

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA WORDWALL DALAM
PEMBELAJARAN KOSAKATA PADA SISWA
KELAS X MAN 1 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Diajukan Oleh:

HUSNUL HATIMAH

NIM. 200105008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB (PBA)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN
KABUPATEN SINJAI
TAHUN 2024**



**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA WORDWALL DALAM
PEMBELAJARAN KOSAKATA PADA SISWA
KELAS X MAN 1 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Diajukan Oleh:

HUSNUL HATIMAH

NIM. 200105008

Pembimbing:

1. Dr. Amran AR., M.Pd.I.
2. Laeli Qadrianti, S.Pd., M.Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB (PBA)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN
KABUPATEN SINJAI
TAHUN 2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Husnul Hatimah

NIM : 200105008

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari Skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 19 Desember 2023

Yang membuat pernyataan,

Husnul Hatimah

NIM: 200105008

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul Efektivitas Penggunaan Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa Kelas X MAN 1 Sinjai, yang ditulis oleh Husnul Hatimah Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 200105008, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai, yang dimunaqasyahkan pada hari Rabu tanggal 24 Juli 2024 M bertepatan dengan 18 Muharram 1446 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dewan Penguji	
Dr. Suriati, M.Sos.I.	Ketua (.....)
Dr. Jamaluddin, M.Pd.I.	Sekretaris (.....)
Dr. Takdir, M.Pd.I.	Penguji I (.....)
Al Amin, S.Pd.I., M.Pd.I.	Penguji II (.....)
Dr. Amran AR., M.Pd.I.	Pembimbing I (.....)
Laeli Qadrianti, S.Pd., M.Pd.	Pembimbing II (.....)

Mengetahui:
Dekan, FIK UIAD,
Dr. Takdir, M.Pd.I.
NIM 213495

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ
وَالْمُرْسَلِينَ يَدْنَاهُ حَمْدٌ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ.

Segala puji bagi Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan Proposal Skripsi dengan judul “Efektivitas penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran kosakata bahasa arab pada siswa kelas X MAN 1 sinjai pada siswa kelas X MAN 1 Sinjai” ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi serta memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai. Shalawat dan salam semoga terlimpah atas Nabi dan Rasul yang paling mulia, yang terpercaya atas seluruh makhluk, Muhammad Saw.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Amran AR., M.Pd.I. selaku pembimbing I dan Laeli Qadrianti, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II tercinta yang dimana dengan pembinaan dan berkah doa tulusnya, penulis mendapatkan banyak kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat waktu.

Melalui kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan arahan dan dukungan di masa penyelesaian studi. Dengan cara ini penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada:

1. Ungkapan terima kasih serta penghargaan spesial penulis haturkan dengan penuh kerendahan hati dan rasa hormat kepada kedua orang tua tercinta, bapak Arjon Jaya dan ibu Suriani atas segala bentuk pengorbanannya yang tak akan pernah penulis lupakan atas jasa-jasa mulia mereka. Serta doa restu, nasehat, petunjuk, dan cinta kasihnya dalam mengiringi langkah penulis.
2. Dr. Suriati, M.Sos.I., selaku Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai.
3. Wakil Rektor I, Wakil Rektor II dan Wakil Rektor III selaku unsur pimpinan Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;

4. Dr. Takdir, M.Pd.I., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan, Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai.
5. Dr. Amran AR., M.Pd.I. selaku Pembimbing I dan Laeli Qadrianti, S.Pd., M.Pd. Selaku pembimbing II.
6. Dr. Amran AR., M.Pd.I. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab.
7. Dr. A. Taufiq Nur, M.Pd.I. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Arab.
8. Seluruh Dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai.
9. Seluruh pegawai dan jajaran Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai yang telah membantu kelancaran akademik.
10. Kepala dan staf Perpustakaan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai.
11. Kepala madrasah, guru-guru serta para siswa di MAN 1 Sinjai, yang telah membantu kelancaran selama penelitian.
12. Sahabat seperjuangan, mahasiswa PBA Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai.
13. Teman-teman penghuni ASPURI, MABES dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis selesai studi.

Dengan doa yang tulus, semoga segala kebaikan yang diberikan oleh berbagai pihak mendapatkan pahala yang berlipat ganda dari Allah Swt. Penulis juga berharap agar karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi semua pembacanya. Aamiin.

Sinjai, 28 Desember 2023

Penulis

Husnul Hatimah

Nim: 200105008

ABSTRAK

Husnul Hatimah. Efektivitas Penggunaan Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Kosakata pada Siswa Kelas X MAN 1 Sinjai. Skripsi. Sinjai: Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Kosakata pada Siswa Kelas X MAN 1 Sinjai. Subjek dari penelitian ini adalah guru dan siswa kelas X.

Adapun jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan desain *pra-eksperimental* menggunakan *one-group Pretest-Posttest design* dan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X MAN 1 Sinjai. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *non probability sampling* dengan metode *sampling purposive*. Data yang dikumpulkan dari hasil tes terhadap 27 responden kemudian dianalisis menggunakan SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *wordwall* efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab pada siswa kelas XA MAN 1 Sinjai. Hal ini dianggap efektif karena memenuhi indikator efektivitas yang meliputi pengelolaan pelaksanaan pembelajaran, proses komunikatif, respon peserta didik, aktivitas belajar, dan hasil belajar. Efektivitas media *Wordwall* juga dibuktikan melalui uji statistik dengan uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0.05 atau $0.000 < 0.05$. Berdasarkan kaidah pengujian nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0.05, H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Ini menunjukkan bahwa media *Wordwall* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab bagi siswa kelas X di MAN 1 Sinjai.

Kata Kunci: Efektivitas, Media *Wordwall*, Pembelajaran Kosakata.

ABSTRACT

Husnul Hatimah. Effectiveness of Using Wordwall Media in Vocabulary Learning for Class X Students at MAN 1 Sinjai. Thesis. Sinjai: Arabic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Islamic University of Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai, 2024.

This research aims to determine the effectiveness of using Wordwall media in vocabulary learning for Class X students at MAN 1 Sinjai. The subjects of this research were teachers and students of class X.

The type of this research is experimental research with a pre-experimental design using a one-group Pretest-Posttest design and a quantitative approach. The population of this research was class X students at MAN 1 Sinjai. The sampling technique used was non-probability sampling with a purposive sampling method. Data collected from test results on 27 respondents was then analyzed using SPSS.

The results of the research show that wordwall media is effectively used in learning Arabic vocabulary for students in class XA MAN 1 Sinjai. This is considered effective because it meets effectiveness indicators which include managing learning implementation, communicative processes, student responses, learning activities and learning outcomes. The effectiveness of Wordwall media was also proven through statistical tests using the paired sample t-test which showed a significance value (2-tailed) of 0.05 or $0.000 < 0.05$. Based on the significance test rule (2-tailed) of 0.05, H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, it can be concluded that H_a is accepted and H_0 is rejected. This shows that Wordwall media is effective in learning Arabic vocabulary for class X students at MAN 1 Sinjai.

Keywords: Effectiveness, Wordwall Media, Vocabulary Learning

مستخلص البحث

حسن الخاققة. فعالية استخدام وسائط *Wordwall* في تعلم المفردات لطلاب الصف العاشر في مدرسة العالية ١ سنجائي الحكومية. البحث .سنجائي: قسم التعليم اللغة العربية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة أحمد دحلان الإسلامية سنجائي، ٢٠٢٤.

يهدف هذا البحث إلى تحديد فعالية استخدام وسائط *Wordwall* في تعلم المفردات لطلاب الصف العاشر في مدرسة العالية ١ سنجائي الحكومية. كان موضوع هذا البحث معلمين وطلاب الصف العاشر. نوع هذا البحث هو بحث تجريبي بتصميم تجريبي أولي باستخدام تصميم اختبار أولي وبعدي لمجموعة واحدة ونهج كمي. كان مجتمع هذا البحث طلاب الصف العاشر في مدرسة العالية ١ سنجائي الحكومية. كانت تقنية العينة المستخدمة هي العينة غير الاحتمالية مع طريقة العينة القصدية. ثم تم تحليل البيانات التي تم جمعها من نتائج الاختبار على ٢٧ مستجيبًا باستخدام برنامج SPSS.

أظهرت نتائج البحث أن وسائط *Wordwall* تستخدم بشكل فعال في تعلم مفردات اللغة العربية لطلاب الصف العاشر في مدرسة العالية ١ سنجائي الحكومية. ويعتبر هذا فعالاً لأنه يلبي مؤشرات الفعالية التي تشمل إدارة تنفيذ التعلم والعمليات الاتصالية واستجابات الطلاب وأنشطة التعلم ونتائج التعلم. كما تم إثبات فعالية وسائط *Wordwall* من خلال الاختبارات الإحصائية باستخدام اختبار ت للعينة المقترنة والذي أظهر قيمة دلالة (ذات ذيلين) $0.005 < 0.000$ أو $0.000 < 0.005$ بناءً على قاعدة اختبار الدلالة (ذات ذيلين) 0.005 ، يتم رفض H_0 ويتم قبول H_a . وبالتالي، يمكن استنتاج أن H_a مقبولة ويتم رفض H_0 . وهذا يوضح أن وسائط *Wordwall* فعالة في تعلم مفردات اللغة العربية لطلاب الصف العاشر في مدرسة العالية ١ سنجائي الحكومية.

الكلمات الأساسية: الفعالية، وسائط *Wordwall*، تعلم المفردات

DAFTAR ISI

SAMPUL.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Kajian Pustaka	11
B. Hasil Penelitian Relavan	28
C. Hipotesis	31
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	35
B. Definisi Variabel	36
C. Tempat dan Waktu Penelitian	37
D. Populasi dan Sampel	37
E. Teknik Pengumpulan Data	39
F. Instrumen Penelitian	40
G. Validasi Instrumen	42
H. Teknik Analisis Data	43

BAB IV HASIL PENELITIAN.....	43
A. Hasil Penelitian.....	43
B. Pembahasan Penelitian.....	53
BAB V PENUTUP.....	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Standar Ukuran Efektivitas Sesuai Acuan Litbang Depdagri.....	13
Tabel 2.2 Hasil Penelitian Relevan	31
Tabel 3.1 Deskripsi Kelas X MAN 1 Sinjai.....	38
Tabel 4.1 Daftar Nama-nama Responden	45
Tabel 4.2 Data Hasil <i>Pretest</i>	46
Tabel 4.3 Data Hasil <i>Posttest</i>	48
Tabel 4.4 Hasil Hitung Uji Validitas soal <i>Pretest</i> Menggunakan <i>Product Moment</i>	49
Tabel 4.5 Hasil Hitung Uji Validitas <i>Posttest</i> Menggunakan <i>Product Moment</i>	49
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas <i>pretest</i>	52
Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas <i>posttest</i>	52
Table 4.8 Hasil Perhitungan Uji Normalitas	53
Table 4.9 Hasil pengujian hipotesis data hasil <i>pretest posttest</i> siswa	53
Table 4.10 <i>Descriptive Statistics</i>	54
Tabel 4. 11 Persentase <i>N-Gain</i> dan Tafsirannya.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fitur-fitur <i>Wordwall</i>	17
Gambar 2.2 Tampilan Pilihan <i>Log In</i>	21
Gambar 2.3 Menu <i>Log In</i>	21
Gambar 2.4 Tampilan Menu	21
Gambar 2.5 Tampilan <i>Activities</i> soal yang telah dibuat.....	22
Gambar 2.6 Tampilan <i>Activities</i> soal yang telah dibuat.....	22
Gambar 2.7 Tampilan Pilihan <i>Share</i>	22
Gambar 2.8 Tampilan Pilihan Publish	23
Gambar 2.9 Tampilan Link Yang Akan <i>dishare</i>	23
Gambar 2.10 Tampilan Awal Soal.....	24
Gambar 2.11 Tampilan Soal Pertama	24
Gambar 2.12 Tampilan Setelah Menyelesaikan Semua Soal.....	25
Gambar 2.13 Tampilan Penulisan Nama Siswa	25
Gambar 2.14 Tampilan Hasil Pengerjaan Soal Siswa dari Urutan Tertinggi dan Tercepat	26
Gambar 3.1 <i>One-group Pretest-posttest design</i>	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Modul Ajar Bahasa Arab	66
Lampiran 2.1 Soal <i>Pretest</i>	73
Lampiran 2.2 Soal <i>Posttest</i>	74
Lampiran 2.3 Lembar Observasi	75
Lampiran 3.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	76
Lampiran 4.1 Hasil <i>Pretest</i>	81
Lampiran 4.2 Hasil <i>Posttest</i>	82
Lampiran 4.3 Hasil Observasi	83
Lampiran 5.1 Distribusi Nilai R _{tabel} Signifikansi 5% Dan 1 %	86
Lampiran 6.1 Hasil Uji Validitas Soal <i>Pretest</i>	89
Lampiran 6.2 Hasil Uji Validitas Soal <i>Posttest</i>	90
Lampiran 7.1 Hasil Uji Reliabilitas <i>Pretest</i>	92
Lampiran 7.2 Hasil Uji Reliabilitas <i>Posttest</i>	93
Lampiran 8.1 Hasil Uji Normalitas	95
Lampiran 8.2 Hasil Uji Hipotesis	96
Lampiran 9.1 Dokumentasi Kegiatan	99
Lampiran 10.1 Sk Pembimbing penelitian	104
Lampiran 10.2 Surat Permohonan Izin Penelitian	106
Lampiran 10.3 Surat Keterangan Telah Meneliti	107
Lampiran 10.4 <i>Schedule</i> Penelitian	108
Lampiran 11 Hasil Kerja Pretest Dan Posttest Siswa	109
Biodata Penulis	112

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Efektivitas adalah ukuran keberhasilan dalam mencapai sasaran organisasi. Dalam konteks Lembaga pendidikan, efektivitas mencakup aspek-aspek seperti pengelolaan dan kepemimpinan, institusi, tenaga pengajar, staf administrasi, serta personal lainnya, siswa, kurikulum, fasilitas, manajemen kelas, keterlibatan sekolah dengan Masyarakat, serta pengelolaan bidang-bidang khusus lainnya. Hasil yang diukur dari efektivitas ini mengindikasikan pencapaian yang diinginkan dan seberapa besar kesesuaian antara hasil yang dicapai dengan sasaran yang diinginkan (Rosdiana & Uwes, 2017). Efektivitas adalah kemampuan untuk mencapai hasil yang diinginkan atau menghasilkan output yang sesuai harapan. Sesuatu dianggap efektif jika dapat memberikan kesan yang kuat dan jelas sesuai dengan ekspektasi.

Bahasa memegang peranan sentral sebagai sarana komunikasi utama bagi manusia. Ketika berinteraksi antar satu individu dengan individu lainnya, serta antar individu dengan Masyarakat. Manusia, sebagai makhluk sosial, tidak dapat eksis tanpa keterlibatan dan dukungan sesama manusia dalam melalui kehidupan mereka. Dengan demikian, bahasa menjadi sangat penting dan menempatkan dirinya sebagai kebutuhan dasar manusia. Ia bertindak sebagai media penyampaian ide, konsep dan pemikiran kepada individu lain (Lasawali, 2021). Bahasa berfungsi pada perasaan, keinginan, sentiment, pertimbangan, standar, dan kepercayaan tertentu seseorang, serta sebagai sarana bagi individu lain untuk merasakan dan memahami keinginan, perasaan dan pikiran tertentu. Selain itu, bahasa memungkinkan kita melihat pandangan orang lain terhadap apa yang kita pikirkan dan rasakan. Lebih jauh lagi, bahasa juga berperan sebagai alat penghubung yang memfasilitasi komunikasi tidak hanya dalam satu bangsa tetapi

juga bangsa dan Masyarakat secara keseluruhan (Piqri, 2021). Bahasa adalah alat komunikasi utama bagi individu dalam berinteraksi antar individu dengan Masyarakat. Bahasa bukan hanya alat untuk menyampaikan gagasan, ide, dan pikiran, tetapi juga sarana ekspresi perasaan, keinginan, sentiment, pertimbangan, standar, dan kepercayaan seseorang. Selain itu, bahasa berfungsi sebagai jembatan atau media penghubung antar keduanya anggota Masyarakat suatu bangsa, memfasilitasi pemahaman dan pertukaran informasi antar individu.

Bahasa adalah kebutuhan mendasar dan esensial bagi manusia. Bahasa berfungsi sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan ide, konsep, dan pemikiran manusia, baik secara lisan maupun tertulis, yang bertujuan tujuan agar mampu dipahami oleh orang lain. Seiring dengan berlalunya waktu, keberagaman manusia semakin meningkat, termasuk dalam hal bahasa. Dari berbagai bahasa-bahasa tersebut, yang tertua dan paling lama digunakan adalah bahasa Arab. Sejak diturunkannya Al-Qur'an dengan berkembangnya agama Islam, jumlah pembicara bahasa Arab terus meningkat, adapun saat ini telah lebih dari 200.000 orang berbicara bahasa Arab. Bahasa ini secara resmi digunakan disekitar 20 negara. Alasan lainnya adalah bahwa bahasa Arab adalah bahasa Al-Qur'an dan pengajaran agama bagi ummat Islam diseluruh dunia, oleh karena itu merupakan bahasa alami bagi miliaran umat Islam diseluruh dunia, baik Arab maupun non-Arab (Aulia & Anggraeni, 2023).

Bahasa Arab adalah Bahasa yang termasuk dalam kelompok bahasa semit Selatan, digunakan pada warga Semenanjung Arabia di wilayah barat daya benua Asia. Seiring berjalannya waktu selama berabad-abad, bahasa Arab telah tersebar luas dan diakui sebagai bahasa resmi diberbagai negara (Doni Septi, 2016). Sebagaimana firman Allah Swt yang terdapat dalam QS. Yusuf (12):2, yang berbunyi:

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

Terjemahnya:

“Sesungguhnya kami menurunkannya berupa Al-Qur’an dengan berbahasa Arab, agar kami memahaminya (Kemenag RI, 2021).

Bahasa Arab memerlukan beberapa keterampilan berbahasa, yakni kemampuan mendengar (*maharah istima’*), berbicara (*maharah kalam*), membaca (*maharah qiraaj*), dan menulis (*maharah kitabah*). Siswa yang belajar bahasa Arab harus memiliki empat keterampilan tersebut. Maka dari itu, pemahaman terhadap mufradat atau kosakata menjadi fundamental karena akan membantu siswa memperoleh empat keterampilan tersebut ketika belajar bahasa Arab. Dalam pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Arab, mufradat atau kosakata memegang peran vital karena merupakan salah satu komponen dialek yang harus dikuasai siswa. Penguasaan kosakata ini membantu meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dalam menggunakan bahasa Arab (Taubah, 2019).

Media berasal dari bahasa Latin, yaitu "*Medius*," yang secara harfiah berarti Tengah, pengantar atau perantara. Penyajian penjelasan menyeluruh tentang media, yang dapat mencakup materi, manusia atau kejadian, yang bertujuan menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media berfungsi sebagai perantara yang menyampaikan informasi dari sumber ke penerima informasi. Dari berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media berperan sebagai perantara, baik itu manusia, materi, atau peristiwa, yang membantu menciptakan kondisi sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Aghni, 2018). Secara singkat, media dapat diartikan sebagai alat yang digunakan sebagai perantara untuk memberikan informasi, pesan, maupun konten dari satu pihak kepada pihak lain. Media dapat mencakup berbagai bentuk yang berperan menyampaikan atau mengkomunikasikan berbagai jenis konten kepada khalayak atau pengguna.

Pembelajaran merupakan proses yang secara sengaja dirancang untuk memfasilitasi aktivitas belajar dalam diri individu. Dengan kata lain, pembelajaran

merupakan suatu hal yang bersifat eksternal dan dirancang dengan tujuan untuk mendukung terjadinya proses belajar internal dalam diri seseorang (Tsaniyatus Sa'diyah, 2022). Pembelajaran adalah proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap melalui interaksi dengan informasi atau pengalaman tertentu. Proses ini melibatkan metode dan strategi tertentu yang sengaja dirancang untuk memfasilitasi pemahaman dan penerimaan konsep atau keterampilan oleh individu.

Menurut Umar, media pembelajaran merupakan sarana, metode, dan cara yang digunakan sebagai sarana komunikasi antara guru dan siswa yang bertujuan meningkatkan efektivitas komunikasi dan interaksi dalam proses pendidikan pengajaran di lingkungan sekolah (Kuswanto & Radiansah, 2018).

Dasar-dasar pembelajaran dan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran pendidikan juga disebutkan dalam Al-Qur'an. Firman Allah SWT.

Surah Al-Nahl ayat 44 yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Terjemahnya:

“Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan” (Kemenag RI, 2021).

Ayat 44 dari Surah An-Nahl menekankan bahwa Al-Quran adalah petunjuk yang jelas, memberikan penjelasan komprehensif, dan rahmat kepada umat manusia. Dalam konteks media, ini dapat diartikan sebagai penggunaan media, seperti tulisan, rekaman suara, dan video, untuk menyampaikan dan menjelaskan pesan-pesan Al-Quran kepada masyarakat. Media modern dapat efektif digunakan untuk menyebarkan informasi tentang keberagaman dan kebijaksanaan Al-Quran kepada khalayak yang lebih luas. Selain itu, media memiliki kekuatan visual untuk menyampaikan pesan dengan jelas melalui gambar, grafik, dan animasi. Media juga berperan sebagai alat edukasi untuk menyampaikan petunjuk dan rahmat dari

Al-Quran, baik melalui video edukatif, podcast, maupun platform media online. Terakhir, media dapat menjadi sarana bagi individu untuk menyatakan komitmen dan kesetiaan mereka terhadap ajaran Islam, seperti melalui platform media sosial atau penyiaran langsung. Dengan menggunakan media secara bijak, umat Muslim dapat menyebarkan pesan Al-Quran, menjelaskan ajaran Islam, dan membantu meningkatkan pemahaman terhadap petunjuk dan hikmah yang terdapat dalam Al-Qur'an.

Begitu pula dalam penggunaan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan spiritual keagamaan siswanya. Hal ini justru karena unsur inilah yang menjadi sasaran media pembelajaran. Guru sulit untuk sukses tanpa memperhatikan dan memahami kemajuan intelektual anak serta kemampuan berpikir siswa. Firman Allah SWT. Surat al-Nahl ayat 125, yaitu.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Terjemahnya:

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.” (Kemenag RI, 2021).

Surah An-Nahl ayat 125 mendorong umat untuk berkomunikasi dan menyampaikan ajaran agama secara bijaksana, memberikan arahan yang baik, dan berdialog dengan cara yang lebih baik pula. Dalam konteks media, ayat ini mengajarkan pemanfaatan media sebagai sarana dakwah untuk menyampaikan pesan Islam dengan hikmah dan pelajaran yang baik. Umat Muslim dihimbau untuk menciptakan konten edukatif dan positif, dengan menggunakan berbagai fitur media sosial untuk menyampaikan informasi yang bermanfaat, dan berkontribusi pada pemahaman positif tentang Islam.

Pemanfaatan media dalam konteks pembelajaran telah menjadi sorotan utama dalam ranah pendidikan dewasa ini. Media memegang peran yang krusial dalam mendukung kesuksesan pembelajaran di lingkungan sekolah maupun lingkup perguruan tinggi. Meskipun begitu, terdapat sejumlah permasalahan yang timbul seiring dengan pelaksanaan media dalam praktek pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di MAN 1 Sinjai, khususnya di kelas X (tanggal 20 November 2023), terungkap bahwa dalam proses pembelajaran bahasa Arab, sejumlah siswa tampak kurang aktif atau antusias dalam pembelajaran bahasa Arab terhadap penggunaan media tertentu. Dampaknya, beberapa siswa menghadapi kendala dalam mengakses atau memahami materi yang disajikan melalui media, sehingga efektivitas pembelajaran dapat terpengaruh. Dalam pembelajaran bahasa Arab, media yang digunakan tidak selalu mampu menarik minat siswa. Program yang monoton dan kurang inovatif sering kali membuat pembelajaran terasa membosankan dan kurang memotivasi siswa. Media yang tidak interaktif dan kurang kreatif dalam menyampaikan materi bahasa Arab juga menjadi penyebab kehilangan semangat belajar. Ketidaksesuaian antara media dan kebutuhan siswa juga merupakan masalah serius. Media yang kurang memperhatikan kebutuhan individu ini dapat membuat siswa merasa tidak terhubung dengan materi pelajaran.

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu yang membahas tentang *Wordwall*, Peneliti mencantumkan tiga penelitian sebagai penelitian terdahulu yang dianggap relevan. Pertama, penelitian Nurul Maulia Agusti dan Aslam pada tahun 2022 yang berjudul Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini bersifat kuantitatif dan menerapkan metode eksperimen *True experimental design*, yang melibatkan proses sistematis antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen untuk mengevaluasi efektivitas perlakuan yang diberikan. Peneliti menggunakan desain *pretest posttest control group design* dalam pelaksanaannya. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan berdasarkan pengalaman langsung selama proses penelitian,

dan tidak secara jelas mengidentifikasi Batasan atau hambatan spesifik yang dihadapi. Contohnya, penelitian tidak membahas secara rinci kendala seperti ketergantungan pada smartphone atau keterbatasan fokus siswa selama penyampaian materi karena penggunaan ponsel pintar. Pada penelitian tersebut membahas hasil belajar IPA sedangkan penelitian ini membahas tentang kosakata bahasa Arab. Selain itu, penelitian ini terletak pada objek yang berbeda dengan penelitian tersebut (Agusti & Aslam, 2022).

Kedua, penelitian Agus Wildan pada tahun 2023 yang berjudul efektivitas penggunaan media GAULL (*game edukasi Wordwall*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SDIT Bina Insani Kabupaten Serang. Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Bina Insani yang berlokasi di Jalan Raya Waringinkurung Kilometer 04 Pengasinan Kidul Kecamatan Waringinkurung Kabupaten Serang, Provinsi Banten, sedangkan Lokasi penelitian ini adalah MAN 1 Sinjai. Subjek penelitian mencakup siswa kelas 5 dengan total 112 siswa, sementara penelitian yang dilakukan berfokus pada kelas XA MAN 1 Sinjai dengan 27 Siswa. Efektivitas penggunaan media GAULL dalam pembelajaran dievaluasi melalui nilai belajar siswa, meliputi nilai *pretest* dan *posttest*, yang kemudian dianalisis menggunakan rumus *N-Gain Score*. Penelitian ini juga membahas tentang efektivitas media pembelajaran media *wordwall* (Wildan, 2023).

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Olisna, Milhatun Zannah, Auliah Sukma dan Ani Nur Aeni berjudul “Pengembangan Game Interaktif *Wordwall* untuk meningkatkan akhlak terpuji Siswa sekolah dasar” memfokuskan pada delapan siswa kelas 1 di SDN Babakan Hurip, yang terletak di Jalan Pacuan Kuda, Kelurahan Kotakaler, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang. Penelitian ini bertujuan untuk mengamati perkembangan media pembelajaran berupa game interaktif *wordwall* pada siswa kelas 1 SD, sedangkan penelitian ini melibatkan siswa kelas X MAN 1 Sinjai. perbedaan utama antara kedua penelitian ini adalah pendekatan analisi yang digunakan, pendekatan yang digunakan adalah kualitatif sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian

ini memiliki keterbatasan berdasarkan pengalaman langsung selama proses penelitian, termasuk ukuran sampel yang kecil dengan hanya 8 siswa dari satu sekolah dasar, serta evaluasi media pembelajaran media *wordwall* interaktif yang dilakukan (Olsna et al., 2022).

Dari ketiga penelitian sebelumnya, terdapat baik perbedaan maupun persamaan dengan penelitian yang dilakukan. Berdasarkan penjelasan dari penelitian yang telah dipaparkan, penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media *Wordwall* Dalam Pembelajaran Kosakata Pada Siswa Kelas X MAN 1 Sinjai” penting untuk dilakukan guna mengevaluasi efektivitasnya pada siswa kelas X MAN 1 Sinjai.

Penelitian ini mengambil lokasi di MAN 1 Sinjai dikarenakan MAN 1 Sinjai dengan siswa beragam latar belakang atau tingkat kemampuan bervariasi, ini dapat memberikan kekayaan data dan memungkinkan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang Efektivitas Media *wordwall* dalam Pembelajaran Kosakata. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk menilai keberhasilan dari penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran kosakata pada siswa kelas X MAN 1 Sinjai. Hasil penelitian diharapkan mampu memberi kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik sehingga mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan bahasa Arab secara lebih efektif.

Dalam mengatasi tantangan ini, diperlukan media yang dapat meningkatkan konsentrasi dan semangat siswa dalam pembelajaran. Media *wordwall* bertujuan untuk memudahkan siswa paham dengan isi pembelajaran dan memiliki motivasi yang besar dalam belajar. Menyadari pentingnya media *Wordwall* dalam pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran siswa, maka penulis memilih judul “Efektivitas Penggunaan Media *Wordwall* Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa Kelas X MAN 1 Sinjai”.

B. Rumusan Masalah

Berdasar pada latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah: Apakah Penggunaan Media *Wordwall* Efektif dalam Pembelajaran Kosakata Pada Siswa Kelas X MAN 1 Sinjai?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Kosakata Pada Siswa Kelas X MAN 1 Sinjai.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharap mampu memberikan manfaat, berupa manfaat teoretis maupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian dapat memberikan tambahan informasi pengetahuan tentang efektivitas penggunaan Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Kosakata pada Siswa Kelas X MAN 1 Sinjai.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berbeda dari sebelumnya. Selain itu, diharapkan juga mempermudah pemahaman materi yang diajarkan, meningkatkan semangat belajar, serta menambah minat dan motivasi siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan menyediakan informasi yang berguna untuk meningkatkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, khususnya dengan menggunakan media *Wordwall*.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengalaman barubagi peneliti kedepannya dalam melaksanakan proses

penelitian serta menjadi referensi baru bagi peneliti selanjutnya yang meneliti topik yang sama.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Tinjauan Tentang Efektivitas

Istilah "efektif" dalam bahasa Inggris, yaitu "*effective*," ini mengindikasikan keberhasilan maupun pencapaian yang baik. Dalam kamus ilmiah populer, efektivitas dijelaskan sebagai akurasi penggunaan, hasil yang diperoleh, dukungan terhadap tujuan tertentu. Efektivitas adalah elemen utama dalam mencapai sasaran yang telah ditetapkan dalam berbagai organisasi, kegiatan, atau program. Sesuatu dianggap efektif jika tujuan atau sasaran yang telah ditetapkan berhasil tercapai. Kata "efektivitas" sendiri memiliki kata dasar "efektif." Menurut KBBI, efektif diartikan sebagai pengaruh, efek, atau akibat kesesuaian dalam tindakan orang yang menjalankan tugas dengan tujuan yang diinginkan. Meskipun efektivitas sering kali dikaitkan dengan efisiensi, sebenarnya memiliki perbedaan antara sesama. Efektivitas lebih menekankan pada hasil yang dicapai, melibatkan perbandingan antara input dan output (Nurmianti, 2023).

Supardi mengartikan bahwa efektivitas adalah ukuran yang menunjukkan sejauh mana sasaran atau tujuan berhasil tercapai. Secara umum, efektivitas didefinisikan sebagai tingkat pencapaian tujuan yang diukur dengan membandingkan hasil yang diperoleh dengan tujuan yang ditetapkan. Visi yang awalnya bersifat abstrak dapat diturunkan menjadi konsep yang lebih konkret, yakni sasaran atau strategi (Firmansyah, 2022).

Menurut M. Stress, efektivitas merujuk pada upaya suatu program untuk mencapai tujuan dan sasaran melalui pemanfaatan beberapa sumber daya yang ada. Efektivitas juga mencakup pencapaian sasaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Jika program dapat mencapai sasaran dan tujuan sesuai dengan yang telah ditetapkan, maka program tersebut dianggap efektif.

Akan tetapi, jika sasaran tidak sesuai dengan yang telah ditentukan, maka program tersebut dianggap tidak efektif (Fauziah et al., 2022).

Efektivitas mengacu pada sejauh mana tujuan atau sasaran yang telah ditetapkan berhasil dicapai dengan hasil yang memuaskan. Konsep ini mencakup efisiensi dalam mencapai hasil yang diinginkan, dan dapat diterapkan dalam berbagai konteks seperti organisasi, kegiatan, atau program.

Menurut Supardi, ada beberapa indikator efektivitas untuk suatu program atau kegiatan, yaitu:

- a. Pemahaman program. Pemahaman program merujuk pada bagaimana program diimplementasikan agar dapat diterima dan dipahami dengan mudah. Ini juga mengacu pada kemudahan dan efektivitas pemahaman oleh semua pihak yang berpartisipasi dalam pelaksanaan program.
- b. Tepat sasaran. Sasaran yang dimaksud di sini menilai kecocokan program dengan ketentuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Keberhasilan program dianggap efektif jika sesuai dengan sasaran yang telah ditentukan sejak awal.
- c. Tepat waktu. Waktu memiliki peran krusial dalam proses kegiatan, dan ketepatan waktu mengacu pada kepatuhan program terhadap aturan waktu yang telah ditetapkan. Semakin tepat pelaksanaan program sesuai dengan jadwal, semakin efektif program tersebut.
- d. Tercapainya tujuan. Evaluasi keefektifan program dilakukan dengan memastikan bahwa tujuan yang telah ditetapkan sejak awal berhasil dicapai.
- e. Perubahan nyata. Efektivitas diukur dengan menghasilkan perubahan yang nyata, menunjukkan bahwa program dapat direalisasikan sesuai dengan rencana awal yang telah ditetapkan (Firmansyah, 2022).

Efektivitas pembelajaran adalah salah satu standar kualitas pembelajaran yang sering diukur melalui pencapaian tujuan atau keakuratan dalam mengelola suatu situasi. Pembelajaran yang efisien melibatkan

kombinasi yang terstruktur dari aspek-aspek manusiawi, materi, sarana, peralatan, dan prosedur. Tujuannya adalah untuk mengubah sikap siswa secara positif dan meningkatkan kualitas mereka sesuai dengan kemampuan serta perbandingan yang dimiliki siswa, guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Fanny, 2020). Keberhasilan pembelajaran diukur melalui efektivitas, yang merupakan evaluasi hasil dari interaksi dalam konteks pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas diukur dengan menggunakan standar sesuai dengan acuan Litbang Depdagri seperti pada tabel 2.1 (Yuniastari & Ratna, 2015).

Tabel 2.1 Standar Ukuran Efektivitas sesuai Acuan Litbang Depdagri

Rasio Efektivitas	Tingkat Capaian
Di bawah 40	Sangat tidak efektif
40-59.99	Tidak efektif
60-79.99	Cukup efektif
Di atas 80	Sangat efektif

Indikator efektivitas dalam suatu pembelajaran terdiri dari lima aspek yaitu (Bistari, 2018):

- a. Pengelolaan pelaksanaan pembelajaran
- b. Proses yang komunikatif
- c. Respon peserta didik
- d. Aktivitas belajar
- e. Hasil belajar

Semua indikator tersebut saling terkait. Pembelajaran dianggap efektif ketika semua indikator tersebut mencapai tingkat minimal yang baik. Jika salah satu indikator belum mencapai 75%, pembelajaran belum dapat dikatakan efektif secara keseluruhan.

2. Media Wordwall

a. Pengertian Media Wordwall

Kata "media" berasal dari bahasa Latin yang memiliki asal kata, yaitu *medius*, secara harfiah berarti tengah atau perantara. Dalam konteks pembelajaran, media yang dimanfaatkan oleh guru dikenal sebagai media pembelajaran. Media ini merupakan alat yang dapat digunakan sebagai sarana dalam penyampaian pesan dengan tujuan mencapai target pengajaran. Sementara itu, pembelajaran sendiri adalah suatu proses, metode, atau tindakan yang membuat seseorang memperoleh pengetahuan atau keterampilan. Dengan demikian, media pembelajaran dapat dijelaskan sebagai sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi antara guru dan siswa dengan maksud mencapai sasaran pengajaran (Fanny, 2020).

Dalam bahasa Arab, media dapat diartikan sebagai preantara atau alat untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima. Pembelajaran merujuk pada upaya terorganisir dalam mengelola sumber-sumber belajar untuk menciptakan proses belajar dari dalam diri siswa. Media pembelajaran, dalam konteks ini, melingkupi segala hal yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan memiliki potensi untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan siswa untuk belajar. Hal ini bertujuan untuk mendorong terjadinya proses pembelajaran yang direncanakan, bermakna, dan terkendali, penggunaan media dalam pembelajaran harus sesuai dengan perannya yang sebenarnya, yakni untuk membantu siswa berpikir lebih baik dan merangsang proses pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik (Suryaningsih & Wahyu Kurniawati, 2021).

Media pembelajaran mencakup berbagai alat dan bahan fisik yang digunakan oleh instruktur, dosen, guru, tutor atau pendidik lainnya untuk menyampaikan materi dan mamfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran. Ini termasuk media tradisional seperti kapur tulis, handout, diagram, slide,

overhead, benda nyata, serta rekaman video dan film, serta media modern modern seperti computer, DVD, CD_ROM, internet dan video (Yaumi, 2019).

Media pembelajaran berperan sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran. Menurut penulis, media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai sarana dengan fasilitas pemahaman dan transfer pengetahuan dengan cara lebih menarik dan efektif. Dengan memanfaatkan berbagai jenis media, seperti gambar, audio, video dan teknologi interaktif, pembelajaran dapat menjadi lebih aktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman konsep, karena memanfaatkan berbagai modalitas pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran menjadi sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang merangsang dan mendukung siswa untuk mencapai potensi terbaik.

Jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan aktivitas belajar yang interaktif dan menarik adalah salah satunya media *Wordwall*. *Wordwall* adalah aplikasi berbasis browser yang menarik untuk digunakan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan terutama bagi siswa (Sherianto, 2020).

Wordwall dapat dipahami sebagai aplikasi web yang menciptakan kuis yang menarik. Aplikais ini sangat cocok untuk merancang dan mengevaluasi penilaian pembelajaran (Halik, 2020). Media *Wordwall* adalah platfrom pmbelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan dalam konteks pendidikan bahasa. *Wordwall* menyediakan berbagai permainan interaktif yang dapat disesuaikan untuk berbagai mata pelajaran, termasuk bahasa Arab. Penggunaannya dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sambil tetap memberikan fokus pada pemahaman dan penguasaan kosakata serta struktur bahasa Arab.

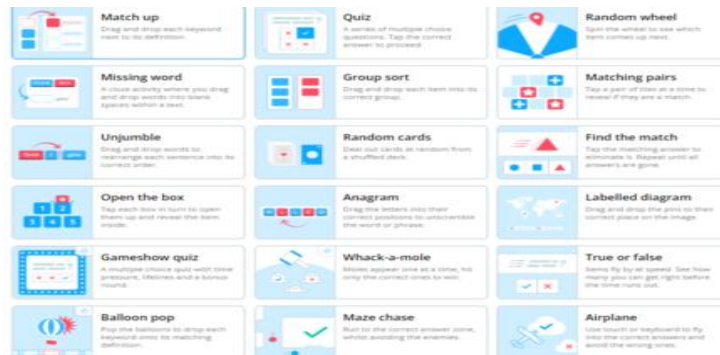
Wordwall merupakan aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti: kuis menjodohkan, berpasangan, soal

benar/salah, soal jawaban singkat, pengelompokan dan masih banyak lagi fitur lainnya. Menariknya lagi, selain versi online juga bisa dicetak dalam format kertas. Aplikasi ini memiliki 18 template yang mudah diakses dengan gratis. Pengguna juga dapat dengan mudah mengubah template yang digunakan dari template satu ke template lainnya (Rahmayanti & Abidin, 2023).

Wordwall adalah aplikasi berbasis web yang mengintegrasikan gamifikasi canggih dan menyediakan berbagai hiburan serta fitur penilaian yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi. Aplikasi ini berfungsi sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan, media dan alat evaluasi bagi siswa, yang dapat diakses melalui *smartphone*. *Wordwall* menawarkan gambar, suara, aktivitas dan elemen reaktif intuitif yang menarik bagi siswa (Sartika, 2021).

Berdasarkan penjelasan di atas disimpulkan bahwa *Wordwall* merupakan sebuah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan pendidik membuat berbagai aktivitas pembelajaran berbasis kata-kata. Dengan *Wordwall*, guru dapat membuat puzzle, permainan kata, kartu memori, dan berbagai jenis latihan kreatif lainnya untuk membantu siswa memahami dan mengingat kosakata, konsep, atau informasi lainnya dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Platform ini memberikan fleksibilitas kepada pendidik untuk menyesuaikan konten pembelajaran sesuai dengan kebutuhan kelas mereka, sementara juga menciptakan pengalaman belajar yang menarik untuk siswa. Dengan adanya *Wordwall*, pembelajaran bisa diubah menjadi pengalaman yang lebih dinamis dan menantang, merangsang keterlibatan siswa melalui metode pembelajaran yang inovatif.

b. Fitur-fitur Wordwall



Gambar 2.1 Fitur-fitur wordwall

Gambar 2.1 menunjukkan berbagai fitur *wordwall*, antaranya:

- 1) *Match Up*, Siswa diminta untuk menggeser dan kemudian melepaskan setiap kata kunci sesuai dengan definisinya yang tertera di sampingnya.
- 2) *Quiz*, Siswa setiap soal dalam waktu yang ditentukan harus diselesaikan oleh siswa dengan menjawab tepat setelah itu melanjutkan ke soal berikutnya.
- 3) *Random Wheel*, Siswa diminta untuk memutar roda yang akan menampilkan gambar. Setelah itu, gambar dijelaskan atau menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang muncul setelah roda diputar.
- 4) *Missing word*, Siswa diminta untuk mengoperasikan roda yang akan menampilkan gambar. Setelah itu, mereka diminta untuk memberikan penjelasan tentang gambar tersebut atau menjawab pertanyaan yang terkait dengan gambar yang muncul setelah roda diputar.
- 5) *Group Sort*, Dalam permainan ini, siswa diminta untuk menggeser lalu melepas item ke dalam kelompok yang sesuai, serta mengetuk jawaban yang tepat dan menghilangkan mereka secara berulang dengan memilih jawaban yg dianggap benar.
- 6) *Unjumble*, Siswa diminta untuk mengurutkan kata-kata atau frasa yang teracak menjadi urutan kalimat yang benar.

- 7) *Random Cars*, Siswa diminta menanggapi jawaban atas pertanyaan yang muncul dari kartu-kartu acak yang muncul.
- 8) *Find the Match*, Siswa harus menentukan jawaban yang sesuai dengan pernyataan maupun pertanyaan dengan cara mengetuk jawaban yang tepat dan menghilangkannya secara berulang sampai semua jawaban habis.
- 9) *Anagram*, Siswa diminta untuk menyusun huruf-huruf menjadi kata benar.
- 10) *Labelled Diagram*, Siswa mengidentifikasi nama pada diagram atau gambar dengan cara memindahkan label atau komponen jawaban ke posisi yang tepat di gambar.
- 11) *Gameshow Quiz*, Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan dalam waktu yang ditentukan seperti dalam permainan kuis.
- 12) *Whack-a-mole*, Siswa diminta untuk menjawab jawaban yang benar dengan cara memukul tikus yang memunculkan jawaban yang benar.
- 13) *True Or False*, Siswa perlu menjawab pernyataan dengan memilih antar dua opsi, menentukan apakah pernyataan tersebut benar atau salah.
- 14) *Balloon Pop*, Siswa diminta untuk menjawab dengan meletuskan balon yang berisi kata kunci yang cocok dengan soal.
- 15) *Maze Chase*, Siswa menavigasi labirin dan mencapai zona jawaban yang benar sambil menghindari rintangan.
- 16) *Airplane*, Siswa membawa pesawat ke jawaban yang benar dan menjauhkan dari jawaban yang salah (Andini et al., 2023).

Dengan banyaknya fitur-fitur yang dimiliki oleh *Wordwall*, platform ini membuka berbagai kemungkinan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Fitur-fitur tersebut memberikan pendidik kebebasan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi siswa. Dengan fleksibilitas ini guru mampu menyesuaikan metode pembelajaran dengan yang dibutuhkan kelas dan tingkat kesulitan yang

diinginkan. Selain itu, fitur-fitur ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga merangsang interaksi dan keterlibatan siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* adalah platform yang bukan hanya membantu pembelajaran, tetapi mampu menjadi sarana untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Beberapa fitur *Wordwall* yang akan digunakan untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab yaitu:

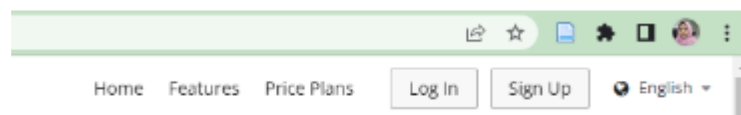
- 1) Permainan pencocokan
- 2) Kuis gameshow
- 3) Balik ubin
- 4) Membuka kotak
- 5) Kartu acak
- 6) Pasangan yang cocok
- 7) Kuis
- 8) Roda acak

Penggunaan fitur-fitur tersebut akan memberikan variasi dalam pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, *Wordwall* juga memungkinkan pembuatannya yang mudah dan menyenangkan, hingga siswa terlibat dalam proses pembelajaran bahasa Arab khususnya pembelajaran kosakata.

c. Cara Mengakses Penggunaan Media Wordwall

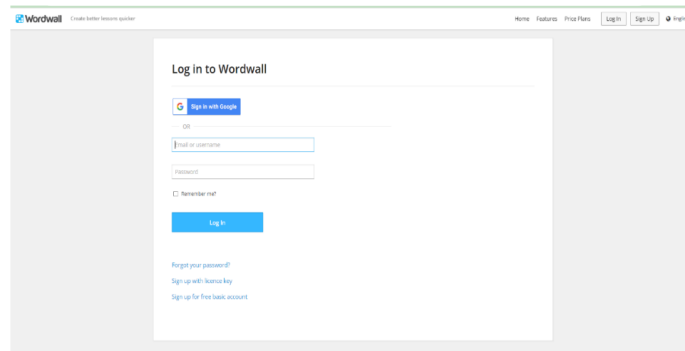
Langkah untuk mengakses *Wordwall* sebagai berikut:

- 1) Buka laman berikut ini: <https://Wordwall.net/> kemudian klik *Log in* pada bagian kanan atas halaman. Setelah itu, akan diarahkan ke halaman *log in*.



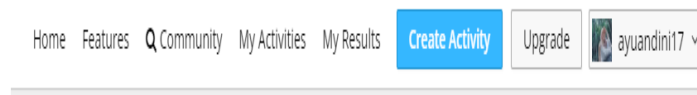
Gambar 2.2 Tampilan Pilihan *Log In*

- 2) Gunakan akun memasukkan email dan passwordnya untuk *Log In*.



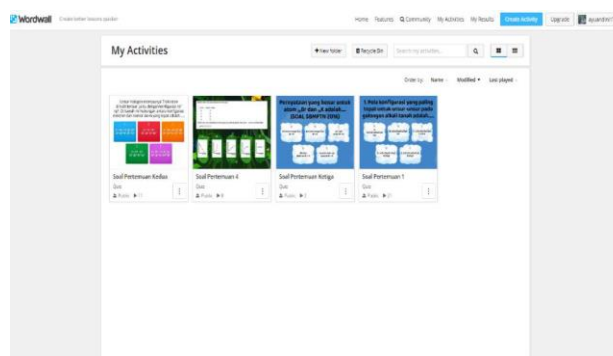
Gambar 2.3 Menu Log In

- 3) Pilih opsi *My Activities* yang terletak di bagian kanan atas menu.



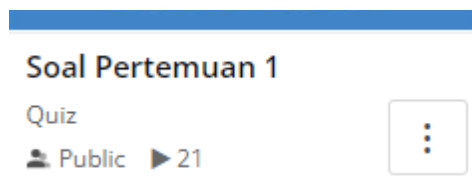
Gambar 2.4 Tampilan Menu

- 4) Halaman daftar kuis yang telah dibuat akan ditampilkan. Selanjutnya, pilih kuis yang akan dimainkan.



Gambar 2.5 Tampilan *Activieties* soal yang telah dibuat

- 5) Jika sudah memilih soal yang akan dimainkan, klik pada opsi titik tiga yang terletak di bagian kanan bawah soal tersebut.



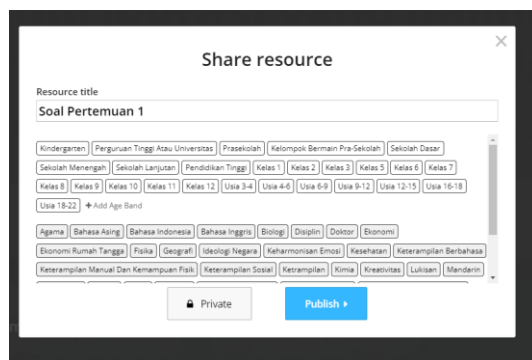
Gambar 2.6 Tampilan *Activities* yang berisi soal-soal yang telah disiapkan

6) Selanjutnya, klik tombol share.



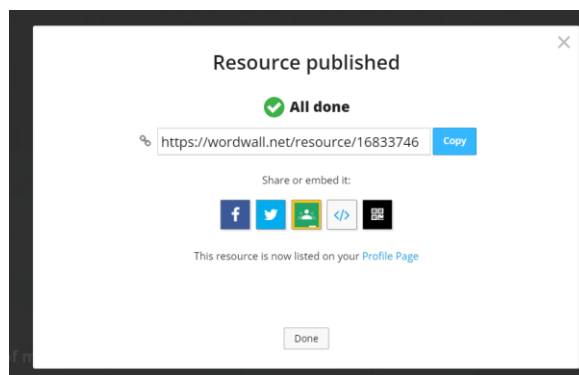
Gambar 2.7 Tampilan Pilihan *Share*

7) Jika telah memilih *share* maka muncul tampilan yang terlihat di bawah. Selanjutnya, pilih tombol *publish*.



Gambar 2.8 Tampilan Pilihan *Publish*

8) Selanjutnya *copy link* lalu pilih *done*.



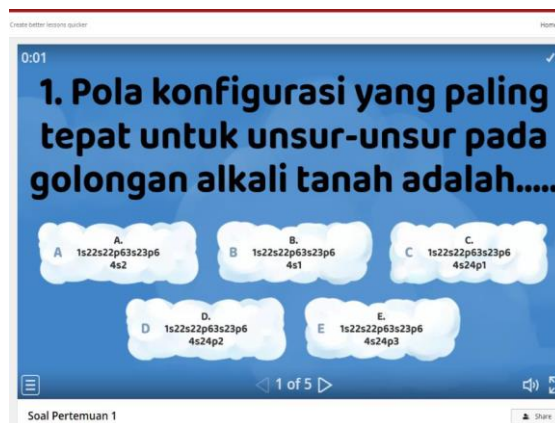
Gambar 2.9 Tampilan *Link* yang akan di *Share*

- 9) Setelahnya, guru menyalin tautan soal kemudian membagikan kepada siswa untuk dikerjakan



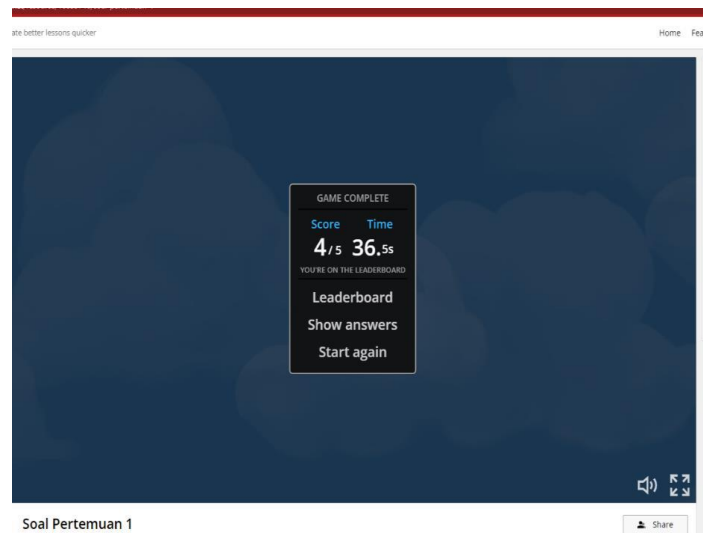
Gambar 2.10 Tampilan Awal Soal

- 10) Selanjutnya, siswa klik tombol "start" untuk memulai permainan. Soal-soal akan muncul, pada pojok kiri terlihat *timer* untuk waktu pengerjaannya. Di sudut kanan akan terdapat ikon “✓” yang menunjukkan jumlah soal yang telah dijawab benar.



Gambar 2.11 Tampilan Soal Pertama

- 11) Kemudian, siswa mengerjakan semua soal. Jika selesai maka akan muncul tampilan seperti gambar 2.12. Selanjutnya, siswa klik tombol "*Leaderboard*".



Gambar 2.12 Tampilan Setelah Menyelesaikan Semua Soal

- 12) Tampilan selanjutnya yang akan muncul setelah memilih *Leaderboard* seperti yang terlihat pada Gambar 2.13 di bawah ini. Siswa memasukkan nama mereka lalu *enter*.



Gambar 2.13 Tampilan Penulisan Nama Siswa

13) Akhirnya, akan ditampilkan urutan nama yang menduduki peringkat atas beserta waktu penyelesaian, dimulai dari yang terlama hingga yang tercepat. Gambar 2.14 menampilkan tampilan tersebut di bawah ini.



Rank	Name	Score	Time
1 st	Anas Saputra	5	14.6s
2 nd	Annisa Salsabila	5	15.2s
3 rd	Atma Wijaya	5	15.6s
4 th	Ayatullah	5	52.1s
5 th	Adit	4	13.7s

Gambar 2.14 Tampilan Hasil Pengerjaan Soal Siswa dari Urutan Tertinggi hingga Terendah.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

Kelebihan game *wordwall* adalah kemampuannya dalam menyediakan pembelajaran yang lebih bermakna dan mudah diikuti oleh siswa terutama bagi siswa kelas Tingkat rendah, dengan tema yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar. Mode penugasannya dapat diterapkan pada perangkat lunak *wordwall*, memungkinkan siswa untuk mengaksesnya melalui ponsel pintar mereka sendiri di rumah. Namun, kekurangan dari game *wordwall* adalah adanya potensi kecurangan pada Tingkat dasar, serta ketidakmampuan untuk mengubah ukuran *font* dan menyesuaikan sesuai kebutuhan pengguna (Nurhidayat, 2020).

Beberapa keunggulan dari platform pembelajaran *Wordwall* adalah sebagai berikut:

- Gratis untuk opsi dasar dengan sejumlah template yang tersedia.
- Game yang dibuat dapat disebarluaskan secara langsung melalui berbagai platform.
- Perangkat lunak dengan berbagai macam permainan

- d. Permainan yang telah dibuat dapat dicetak dalam format PDF sehingga dapat memudahkan siswa yang mengalami masalah jaringan.
- e. *Wordwall* bisa mendukung siswa dalam memahami isi Pelajaran di *platform daring*, sambil menyediakan antarmuka yang sederhana untuk memantau perkembangan belajar mereka.
- f. Cocok untuk mengevaluasi pembelajaran dan memberikan rangsangan kepada siswa (Maghfiroh, 2019).

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan *Wordwall* di atas, penting bagi pengajar untuk menilai sejauh mana kelebihan tersebut dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran dan sejauh mana kekurangan dapat diatasi atau diterima. *Wordwall* bisa berfungsi alat yang berguna dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung proses belajar mengajar.

e. Indikator penggunaan *wordwall*

Indikator yang digunakan dalam penelitian ini untuk menggunakan *games based learning* berbasis *wordwall* disusun berdasarkan sintesis teori, yang mencakup (Rohmatin, 2023):

- 1) Penerapan prinsip belajar melalui bermain.
- 2) Membangkitkan minat siswa
- 3) Kemudahan penggunaan bagi siswa
- 4) Mendorong kesenangan siswa dalam belajar
- 5) Meningkatkan daya ingat
- 6) Merangsang kreativitas
- 7) Relevansi dengan pembelajaran bahasa serta lainnya.

3. Pembelajaran Kosakata

Pembelajaran adalah interaksi antara siswa, pendidik dan sumber belajar di dalam lingkungan belajar. Tujuannya adalah untuk mendukung perolehan pengetahuan, keterampilan, kebiasaan pendidikan dan meningkatkan rasa percaya diri siswa. Dengan kata lain, belajar adalah proses

yang dirancang untuk membantu siswa mencapai kesuksesan dalam pembelajaran (Khalilulloh, 2019). Pembelajaran pada dasarnya merupakan usaha dari pendidik untuk membimbing siswa dalam melibatkan diri dalam proses belajar mengajar (Isjoni, 2022).

Bahasa Arab adalah salah satu Pelajaran yang diajarkan oleh guru kepada siswa, mencakup studi dan struktur yang terkait dengan bahasa Arab (Septiani, 2019). Pembelajaran bahasa Arab masih dianggap rumit dan sulit hingga saat ini, karena tidak hanya sulit dipahami, tetapi juga melibatkan hafalan mufradat dan pemahaman kaidah-kaidahnya. Selain itu, terdapat beberapa kesulitan dalam proses menerjemahkan teks, seperti kurangnya penguasaan terhadap kosakata, kaidah-kaidah, dan aspek penerjemahan dalam bahasa Arab. Ahmad Izzan, dalam karyanya, menyatakan bahwa kesulitan umum dalam terjemahan melibatkan kosakata, kaidah atau tata bahasa, serta kesulitan dalam melakukan penerjemahan (Yanmar et al., 2023).

Jadi menurut penulis, pembelajaran bahasa Arab merupakan proses siswa berinteraksi dengan pendidik dengan fokus pada penguasaan kajian dan struktur yang terkait dengan bahasa Arab. Dalam konteks ini, guru bertanggung jawab mengajarkan siswa mengenai aspek-aspek bahasa Arab, termasuk tata bahasa, kosakata, keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Proses pembelajaran ini mungkin melibatkan berbagai metode pengajaran dan sumber daya pembelajaran yang dirancang khusus untuk memfasilitasi pemahaman dan penguasaan siswa terhadap bahasa Arab.

Secara substansial, pembelajaran bahasa Arab menitikberatkan pada pengembangan keterampilan berbahasa, termasuk kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keterampilan *reseptif*, yang mencakup kemampuan memahami percakapan orang lain, juga dapat digunakan untuk memahami bacaan. Di sisi lain, keterampilan produktif melibatkan kemampuan penggunaan bahasa sebagai sarana komunikasi, baik secara lisan maupun tulisan adalah fokus utama pembelajaran bahasa Arab. Tujuan

utamanya adalah untuk menguasai keempat keterampilan berbahasa Arab. Dalam konteks ini, keterampilan reseptif mencakup menyimak dan membaca, sedangkan keterampilan produktif mencakup berbicara dan menulis (Siti Sanah et al., 2022). Penguasaan bahasa Arab melibatkan empat kemampuan berbahasa yang penting bagi siswa untuk dikuasai selama proses pembelajaran. Salah satunya adalah penguasaan kosakata atau mufrodat, yang sangat mendukung siswa dalam mengembangkan keempat keterampilan yang diperlukan dalam pembelajaran bahasa Arab. Kosakata atau mufrodat memiliki peran krusial dalam pembelajaran bahasa asing, juga bahasa Arab, karena menjadi bagian integral dari bahasa yang harus dikuasai oleh siswa. Hal ini akan secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Arab (Nurlatifah, 2022).

Kosakata merujuk pada sekumpulan kata dalam sebuah bahasa. Ini adalah aspek sangat krusial dalam meningkatkan perkembangan bahasa seorang anak. Semakin luas perbendaharaan kosakata yang dimiliki seorang anak, semakin banyak juga ekspresi bahasa yang dapat diungkapkan olehnya. Menurut Kridalaksana, konsep kosakata setara dengan leksikon, yang dapat dijelaskan sebagai:

1. Komponen bahasa yang mencakup semua pengetahuan tentang arti dan penggunaan kata dalam suatu bahasa.
2. Sekumpulan kata yang dikuasai oleh seseorang dalam berbicara, menulis atau dalam suatu bahasa
3. Daftar kata yang disusun seperti kamus, tetapi dengan penjelasan yang ringkas dan mudah dipahami (Nurjannah, 2019).

Memiliki perbendaharaan kosakata bahasa Arab yang memadai tentu akan mendukung individu dalam berkomunikasi dan menulis menggunakan bahasa Arab. Oleh karena itu, keahlian dalam menguasai kosakata dianggap sebagai hal yang *urgent* dalam proses belajar bahasa dan juga dalam mengembangkan keterampilan seseorang dalam bahasa yang sedang

dipelajarinya. Dalam proses pengajaran kosakata (mufrodat), pendekatannya tidak terbatas pada memberikan kosakata dan menginstruksikan siswa untuk menghafal semata. Sebaliknya, keberhasilan penguasaan mufrodat oleh siswa diukur melalui beberapa indikator yang dijelaskan oleh Mustofa. Beberapa indikator tersebut meliputi:

1. Kemampuan siswa dalam menerjemahkan mufrodat dengan kemampuan yang baik.
2. Kemampuan siswa dalam mengucapkan dan menuliskan Kembali mufrodat dengan tepat dan benar
3. Kemampuan siswa dalam menggunakan kosakata dalam kalimat dengan benar, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan (Azizah, 2020). Semakin banyak kosakata seseorang, semakin tinggi kemungkinan dia mahir dalam berbahasa Arab. Oleh karena itu, pembelajaran kosakata bukan hanya sekadar menghafal kata, tetapi melibatkan pemahaman, penerapan, dan kreativitas dalam penggunaannya dalam konteks komunikasi sehari-hari.

B. Hasil Penelitian Relevan

Tujuan penelian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran kosakata pada siswa kelas X MAN 1 Sinjai. Untuk mendukung tujuan ini, penulis merujuk pada beberapa studi terdahulu yang relevan untuk memperkuat hasil penelitian sebelumnya serta untuk merancang studi ini. Dalam merujuk pada studi yang relevan, penulis mengacu pada beberapa hasil penelitian lainnya seperti:

Tabel 2.2 Hasil Penelitian Relevan

No	Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Allifia Sri Cahyani, Ubadah, Arda (Allifia Sri cahyani et al., 2023)	Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Game <i>Wordwall</i> Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas VIII MTsN 2 Kota Palu	Penelitian ini memanfaatkan Game <i>wordwall</i> sebagai <i>variable independent</i> . Pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan <i>pretest</i> untuk menilai kemampuan awal dan <i>posttest</i> untuk mengevaluasi kemampuan akhir peserta penelitian.	Variabel dependen yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa. Adapun penelitian ini memfokuskan pada kemampuan siswa dalam pembelajaran kosakata. Selain itu, penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII di MTsN 2 Kota Palu.
2	Hanifah Nur Azizah (Azizah, 2020)	Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui	Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas	Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas (PTK) dengan

		Penggunaan Media <i>Wordwall</i>	penggunaan platform <i>wordwall</i> dalam meningkatkan keterampilan kosakata bahasa Arab serta untuk mengidentifik asi tantangan yang dihadapi siswa terkait pemahaman kosakata tersebut. Penelitian ini menggunakan tehnik pengumpulan data seperti observasi, tes dan dokumentasi.	empat siklus. Setiap siklus terdiri dari enam fase: identifikasi masalah, penilaian kebutuhan, ide, implikasi, dan pengambilan keputusan. Penelitian dilakukan di MI al-Ba'ats, dengan sumber data utama adalah 21 siswa kelas III A, bersama dengan kolaborasi guru kelas yang juga mengajar bahasa Arab. Sedangkan penelitian ini dilaksanakan di kelas X MAN 1 Sinjai.
3	Arlita Dwi Sentani, Arif Yudianto, Dadan Rahmat	Implementasi Game <i>Wordwall</i> Untuk	Penelitian ini menggunakan Game <i>Wordwall</i>	Pada penelitian ini berfokus mengimplementasikan permainan <i>Wordwall</i>

	(Sentani et al., 2022)	Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris di Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi.	sebagai variabel bebas. Penelitian ini memanfaatkan pendekatan eksperimental dengan menggunakan metode kuantitatif.	untuk meningkatkan hasil pembelajaran bahasa Inggris di sekolah menengah tertentu. Sedangkan penelitian yang dilakukan berfokus pada efektivitas media <i>wordwall</i> dalam pembelajaran kosakata di sekolah yang berbeda pula.
--	------------------------	--	---	--

Berdasarkan penelitian relevan di atas, penelitian tersebut menunjukkan dampak positif dari media *Wordwall* pada peningkatan pembelajaran kosakata bahasa Arab. Namun, Kurangnya informasi terperinci tentang fitur spesifik yang dapat digunakan dalam media *Wordwall* untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab. Maka dari itu, penelitian lebih lanjut akan dilakukan oleh peneliti dengan penggunaan sampel yang lebih besar dan analisi yang lebih menyeluruh tentang fitur dan keterbatasan spesifik media *Wordwall*.

C. Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah penggunaan media *wordwall* tidak efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab dan penggunaan media *wordwall* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas X MAN 1 Sinjai. Adapun hipotesis Statistiknya yaitu:

H_0 : Media *Wordwall* tidak efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas X MAN 1 sinjai.

H_a : Media *Wordwall* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas X MAN 1 Sinjai.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metedo eksperimen. Eksperimen adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menentukan hubungan sebab akibat antara dua factor yang disebabkan secara sengaja oleh peneliti dengan mengontrol faktor-faktor lain yang bisa mempengaruhi. Eksperimen selalu dirancang secara hati-hati untuk mengamati dampak dari suatu perlakuan dengan maksial (Khoiri, n.d.).

Penelitian eksperimen adalah jenis penelitian di mana satu atau lebih variabelnya dimanipulasi untuk mempengaruhi variabel lain, dengan menguji sebab akibat antara variabel-variabel yang diselidiki. Metode penelitian eksperimen memiliki ciri khusus karena fokusnya pada pengujian hubungan antar variabel dan pengujian sebab-akibat. Penelitian eksperimen dilakukan untuk menentukan apakah tindakan atau perlakuan terhadap satu atau lebih variabel dapat menyebabkan perubahan atau efek tertentu (Fadjarajani et al., 2020).

Berdasarkan daripada itu, jenis penelitian eksperimen digunakan pada penelitian ini, karena di MAN 1 Sinjai belum diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* terutama untuk mata pelajaran bahasa Arab.

2. Pendekatan penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatid untuk menilai seberapa efektif penggunaan media *wordwall*. Pendekatan kuantitatif adalah metode penelitian yang memiliki struktur yang terorganisir dengan baik dari awal hingga akhir penelitian, mengandalkan data angka dalam semua tahapan

proses, termasuk pengumpulan data, interpretasi dan presentasi hasil (Siyoto & Sodik, 2015).

Pada melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan *desain pra-eksperimental (nondesign)*. *Pra-eksperimental* bukanlah suatu eksperimen karena masih terdapat variabel-variabel luar yang turut berperan dalam pembentukan variabel dependen. Jadi hasil percobaan yang memiliki variabel dependen tidak dipengaruhi terutama oleh variabel independen. Hal ini disebabkan oleh ketidakadaan variabel kontrol dan pengambilan sampel yang tidak dilakukan secara acak. Terdapat beberapa jenis desain *pra eksperimental* yang digunakan, antara lain *one shot case study*, *one group pretest posttest design* dan *intact group comparison* (Sugiyono, 2013).

Penelitian ini menggunakan *design one group pretest posttest*, di mana dilakukan evaluasi dengan melakukan pretest sebelum perlakuan diberikan dan *posttest* setelah perlakuan diberikan. Dengan demikian, dampak dari perlakuan dapat diprediksi dengan lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan kondisi sebelum perlakuan diberikan. Desain ini dapat dijelaskan sebagai berikut: (Hardani et al., 2020):

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Gambar 3.1 *one group pretest posttest design*

Keterangan:

O_1 : Nilai *pretest*

X: *Treatment* yang diberikan

O_2 : Nilai *Posttest*

Pengaruh perlakuan terhadap pembelajaran kosakata siswa $= (O_2 - O_1)$

B. Definisi Variabel

Variabel penelitian pada dasarnya adalah semua hal yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga data dapat dikumpulkan dan Kesimpulan dapat

ditarik. Variabel penelitian dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kategori sebagai berikut (Sugiyono, 2013):

1. Variabel independen

Variabel independent, dikenal juga sebagai variabel stimulus, predictor atau anteseden merujuk pada variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab perubahan atau kemunculan variabel terikat. Dalam penelitian ini, variabel independent adalah penggunaan media *wordwall*. *Wordwall* adalah sebuah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan pendidik untuk menciptakan berbagai aktivitas pembelajaran yang berbasis katakata.

2. Variabel Dependen

Variabel dependen, yang juga dikenal sebagai variabel keluaran, kriteria atau konsekuensi, adalah variabel yang dipengaruhi oleh atau merupakan hasil dari variabel independen. Dalam penelitian ini, variabel dependen adalah pembelajaran kosakata bahasa Arab. Proses pembelajaran kosakata bahasa Arab mencakup pemahaman tentang kata-kata dan frasa dalam bahasa Arab serta kemampuan untuk menggunakannya secara efektif dalam berkomunikasi baik lisan maupun tulisan.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Sinjai.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan sejak tanggal dikeluarkannya SK izin meneliti yaitu 17 April s/d 29 Mei 2024

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono menyatakan populasi merujuk kepada kumpulan subjek atau objek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya. Ini merupakan wilayah generalisasi yang meliputi semua individu atau elemen yang relevan dalam

konteks penelitian. Seseorang mempunyai ciri-ciri yang bermacam-macam, seperti gaya bicaranya, disiplin pribadinya, profesinya, cara bergaulnya, kepemimpinannya dan lain-lain. Jadi satu orang juga bisa dijadikan populasi (Sugiyono, 2013).

Peneliti memilih MAN 1 Sinjai sebagai populasi dalam penelitian ini karena merupakan Siswa yang mempelajari mata pelajaran bahasa Arab. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X MAN 1 Sinjai. Berdasarkan observasi peneliti, kelas X siswa MAN 1 Sinjai diambil sebagai populasi dengan beberapa alasan yaitu:

Pertama, Kelas X dianggap representatif untuk memahami penggunaan media *Wordwall* karena pada tingkat ini, siswa masih awal dalam mempelajari materi Bahasa arab sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran dengan menggunakan media yang lebih inovatif.

Kedua, dalam mengidentifikasi efektivitas pembelajaran, observasi pada kelas X memungkinkan peneliti untuk memperhitungkan faktor kesulitan belajar yang muncul pada tingkat awal sehingga dapat membantu mengatasi kesulitan belajar siswa tersebut. Ketiga, kelas X belum dikelompokkan berdasarkan pembagian kelas peminatan masing-masing sehingga Tingkat prestasi heterogen.

Tabel 3.2 Deskripsi Kelas X MAN 1 Sinjai

Kelas	Jumlah siswa	Jenis Kelamin	
		Laki-laki	Perempuan
XA	27	10	17
XB	28	14	14
XC	26	10	16

XD	32	17	15
XE	23	14	19
XF	24	15	18
XH	27	19	14

2. Sampel

Sampel adalah bagian kecil dari anggota populasi yang dipilih dengan prosedur khusus untuk mewakili keseluruhan populasi tersebut. Sampel digunakan apabila populasinya besar ,tidak mungkin untuk meneliti seluruh populasi (Siyoto & Sodik, 2015). *Probability sampling* dan *non probability sampling* merupakan dua tehnik utama dalam pengambilan sampel (Sugiyono, 2013).

Sampling purposive adalah metode pengambilan sampel *non random* di mana peneliti memilih sampel yang dapat mewakili populasi dengan memastikan pengambilan ilustrasi (Sugiyono, 2019). Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *non probability sampling* menggunakan *sampling purposive*.

Adapun sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah kelas XA sebagai kelas eksperimen dengan alasan karena kelas tersebut merupakan kelas heterogen dan merupakan satu-satunya kelas digital yang berada di kelas X MAN 1 Sinjai.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan metode-metode yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini, Teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup observasi dan tes.

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang umum digunakan dalam penelitian kuantitatif. Observasi adalah proses dimulai dengan mengamati dan kemudian mencatat fenomena secara sistematis, logis, objektif dan rasional dalam situasi actual atau situasi yang dibuat (Vigih Hery Kristanto, 2018).

Observasi adalah penyelidikan yang dilakukan secara terencana dan sistematis dengan menggunakan indra, khususnya mata untuk mengamati peristiwa yang terjadi pada saat itu dan dapat dianalisis. Tujuan utama observasi adalah untuk menggambarkan keadaan di mana observasi dilakukan. Peneliti melakukan observasi awal dengan mengamati media apa yang digunakan guru untuk mengajar bahasa Arab.

2. Tes

Tes merujuk pada sejumlah soal, lembar kerja, atau bentuk penilaian lainnya yang digunakan untuk mengevaluasi pengetahuan, keterampilan, bakat dan kemampuan subjek belajar (Siyoto & Sodik, 2015). Dalam penelitian ini teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan. Penggunaan teknik ini dipilih karena fokus utama penelitian adalah kemampuan dalam berbahasa Arab. Tes terdiri dari dua jenis, yaitu *Pretest* dan *posttest* masing-masing terdiri dari 10 soal dengan tema المهنة (Profesi).

F. Instrumen Penelitian

1. Lembar Observasi

Dalam konteks penelitian, observasi merujuk pada proses focus pada suatu objek menggunakan semua indra untuk mengumpulkan data. Observasi dilakukan secara langsung dengan menggunakan indra penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan atau perlu dengan pengecap. Instrument yang digunakan untuk melakukan observasi dapat berupa pedoman, tes, angket, rekaman suara atau rekaman gambar. Rekaman gambar dan suara

digunakan untuk menyimpan sumber data agar data tersebut dapat diamati lebih lama atau bahkan berulang kali sesuai kebutuhan (Siyoto & Sodik, 2015). Dalam penelitian ini, peneliti mengamati proses pembelajaran bahasa arab siswa secara langsung dan mengamati hasil tes sebelum dan sesudah siswa diberikan perlakuan melalui media *Wordwall*.

2. Lembar Tes

Penelitian ini menggunakan metode *one group Pretest-posttest*. *Pretest* merujuk pada pengukuran atribut atau karakteristik sebelum diberikannya suatu perlakuan kepada partisipan dalam eksperimen, sedangkan *posttest* dilakukan setelah perlakuan tersebut. *Pretest* digunakan untuk mengevaluasi kemampuan bahasa Arab siswa sebelum penerapan media wordwall, sementara *posttest* dilakukan setelah penggunaan Media Wordwall untuk menilai hasil belajar siswa. Hasil *posttest* kemudian dibandingkan dengan hasil *Pretest* untuk menentukan efektivitas penggunaan media *Wordwall* pada siswa.

a. *Pretest*

Pretest akan dilakukan dengan meminta siswa berbahasa arab dan direkam menggunakan perekam suara Untuk menilai kemampuan bahasa Arab siswa sebelum perlakuan diberikan, *Pretest* akan dilakukan sekali pada awal pertemuan.

b. Perlakuan

Pengunaan media *wordwall* bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Arab siswa dalam mata pelajaran bahasa Arab. Media akan dilakukan selama 3-4 kali pertemuan.

Langkah penerapan Media *Wordwall*:

- 1) Guru membagikan link *wordwall* yang telah dibuat.
- 2) Pilih aktivitas yang akan diikuti, seperti Word Search atau Quiz, sesuai dengan instruksi guru.

- 3) Perhatikan petunjuk dan panduan yang diberikan oleh guru terkait aktivitas *Wordwall*.
- 4) Ikut serta secara aktif dalam aktivitas, jawab pertanyaan, atau temukan kata-kata yang diminta.
- 5) Jika diizinkan, berkolaborasi dengan teman sekelas untuk meningkatkan interaksi dan pemahaman bersama.
- 6) Gunakan fitur yang disediakan untuk melihat progres pribadi dan memahami area-area yang perlu ditingkatkan.

c. *Posttest*

Posttest diberikan setelah perlakuan dilakukan pada media *Wordwall*.

Posttest yang diberikan sama dengan *Pretest*. *Posttest* dilaksanakan satu kali setelah siswa diberikan perlakuan.

G. Validasi Instrumen

Teks bacaan yang digunakan untuk tes pengucapan diuji terlebih dahulu melalui:

1. Uji Validitas

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan seberapa akurat atau tepat suatu instrument dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas bertujuan untuk mengevaluasi data yang telah dikumpulkan setelah melakukan penelitian. Instrumen yang valid berarti bahwa alat pengukur yang digunakan dalam mengumpulkan data tersebut dapat diandalkan untuk mengukur variabel yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2013). Pengujian validitas pada penelitian ini menggunakan program SPSS.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas penelitian merupakan proses untuk mengukur seberapa konsisten suatu item pertanyaan dalam mengukur variabel yang sedang diteliti. Uji reliabilitas digunakan untuk memastikan seberapa konsisten alat ukur yang digunakan. Uji reliabilitas ini menggunakan pendekatan konsistensi

internal dengan menggunakan *Cronbach's alpha* untuk mengevaluasi seberapa baik hubungan antar item dalam instrumen penelitian. Analisis ini menggunakan aplikasi SPSS versi 22 (Engkus, 2019). Pengujian reliabilitas pada penelitian ini menggunakan program SPSS.

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat
 - a. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk menentukan apakah data siswa sebelum dan sesudah perlakuan memiliki distribusi yang mendekati atau mirip dengan distribusi normal. Uji Shapiro-Wilk digunakan untuk menguji apakah data-data tersebut mengikuti distribusi normal. Pengujian dilakukan menggunakan aplikasi SPSS versi 22 dengan tingkat signifikansi 0,05 (Rahayu, 2012):

Jika $\text{sig} > 0,05$ maka berdistribusi normal

Jika $\text{sig} < 0.05$ maka berdistribusi tidak normal.

Setelah penelitian selesai, Langkah berikutnya adalah menganalisis data *pretest* dan *posttest* siswa.

2. Uji Hipotesis
 - a. Uji *Paired Sample t-test* adalah uji parametrik yang digunakan untuk memeriksa apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua variabel yang diukur pada subjek yang sama dalam dua periode pengamatan yang berbeda. Tujuannya adalah untuk menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata skor sebelum dan sesudah suatu perlakuan. Jika hasil signifikan uji *paired sampel t-test* < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
 - b. Uji *N-Gain Score*

N-Gain (Gain Normalisasi) diperoleh dengan membandingkan perbedaan antara skor tes akhir dan tes awal dibagi dengan selisih antara Skor Maksimal Ideal (SMI) dan skor tes awal. Rata-rata *N-Gain* dihitung

untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Nilai *N-Gain* dihitung menggunakan rumus berikut (Lestari & Yudhanegara, 2018):

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Rumus ini membantu dalam menentukan sejauh mana peningkatan performa siswa setelah mengikuti pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Responden

Data responden memiliki peranan penting dalam penelitian karena dapat mencerminkan karakteristik khusus dari responden tersebut. Studi ini melibatkan sejumlah siswa kelas X MAN 1 Sinjai dengan pemilihan keseluruhan anggota dari kelas XA yang berjumlah 27 individu. Rincian data dapat ditemukan dalam tabel yang disajikan di bawah:

Tabel 4.1 Daftar Responden

No.	Nama	L/P
1	A. Nurfaiza Marr Zahran	P
2	A. Ratu Putri Ayu	P
3	A. Sazkiatul Mardiah	P
4	A. Marsya Shalsabila	P
5	Ahmad Zidan Ramadhan	L
6	Andi Auliyah Safitri	P
7	Andi Fajar Basri	L
8	Andi Radha AB	L
9	Anggi Anggraeni Isma	P
10	Aprilia Albar	P
11	Elvira Khaerunnisa	P
12	Farizah Tsurayya Anwar	P

13	Fitria Aprilia Anhar	P
14	Hajrul Fahmi	L
15	Ince Dirga Mandala Aprisal	L
16	M. Fatihah Rayhan Alfarizi	L
17	Muh. Nur Rudyanto	L
18	Muhammad Alif Al Fikri	L
19	Muhammad Fudail	L
20	Nadiah Fildza Zahrah	P
21	Nailah Awaliyah Nur	P
22	Nur Amaliah Aniqah Syam	P
23	Qonita Amalia	P
24	Rahmat Syawal	L
25	Risqia Almafira	P
26	Syaqila Alief Asna	P
27	Varel Agung Maulana	L
JUMLAH		27

2. Deskripsi Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini untuk menilai seberapa efektif penggunaan media *wordwall* dalam mengajar kosakata kepada siswa kelas X MAN 1 Sinjai, Metode pengumpulan berupa tes yang terdiri dari 10 pertanyaan. Jumlah sampel yang terlibat dalam penelitian ini adalah 27 siswa. Data dikumpulkan melalui pelaksanaan tes secara langsung dan berikut adalah hasil data yang diperoleh dari tes tersebut.

Tabel 4.2 Hasil Pretest

Nama	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	JUMLAH
A. Nurfaisa Marr Zahran	0	5	5	5	5	0	0	0	0	0	20
A. Ratu Putri Ayu	0	5	5	5	5	0	0	0	0	0	20
A. Sazkiatul Mardiah	0	5	0	0	5	5	5	5	5	0	30
A. Marsya Shalsabila	1	5	2	1	1	2	2	2	2	2	18
Ahmad Zidan Ramadhan	5	5	5	5	5	0	0	0	0	0	25
Andi Auliyah Safitri	0	5	5	5	5	0	5	0	0	0	25
Andi Fajar Basri	5	5	5	0	1	2	2	2	3	2	25
Andi Radha AB	5	5	0	0	0	0	5	0	0	0	15
Anggi Anggraeni Isma	5	5	5	5	0	0	0	0	0	0	20
Aprilia Albar	5	5	0	0	0	0	5	0	0	0	15
Elvira Khaerunnisa	0	5	0	0	0	0	5	5	0	0	15
Farizah Tsurayya Anwar	0	5	5	5	5	5	5	5	0	0	35
Fitria Aprilia Anhar	0	5	5	5	5	0	0	0	0	0	20
Hajrul Fahmi	5	5	2	2	2	3	3	0	3	3	25
Ince Dirga Mandala Aprisal	5	5	0	0	0	0	0	0	0	0	10
M. Fatihah Rayhan Alfarizi	0	5	0	0	0	0	5	5	0	0	15
Muh. Nur Rudyanto	5	5	0	0	0	0	0	0	0	0	10
Muhammad Alif Al Fikri	0	5	5	5	5	0	5	5	0	0	30
Muhammad Fudail	0	5	0	0	5	0	0	0	0	0	10
Nadiyah Fildza Zahrah	0	5	5	5	0	0	0	0	0	0	15
Nailah Awaliyah Nur	0	5	5	5	5	5	5	5	0	0	35
Nur Amaliah Aniqah Syam	0	5	5	5	5	5	5	0	0	0	30
Qonita Amalia	0	5	5	5	5	0	5	0	0	0	25
Rahmat Syawal	0	5	5	5	5	0	0	0	0	0	20
Risqia Almafira	5	5	2	2	2	5	2	2	0	0	25

Syaqila Alief Asna	0	5	0	0	0	5	5	5	5	0	25
Varel Agung Maulana	0	5	5	5	5	0	0	0	0	0	20

Tabel 4 *Posttest*

Nama	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	JUMLAH
A. Nurfaisa Marr Zahran	20	5	5	5	5	10	5	8	5	20	88
A. Ratu Putri Ayu	20	5	5	5	5	10	10	10	10	10	90
A. Sazkiatul Mardiah	20	5	5	5	5	10	10	5	5	20	90
A. Marsya Shalsabila	20	5	5	5	5	7	5	10	10	20	92
Ahmad Zidan Ramadhan	20	5	5	5	5	10	5	5	10	20	90
Andi Auliyah Safitri	20	5	5	5	5	5	7	10	7	20	89
Andi Fajar Basri	20	5	5	5	5	10	5	10	5	20	90
Andi Radha AB	20	5	5	5	5	10	10	8	5	20	93
Anggi Anggraeni Isma	20	5	5	5	5	10	10	7	5	20	92
Aprilia Albar	20	5	5	5	5	10	9	5	10	20	94
Elvira Khaerunnisa	20	5	5	5	5	10	10	5	5	20	90
Farizah Tsurayya Anwar	20	5	5	5	5	7	7	10	5	20	89
Fitria Aprilia Anhar	20	5	5	5	5	10	10	7	5	20	92
Hajrul Fahmi	20	5	5	5	5	10	10	5	10	20	95
Ince Dirga Mandala Aprisal	20	5	5	5	5	10	10	10	10	10	90
M. Fatihah Rayhan Alfarizi	20	5	5	5	5	10	10	10	5	20	95
Muh. Nur Rudyanto	20	5	5	5	5	10	10	10	10	10	90
Muhammad Alif Al Fikri	15	5	5	5	5	10	10	10	10	13	88
Muhammad Fudail	20	5	5	5	5	10	6	5	10	20	91
Nadiah Fildza Zahrah	20	5	5	5	5	10	10	5	6	20	91
Nailah Awaliyah Nur	20	5	5	5	5	10	10	5	9	20	94

Nur Amaliah Aniqah Syam	20	5	5	5	5	10	10	7	5	20	92
Qonita Amalia	20	5	5	5	5	10	6	7	10	20	93
Rahmat Syawal	20	5	5	5	5	10	10	7	6	20	93
Risqia Almafira	20	5	5	5	5	10	7	10	6	20	93
Syaqila Alief Asna	20	5	5	5	5	10	10	5	10	20	95
Varel Agung Maulana	20	5	5	5	5	10	10	5	5	20	90

3. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menilai sejauh mana suatu instrument pengukuran dapat mengukur indikator yang dimaksud. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi apakah pertanyaan-pertanyaan dalam tes penelitian dapat secara akurat mengukur konsep yang ingin diuji. Jika pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat mengungkapkan informasi yang diinginkan, maka pertanyaan-pertanyaan tersebut dianggap valid (Imam Ghozali, 2011).

Instrumen penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah tes. Sebelum digunakan, tes tersebut diuji coba kepada sejumlah responden untuk memeriksa validitasnya. Jika tes tersebut dianggap valid setelah pengujian, maka dapat digunakan dalam penelitian. Tes ini telah diuji terhadap 10 responden, dan hasil data dari uji tersebut terlampir. Validitas tes ini dievaluasi menggunakan analisis *product moment* dengan bantuan perangkat lunak SPSS 22.0 *for Windows*, dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} . Jika nilai $r_{hitung} >$ dari r_{tabel} , maka item tes dianggap valid. Sebaliknya, jika nilai $r_{hitung} <$ dari r_{tabel} , item tes dianggap tidak valid. Berikut adalah hasil uji validitas tes:

Tabel 4.4

Hasil Hitung Uji Validitas soal *Pretest* Menggunakan *Product Moment*

<i>Correlations</i>			
No. Item Soal	<i>Pearson Correlation</i>	Rtabel (Sig. 0.05)	Ket
S1	0.759	0.444	Valid
S2	0.827	0.444	Valid
S3	0.693	0.444	Valid
S4	0.890	0.444	Valid
S5	0.585	0.444	Valid
S6	0.764	0.444	Valid
S7	0.580	0.444	Valid
S8	0.885	0.444	Valid
S9	0.861	0.444	Valid
S10	0.783	0.444	Valid

Sumber: Hasil analisis data menggunakan SPSS 22.0

Berdasarkan Tabel di atas, hasil tersebut menunjukkan bahwa item tes dianggap valid jika koefisien korelasi Pearson $>$ nilai r_{tabel} (sig 0,05). Nilai r_{tabel} ditemukan dalam Tabel koefisien korelasi Pearson dengan (N)=27. Berdasar pada Tabel koefisien korelasi Pearson dengan tingkat sig 5%, maka nilai r_{tabel} adalah 0,444. Maka dari itu, semua 10 item pertanyaan dalam pretest dianggap valid.

Tabel 4.5

Hasil Hitung Uji Validitas *Posttest* dengan *Product Moment*

<i>Correlations</i>			
Nomor Item Soal	<i>Pearson Correlation</i>	Rtabel (Signifikansi 0.05)	Ket
S1	0.931	0.444	Valid
S2	0.659	0.444	Valid
S3	0.886	0.444	Valid
S4	0.682	0.444	Valid
S5	0.802	0.444	Valid
S6	0.693	0.444	Valid
S7	0.606	0.444	Valid
S8	0.739	0.444	Valid
S9	0.510	0.444	Valid
S10	0.897	0.444	Valid

Sumber: Hasil analisis data menggunakan SPSS 22

Hasil uji validitas yang tercantum di atas menunjukkan bahwa item soal dianggap valid jika koefisien *korelasi Pearson* > nilai r_{tabel} (sig. 0.05). Nilai r_{tabel} (signifikansi 0,05) dapat ditemukan dalam tabel koefisien korelasi *Pearson* (N)=20. Dari koefisien *korelasi Pearson* pada tingkat sig. 5%, nilai r_{tabel} yang tertera adalah 0,444. Maka dari itu, semua 10 soal *posttest* valid.

b. Uji Reliabilitas

Dalam penelitian ini, uji reliabilitas menggunakan *alpha Cronbach* dengan menggunakan perangkat lunak SPSS 22 *for windows*. Dalam proses

uji reliabilitas ini, Keputusan diambil berdasarkan kriteria bahwa jika nilai *alpha Cronbach* >0.60 , maka tes dianggap konsisten atau reliabel. Sebaliknya, jika nilai *alpha Cronbach* < 0.60 maka tes belajar kosakata dianggap tidak reliabel. Berikut adalah hasil dari uji reliabilitas tes belajar kosakata siswa yang terdiri dari 10 soal:

Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas *Pretest*

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Alpha cronbach</i>	<i>N of item</i>
.918	10

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS 22.0

Berdasarkan hasil dari analisis tabel uji reliabilitas, didapatkan nilai *alpha Cronbach* sebesar 0.918 yang menunjukkan bahwa reliabilitas item-item pertanyaan pada pretest sangat tinggi.

Tabel 4.7 Hasil Reliabilitas *posttest*

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Alpha cronbach</i>	<i>N of item</i>
.909	10

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS 22.0

Berdasarkan hasil dari tabel uji reliabilitas yang disebutkan sebelumnya, ditemukan bahwa nilai *Alpha Cronbach* adalah 0.909. Nilai ini menunjukkan bahwa item-item pertanyaan pada *posttest* memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi karena melebihi nilai ambang batas 0.60.

4. Uji prasyarat

a. Uji Normalitas

Sebelum melakukan analisis lanjutan, dilakukan pengujian prasyarat penelitian yaitu uji normalitas data. Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah data terdistribusi secara normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro wilk* dengan taraf sig. >0.05 , menggunakan perangkat lunak SPSS 22 *for windows*. Berikut adalah hasil perhitungan tersebut:

Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.139	27	.196	.946	27	.169
<i>Posttest</i>	.199	27	.008	.934	27	.089

Sumber Data: Hasil Pengolahan Data Menggunakan SPSS

Berdasarkan tabel yang disediakan oleh SPSS 22.0 for windows, nilai signifikansi untuk *pretest* adalah 0.169 yang lebih besar dari 0.05 dan nilai signifikansi untuk *posttest* adalah 0.089, juga lebih besar dari 0.05. dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* memiliki distribusi normal.

5. Uji Hipotesis

a. Uji *Paired Sample t-test*

Berdasarkan uji prasyarat, ditemukan bahwa data uji normalitas untuk *pretest posttest* dalam penelitian ini menunjukkan distribusi yang normal. Oleh karena itu, hipotesis dapat diuji menggunakan uji-t. (*paired sampel t-test*). Berikut ini adalah tabel hasil pengujian hipotesis terkait data *pretest posttest* siswa:

Table 4.9
Hasil pengujian hipotesis data hasil *pretest posttest* siswa

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-70.037	7.450	1.434	-72.984	-67.090	-48.850	26	.000

Berdasarkan Tabel di atas, nilai signifikansi (*2-tailed*) adalah 0,000. Nilai ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh lebih kecil dari 0.05 atau $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest* dalam penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran bahasa Arab. Berdasarkan kriteria pengujian, ketika nilai signifikansi. (*2-tailed*) < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* efektif dalam pembelajaran bahasa Arab siswa kelas XA MAN 1 Sinjai.

b. Uji *N-Gain Score*

Nilai Uji *N-Gain Score* memiliki tujuan untuk mengidentifikasi seberapa efektif penggunaan eksperimen pada suatu test. Test yang dimaksud berupa *pretest* dan *posttest*. Uji *N-Gain score* dilakukan dengan menghitung perbedaan antara skor *pretest* dan skor *posttest*. Dengan menghitung nilai tersebut, kita dapat menilai seberapa besar efektivitas penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran kosakata. Adapun perhitungan *N-Gain Score* yang dilakukan melalui SPSS, dapat diperoleh data berikut:

Table 4.10 Descriptive Statistic

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	27	.83	.94	.8901	.03004
Valid N (listwise)	27				

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

$$N\text{-Gain} = 0.8901$$

Tabel 4. 11 Persentase *N-Gain* dan Tafsirannya

Persentase	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40-45	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Pada hasil perhitungan Nilai *N-Gain* dapat diperoleh nilai 0,8901 dengan persentase sebesar 89%, hal ini mengacu pada tabel *N-Gain score* maka kategori persentase efektifitas penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran kosakata terlihat efektif.

B. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini membahas mengenai efektivitas penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran kosakata pada Siswa kelas X MAN 1 Sinjai. Variabel penelitian ini, yaitu penggunaan media *Wordwall* (X) dan pembelajaran kosakata (Y). Penelitian ini menerapkan desain eksperimen, yaitu desain *one group pretest-posttest*. Dalam desain ini, kelompok subjek menjalani *pretest* sebelum menerima perlakuan, dan *posttest* dilakukan setelah perlakuan diberikan. Data dikumpulkan melalui pemberian tes kepada 27 responden yang merupakan siswa kelas X A MAN 1 Sinjai.

Sebelum pembelajaran dimulai, peneliti menyiapkan materi yang akan diajarkan serta instrumen *pretest* dan *posttest* yang relevan dengan materi tersebut. *Pretest* diberikan kepada seluruh siswa untuk mengukur pemahaman awal mereka. Setelah itu, proses pembelajaran dimulai menggunakan *Wordwall*, yang melibatkan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis dan permainan kata dan fitur lainnya. Setelah periode pembelajaran selesai, *posttest* diberikan kepada siswa diukur untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Data *pretest posttest* dianalisis menggunakan metode statistic pada

perangkat lunak SPSS untuk membandingkan perbedaan hasil sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.

Berdasarkan kriteria efektivitas yang mencakup pengelolaan pelaksanaan pembelajaran, proses komunikasi, respons peserta didik, aktivitas belajar, dan hasil belajar, terdapat keterkaitan antar mereka. Pembelajaran dianggap efektif jika semua indikator tersebut mencapai minimal kategori baik. Jika salah satu indikator tidak mencapai kategori baik (kurang dari 75%), maka pembelajaran belum dapat dianggap efektif.

Penggunaan media *Wordwall* telah meningkatkan pengelolaan pelaksanaan pembelajaran secara signifikan. Guru dapat merancang pembelajaran dengan lebih terstruktur dan interaktif. *Wordwall* memungkinkan pembuatan berbagai jenis kuis, permainan, dan aktivitas interaktif lainnya yang memudahkan guru menyampaikan materi dengan cara yang menarik sehingga pengelolaan kelas menjadi lebih dinamis karena siswa dapat aktif berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang disediakan oleh media tersebut. Selain itu, kemudahan akses dan fleksibilitas yang ditawarkan *Wordwall* memungkinkan guru merencanakan dan mengelola waktu pembelajaran dengan lebih efisien.

Dengan penggunaan *Wordwall*, komunikasi antara guru dan siswa meningkat menjadi lebih intensif dan efektif. Media ini mendorong interaksi yang lebih aktif, baik di dalam kelas maupun dalam kelompok belajar. Siswa lebih sering berkomunikasi saat berpartisipasi dalam permainan atau kuis, yang meningkatkan kemampuan mereka dalam menyampaikan ide dan berargumentasi. Selain itu, umpan balik instan dari *Wordwall* memungkinkan siswa segera mengetahui hasil kerja mereka, sehingga mereka bisa mengidentifikasi kesalahan dan meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Adapun respon peserta didik terhadap penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran sangat positif. Siswa merasa lebih termotivasi dan tertarik untuk belajar karena media ini menyediakan berbagai aktivitas yang menyenangkan dan menantang. Mereka juga merasa lebih percaya diri dalam berpartisipasi

karena *Wordwall* memberikan kesempatan untuk berlatih dan mengeksplorasi materi secara mandiri atau berkelompok. Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran juga meningkat, hal ini terlihat dari tingginya antusiasme siswa dalam mengikuti setiap kegiatan yang disusun dengan menggunakan *wordwall*.

Selain itu, aktivitas belajar siswa menjadi lebih variatif dan interaktif dengan *Wordwall*. Media ini menyediakan berbagai jenis aktivitas yang merangsang keaktifan siswa. Selain itu, aktivitas berbasis teknologi ini mendukung pembelajaran yang lebih kolaboratif dan kompetitif, di mana siswa bisa belajar bersama dan bersaing secara sehat dengan teman-temannya. Penggunaan *Wordwall* juga membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir secara kritis dan kreatif karena harus memahami juga mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari melalui berbagai bentuk aktivitas yang disediakan.

Secara keseluruhan, penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran menunjukkan pengaruh positif terhadap Tingkat partisipasi siswa. Dengan pengelolaan pelaksanaan pembelajaran yang lebih baik, peningkatan proses komunikatif, respon peserta didik yang positif, dan aktivitas belajar yang lebih mendorong tercipta interaksi antara guru dan siswa, *Wordwall* membantu mewujudkan lingkungan belajar yang jauh menyenangkan juga efektif. Hal ini dilihat pada lampiran lembar observasi. Dengan demikian, *Wordwall* merupakan alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan mendorong keterlibatan aktif dan motivasi belajar siswa. Adapun hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *wordwall*, seluruh kegiatan dilaksanakan dengan baik. Dari hasil observasi ini, terlihat bahwa penerapan media pembelajaran tersebut efektif dan konsisten dengan prosedur penggunaan *wordwall*.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan dalam tingkat reliabilitas antara *pretest* (0,918) dan *posttest* (0,909). Selain itu, terdapat perbedaan yang sig. dalam uji normalitas antara *pretest* (0,169) dan *posttest* (0,089),

menunjukkan bahwa kedua tes memiliki distribusi yang normal. Uji T menunjukkan signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, mengindikasikan penolakan H_0 dan penerimaan H_a berdasarkan aturan signifikansi (2-tailed) $< 0,05$. Nilai N-Gain mencapai 0,8901 atau 89%, menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran kosakata efektif. Kesimpulan ini dapat ditarik dari kategori persentase efektivitas yang tercantum dalam tabel skor *N-Gain*.

Hasil penelitian sebelumnya mendukung temuan bahwa penggunaan media *Wordwall* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab untuk siswa (Azizah, 2020). Penelitian lain juga menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar melalui penggunaan permainan *Wordwall*, yang terbukti efektif seperti yang terlihat dari ketuntasan siswa (Wildan et al., 2023). Selain itu, ada penelitian lain yang menunjukkan adanya kontribusi secara signifikan dari penggunaan media *wordwall* terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris siswa (Nurhafitri et al., 2024).

Berdasarkan uraian dari efektivitas penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab, terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan setelah *treatment*. Ini menunjukkan peningkatan pembelajaran kosakata siswa setelah penerapan media tersebut. Hal ini didukung oleh temuan dari studi sebelumnya yang juga menginvestigasi penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran. Penelitian tersebut membuktikan bahwa metode ini memberikan dampak positif pada pembelajaran kosakata Bahasa Arab di kelas. Sehingga, kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media *wordwall* efektif dalam meningkatkan pembelajaran kosakata Bahasa Arab di kelas X MAN 1 Sinjai.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *wordwall* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab diantara siswa kelas XA MAN 1 Sinjai. Keefektifan ini terlihat dari pemenuhan indikator-indikator seperti pengelolaan pelaksanaan pembelajaran, proses komunikasi, respons peserta didik, aktivitas belajar, dan hasil belajar.

Efektivitas media *Wordwall* juga terbukti melalui analisis statistik menggunakan *uji paired sample t-test*, yang menunjukkan nilai *signifikansi (2-tailed)* sebesar 0.000, yang lebih kecil dari 0.05. Berdasarkan aturan signifikansi dengan 0.05, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Secara keseluruhan, media *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Arab bagi siswa kelas X di MAN 1 Sinjai.

B. SARAN

1. Peserta didik disarankan untuk memanfaatkan media *Wordwall* dalam memperdalam kosakata bahasa Arab.
2. Pendidik disarankan untuk menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik dan mendukung pemahaman materi oleh peserta didik, sehingga motivasi belajar meningkat dan hasil belajar lebih baik.
3. Pihak sekolah diharapkan untuk meningkatkan fasilitas dan infrastruktur yang mendukung proses pembelajaran dengan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800.
- Andini, A., Yunita, L., & Irwandi, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, 10(1), 11–28. <https://doi.org/10.36706/jppk.v10i1.20211>
- Azizah, H. N. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall. *Alsuniyat*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v1i1.24212>
- Bistari, B. (2018). Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif. In *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan* (Vol. 1, Issue 2, p. 13). <https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v1i2.25082>
- Cahyani, A. S., Ubadah, U., & Arda, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Terhadap Kemampuan Peserta Didik Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas VIII MTsN 2 Kota Palu. *Albariq: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 1–11. <https://doi.org/10.24239/albariq.v4i1.41>
- Fanny, F. (2020). 11160183000046 Fanny Mestyana Putri Water Mark. *Evektivitas Pengunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring {online} Matetmatika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang Selatan*.
- Fauziah, W. R., Sugiarti, C., & Ramdani, R. (2022). Efektivitas program wirausaha pemuda dalam upaya penurunan angka pengangguran terbuka di kabupaten tegal pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Manajemen*, 14(2), 367–375. <https://doi.org/10.30872/jmmn.v14i2.11001>
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS19* (5th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hardani, H., Medica, P., Husada, F., Andriani, H., Sukmana, D. J., Mada, U. G., & Fardani, R. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (H. Abadi (ed.); 1st ed., Issue April). Pustaka Ilmu.
- Isjoni, I. (2022). Pembelajaran Kooperatif. In P. Pelajar (Ed.), *Pembelajaran Kooperatif*.
- Kemenag RI. (2021). Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Quran Kemenag RI. In *Qur'an*

Kemenag.

- Khalilulloh, M. (2019). *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (A. Pressindo (ed.)).
- Kristanto, V. H. (2018). *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI)* (Cet 1). CV Budi Utama.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Lasawali, A. A. (2021). Bahasa Arab: “Ruh” Pendidikan Islam. *Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 11. <https://doi.org/10.36915/la.v1i2.14>
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2018). *Penelitian pendidikan matematika : panduan praktis menyusun skripsi, tesis, dan laporan penelitian dengan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi disertasi dengan model pembelajaran dan kemampuan matematis*.
- Maghfiroh, K. (2019). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda*.
- Nurhafitri, I., Sya, M. F., & Effane, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas V SDN Gadog 06. 3, 6403–6409.
- Nurjannah, N. (2019). Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas Ii Sdn 5 Soni. *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol.*, 4(8), 292–313.
- Nurlatifah, N. (2022). *Efektivitas Penggunaan Metode Drill And Practice Terhadap Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas Viii Mts Darul Hikmah Lenggo-Lenggo Sinjai* (Issue 8.5.2017).
- Olisna, O., Zannah, M., & Sukma, A. (2022). Pengembangan Game iNteraktif Wordwall untuk meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143.
- Piqri, M. H. (2021). *Implementasi Bahasa Arab Sebagai Bahasa Internasional* (Guepedia/La (ed.)). guepedia.
- Rahayu, M. T. (2012). *Pengaruh Penggunaan Mind Map Terhadap Kemampuan Menganalisis Dan Mengevaluasi Pada Pelajaran Ipa Kelas V Di Sd Kanisius Wirobrajan*. Universitas As Sanata Dharma.
- Rohmatin, R. (2023). *Penggunaan game edukasi berbasis Wordwall untuk meningkatkan kemampuan vocabulary siswa dalam pembelajaran bahasa*

inggris. 3(1), 79–88.

- Rosdiana, A., & Uwes, S. (2017). efektivitas Program Boarding School Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Ibadah (Studi Kasus Di MTs Roudlotul Muttaqin Mranggen Demak). *Tesis, Universitas Islam Sultan Agung*.
- Sa'diyah. T. (2022). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami. *KASTA : Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya Dan Terapan*, 2(3), 148–159. <https://doi.org/10.58218/kasta.v2i3.408>
- Sanah, S., Odang, O., Lutfiani, L., & Yuni, Y. (2022). *Model Pengembangan Keterampilan Berbahasa Arab Di Pesantren*. 6(2), 271–293.
- Sentani, A. D., Yudianto, A., & Rahmat, D. (2022). Implementasi Game Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris di Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi. *JPTIV (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional)*, 4(1), 1–8.
- Septi, D. (2016). Urgensi Bahasa Arab Dalam Perkembangan Ilmu Pengetahuan. *Jurnal Ilmu Islam*, 1(1), 128–133.
- Septiani, V. (2019). Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Mts Al-Hidayah Purwokerto Barat. *Penerapan Metode Bahasa Arab*, 3(2), 5–10.
- Sherianto, S. (2020). *Wordwall. Aplikasi Bermain Sambil Belajar*.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*.
- Sugiyono, S. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. In Sugiono (Ed.), *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Muallawarman, Samarinda, Kalimantan Timur* (19th ed., Issue April). Alfabeta, CV.
- Sugiyono. S. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D: Vol. I* (Issue 1).
- Suryaningsih, H., & Kurniawati. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Sumber Daya Alam Berbasis Lectora Inspire Pada Siswa Kelas Iv Sd Pundung Imogiri Bantul. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1–8.
- Taubah, M. (2019). Maharah dan Kafa'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Studi Arab*, 10(1), 31–38. <https://doi.org/10.35891/sa.v10i1.1765>
- Wildan, A. (2023). *Efektivitas Penggunaan Media Gaull (Game Edukasi Wordwall) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sdit Bina Insani Kabupaten Serang (The Effectiveness Of Using Gaull (Wordwall Education Game) to Improve 5 th Grade Students Learning Outcomes a*. 10(1), 9–18.
- Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Gaull

- (Game Edukasi *Wordwall*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sdit Bina Insani Kabupaten Serang. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(1), 9–18.
- Yanmar, N., Mahmud, B., & Hamzah, H. (2023). Metode Pembelajaran Bahasa Arab dalam Memahami Kitab Kuning. *Jurnal Naskhi Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 5(2), 100–108. <https://doi.org/10.47435/naskhi.v5i2.2224>
- Yaumi, M. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial*. 13(3), 1576–1580.
- Yuniastari, N. L. A. K., & Ratna, K. W. (2015). Pengukuran tingkat efektivitas dan efisiensi sistem eresearch STIKOM Bali. *Konferensi Nasional Sistem & Informatika*, 9, 562–568.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

1.1 MODUL AJAR BAHASA ARAB

1.1 MODUL AJAR BAHASA ARAB

A. Informasi Umum

1. Identitas Madrasah

Nama Penyusun	HUSNUL HATIMAH
Asal Institusi	Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai
Tahun Penyusunan	2023/2024
Semester	Genap
Jumlah Pertemuan	12 JP x 45 menit (3 pertemuan)

Fase	Kelas	Jenjang	Jumlah Siswa	Moda Pembelajaran	Alokasi Waktu
E	X	MAN	27	Tatap Muka	540 Menit
Kata Kunci Materi		المهنة			

2. Kompetensi Awal

Kompetensi Prasyarat

Memiliki kemampuan mengevaluasi informasi, membangun interaksi, serta merefleksi beberapa paragraf dalam berbagai jenis teks visual atau teks multimoda secara interaktif sebagai sarana mempelajari agama dari sumber autentiknya dalam konteks sosial, serta juga mampu menghubungkan, memaparkan kalimat dan membuat urutan yang terhubung secara logis ke dalam paragraf pada wacana terbatas dari berbagai teks secara tulis dan lisan untuk penguatan karakter.

3. Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila yang berkaitan

Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, bernalar kritis, kreatif, gotong royong, mandiri, Rahmatan lilalamin.

4. Sarana dan Prasarana

Fasilitas	Buku paket Bahasa Arab, Laptop multimedia interaktif, Smart TV, jaringan internet dan <i>Wordwall</i> .
Lingkungan Belajar	1. Kelas tatap muka 2. lingkungan peserta didik
5. Target Peserta Didik	
Siswa Reguler	
6. Jumlah Peserta Didik	
Maksimum 40 siswa perkelas	
7. Moda dan Model Pembelajaran	
Moda Pembelajaran Tatap Muka dengan Model Pembelajaran langsung (<i>athariqah al-mubasyarah</i>)	

B. KOMPONEN INTI

1. Capaian Pembelajaran

Elemen Pemahaman Konsep	Pada akhir fase ini: - Menirukan dan mengidentifikasi bunyi kata dan makna dengan tema profesi (المهنة) dengan tepat menggunakan media <i>Wordwall</i>. - Mampu memahami dan menjelaskan isi teks tentang profesi (المهنة) melalui media <i>Wordwall</i>.
Elemen Keterampilan Proses	Pada akhir fase ini: - Mendemonstrasikan tindak tutur tentang profesi (المهنة) melalui media <i>Wordwall</i>. - Menyusun dan menuliskan kalimat-kalimat bahasa Arab tentang profesi (المهنة) dengan baik dan benar melalui media <i>Wordwall</i>.

2. Tujuan Pembelajaran.

- Melafalkan kosakata tentang profesi (المهنة) yang telah dipelajari menggunakan media *Wordwall*.
- Mampu membaca teks qiroah tentang profesi (المهنة)

- c. Berbicara tentang profesi (المهنة)
- d. Membuat kalimat dan menyusun kata acak menjadi kalimat yang sempurna dengan benar tentang: profesi (المهنة)

3. Pemahaman Bermakna

- a. Peserta didik mampu memberi salam dan dan berkenalan (المهنة)
- b. Peserta didik mampu mampu membaca teks qiroah tentang profesi (المهنة)
- c. Peserta didik mampu berbicara tentang profesi (المهنة)
- d. Peserta didik mampu membuat kalimat dan menyusun kata acak menjadi kalimat yang sempurna dengan benar serta tentang profesi (المهنة)

4. Pertanyaan Pemantik

- a. Seperti apakah salam dan berkenalan (المهنة)
- b. Bagaimana menggunakan salam dan dan berkenalan (المهنة)

C. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1	Kegiatan awal (10') ▪ Mengucapkan salam dan mempersilahkan siswa untuk berdoa, dilanjutkan dengan mengabsen kehadiran siswa ▪ Memberi motivasi ▪ Memberikan pengantar singkat tentang kegunaan media <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran kosakata. ▪ Memberikan Pertanyaan Pemantik terkait المهنة ▪ Menyampaikan tujuan pembelajaran Kegiatan Inti (65') ▪ Menayangkan <i>Wordwall</i> dengan kosakata bahasa Arab. ▪ Meminta siswa untuk membaca dan mengidentifikasi arti kata-kata tersebut. ▪ Meminta siswa untuk menyusun kalimat menggunakan kosakata yang dipelajari. ▪ Menggunakan fitur permainan <i>Wordwall</i>, seperti anagram atau crosswords. ▪ Siswa berkolaborasi dalam kelompok untuk menyelesaikan permainan.
---------------------------	--

	▪ Pemberian poin atau hadiah sederhana untuk memotivasi siswa. Kegiatan Penutup (15') ▪ Guru memberi kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan ▪ Guru memberikan pesan dan penugasan kepada siswa ▪ Guru menutup pembelajaran
Pertemuan 2	Kegiatan awal (10') ▪ Mengucapkan salam dan mempersilahkan siswa untuk berdoa, dilanjutkan dengan mengabsen kehadiran siswa ▪ Memberi motivasi ▪ Memberikan apersepsi terkait topik atau materi yang akan dibahas dan dihubungkan dengan materi sebelumnya ▪ Memberikan Pertanyaan Pemantik terkait مَا هِيَ الْمِهْنَةُ, الْجَوَار ▪ Menyampaikan tujuan pembelajaran ▪ Guru memberi penjelasan mengenai tehnik pembelajaran hiwar yang akan diberikan menggunakan media <i>wordwall</i>. Kegiatan Inti (65') ▪ Guru menanyakan siswa tentang الْجَوَار dan siswa menjawab sesuai dengan kemampuannya ▪ Guru membenarkan jawaban siswa yang mengalami kesalahan ▪ Guru memberi contoh percakapan tentang الْجَوَار disertai dengan penjelasan mengenai arti kata yang masih belum difahami siswa pada media <i>Wordwall</i> yang digunakan. ▪ Siswa mempraktekkan hiwar (percakapan) tentang الْجَوَار ▪ Guru memperbaiki kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa Kegiatan Penutup (15') ▪ Siswa diminta mengerjakan latihan-latihan membuat konsep hiwar secara tertulis ▪ Guru memberi penilaian terhadap latihan yang dikerjakan siswa ▪ Guru menutup pembelajaran
▪ Pertemuan 3	Kegiatan awal (10') ▪ Mengucapkan salam dan mempersilahkan siswa untuk berdoa, dilanjutkan dengan mengabsen kehadiran siswa ▪ Memberi motivasi ▪ Memberikan apersepsi terkait topik atau materi yang akan dibahas dan dihubungkan dengan materi sebelumnya ▪ Memberikan Pertanyaan Pemantik terkait الْقِرَاءَةُ ▪ Menyampaikan tujuan pembelajaran ▪ Siswa diajak untuk mengingat-ingat kembali kosakata yang telah dipelajari sebagai persiapan pembelajaran qira'ah

	▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada saat ini, yaitu membaca teks bacaan tentang المهنة ▪ Guru memberi penjelasan mengenai tehnik pembelajaran qira'ah yang akan diberikan melalui <i>wordwall</i>. Kegiatan Inti (65') ▪ Guru menunjukkan kepada siswa bahwa pembelajaran qira'ah ini berkaitan dengan pembelajaran hiwar, yaitu tentang المهنة ▪ Guru membacakan teks qira'ah dengan benar dan fasih ▪ Siswa disuruh membaca teks qira'ah dengan benar dan fasih ▪ Guru dan siswa mendiskusikan kepada siswa mengenai isi yang terkandung dalam teks qira'ah. ▪ Siswa diminta mencari makna kosakata dalam teks qira'ah yang belum diketahui. ▪ Guru menunjukkan arti kosakata yang belum dapat ditemukan siswa melalui <i>wordwall</i>. ▪ Guru memerintahkan siswa menerjemahkan arti teks bacaan menggunakan media <i>Wordwall</i>. ▪ Guru membenarkan kesalahan-kesalahan siswa dalam mengartikan teks qira'ah. ▪ Guru memberi latihan-latihan untuk menguji kemampuan siswa terhadap penguasaan teks qira'ah Kegiatan Penutup (15') ▪ Guru memberi penilaian terhadap latihan yang dikerjakan siswa ▪ Guru memberi kunci jawaban mengenai latihan yang diberikan ▪ Guru menutup pembelajaran
--	---

D. Asesmen/Penilaian		
	Asesmen Diagnostik	Nonkognisi : melakukan tes psikologi pada siswa yang dikoordinatoori BK. Asesmen kognisi: bisa berupa pertanyaan di awal pembelajaran.
	Asesmen Formatif	1. Pengetahuan Bentuk: tertulis berupa penugasan, penilaian harian 2. Keterampilan Bentuk: performa (presentasi) 3. Sikap Profil Pelajar Pancasila Bentuk: lembar observasi, penilaian diri.
	Asesmen Sumatif	Tes tertulis

	Bentuk Asesmen	1. Tertulis : tertulis berupa penugasan, PH, media <i>wordwall</i>. 2. Tidak tertulis: pertanyaan lisan, refleksi.
	F. Refleksi Peserta Didik dan Guru	
	Pertanyaan Kunci	1. Apakah kalian senang mengikuti pembelajaran ini? 2. Apakah kalian menemukan informasi baru dari pembelajaran ini? 3. Apakah informasi baru tersebut bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari? 4. Apakah kalian mengalami kesulitan selama pembelajaran?

LAMPIRAN

BAHAN BACAAN	
Bahan Bacaan Siswa	➤ Bahasa Arab MA Kelas X. Kementerian Agama RI: Jakarta, 2021 ➤ Bahasa Arab MA Kelas X (Pendekatan Saintifik). Kementerian Agama RI: Jakarta, 2013 ➤ Bahasa Arab MA Kelas X. Yudhistira: Bogor, 2019
Bahan Bacaan Guru	➤ Bahasa Arab MA Kelas X. Kementerian Agama RI: Jakarta, 2021 ➤ Bahasa Arab MA Kelas X (Pendekatan Saintifik). Kementerian Agama RI: Jakarta, 2013 ➤ Bahasa Arab MA Kelas X. Yudhistira: Bogor, 2019
GLOSARIUM	
▪ Bentuk mufrad (tunggal) dari أَدَوَاتٌ adalah أَدَاةٌ (adaatun). ▪ أَدَاةٌ artinya alat. - Al-Istifhaamun, artinya pertanyaan. ▪ اسْتَفْهَامٌ adalah mashdar (مصدر) dari fi'il اسْتَفْهَمَ (istafhama) yang artinya bertanya/meminta penjelasan.	
DAFTAR PUSTAKA	
- Bahasa Arab MA Kelas X. Kementerian Agama RI: Jakarta, 2021 - Bahasa Arab MA Kelas X (Pendekatan Saintifik). Kementerian Agama RI: Jakarta, 2013 - Bahasa Arab MA Kelas X. Yudhistira: Bogor, 2019 - https://belajarbahasaarabdasar.blogspot.com/2018/11/adawaatul-istifhaam-contoh-alimat.html	

LAMPIRAN 2
INSTRUMEN PENELITIAN
2.1 SOAL *PRETEST*
2.2 SOAL *POSTTEST*
2.3 LEMBAR OBSERVASI

2.1 SOAL PRETEST

أجب عن الأسئلة الآتية!

١. أكتب المفردات عن المهنة؟

ترجم إبل اللغة الإندونيسية!

٢. المدرس

٣. الطبيب

٤. الطباخ

٥. الفلاح

أكتب مجال كاملة عن صاحب كل مهنة!

المهنة	املكان	العمل
شرطيّ المرور	ف الطرق	يساعد على تنظيم حركة املرور
٦. الفلاح		
٧. الطبيب		
٨. الكاتب		
٩. النجار		

١٠. بيّن عن مهنتك؟

2.2 SOAL POSTTEST

أجب عن الأسئلة الآتية!

١. أكتب المفردات عن المهنة ؟

ترجم إبل اللغة الإندونيسية!

٢. المدرس

٣. الطبيب

٤. الطباخ

٥. الفلاح

أكتب مجال كاملة عن صاحب كل مهنة!

المهنة	امكان	العمل
شرطيّ المرور	ف الطرق	يساعد على تنظيم حركة المرور
٦. الفلاح		
٧. الطبيب		
٨. الكاتب		
٩. النجار		

١٠. بيّن عن مهنتك؟

2.3 LEMBAR OBSERVASI

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Topik Bahasan : المهنة

Kelas : XA

Jam : 13.00-14.40

No	Aspek yang dinilai	Keterangan
1.	Siswa berpartisipasi aktif dalam kelas	
2.	Siswa aktif bertanya	
3.	Siswa berinteraksi dengan Guru	

LAMPIRAN 3

3.1 GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

3.1 GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

1. Profil Madrasah

- b. Nama Sekolah : MAN 1 Sinjai
- c. Nomor Statistik : 131173070007
- d. Propinsi : Sulawesi Selatan
- e. Kab / Kota : Sinjai
- f. Kecamatan : Sinjai Utara
- g. Desa / Kelurahan : Lappa
- h. Alamat : Jalan Baronang
- i. Kode Pos : 92614
- j. Daerah : Pedesaan
- k. Status Sekolah : Negeri
- l. Akreditasi : A
- m. Tanggal SK Izin Operasional: 17-03-1997
- n. Tahun Berdiri : 17-03-1997
- o. Kegiatan Belajar Mengajar: *Full Day School*

2. Letak Geografis MAN 1 Sinjai

MAN 1 Sinjai terletak di Jalan Baronang Tappee, Kelurahan Lappa Kecamatan Sinjai Utara Kab. Sinjai. MAN 1 Sinjai berada di daerah pesisir pantai yang mayoritas masyarakat berprofesi sebagai Nelayan.

3. Visi dan Misi MAN 1 Sinjai

a. Visi

Unggul dalam prestasi, terampil dan berakhlak karimah serta peduli dan ramah terhadap lingkungan.

b. Misi

- 1) Menyelenggarakan Pendidikan yang berkualitas dalam pencapaian prestasi akademik dan non akademik.

- 2) Mewujudkan pembelajaran dan pembiasaan dalam mempelajari al-qur'an dan menjalankan ajaran agama Islam.
- 3) Mewujudkan pembentukan karakter Islami yang mampu mengaktualisasikan diri dalam Masyarakat.
- 4) Meningkatkan pengetahuan dan profesionalisme tenaga pendidik dan kependidikan sesuai dengan perkembangan dunia Pendidikan.
- 5) Menyelenggarakan tata kelola madrasah yang efektif, efisien, transparan dan akuntabel.
- 6) Mewujudkan kondisi atau lingkungan madrasah menjadi tempat pembelajaran yang nyaman dan kondusif melalui Upaya pelestarian lingkungan hidup.
- 7) Mengendalikan terjadinya pencemaran dan kerusakan lingkungan hidup.
- 8) Mewujudkan perilaku peduli dan ramah terhadap lingkungan melalui pembiasaan yang positif.
- 9) Mengembangkan kemampuan vokasi dan *skill* Siswa.

4. Sarana dan Prasarana

- a. Masjid
- b. Perpustakaan digital
- c. Laboratorium Komputer
- d. Laboratorium Kimia
- e. Laboratorium Fisika
- f. Lapangan Olahraga (Bola Volly, Bulutangkis, Basket, Futsal, Takraw)
- g. Gedung Keterampilan (Workshop)
- h. Unit Kesehatan Sekolah (UKS)
- i. Ruang Kelas: 24 Ruang
- j. Ruang BP/BK
- k. Ruang Podcast
- l. Koperasi
- m. Kantin

5. Ketenagakerjaan

MAN 1 Sinjai memiliki tenaga pendidik dan kependidikan sebagai berikut:

Tabel Tenaga Pendidik

Jenis Kepegawaian	Jenis Kelamin		Kualifikasi		Terferifikasi	
ASN	17	24	33	8	26	15
GTT	12	20	31	1	7	25
Jumlah	29	44	64	9	33	40

Tabel Tenaga Kependidikan

Jenis Kepegawaian	Jenis Kelamin		Kualifikasi Pendidikan				
	L	P	SD	SMP	SMA	D3	S1
ASN	2	2	-	-	-	-	4
PTT	6	8	-	1	4	1	8
Jumlah	8	10	-	1	4	1	12

LAMPIRAN 4
HASIL INSTRUMEN PENELITIAN
4.1 HASIL *PRETEST*
4.2 HASIL POSTEST
4.3 HASIL OBSERVASI

4.1 HASIL *PRETEST* SISWA

NAMA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	JUMLAH
A. Nurfaisha Marr Zahran	0	5	5	5	5	0	0	0	0	0	20
A. Ratu Putri Ayu	0	5	5	5	5	0	0	0	0	0	20
A. Sazkiatul Mardiah	0	5	0	0	5	5	5	5	5	0	30
A. Marsya Shalsabila	1	5	2	1	1	2	2	2	2	2	18
Ahmad Zidan Ramadhan	5	5	5	5	5	0	0	0	0	0	25
Andi Auliyah Safitri	0	5	5	5	5	0	5	0	0	0	25
Andi Fajar Basri	5	5	5	0	1	2	2	2	3	2	25
Andi Radha AB	5	5	0	0	0	0	5	0	0	0	15
Anggi Anggraeni Isma	5	5	5	5	0	0	0	0	0	0	20
Aprilia Albar	5	5	0	0	0	0	5	0	0	0	15
Elvira Khaerunnisa	0	5	0	0	0	0	5	5	0	0	15
Farizah Tsurayya Anwar	0	5	5	5	5	5	5	5	0	0	35
Fitria Aprilia Anhar	0	5	5	5	5	0	0	0	0	0	20
Hajrul Fahmi	5	5	2	2	2	3	3	0	3	3	25
Ince Dirga Mandala Aprisal	5	5	0	0	0	0	0	0	0	0	10
M. Fatihah Rayhan Alfarizi	0	5	0	0	0	0	5	5	0	0	15
Muh. Nur Rudyanto	5	5	0	0	0	0	0	0	0	0	10
Muhammad Alif Al Fikri	0	5	5	5	5	0	5	5	0	0	30
Muhammad Fudail	0	5	0	0	5	0	0	0	0	0	10
Nadiah Fildza Zahrah	0	5	5	5	0	0	0	0	0	0	15
Nailah Awaliyah Nur	0	5	5	5	5	5	5	5	0	0	35
Nur Amaliah Aniqah Syam	0	5	5	5	5	5	5	0	0	0	30
Qonita Amalia	0	5	5	5	5	0	5	0	0	0	25
Rahmat Syawal	0	5	5	5	5	0	0	0	0	0	20
Risqia Almafira	5	5	2	2	2	5	2	2	0	0	25

Syaqila Alief Asna	0	5	0	0	0	5	5	5	5	0	25
Varel Agung Maulana	0	5	5	5	5	0	0	0	0	0	20

4.2 HASIL *POSTTEST* SISWA

NAMA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	JUMLAH
A. Nurfaisha Marr Zahran	20	5	5	5	5	10	5	8	5	20	88
A. Ratu Putri Ayu	20	5	5	5	5	10	10	10	10	10	90
A. Sazkiatul Mardiah	20	5	5	5	5	10	10	5	5	20	90
A. Marsya Shalsabila	20	5	5	5	5	7	5	10	10	20	92
Ahmad Zidan Ramadhan	20	5	5	5	5	10	5	5	10	20	90
Andi Auliyah Safitri	20	5	5	5	5	5	7	10	7	20	89
Andi Fajar Basri	20	5	5	5	5	10	5	10	5	20	90
Andi Radha AB	20	5	5	5	5	10	10	8	5	20	93
Anggi Anggraeni Isma	20	5	5	5	5	10	10	7	5	20	92
Aprilia Albar	20	5	5	5	5	10	9	5	10	20	94
Elvira Khaerunnisa	20	5	5	5	5	10	10	5	5	20	90
Farizah Tsurayya Anwar	20	5	5	5	5	7	7	10	5	20	89
Fitria Aprilia Anhar	20	5	5	5	5	10	10	7	5	20	92
Hajrul Fahmi	20	5	5	5	5	10	10	5	10	20	95
Ince Dirga Mandala Aprisal	20	5	5	5	5	10	10	10	10	10	90
M. Fatihah Rayhan Alfarizi	20	5	5	5	5	10	10	10	5	20	95
Muh. Nur Rudyanto	20	5	5	5	5	10	10	10	10	10	90
Muhammad Alif Al Fikri	15	5	5	5	5	10	10	10	10	13	88
Muhammad Fudail	20	5	5	5	5	10	6	5	10	20	91
Nadiyah Fildza Zahrah	20	5	5	5	5	10	10	5	6	20	91
Nailah Awaliyah Nur	20	5	5	5	5	10	10	5	9	20	94
Nur Amaliah Aniqah Syam	20	5	5	5	5	10	10	7	5	20	92
Qonita Amalia	20	5	5	5	5	10	6	7	10	20	93
Rahmat Syawal	20	5	5	5	5	10	10	7	6	20	93
Risqia Almafira	20	5	5	5	5	10	7	10	6	20	93

Syaqila Alief Asna	20	5	5	5	5	10	10	5	10	20	95
Varel Agung Maulana	20	5	5	5	5	10	10	5	5	20	90

4.3 HASIL OBSERVASI

No	Aspek yang dinilai	Keterangan
1.	Siswa berpartisipasi aktif dalam kelas	Ini tampak pada saat guru meminta siswa memberikan jawaban dan 2 siswa atau bahkan lebih siswa yang angkat tangan. Siswa yang aktif cenderung sering bertanya ketika ada hal yang tidak mereka pahami, menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi. Dalam diskusi kelas, mereka terlibat dengan aktif, memberikan pendapat, dan mendengarkan pandangan teman-teman dengan penuh perhatian.
2.	Siswa aktif bertanya	Hal ini dapat dilihat saat mereka tidak segan mengangkat tangan dan bertanya kepada guru. Siswa ini menunjukkan minat yang besar terhadap materi pelajaran dengan respon seperti sering kali mengajukan pertanyaan yang mendalam atau mengajak diskusi lebih lanjut untuk memperdalam pemahaman mereka.
3.	Siswa berinteraksi dengan Guru	Siswa yang responsif terhadap Guru biasanya merespon instruksi dengan cepat dan tanpa penundaan. Ketika Guru memberikan umpan balik, mereka menerimanya dengan baik dan segera menggunakan saran tersebut untuk memperbaiki atau pemahaman mereka.

LAMPIRAN 5

5.1 DISTRIBUSI NILAI r_{tabel} SIGNIFIKANSI 5% DAN 1 %

5.1 DISTRBUSI NILAI r_{tabel} SIGNIFIKANSI 5% DAN 1 %

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

LAMPIRAN 6
HASIL UJI VALIDITAS INSTRUMEN

6.1 HASIL UJI VALIDITAS SOAL *PRETEST*

6.2 HASIL UJI VALIDITAS SOAL *POSTTEST*

LAMPIRAN 7
HASIL UJI RELIABILITAS INSTRUMEN

7.1 HASIL UJI RELIABILITAS *PRETEST*
7.2 HASIL UJI RELIABILITAS *POSTTEST*

7.1 HASIL UJI RELIABILITAS *PRETEST*

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	20	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	20	100,0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,918	10

Item-Total Statistics				
	Scale Meanif Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	58,75	818,092	,700	,909
P2	60,00	778,947	,774	,905
P3	61,00	806,842	,606	,915
P4	59,00	804,211	,863	,902
P5	59,50	860,263	,497	,920
P6	60,25	798,618	,698	,909
P7	60,50	841,842	,473	,923
P8	60,00	763,158	,848	,900
P9	60,50	762,895	,816	,902
P10	59,00	812,105	,728	,908

7.2 HASIL UJI RELIABILITAS *POSTTEST*

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	20	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	20	100,0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,909	10

Item-Total Statistics				
	Scale Meanif Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	65,80	566,800	,909	,885
P2	64,50	612,895	,562	,907
P3	64,50	576,684	,852	,889
P4	64,00	617,053	,599	,904
P5	64,05	603,313	,749	,896
P6	64,80	616,379	,613	,904
P7	64,90	631,779	,509	,910
P8	64,65	590,029	,656	,902
P9	63,70	669,063	,426	,912
P10	64,85	572,134	,865	,888

LAMPIRAN 8
HASIL UJI NORMALITAS DAN HIPOTESIS

8.1 HASIL UJI NORMALITAS

8.2 HASIL UJI HIPOTESIS

8.1 HASIL UJI NORMALITAS

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest	27	100.0%	0	0.0%	27	100.0%
Posttest	27	100.0%	0	0.0%	27	100.0%

Descriptives

			Statistic	Std. Error
Pretest	Mean		21.41	1.361
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	18.61	
		Upper Bound	24.21	
	5% Trimmed Mean		21.29	
	Median		20.00	
	Variance		50.020	
	Std. Deviation		7.072	
	Minimum		10	
	Maximum		35	
	Range		25	
	Interquartile Range		10	
	Skewness		.167	.448
	Kurtosis		-.568	.872
Posttest	Mean		91.44	.404
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	90.61	
		Upper Bound	92.28	
	5% Trimmed Mean		91.44	
	Median		91.00	
	Variance		4.410	
	Std. Deviation		2.100	
	Minimum		88	
	Maximum		95	
	Range		7	
	Interquartile Range		3	
	Skewness		.219	.448
	Kurtosis		-.947	.872

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.139	27	.196	.946	27	.169
Posttest	.199	27	.008	.934	27	.089

a. Lilliefors Significance Correction

8.2 HASIL UJI HIPOTESIS

1. UJI *PAIRED SAMPLE T-TEST*

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	21.41	27	7.072	1.361
	Posttest	91.44	27	2.100	.404

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	27	-.036	.859

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-70.037	7.450	1.434	-72.984	-67.090	-48.850	26	.000

2. UJI *N-GAIN SCORE*

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	27	.83	.94	.8901	.03004
Valid N (listwise)	27				

LAMPIRAN 9
9.1 DOKUMENTASI KEGIATAN









LAMPIRAN 10
ADMINISTRASI PENELITIAN

- 10.1 SK PEMBIMBING PENELITIAN**
- 10.2 SURAT PERMOHONAN IZIN PENELITIAN**
- 10.3 SURAT KETERANGAN TELAH MENELITI**
- 10.4 *SCHEDULE* PENELITIAN**

10.4 SCHEDULE PENELITIAN

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	Rabu/17 April 2024	Pengantaran Surat Izin Penelitian Ke Sekolah
2	Kamis/18 April 2024	Pengujian Validitas Data
3	Jumat/19 April 2024	Pengujian Reliabilitas Data
4	Senin/22 April 2024	Pemberian Soal <i>Pretest</i>
5	Rabu/24 April 2024	Melaksanakan Pembelajaran Menggunakan Media <i>Wordwall</i>
6	Rabu/01 Mei 2024	Melaksanakan Pembelajaran Menggunakan Media <i>Wordwall</i>
7	Rabu/08 Mei 2024	Melaksanakan Pembelajaran Menggunakan Media <i>Wordwall</i>
8	Rabu/15 Mei 2024	Pemberian Soal <i>Posttest</i>
9	Senin, 15 Juli 2024	Pengambilan Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

LAMPIRAN 11
HASIL KERJA *PRETEST* DAN *POSTTEST* SISWA

No. Rabu
Date: 05-29-24

Andi Nufaisa Marr Zahran

1. الفلاح : 20
Tukang Kaya :
Pelajar :
تزرع الذرة في الأرض
1. Guru, 2. Dokter, 3. Koki, 4. Petani
العمل في المزرعة
لوكا الممد
4. الفلاح : في المزرعة تزرع الذرة
5. الطبيب
1. الكاتب
1. النجار
10. أنا طالب 20

(88)

No. _____
Date: _____

Nama: Anggi Angraeni Isma
Kelas: X. A

1. الفلاح : 20
Tentara :
Petani :
2. Guru : 5
3. Dokter : 5
4. Koki : 5
5. Petani : 5

6. 10 Polisi : di jalan : membantu mengatur lalu lintas.
7. 10 Petani : di sawah : Dia sedang menanam padi dan jagung
8. 7 Dokter : di rumah sakit : merawat orang sakit.
9. 5 Sekretaris / penulis : di kantor : menyiapkan dokumen kantor.
10. 20 Saya murid di sekolah , saya belajar di kelas .
10. أنا طالب في المدرسة ، أتعلم في الفصل
8. 1 نثر طوي المقر : في الطريق يساهم في تنظيم حركة المرور
7. 6 الفلاح : في المزرعة : يزرع الأرز والذرة
8. 7 الطبيب : في المستشفى : يعطي المرضى
8. 8 الكاتب : في المكتب : يعد سجلات الإدارة
9. 9 النجار : في المصنع : يصنع أثاث الخشب
10. 10 Saya murid di sekolah , saya belajar di kelas.

(92)

No. _____
Date: _____

A. Marsya Shacsabila
X A

1. الفلاح : 20
Tentara :
Petani :
2. Guru : 5
3. Dokter : 5
4. juru masak : 5
5. Petani : 5

7. في المزرعة : يزرع الأرز والذرة
5. في المستشفى : يعطي المرضى
10. في المكتب : يعد سجلات الإدارة
10. في المصنع : يصنع أثاث الخشب
20. في المدرسة ، أتعلم في الفصل 10

(92)

No. _____
Date: _____

Dirge

1. الفلاح : 20
Tentara :
Petani :
2. Guru : 5
3. Dokter : 5
4. juru masak : 5
5. Petani : 5

6. الفلاح : مستشفى 10
7. الطبيب : عمل الأرز 10
8. الكاتب : مدرسة 10
9. النجار : مصنع 10
10. البن عت مهند طالب 10

(90)



SURAT KETERANGAN HASIL TURNITIN

Sehubungan dengan kewajiban Tes **Turnitin** dengan **Similarity Check** minimal 30% sebagai salah satu kelengkapan persyaratan administrasi bagi mahasiswa, dengan ini Lembaga Perpustakaan UIAD Sinjai menerangkan bahwa:

Nama : **Husnul Hatimah**
Nim : **200105008**
Prodi : **PBA**
File : **Skripsi**
Status : **Lulus dengan 30% Similarity Check**

Adalah benar telah dilakukan **Similarity Check** dan **Lulus** sebagaimana data terlampir, dan surat ini dibuat berdasarkan keadaan yang sebenarnya untuk bisa dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 14 Agustus 2024
Kepala Perpustakaan



Irwan Setiawan, S.I.P., M. I. Kom
NBM : 1341989



Similarity Report ID: oid:30061:64473206

PAPER NAME

Husnul Hatimah 200105008

WORD COUNT

9925 Words

CHARACTER COUNT

62223 Characters

PAGE COUNT

52 Pages

FILE SIZE

2.3MB

SUBMISSION DATE

Aug 14, 2024 1:52 PM GMT+7

REPORT DATE

Aug 14, 2024 1:53 PM GMT+7**● 30% Overall Similarity**

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 24% Internet database
- 14% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 25% Submitted Works database



BIODATA PENULIS

Nama : Husnul Hatimah
NIM : 200105008
Tempat/ Tanggal Lahir : Sinjai, 05 Maret 2003
Alamat : Dusun Haru Desa Saotanre Kec. Sinjai
Tengah Kab. Sinjai

Pengalaman Organisasi:

1. Sekretaris bidang organisasi HIMDIBA IAIM Sinjai Periode 2021/2022
2. Sekretaris TBM Sikola Pappideceng Periode 2021/2023
3. Ketua Umum HIMDIBA IAIM Sinjai Periode 2022/2023
4. Sekretaris Departemen Keagamaan ITHLA DPW V Periode 2022/2023

Riwayat Pendidikan:

1. SD/MI: MIS Miftahul Khair Haru Tamat Tahun
2. SMP/MTS: SMPN 34 Sinjai
3. SMA/MA: SMAN 13 Sinjai

Handphone: 082188415214

Email: husnulhtmlh85@gmail.com

Nama Orang Tua : Arjon Jaya (Ayah)

Suriani (Ibu)