

Analisis Pembelajaran Maharah Istimā' dengan Media Wordwall Game di Madrasah Tsanawiyah Surabaya

¹Karlina Jum'atin Octavia, ²Mohammad Nu'man
^{1,2}Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Email: ¹karlinaoctavia46@gmail.com, ²buya.numan@gmail.com

Received: 29 November 2025

Accepted: 21 Desember 2025

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of using the Wordwall Game to improve listening skills (maharah istimā') among Madrasah Tsanawiyah students. The study was motivated by the low motivation and listening ability of students in Arabic learning, prompting the need for interactive technology-based media. This research employed a qualitative descriptive approach with observation, interviews, and documentation as data collection techniques. The results show that the use of Wordwall Game increased students' attention, motivation, and listening comprehension skills. This improvement is indicated by the rise of the average pretest score from 59.1 to 80.6 in the posttest, as well as greater student participation during learning activities. Thus, Wordwall Game serves as an effective instructional media to enhance listening skills.

Keywords: Wordwall Game, Listening Skill, Instructional Media, Madrasah Tsanawiyah

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran maharah istimā' dengan menggunakan media Wordwall Game Madrasah Tsanawiyah Surabaya. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya motivasi dan kemampuan menyimak siswa pada pembelajaran bahasa Arab, sehingga diperlukan media interaktif berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall Game mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan kemampuan menyimak siswa secara signifikan. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 59,1 menjadi 80,6 pada posttest. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi melalui aktivitas game yang interaktif, kompetitif, dan memberikan umpan balik langsung. Kesimpulannya, media Wordwall efektif digunakan dalam pembelajaran maharah istimā' karena mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diperdengarkan.

Kata Kunci: Maharah Istima', Wordwall Game, Pembelajaran Bahasa Arab, Media Pembelajaran, MTs.

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab di tingkat MTs memiliki empat keterampilan utama, salah satunya adalah *maharah istimā'* (keterampilan menyimak). Namun, kenyataannya keterampilan menyimak masih menjadi salah satu aspek yang paling menantang bagi siswa. Berdasarkan observasi awal di Madrasah Tsanawiyah Surabaya, siswa cenderung kurang antusias, sulit memahami pesan lisan berbahasa Arab, serta kurang fokus saat pembelajaran berlangsung. Kondisi ini semakin diperparah oleh penggunaan metode konvensional yang belum memanfaatkan media digital secara optimal. Menurut (Adriyani et al. 2022) menunjukkan bahwa kemampuan menyimak yang baik berkontribusi langsung pada peningkatan kemampuan berbicara, membaca, dan menulis siswa.

Di era teknologi saat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis digital telah menjadi kebutuhan penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu media yang banyak digunakan dan terbukti menarik perhatian siswa adalah Wordwall Game. Media ini menyediakan fitur audio, visual, dan evaluasi langsung sehingga cocok untuk pembelajaran menyimak. Penelitian terdahulu (Mumtazah, Syam, and Alwi 2025), (Fabiola et al. 2020) menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa tingkat MTs, termasuk di Madrasah Tsanawiyah Surabaya, masih mengalami kesulitan dalam memahami teks lisan. Berdasarkan observasi awal, siswa di Madrasah Tsanawiyah Surabaya masih kesulitan menangkap ide pokok dari rekaman audio, mengalami hambatan dalam membedakan bunyi-bunyi bahasa Arab, serta kurang fokus dan cepat terdistraksi saat kegiatan menyimak berlangsung. Menurut (Sri Wahyuningsih 2025) Kondisi ini menandakan perlunya strategi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan perhatian siswa.

Seiring berkembangnya teknologi, media pembelajaran digital mulai digunakan secara luas sebagai alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih variatif dan sesuai dengan karakteristik generasi saat ini. Salah satu media digital interaktif yang banyak digunakan adalah Wordwall Game, yaitu platform permainan edukatif yang memungkinkan guru membuat berbagai aktivitas pembelajaran seperti kuis, matching, roda keberuntungan, dan identifikasi bunyi. Wordwall terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena sifatnya yang kompetitif, interaktif, dan mudah diakses.

Sejumlah penelitian terdahulu menyebutkan bahwa penggunaan media berbasis permainan (game-based learning) dapat meningkatkan fokus, keterlibatan siswa, dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Namun, penelitian yang secara khusus meneliti pengaruh Wordwall terhadap peningkatan keterampilan menyimak bahasa Arab, khususnya pada siswa MTs, masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi untuk mengisi kesenjangan tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Wordwall dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa, sekaligus memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran bahasa Arab berbasis media digital. Hal ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai alternatif penggunaan media pembelajaran modern, bagi siswa sebagai sarana belajar yang lebih menyenangkan, serta bagi peneliti lain sebagai rujukan dalam mengembangkan penelitian lanjutan di bidang pembelajaran bahasa Arab.

Berdasarkan paparan sebelumnya, peneliti menyadari bahwa penggunaan media aplikasi Wordwall dapat menciptakan pembelajaran, baik daring maupun luring, yang lebih efektif. Selain itu, media Wordwall diharapkan dapat menjadi tambahan sumber referensi pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam pengajaran mufradat bahasa Arab menurut (Majid et al. 2024). Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Wordwall Game terhadap Peningkatan *Maharah Istimā'* Siswa Madrasah Tsanawiyah Surabaya” Keterbaruan penelitian ini terletak pada fokus analisis penggunaan Wordwall secara spesifik untuk keterampilan *maharah istimā'* serta pengukuran peningkatan kemampuan melalui data pretest dan posttest.

B. LANDASAN TEORI

1. *Maharah Istimā'*

Keterampilan menyimak merupakan kemampuan memahami pesan lisan melalui proses mendengarkan secara aktif, terarah, dan penuh konsentrasi. Dalam pembelajaran bahasa Arab, *maharah istima'* menjadi fondasi awal sebelum siswa mengembangkan keterampilan bahasa lainnya. menyimak bukan sekadar aktivitas menerima suara, tetapi mencakup kemampuan mengolah, menafsirkan, serta memberikan respon terhadap informasi yang

diperoleh menurut (Afifah and Malang 2021). Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran bahasa pada tahap awal sangat bergantung pada perkembangan keterampilan menyimak siswa.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, siswa dituntut untuk mampu membedakan bunyi huruf-huruf hijaiyah, memahami makna kosakata, serta menangkap gagasan utama dari teks lisan. Hal ini membutuhkan strategi pembelajaran yang tepat agar siswa dapat mengembangkan kemampuan menyimaknya secara progresif.

2. Media Wordwall

Media pembelajaran ini merupakan sarana yang memudahkan guru dalam melaksanakan proses belajar sehingga informasi dapat tersampaikan dengan efektif kepada peserta didik. Pembelajaran yang bermakna terjadi ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar, memungkinkan mereka mengembangkan kemampuan berpikir, nalar, serta konsep diri. Dalam konteks ini, guru dituntut untuk merancang materi dan media pembelajaran secara kreatif, inovatif, dan menarik, sehingga mampu menghasilkan capaian pembelajaran yang berkualitas.

Menurut (Shoffan Shoffa, Dkk 2023), media pembelajaran pada awalnya hanya digunakan sebagai sarana pendukung bagi guru dalam menyampaikan materi. Namun, seiring perkembangan teknologi, berbagai perangkat elektronik mulai bermunculan dan dapat dimanfaatkan untuk beragam kebutuhan. Perkembangan ini turut memberikan pengaruh besar dalam proses pembelajaran, karena kini tersedia banyak perangkat yang mampu membantu dan memperkaya kegiatan belajar mengajar.

Perkembangan teknologi membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran. Media digital dianggap mampu menciptakan suasana belajar yang lebih variatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa generasi sekarang. Media digital berfungsi membantu guru menyampaikan materi lebih efektif melalui visualisasi, interaktivitas, dan integrasi suara. Media digital juga memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi berulang, yang sangat mendukung perkembangan keterampilan reseptif seperti menyimak. Dengan adanya fitur audio, animasi, dan permainan, siswa menjadi lebih fokus dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

3. Wordwall Game sebagai Media Interaktif

Wordwall adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang menyediakan berbagai template kuis dan aktivitas interaktif. Guru dapat membuat latihan seperti matching,

grouping, audio quiz, hingga permainan roda keberuntungan. Wordwall menjadi salah satu media digital yang populer karena mudah digunakan, fleksibel, dan mampu menarik minat siswa. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media permainan digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Penelitian (Khatulistiwa et al. 2024) menegaskan bahwa game-based learning mampu memperbaiki konsentrasi, meningkatkan motivasi, dan mempermudah siswa memahami materi melalui pengalaman langsung. Wordwall termasuk media yang memberikan stimulus audio-visual yang sesuai untuk mengembangkan maharah istima', khususnya pada materi pengenalan bunyi, kosakata, dan pemahaman makna. Dengan menggunakan media interaktif, seperti Wordwall, dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan kosakata mereka. Wordwall dirancang sebagai media pembelajaran interaktif yang berisi susunan kata dan latihan yang dapat dimanfaatkan secara efektif sepanjang proses pembelajaran. Hal ini senada dengan pendapat (Anindyawati, Slogohimo, and Wonogiri 2024).

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif karena bertujuan mendeskripsikan secara mendalam proses pembelajaran *maharah istimā'* dengan media Wordwall Game tanpa melakukan manipulasi variabel atau perlakuan khusus terhadap peserta didik. Lokasi penelitian adalah Madrasah Tsanawiyah Surabaya, khususnya pada Madrasah Tsanawiyah Surabaya yang menjadi fokus studi karena memiliki karakteristik perkembangan kognitif yang sesuai untuk penerapan media pembelajaran digital berbasis permainan. Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer meliputi guru mata pelajaran bahasa Arab dan siswa di Madrasah Tsanawiyah Surabaya yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran menggunakan Wordwall, sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari dokumen pembelajaran, materi ajar, hasil tugas siswa, serta literatur yang relevan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran istimā' dan bentuk interaksi guru siswa ketika menggunakan Wordwall Game. Wawancara dilakukan secara mendalam dengan guru dan beberapa siswa untuk menggali persepsi, pengalaman, serta respons mereka terhadap media tersebut. Sementara itu, dokumentasi dimanfaatkan untuk memperoleh data tambahan berupa foto, catatan kegiatan pembelajaran, serta hasil evaluasi siswa. Seluruh data dianalisis menggunakan langkah-langkah analisis data kualitatif menurut model Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sehingga diperoleh gambaran

yang sistematis mengenai bagaimana Wordwall Game digunakan dalam pembelajaran *maharah istimā'* dan sejauh mana media tersebut memberikan kontribusi terhadap keaktifan dan pemahaman siswa.

D. HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian yang diperoleh dari rangkaian observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran *maharah istimā'* menggunakan media Wordwall Game Madrasah Tsanawiyah Surabaya memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Berdasarkan observasi selama tiga kali pertemuan, siswa tampak menunjukkan antusiasme lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari meningkatnya perhatian siswa saat guru memutar audio dan memberikan instruksi melalui Wordwall. Sekitar 80% siswa aktif mengikuti permainan, menjawab pertanyaan, dan memperhatikan audio yang disediakan dalam kuis interaktif. Data observasi juga menunjukkan bahwa siswa lebih cepat merespons pertanyaan ketika formatnya disajikan dalam bentuk permainan, terutama jenis *matching pairs* dan *quiz with audio*, di mana siswa harus mencocokkan potongan suara dengan pilihan jawaban. Selain itu, dokumentasi hasil latihan menunjukkan adanya peningkatan skor pemahaman menyimak; pada pertemuan pertama, sebagian besar siswa memperoleh skor di bawah 60, namun pada pertemuan ketiga, sekitar 70% siswa mencapai skor di atas 75. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi media Wordwall membantu siswa memahami informasi lisan secara lebih efektif menurut (Rahmayanti and Abidin 2023).

1. Observasi Proses Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama tiga kali pertemuan, kegiatan pembelajaran *maharah istimā'* menggunakan Wordwall Game menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa secara signifikan. Pada tahap awal, siswa terlihat lebih fokus ketika guru memulai pembelajaran melalui tampilan Wordwall yang menampilkan instruksi dan audio sebagai stimulus pendengaran. Sekitar 80% siswa aktif mengikuti kegiatan permainan, terutama pada mode *quiz with audio* dan *matching pairs*. Mereka mampu merespons pertanyaan dengan lebih cepat dibandingkan saat pembelajaran konvensional. Observasi juga menunjukkan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup, di mana siswa saling berdiskusi, memberikan dukungan, maupun menunjukkan semangat kompetisi yang sehat. Media Wordwall terbukti mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih konsentrasi saat memahami materi yang diperdengarkan.

Tabel 1. Hasil Observasi Pembelajaran Maharah Istimā' Menggunakan Wordwall Game

Observasi	Hasil Pengamatan di Lapangan	Dampak terhadap Kemampuan Istimā' Siswa
Suasana Kelas	Guru membuka pembelajaran dengan menampilkan Wordwall di layar proyektor. Siswa terlihat antusias saat audio pertama diputar. Sebagian siswa langsung memperhatikan suara dan tampilan permainan. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan fokus dibanding pembelajaran konvensional.	Siswa lebih mudah berkonsentrasi pada materi lisan karena stimulasi audio-visual. Siswa menjadi lebih siap menyimak dan menangkap informasi dari audio.
Strategi Guru dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)	Guru menggunakan beberapa mode Wordwall seperti <i>quiz with audio</i> , <i>matching pairs</i> , dan <i>grouping</i> . Guru mengarahkan siswa menjawab secara individu lalu berdiskusi bersama. Guru memberi kesempatan seluruh siswa mencoba soal audio lebih dari satu kali.	Strategi ini meningkatkan kemampuan mengenali bunyi huruf Arab, membedakan kosakata, serta memahami struktur kalimat lisan. Siswa lebih aktif dan berani mencoba.
Interaksi Antar Siswa	Saat mengerjakan aktivitas Wordwall, siswa saling membantu menjelaskan arti bunyi atau jawaban yang benar. Tidak ada siswa yang mengejek; siswa yang lebih mahir membantu temannya memahami audio.	Terjadi peningkatan kepercayaan diri dan kolaborasi. Siswa yang awalnya pasif menjadi lebih berani menyimak dan menanggapi audio.
Respon Siswa terhadap Audio Wordwall	Siswa menunjukkan respons cepat ketika audio diputar. Pada pertemuan kedua dan ketiga, sebagian besar siswa dapat menjawab soal audio dalam waktu singkat. Mereka juga meminta guru memutar ulang audio untuk memastikan jawaban.	Kemampuan menangkap informasi lisan meningkat. Siswa lebih cepat memahami makna bunyi, mengenali kosakata, dan menangkap ide pokok dari audio.
Kegiatan Evaluasi Melalui Wordwall	Guru melakukan evaluasi di akhir pertemuan menggunakan Wordwall scoreboard. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan berlomba mendapatkan skor terbaik.	Evaluasi interaktif meningkatkan motivasi dan membuat siswa berlatih menyimak secara berulang. Hal ini memperkuat pemahaman istimā' secara bertahap.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada satu guru bahasa Arab serta beberapa siswa yang mewakili kategori aktif dan yang sebelumnya pasif dalam pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa penggunaan Wordwall sangat membantu mengelola materi istimewa karena seluruh instruksi, audio, dan evaluasi dapat disajikan dalam satu media interaktif. Selain itu, siswa yang biasanya pasif menjadi lebih tertarik mengikuti kegiatan menyimak.

Siswa kelompok aktif mengungkapkan bahwa Wordwall membuat mereka lebih cepat memahami kosakata dan struktur kalimat lisan berkat fitur *audio quiz* dan *matching*. Mereka merasa pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak tegang seperti tes konvensional.

Sementara itu, siswa yang sebelumnya pasif menyatakan bahwa Wordwall mendorong mereka lebih fokus dan lebih berani berlatih karena tampilannya mirip permainan sehingga mengurangi rasa takut terhadap kesalahan. Dengan demikian, wawancara menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall memberikan dampak positif pada aspek motivasi, fokus, dan kepercayaan diri dalam menyimak.

Tabel 2. Hasil Wawancara Penggunaan Wordwall Game dalam Pembelajaran Maharah Istimā'

Narasumber	Pandangan terhadap Penggunaan Wordwall Game	Dampak terhadap Kemampuan Istimā' Siswa
Guru Bahasa Arab	Guru menyampaikan bahwa Wordwall memudahkan proses pembelajaran istimewa karena materi audio, kuis, dan evaluasi dapat disatukan dalam satu platform. Guru juga menyatakan bahwa siswa yang biasanya pasif menjadi lebih aktif dan menunjukkan respons cepat saat mengikuti <i>audio quiz</i> .	Wordwall membantu meningkatkan kemampuan menyimak dasar seperti membedakan bunyi, memahami kosakata, serta menangkap gagasan utama teks lisan. Guru menilai kemampuan menyimak siswa meningkat dari pertemuan ke pertemuan.
Siswa (Kelompok Aktif)	Siswa merasa Wordwall membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Mereka mengatakan bahwa fitur audio membantu mereka lebih mudah memahami kosakata dan kalimat yang didengar.	Siswa menyatakan lebih percaya diri menjawab pertanyaan audio dan lebih cepat memahami pesan lisan. Mereka juga menyebut Wordwall membantu mengurangi rasa takut salah karena mendapat umpan balik otomatis.

<p>Siswa (Kelompok yang Sebelumnya Pasif)</p>	<p>Siswa mengaku biasanya kesulitan mengikuti latihan menyimak, tetapi setelah menggunakan Wordwall, mereka merasa lebih tertarik karena tampilannya seperti permainan. Mereka merasa tidak tertekan karena bisa mencoba beberapa kali.</p>	<p>Siswa merasa lebih fokus saat mendengarkan audio dan mulai mampu menjawab soal yang sebelumnya sulit. Wordwall membantu meningkatkan konsentrasi dan ketekunan dalam menyimak.</p>
--	---	---

3. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini terdiri atas foto kegiatan pembelajaran serta bukti hasil pekerjaan siswa yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menyimak melalui penggunaan Wordwall Game.

a) Dokumentasi Foto Kegiatan

Dokumentasi berupa foto saat siswa mengerjakan latihan menggunakan Wordwall



serta foto tampilan halaman Wordwall sebelum pembelajaran dimulai. Foto tersebut menunjukkan bahwa siswa mengikuti kegiatan dengan fokus dan antusias. Selain itu, tampilan visual Wordwall memperlihatkan fitur audio dan aktivitas permainan yang digunakan dalam pembelajaran.

b) Dokumentasi Hasil Belajar Siswa

Sebagai pelengkap dokumentasi visual, disajikan pula rekap nilai hasil latihan siswa setiap pertemuan. Data ini menggambarkan adanya peningkatan pemahaman menyimak setelah penggunaan Wordwall Game.

Tabel 1. Rekapitulasi Skor Pemahaman Istimā' per Pertemuan

Kategori Nilai	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
≥ 75 (Baik–Sangat Baik)	2 siswa	± 40% siswa	± 70% siswa
60–74 (Cukup)	sebagian kecil	± 45% siswa	sebagian kecil
< 60 (Kurang)	mayoritas siswa	± 15% siswa	hampir tidak ada

Peningkatan hasil belajar siswa juga tampak pada rekapitulasi skor maharah istimā' selama tiga kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, mayoritas siswa masih berada pada kategori nilai kurang (< 60), dan hanya dua siswa yang mencapai kategori baik (≥ 75).

Memasuki pertemuan kedua, kemampuan siswa mulai meningkat secara bertahap; sekitar 40% siswa mencapai kategori baik, sementara siswa yang berada pada kategori kurang menurun menjadi sekitar 15%. Pada pertemuan ketiga, peningkatan kemampuan semakin signifikan, ditunjukkan oleh sekitar 70% siswa yang telah mencapai kategori nilai baik dan hampir tidak ada siswa yang berada pada kategori kurang. Data ini menunjukkan adanya perkembangan bertahap dan konsisten setelah penerapan Wordwall Game dalam pembelajaran menyimak.

E. PEMBAHASAN

Pembelajaran maharah *istimā'* menggunakan Wordwall Game menunjukkan peningkatan yang signifikan pada aspek perhatian, motivasi, dan pemahaman lisan siswa. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, siswa tampak lebih terlibat secara aktif ketika aktivitas menyimak disajikan melalui permainan audio. Temuan ini memperlihatkan bahwa integrasi media digital interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, sebagaimana dikemukakan oleh (Fabiola et al. 2020) bahwa game edukatif mampu meningkatkan fokus dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Peningkatan kemampuan *istimā'* siswa juga terlihat dari dokumentasi nilai hasil belajar pada tiga kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, mayoritas siswa masih berada pada kategori nilai kurang (< 60). Pada pertemuan kedua, kemampuan siswa mulai meningkat secara bertahap dengan sekitar 40% siswa masuk kategori baik (≥ 75), dan pada pertemuan ketiga sekitar 70% siswa telah mencapai kategori tersebut. Pola peningkatan bertahap ini selaras dengan temuan (Adriyani et al. 2022) yang menyatakan bahwa media digital berbasis audio–visual memungkinkan siswa memahami materi lebih cepat melalui latihan berulang dan stimulasi visual–auditori yang konsisten. Mode permainan seperti *quiz with audio*, *matching pairs*, dan *grouping* memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih secara berulang, sehingga meningkatkan kemampuan reseptif bahasa secara bertahap sebagaimana dinyatakan (Safitri et al. 2025) dapat meningkatkan kemampuan reseptif bahasa secara progresif.

Interaksi siswa selama proses pembelajaran juga mengalami perubahan positif. Siswa yang sebelumnya pasif mulai berani mencoba menjawab soal audio dan berdiskusi dengan temannya. Media Wordwall membantu mengurangi kecemasan belajar karena sifatnya yang tidak menekan, sehingga siswa dapat belajar dalam suasana yang lebih rileks. Pendapat ini diperkuat oleh Jurnal (Khatulistiwa et al. 2024) yang menyatakan bahwa *game-based learning* menciptakan lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan serta meningkatkan

kepercayaan diri peserta didik.

Selain peningkatan motivasi, penggunaan Wordwall memberikan implikasi akademik yang jelas terhadap kemampuan *istimā'*. Siswa lebih mudah mengenali bunyi huruf Arab, memahami kosakata, dan menangkap informasi utama dari teks lisan. Hal ini konsisten dengan temuan (Elok Fikril Hanik, Riris Fikriyatun Nashihah 2025) yang menemukan bahwa media audiovisual meningkatkan pemahaman bahasa Arab karena siswa menerima input lisan secara terstruktur dan dapat diulang sesuai kebutuhan.

Implikasi lain yang terlihat adalah peningkatan kolaborasi dan interaksi positif antar siswa. Wordwall mendorong siswa untuk bekerja sama, bertukar pendapat, dan saling membantu memahami audio. Hal ini sesuai dengan pendapat (Koesahmad 2024), bahwa pembelajaran berbasis permainan mendukung terciptanya kolaborasi positif dan memperkuat keterampilan sosial siswa. Dengan demikian, Wordwall tidak hanya meningkatkan kompetensi *istimā'*, tetapi juga mendukung aspek afektif seperti motivasi, percaya diri, dan kerja sama.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menguatkan teori bahwa penggunaan media interaktif berbasis teknologi merupakan strategi yang efektif dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya keterampilan menyimak. Wordwall Game mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih variatif, interaktif, dan relevan dengan karakteristik siswa generasi digital. Dukungan teori dan temuan terdahulu membuktikan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran bukan hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif, berpusat pada siswa, dan mendorong keterlibatan aktif.

F. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Wordwall Game memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan maharah *istimā'* siswa Madrasah Tsanawiyah. Media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Wordwall membantu guru menyajikan materi audio secara lebih terstruktur, sementara fitur-fitur kuis dan latihan berbasis audio berhasil meningkatkan fokus, motivasi, serta keberanian siswa dalam menyimak teks lisan.

Rekapitulasi hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten pada setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama, mayoritas siswa masih berada pada kategori nilai kurang. Namun pada pertemuan kedua terlihat peningkatan yang cukup signifikan, dan pada

pertemuan ketiga sekitar 70% siswa telah mencapai kategori nilai baik (≥ 75). Hal ini menunjukkan bahwa Wordwall Game efektif dalam membantu siswa menangkap informasi utama, mengenali kosakata, dan memahami isi teks lisan.

Secara keseluruhan, Wordwall Game terbukti menjadi media pembelajaran yang relevan dan efektif untuk meningkatkan kemampuan menyimak bahasa Arab. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga memperbaiki aspek afektif siswa seperti motivasi, ketertarikan, dan kepercayaan diri. Dengan demikian, Wordwall dapat dijadikan sebagai alternatif media digital yang direkomendasikan untuk pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam pengembangan maharah istimā'.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriyani, Fadhila Natha, Anggraeni Anggraeni, Dyah Prasetiani, and Sheyra Silvia Siregar. 2022. "Longda Xiokan : Journal of Mandarin Learning and Teaching Efektivitas Penggunaan Digital Game Based Learning Berbasis Wordwall Untuk" 5 (2): 54–58.
- Afifah, Ulfah Nur, and Universitas Negeri Malang. 2021. "MEDIA PEMBELAJARAN MAHARAH ISTIMA ' BERBASIS," 181–88.
- Anindyawati, Galuh Dwi, Kecamatan Slogohimo, and Kabupaten Wonogiri. 2024. "Pemanfaatan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Use of Wordwall Media in an Effort to Improve Student Learning Outcomes in Indonesian Language Subjects," no. 2023, 39–48.
- Elok Fikril Hanik, Riris Fikriyatun Nashihah, Muhammad Badrus Salam. 2025. "Effectiveness Of Using Audio, Visual, And Multimedia Media in Arabic Language Learning in the Digital Era" 4 (1): 49–60. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902.8>.
- Fabiola, Fairly, Hendrik Fernanda, Laili Etika Rahmawati, Irsha Oktavimadani Putri, and Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2020. "Buletin Literasi Budaya Sekolah," 141–48. <https://doi.org/10.23917/blbs.v2i2.12842>.
- Khatulistiwa, Sosial Humaniora, Isti Septianing, Lina Melati, Nabila Deo, Cantika Wannuraniza, Jl Ir, Sutami No, and Jawa Tengah. 2024. "Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Learning (GBL) Atau Pembelajaran Berbasis Permainan . Game Based Learning Merupakan Metode Memperoleh Konsep Dan Keterampilan Baru Melalui Penggunaan Permainan Digital " 4 (1).
- Koesahmad. 2024. "GAME-BASED LEARNING : CARA MENYENANGKAN BELAJAR

BAHASA ARAB DI ERA DIGITAL” 12 (1): 12–20.

- Majid, Rizqi Faridah, Dudung Hamdun, Article Info, Article History, and Learning Media. 2024. “Pembelajaran Mufradat Melalui Media Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Di MTsN 2 Magetan” 2 (2): 85–94.
- Mumtazah, Siti, Salmainsi Safitri Syam, and Nur Azmi Alwi. 2025. “Penggunaan WordWall Sebagai Game Edukasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 Di Sekolah Dasar” 2 (2024).
- Rahmayanti, Indah, and Munirul Abidin. 2023. “Efektivitas Penggunaan Wordwall Sebagai Media i IEvaluasi I” 6 (2): 349–58.
- Safitri, AuliaSofia, AuliaRahmah Alfattunisa, AuliaNur Afifah, DanySyarifudin Abdullah, and Dadan Mardani. 2025. “Efektivitas Media Interaktif Berbasis Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa MI.” *Wulang: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3 (2): 45–56. <https://doi.org/10.55656/wjp.v3i2.355>.
- Shoffan Shoffa, Dkk, 2023. 2023. *Media Pembelajaran*.
- Sri Wahyuningsih. 2025. “ر فونت ثيح ، يميلعت قبيطت وهو تترتلا ةكبش بل ع وأ ةكبشلا بلع مئاق قبيطت وه”
مادختساب ةببر علا ةغللا ملعت قبيطت فسو (1 بلا ةساردلا هذه فدهت كلذل . ملعتلا بلع بلاطلا .
Wordwall . ةببر علا ةغللا ملعت بلاطلا مامتها ةدايزل فاش ت كلا اب ملعتلا ةقيرط للاخ نم ة” 6 (1): 40–18