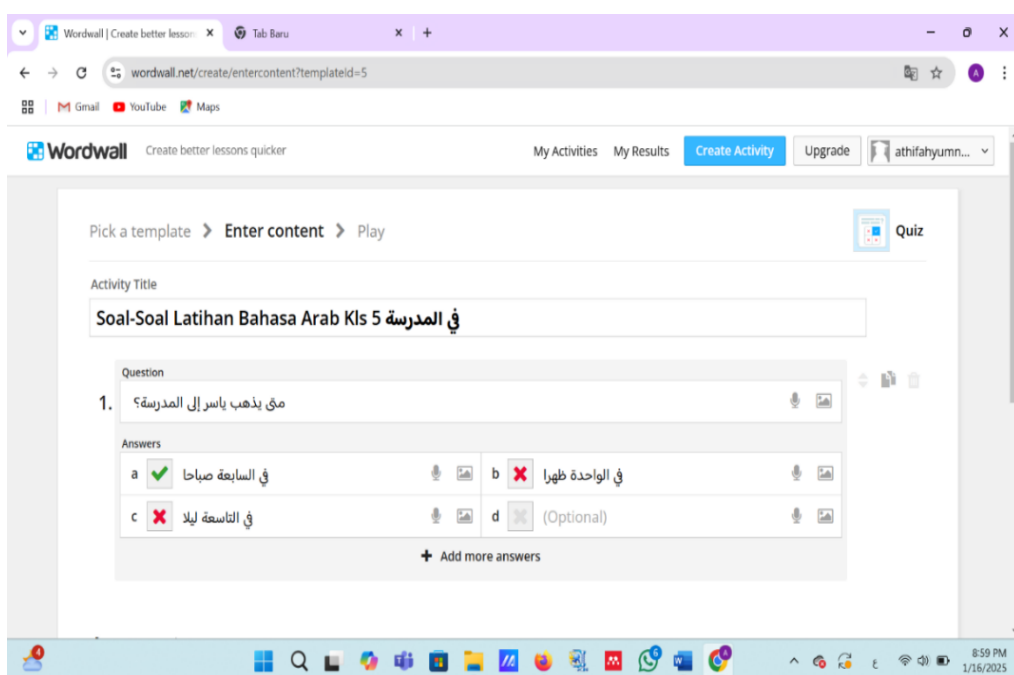
2. Setelah login lalu pilih menu *create activity*.



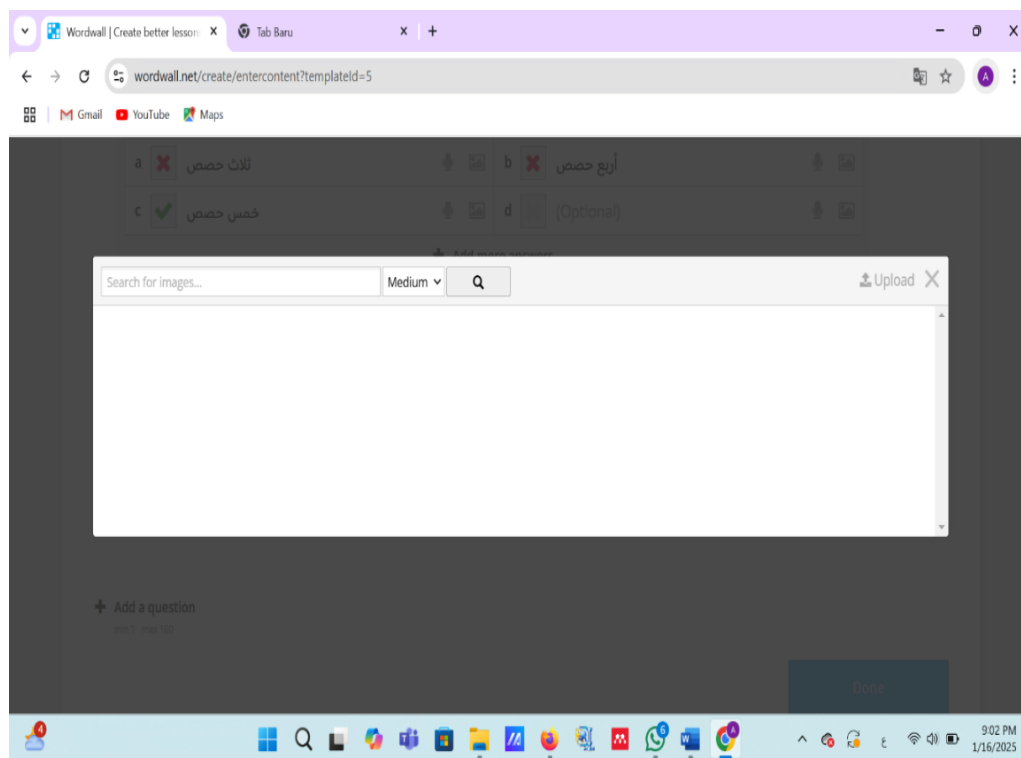
- Setelah itu pilih salah satu template yang ada di menu. Disini peneliti memilih desain *template quiz*..



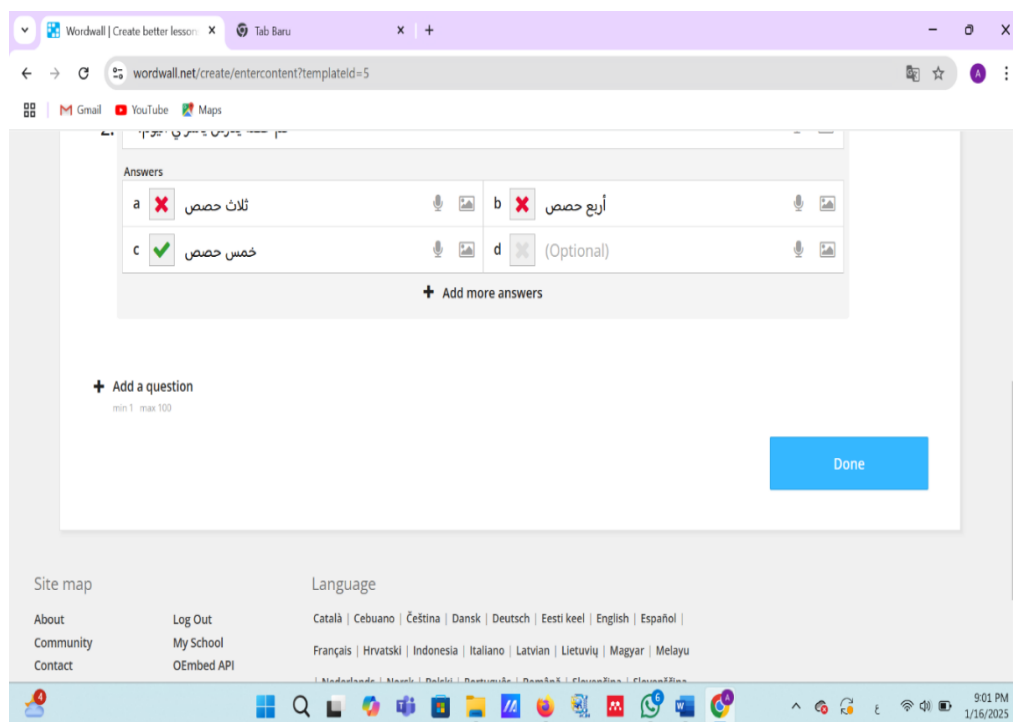
- Isi judul pada kolom deskripsi yang sudah disediakan, dan buatlah soal beserta jawabannya.



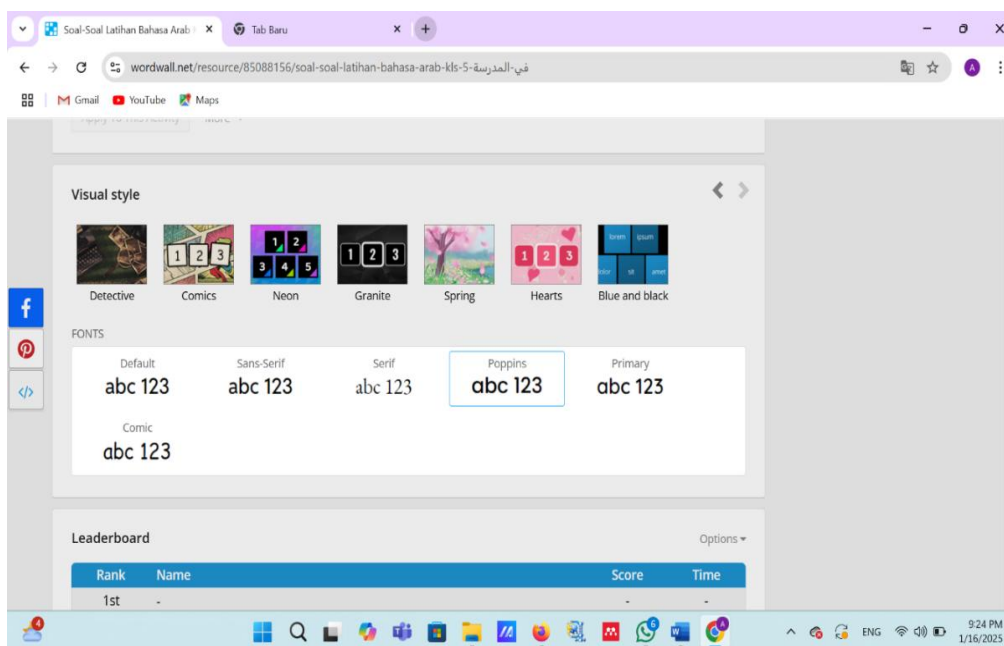
5. Jika ingin menambahkan gambar pada setiap soal pilih fitur gambar pada bagian samping soal setelah itu upload gambar yang diinginkan.



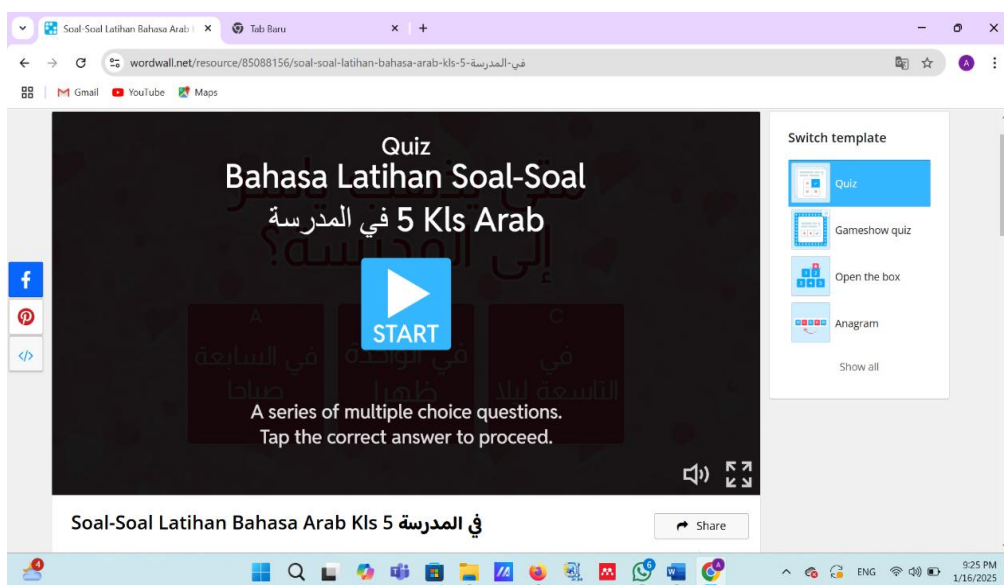
6. Pilih menu “Done” setelah semuanya terisi



7. Pilihlah style yang diinginkan dan dibuat semenarik mungkin.



8. Setelah itu media wordwall sudah siap untuk digunakan.

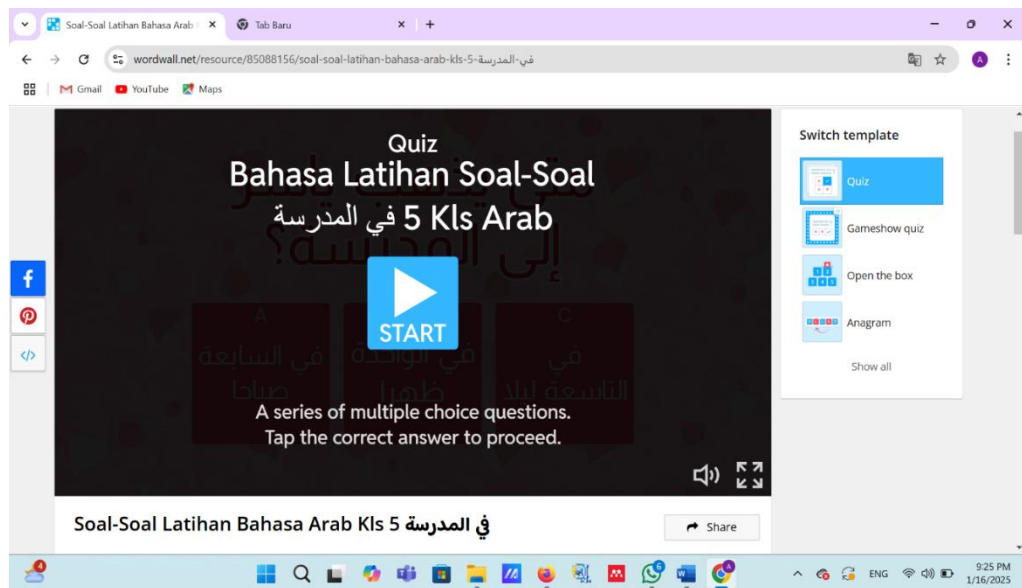


Berikut adalah salah satu contoh hasil dari pembuatan media ajar wordwall untuk materi في المدرسة pada pembelajaran Bahasa Arab kelas V. Proses penggunaan media ajar berbasis wordwall ini adalah sebagai berikut:

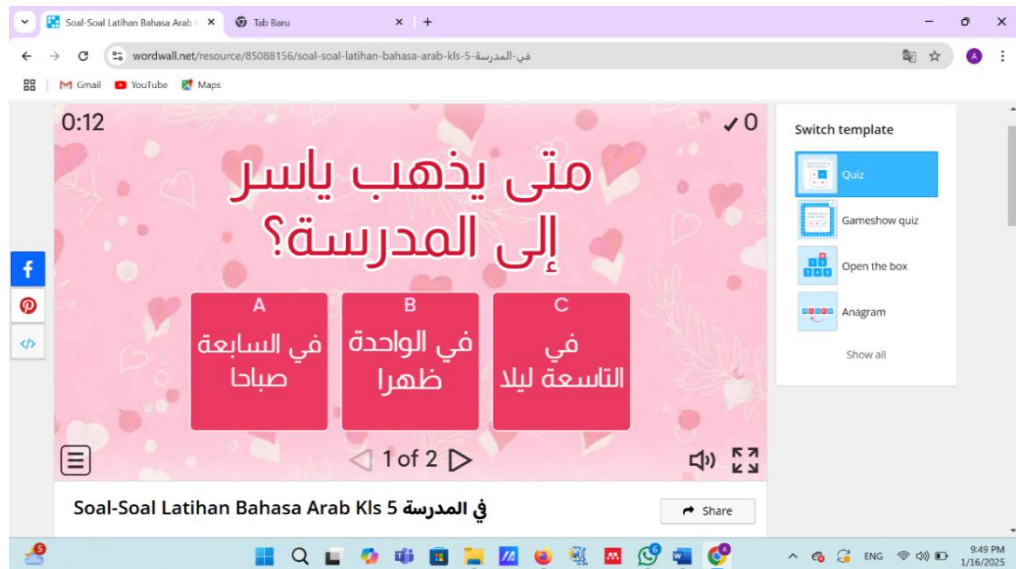
1. Guru dapat mengakses link yang sudah peneliti sediakan

<https://wordwall.net/play/84561/418/355>

2. Setelah itu klik *start* untuk memulainya.



3. Guru dapat memulai pembelajaran dengan membagikan layar media pembelajaran yang sudah disiapkan dan meminta siswa untuk menjawab pertanyaan pada soal tersebut.



Adapun Langkah-langkah pembelajaran Bahasa Arab di kelas V Pondok Pesantren Salafiyah Ula menggunakan aplikasi wordwall adalah sebagai berikut:

1. Guru memberi penjelasan mengenai topik pembelajaran (في المدرسة) kepada para siswa

2. Para siswa diberi waktu untuk memahami materi yang telah diberikan dan bertanya mengenai hal-hal yang kurang dipahami
3. Selanjutnya, seluruh siswa diberikan evaluasi untuk menguji kemampuan mereka dalam memahami materi yang telah diberikan. Namun pada topik في المدرسة, peneliti melakukan evaluasi dengan mengembangkan media evaluasi berbasis aplikasi wordwall
4. Dengan menggunakan media evaluasi berbasis aplikasi wordwall, para siswa terlihat sangat aktif dan antusias menjawab soal-soal yang telah disusun oleh peneliti.



5. Soal-soal yang diberikan terbagi menjadi tiga tingkatan, yaitu mudah, sedang, dan sulit. Berikut adalah contoh soal-soal tersebut:
 - a. Mudah



Soal di atas termasuk kategori soal mudah karena jawaban dari soal tersebut sudah ada di dalam teks yang telah dipelajari sebelumnya sehingga tidak memerlukan pemahaman yang mendalam untuk menjawab soal tersebut.

b. Sedang



Soal di atas termasuk kategori soal sedang karena untuk menjawab soal tersebut diperlukan pemahaman tentang kaidah penulisan kata setelah kata tanya كم

c. Sulit



Soal di atas termasuk kategori soal sulit karena untuk menjawab soal tersebut diperlukan ketelitian dan pemahaman tentang kaidah 'adad dan ma'dud yang cukup kompleks.

Setelah pembelajaran selesai, peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Arab dan salah satu siswa tentang efektivitas pembelajaran Bahasa Arab menggunakan model active learning berbasis media wordwall.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru senang dengan penggunaan aplikasi wordwall sebagai media evaluasi karena memudahkannya dalam merekap nilai siswa. Selain itu, pengembangan evaluasi berbasis media ini juga membuat para siswa aktif dan antusias dalam menjawab soal-soal. Adapun menurut siswa, penggunaan media wordwall ini dapat membuat mereka lebih tertarik untuk menjawab soal-soal karena dikemas dalam visual yang menarik. Hal itu membuat mereka tidak merasa bosan dan jenuh dalam belajar karena sensasi yang dirasakan saat mengerjakan soal-soal tersebut seperti sedang bermain.

Adapun nilai evaluasi siswa sebelum dan setelah penggunaan media wordwall adalah sebagai berikut:

1. Sebelum penggunaan media wordwall

Presentase pencapaian	Kategori hasil belajar Bahasa Arab dengan topik في المدرسة	Jumlah siswa
90-100	Sangat tinggi	19
80-89	Tinggi	6
65-79	Sedang	1
40-64	Rendah	0
0-39	Sangat rendah	0
Jumlah : 2.396		
Rata-rata : 92,15		

2. Setelah penggunaan media wordwall

Presentase pencapaian	Kategori hasil belajar Bahasa Arab dengan topik في المدرسة	Jumlah siswa
90-100	Sangat tinggi	22
80-89	Tinggi	4
65-79	Sedang	0
40-64	Rendah	0
0-39	Sangat rendah	0
Jumlah : 2.500		
Rata-rata : 96,15		

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V Pondok Pesantren Salafiyah Ula Imam Syafi'i Batam meningkat sebanyak 4,34% setelah menggunakan media wordwall. Berikut adalah perhitungan persentase peningkatannya:

Persentase peningkatan = $\text{rata-rata akhir} - \text{rata-rata awal} \times 100 : \text{rata-rata awal}$

Persentase peningkatan = $96,15 - 92,15 \times 100 : 92,15$

Persentase peningkatan = $4,00 \times 100 : 92,15$

Persentase peningkatan = 4,34

Dengan demikian berdasarkan pembahasan diatas peneliti menemukan sebuah Solusi dalam meningkatkan keaktifan siswa dengan menggunakan model pembelajaran active learning berbasis media digital wordwall. Di samping media ini sangat menggambarkan kedinamisan perkembangan teknologi dalam pembelajaran, namun yang lebih penting media wordwall dengan model pembelajaran active learning menyajikan berbagai tampilan variative yang memunculkan rasa ketertarikan siswa terhadap mata Pelajaran Bahasa Arab.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Active Learning* dengan berbasis media wordwall yang diikuti oleh siswa pada mata pelajaran bahasa Arab. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V Pondok Pesantren Salafiyah Ula Imam Syafi'i Batam meningkat sebanyak 4,34% setelah menggunakan media wordwall, dari nilai awal rata-rata 92,15% meningkat menjadi 96,15%

Hal ini menunjukkan bahwa jika media ini digunakan dengan benar oleh guru, maka akan mendapatkan hasil yang baik. Wordwall digunakan sebagai alat untuk membuat lingkungan belajar yang efektif sehingga siswa menjadi lebih aktif, kemudian dapat membantu menyampaikan materi في المدرسة dengan cara yang menarik dan interaktif. Media ini juga dapat membantu siswa memahami konsep في المدرسة dengan berbagai aktivitas permainan yang disediakan. Faktor tambahan yang mempengaruhi tingkat pembelajaran siswa yang berkembang setelah menggunakan media wordwall adalah sifat interaktif yang dimiliki olehnya.

REFERENSI

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model.
- Echols, J. M., & Shadily, H. (2002). Kamus Inggris Indonesia (9th ed.). Jakarta: Gramedia.
- Fatika, C. S. (2023). Penerapan metode Student Active Learning (SAL) berbantuan media PPT tema 6 energi dan perubahannya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III MI Al-Fitrah Oesapa Kupang. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 1(3). <https://doi.org/10.51494/mpf.v1i3.1134>
- Gay, L. R. (1991). *Educational evaluation and measurement: Competencies for analysis and application*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Hadi, S., & Pasha. (2024). Analisis penggunaan media interaktif Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(2). 466-473. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1570>
- Hartati, R. F. (2023). Penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD: Literatur review. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(4). <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10206>
- Maulid, A. A. (2024). Pengaruh metode pembelajaran active learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak (Penelitian di kelas viii MTs Ponpes Cipari, Garut). *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1). <https://doi.org/10.52434/jpai.v3i1.3737>
- Nafiah, A. D. (2024). Tinjauan metode active learning dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(4), 187–198. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v2i4.363>
- Nisa, & Susanto. (2022). Pengaruh penggunaan game edukasi berbasis Wordwall dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 7(1). <http://dx.doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Rohani, A. (2010). *Pengelolaan pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rustamana, A., Sahl, K. H., Ardianti, D., & Solihin, A. H. S. (2024). Penelitian dan pengembangan (Research & development) dalam pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan research and development*. Bandung: Alfabeta.

Zahra, A., Yusuf, Y. A., Anggraini, N. C., & Amelia, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Wordwall untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPA sub tema ekosistem pada siswa kelas 5 di SDN 19 Muara Telang. *ALACRITY: Journal of Education*, 4(3). 449-459. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i3.486>

Zaini, H. (2024). *Strategi pembelajaran aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.