

PENGUNAAN MEDIA *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATA PELAJARAN BAHASA ARAB PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Sarah Mawaddah^{1*}, Tita Hasanah², Wahid Khaliq Hamzah³

^{1,2} Institut Agama Islam Sahid, Indonesia, email: *sarahmawaddah02@gmail.com

³ SDIT Assa'idah Islamic School

*Koresponden penulis

Info Artikel

Diajukan: 12 Mei 2025

Diterima: 26 Mei 2025

Diterbitkan: 02 Juni 2025

Keyword:

Wordwall media, learning motivation, Arabic, Interactive Media, Qualitative Research

Kata Kunci:

media Wordwall, motivasi belajar, bahasa Arab, media interaktif, penelitian kualitatif

DOI:

<https://doi.org/10.56406/jsm.v4i1.677>

Abstract

This study aims to analyze the use of Wordwall learning media in improving the learning motivation of fifth grade students in Arabic subjects, especially Filmadrosati material (at school). The location of the study was carried out at SDIT Assaidah with 15 fifth grade students as subjects. This study used a qualitative approach with a descriptive method. Data were collected through structured interviews, observations, and documentation. The results of the study showed that Wordwall media had a positive impact on students' learning motivation. Through interactive features, such as quizzes and word matching games, students were more actively involved in the learning process and were able to understand Arabic vocabulary more easily. In addition, the flexibility of this media allows access to learning both online and offline. Wordwall also provides a fun learning experience with direct feedback, thus helping students improve their understanding and learning motivation. This study confirms that the integration of technology in learning, especially through Wordwall media, is effective in creating a more meaningful and interesting learning experience.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Arab, khususnya materi Filmadrosati (di sekolah). Lokasi penelitian dilakukan di SDIT Assaidah dengan subjek 15 siswa kelas lima. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui wawancara terstruktur, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Wordwall* memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Melalui fitur interaktif, seperti kuis dan permainan mencocokkan kata, siswa terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran dan mampu memahami kosakata Bahasa Arab dengan lebih mudah. Selain itu, media ini memungkinkan akses pembelajaran baik secara daring maupun luring. *Wordwall*

juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan umpan balik langsung, sehingga membantu siswa meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mereka. Penelitian ini menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran, khususnya melalui media *Wordwall*, efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menarik.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah unsur kunci dalam membentuk individu yang memiliki kualitas dan kemampuan bersaing yang tinggi (Trisiana, 2020). Di tengah perubahan paradigma pendidikan, terutama seiring perkembangan teknologi, Berkembangnya teknologi tentu membawa dampak dalam kehidupan sehari-hari salah satunya dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran juga harus mengintegrasikan teknologi, data, dan komunikasi lintas disiplin ilmu (Priscilla & Yudhyarta, 2021). Perkembangan teknologi ini memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan dengan cepat, yang bermanfaat baik belajar maupun kehidupan sehari-hari. Guru dan siswa diharapkan dapat memanfaatkan berbagai alat bantu yang inovatif untuk mencapai tujuan pembelajaran (Baptista *et al.*, 2018). Salah satu alat bantu yang semakin berkembang dan digunakan dalam dunia pendidikan adalah teknologi digital. Teknologi digital telah membuka peluang baru dalam proses pembelajaran, dan salah satu alat yang menarik dalam hal ini adalah *Wordwall* (Sari *et al.*, 2020).

Di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT), mata pelajaran Bahasa Arab berperan penting dalam membentuk pemahaman siswa kelas lima, salah satunya materi *filmadrosati* (di sekolah). Namun, motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran ini masih rendah yang dapat menghambat pemahaman siswa dan kemampuan mereka dalam memahami materi pelajaran. Motivasi berasal dari diri sendiri, namun demikian keberadaannya dapat dirangsang dan ditingkatkan melalui beberapa faktor yang berasal dari luar (Syahyadi *et al.*, 2024). Berdasarkan hal tersebut, perlunya untuk menggunakan metode yang lebih efisien dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab.

Karakteristik siswa kelas lima, di antaranya ialah: 1) minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret; 2) sangat realistis, rasa ingin tahu dan ingin belajar; 3) menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal atau mata pelajaran khusus sebagai mulai menonjolnya bakat-bakat khusus; 4) sampai usia 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya. Oleh karena itu, siswa kelas lima membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka, yang dapat membantu memahami materi Bahasa Arab, khususnya *Filmadrosati* (di sekolah), dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan kecenderungan peserta didik untuk belajar seperti yang disebutkan oleh Jennah (2009). Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti memilih media pembelajaran interaktif berupa *game online* berbasis *website* yaitu *Wordwall*, yang dapat diakses melalui jenis kuis. *Wordwall* dapat digunakan sebagai strategi dalam pembelajaran untuk membentuk motivasi belajar baru pada peserta didik. Dengan menggunakan media ini, guru dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang baru untuk membantu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. *Wordwall* memiliki beberapa kelebihan, antara lain dapat digunakan secara gratis dengan pilihan *basic* dan beberapa *template* yang dapat dipilih. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat langsung dikirimkan melalui *Google Classroom* dan *WhatsApp*. *Software* ini menyediakan berbagai jenis permainan seperti *quiz*, *crossword*, *random cards*, dan lainnya. Salah satu kelebihan lainnya adalah permainan yang telah dibuat dapat dicetak dalam bentuk PDF, sehingga dapat membantu peserta didik yang memiliki kendala pada jaringan. Menurut Rany Adriany (2022) *Wordwall* dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran secara daring dan mudah digunakan untuk mengetahui prestasi belajar siswa. Media *game* edukasi *Wordwall* menjadi salah satu alternatif dalam suatu pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media *game* edukasi *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar.

Cara penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran bahasa arab tentang materi *filmadrosati* (disekolah) terdiri dari beberapa langkah sebagai berikut:

1. Pendaftaran Akun. Kunjungi situs *Wordwall* dan daftarkan akun dengan mengisi informasi yang diperlukan seperti nama, email, dan kata sandi.
2. Membuat Aktivitas. Pilih opsi "*Create Activity*" untuk memilih *template* aktivitas yang diinginkan, seperti kuis, pencarian kata, atau permainan mencocokkan. Masukkan judul dan deskripsi aktivitas.
3. Mengisi Konten. Ketikkan konten yang relevan dengan materi pelajaran bahasa Arab, termasuk kosa kata dan kalimat. Beberapa *template* juga memungkinkan pengunggahan gambar untuk memperkaya pengalaman belajar.
4. Menyimpan dan Membagikan. Setelah selesai, simpan aktivitas dan bagikan *link* kepada siswa agar mereka dapat mengaksesnya secara daring. Aktivitas juga bisa dicetak untuk digunakan dalam pembelajaran tatap muka.
5. Evaluasi Hasil Belajar. Lakukan evaluasi melalui *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap kosakata bahasa Arab setelah menggunakan media ini.

Sebagai media visual, penggunaan media ini dapat meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Istiqamah, 2020).

Siswa menjadi lebih tertarik dan tertantang untuk belajar (Pramana & Semarang, 2024), serta lebih mudah memahami materi yang diajarkan (Liandiani, 2023). Merujuk pada penjabaran tersebut, media pembelajaran visual tidak hanya membuat siswa lebih aktif dan tertarik dalam belajar, tetapi juga membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan, menjadikannya alat yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media *game* edukasi *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar. Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas efektivitas media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Arab di tingkat sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Sarah Mawaddah, Tita Hasanah, dan Wahid Khaliq Hamzah (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDIT Assaidah dalam memahami materi *Fi Al-Madrasati*. Media *Wordwall* yang berbasis kuis interaktif dinilai mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan partisipasi siswa. Demikian pula, penelitian oleh Usman (2021) menunjukkan bahwa media *Wordwall* mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran tematik melalui aktivitas permainan edukatif yang interaktif. Namun, kedua penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada aspek motivasi belajar dan tidak secara khusus mengukur kemampuan menyimak siswa dalam mata pelajaran Bahasa Arab. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan mengembangkan media animasi *Wordwall* yang difokuskan untuk meningkatkan kemampuan motivasi siswa pada materi *Fi Al-Madrasati* kelas V SDIT Assaidah. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab yang lebih efektif dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan siswa.

Artikel ini akan menganalisis bagaimana *Wordwall* digunakan sebagai alat dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Arab pada tingkat sekolah Dasar Islam Terpadu. Selain itu akan dibahas implikasi penggunaan *Wordwall* dalam konteks pendidikan dan potensi pengembangan lebih lanjut dalam upaya mencapai pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang kontribusi *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa diharapkan dapat membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih positif dan bermakna. Pada kegiatan ini, media pembelajaran *Wordwall* digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab, khususnya materi *Filmadrosati* (di sekolah), bagi siswa kelas lima SDIT Assa'idah. Tujuan utama penggunaan media ini adalah untuk membantu siswa memahami materi *Filmadrosati* dengan lebih efektif.

METODE PELAKSANAAN

Jenis penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah penelitian kualitatif (*Qualitative Research*), yaitu suatu pendekatan penelitian yang

mengumpulkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari individu atau kelompok yang dapat diamati. Penelitian kualitatif berfokus pada aspek kualitas, nilai, dan makna yang terkandung dalam fenomena atau fakta yang ada (Hasibuan *et al.*, 2022). Lokasi penelitian ini di SDIT Assa'idah Kampung Cibuntu Lebak RT 01/05, Kabupaten Bogor. Lokasi ini dipilih karena relevansi dan konteks yang mendukung pelaksanaan penelitian mengenai pemahaman materi Bahasa Arab *Filmadrosati* kelas V SDIT.

Subjek dalam penelitian ini adalah 15 siswa kelas V B. Penelitian ini mengumpulkan dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder. Instrumen yang digunakan meliputi lembar tes, lembar *checklist*, dan pedoman wawancara terstruktur. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan wawancara terstruktur. Untuk analisis data, peneliti menggunakan langkah-langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Dengan pendekatan ini, diharapkan data yang diperoleh dapat memberikan gambaran yang jelas dan valid tentang penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Perencanaan Media *Wordwall* Dalam Pembelajaran *Filmadrosati* Kelas V

Hasil observasi awal dilakukan di SDIT Assaidah yang berlokasi di Kampung Cibuntu Lebak RT 01/05, Kabupaten Bogor. Sekolah ini merupakan lembaga pendidikan dasar Islam terpadu yang telah menerapkan pendekatan pembelajaran aktif dan berbasis teknologi secara bertahap. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa lingkungan sekolah cukup mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis digital. Fasilitas yang tersedia, seperti ruang kelas yang nyaman, perangkat proyektor, serta akses jaringan internet yang stabil, menjadi faktor pendukung utama dalam penerapan media interaktif, seperti *Wordwall*. Selain itu, karakteristik siswa kelas V di SDIT Assaidah menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Siswa memiliki keingintahuan yang tinggi, cepat beradaptasi dengan teknologi, serta menyukai aktivitas belajar yang bersifat kolaboratif dan menantang. Kondisi ini memperkuat dasar bahwa penggunaan media interaktif *Wordwall* sangat relevan dan potensial untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Arab, khususnya pada materi *Fi Al-Madrasati*. Guru-guru di SDIT Assaidah juga menunjukkan keterbukaan terhadap inovasi media pembelajaran dan bersedia terlibat dalam pelatihan serta implementasi media tersebut selama proses penelitian berlangsung. Sebelum merancang media pembelajaran, analisis kebutuhan sangat penting dilakukan.

Langkah pertama adalah mengidentifikasi materi yang akan diajarkan, misalnya materi *Fi Al-Madrasati*, serta memahami karakteristik siswa kelas V, termasuk kemampuan teknologi dan preferensi belajar mereka. Langkah kedua adalah desain media pembelajaran. Setelah analisis kebutuhan, media

pembelajaran dirancang menggunakan *Wordwall*. Pemilihan format dan template yang sesuai dari *Wordwall* menjadi langkah penting, yang akan digunakan untuk membuat kuis atau permainan interaktif, serta menyusun materi dalam bentuk permainan yang menarik. Langkah ketiga adalah pengembangan media. Pada tahap ini, rancangan media diwujudkan dengan mengimplementasikan desain ke dalam aplikasi *Wordwall*, termasuk pembuatan kuis atau permainan yang dapat diakses siswa secara *online*. Langkah keempat adalah implementasi dan uji coba. Media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian diterapkan dalam kelas untuk melihat respons siswa terhadap pembelajaran menggunakan *Wordwall*. Pengumpulan umpan balik dari siswa dan guru dilakukan untuk menilai efektivitas media tersebut. Langkah kelima adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk menilai keberhasilan penggunaan media dalam mendukung pembelajaran dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Pelaksanaan Media *Wordwall* Dalam Pembelajaran *Filmadrosati* Kelas V

Menurut (Daryanto, 2013) modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, di dalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik. Hal ini senada dengan pendapat Nasution (2009) yang menyatakan bahwa modul adalah suatu unit yang lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri atas rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu pelajar dalam mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari modul ajar, yang mencakup kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup.

Kegiatan pendahuluan dalam modul ajar bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik dengan memberikan pemahaman tentang tujuan pembelajaran dan memotivasi mereka untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Pada kegiatan inti, modul ajar memberikan langkah-langkah yang jelas dan terstruktur untuk mencapai tujuan pembelajaran, di mana peserta didik dapat belajar secara mandiri dan aktif melalui instruksi, materi, serta latihan yang diberikan. Modul ajar dirancang agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, menyenangkan, dan menantang, serta memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan kemandirian mereka, sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis mereka. Di bagian penutup, modul ajar menyediakan evaluasi atau refleksi untuk mengukur pemahaman peserta didik dan memberi umpan balik yang konstruktif, yang memastikan tujuan pembelajaran tercapai.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan media *Wordwall* adalah sebagai berikut: Langkah pertama adalah persiapan, yang meliputi pengenalan materi kepada siswa. Peneliti memulai dengan menyapa siswa dan memberikan pemahaman awal

tentang media *Wordwall*, yang berbentuk kuis yang berisi pertanyaan seputar materi *Fi Al-Madrasati*. Kuis ini diperkenalkan sebagai alat bantu pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini, peneliti memberikan penjelasan mengenai cara kerja media *Wordwall*, yaitu setiap siswa akan memilih satu pertanyaan dan menjawabnya secara mandiri. Teori yang mendukung langkah pertama ini adalah Teori Belajar Konstruktivisme dari Piaget dan Vygotsky, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan pengalaman yang diberikan peneliti (Piaget, 2015).

Langkah kedua adalah melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *Wordwall* secara langsung. Peneliti menyiapkan kuis yang berisi pertanyaan mengenai *Fi Al-Madrasati*. Setiap siswa atau kelompok siswa memilih satu kuis dan kemudian menjawab pertanyaan yang tertera di dalamnya. Proses ini dilakukan dengan cara yang menyenangkan, di mana siswa tidak hanya menjawab, tetapi juga berdiskusi dengan teman sekelas untuk memastikan pemahaman mereka. Permainan semacam ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan lingkungan yang menyenangkan serta mengurangi rasa cemas siswa terhadap materi yang diajarkan.

Langkah ketiga adalah memberi umpan balik kepada siswa mengenai jawaban mereka. Setelah siswa memilih kuis dan menjawab pertanyaan, peneliti memberikan klarifikasi atau penjelasan lebih lanjut mengenai materi *Fi Al-Madrasati* yang telah dibahas. Langkah terakhir adalah penilaian dan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Peneliti mengevaluasi keaktifan dan pemahaman siswa selama sesi permainan interaktif, serta memberikan tugas rumah yang relevan untuk menguji pemahaman lebih lanjut tentang materi tersebut. Penilaian dilakukan baik secara lisan selama diskusi maupun secara tertulis melalui tugas yang diberikan. Teori Pembelajaran Aktif dari (Radiman, 2016) sangat cocok diterapkan dalam hal ini, yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar, baik melalui diskusi maupun kegiatan lain yang menuntut keterlibatan langsung siswa, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi belajar mereka terhadap materi.

Hasil wawancara mendalam yang dilakukan dengan para informan, baik guru maupun siswa, menunjukkan bahwa penggunaan software *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Arab di SDIT Assaidah, khususnya pada materi *Fi Al-Madrasati*, memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses belajar. Guru-guru yang diwawancarai mengungkapkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan antusiasme siswa. Menurut Informan 1, guru Bahasa Arab di sekolah tersebut, siswa menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran karena mereka merasa lebih terlibat dalam kegiatan yang berbentuk kuis dan permainan interaktif. Guru juga mencatat bahwa pembelajaran dengan media ini mampu mengurangi kejenuhan yang sering

dirasakan oleh siswa saat mengikuti pembelajaran konvensional. Hal ini sejalan dengan pendapat Informan 2, guru kelas V, yang menyatakan bahwa *Wordwall* memberikan pendekatan yang lebih menyenangkan dan menantang, serta mendorong siswa untuk bekerja sama dalam diskusi kelompok, yang pada gilirannya membantu mereka memahami materi lebih baik.

Wawancara dengan siswa juga mengonfirmasi hal ini. Informan 3, seorang siswa kelas V, menyatakan bahwa ia sangat menikmati proses belajar menggunakan *Wordwall*, karena selain menjawab soal, ia juga bisa berdiskusi dengan teman-teman sekelas, yang membuatnya lebih memahami materi yang diajarkan. Informan 4 menambahkan bahwa setelah menggunakan media ini, ia merasa lebih mudah mengingat materi yang diajarkan karena ia harus berpikir cepat dalam menjawab soal. Siswa lain, Informan 5, juga mengungkapkan bahwa meskipun pada awalnya agak bingung dengan cara kerja *Wordwall*, setelah mencobanya, ia merasa proses belajar menjadi lebih mudah dan menyenangkan, karena media ini mengurangi rasa tertekan dalam belajar.

Secara keseluruhan, penggunaan *Wordwall* terbukti berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Meskipun demikian, beberapa siswa mengakui adanya kebingungan pada awal penggunaan, yang menunjukkan perlunya pengenalan lebih dalam tentang cara kerja media ini sebelum penerapannya lebih luas. Berdasarkan wawancara ini, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan di SDIT Assaidah.

Pembahasan

Perencanaan pembelajaran menjadi langkah awal yang penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam desain pembelajaran, peneliti merencanakan berbagai tahap, mulai dari analisis tujuan pembelajaran hingga evaluasi untuk mengukur pencapaian tujuan tersebut. Oleh karena itu, perencanaan harus dimulai dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang jelas agar siswa memahami arah yang ingin dicapai. Dengan perencanaan yang baik, akan diketahui sejauh mana materi dipahami siswa, yang akan membantu peneliti dalam menyusun program pembelajaran berikutnya.

Perencanaan pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang mencakup penentuan materi yang akan diajarkan, cara penyampaiannya, dan sejauh mana siswa dapat menyerap materi tersebut setelah menyelesaikan proses pembelajaran (Nadlir *et al.*, 2024). Dengan perencanaan yang baik, proses dan hasil belajar dapat dilakukan secara seimbang, memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Di sekolah SDIT Assa'idah, perencanaan pembelajaran dilakukan dengan sangat baik. Mereka memulai dengan merumuskan tujuan

pembelajaran berdasarkan silabus, menentukan keterampilan yang harus dikuasai siswa, serta mengingatkan kembali materi yang relevan. Selain itu, untuk meningkatkan pemahaman siswa, mereka menggunakan media *Wordwall* yang aman, di mana setiap *games* tersebut berisi pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa. Dengan cara ini, siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran, khususnya dalam memahami materi *filmadrosati* serta memperkuat pemahaman mereka melalui bimbingan dan motivasi yang diberikan oleh peneliti.

Wordwall menurut Utami *et al.*, (2023) merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa. *Wordwall* juga menyediakan beberapa contoh hasil kreasi guru yang dapat membantu pengguna baru dalam berkreasi. Media pembelajaran ini Usman (2021) juga dapat diartikan web aplikasi yang digunakan untuk membuat *games* berbasis kuis yang menyenangkan. Selain itu, *Wordwall* juga dapat digunakan untuk merancang serta mereview penilaian dalam pembelajaran. Langkah pertama dalam pelaksanaan penggunaan media *Wordwall* di SDI Assaidah untuk siswa kelas V pada materi "*Fi Al-Madrasati*" (di sekolah) dalam mata pelajaran Bahasa Arab adalah perencanaan. Perencanaan merupakan tahap krusial yang bertujuan untuk memastikan pembelajaran berlangsung secara terstruktur dan efektif sesuai teori pembelajaran berbasis media interaktif. Guru perlu mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, seperti kemampuan siswa untuk mengenali dan menghafal kosakata terkait lingkungan sekolah dalam Bahasa Arab, misalnya "*al-maktabah*" (perpustakaan), "*al-fashlu*" (kelas), atau "*al-madrosah*" (sekolah). Setelah menetapkan tujuan, guru memilih materi yang sesuai untuk disampaikan melalui media *Wordwall*, dengan fokus pada pengenalan dan pemahaman kosakata yang relevan.

Selanjutnya, guru menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa kelas V, memastikan media yang digunakan menarik, sederhana, dan sesuai dengan kemampuan mereka. Dalam konteks ini, *Wordwall* dapat digunakan untuk membuat aktivitas seperti kuis pilihan ganda, permainan "cocokkan kata", atau roda keberuntungan yang berisi kosakata Bahasa Arab. Guru kemudian merancang konten pembelajaran di *Wordwall* dengan menyesuaikan aktivitas dengan indikator pembelajaran, misalnya menampilkan gambar lingkungan sekolah dan meminta siswa mencocokkannya dengan istilah Bahasa Arab yang benar. Selain itu, fasilitas pendukung seperti proyektor, laptop, atau koneksi internet harus dipastikan tersedia. Jika memungkinkan, guru dapat memanfaatkan perangkat pribadi siswa untuk berpartisipasi secara langsung. Terakhir, guru menyusun jadwal penggunaan media ini agar dapat diterapkan dalam satu atau beberapa sesi pembelajaran, sehingga waktu pembelajaran dimanfaatkan secara optimal. Dengan perencanaan yang matang, media *Wordwall* dapat membantu meningkatkan keterampilan siswa dalam Bahasa Arab melalui metode yang interaktif, menyenangkan, dan efektif. Selain itu,

Wordwall juga memberikan umpan balik langsung, sehingga siswa dapat mengetahui jawaban yang benar dan salah secara instan, yang mendorong mereka untuk belajar lebih aktif dan mandiri. Dengan berbagai fitur dan kemudahannya, *Wordwall* membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan efektif, serta mempermudah siswa dalam memahami dan menghafal kosakata Bahasa Arab yang berhubungan dengan sekolah.

Oleh karena itu, penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran "*Fi Al-Madrasati*" (di sekolah) di SDIT As'saidah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses belajar siswa. Dengan memanfaatkan media visual dan elemen bernyanyi, siswa tidak hanya mendapatkan penjelasan yang jelas, tetapi juga dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran. Peneliti juga secara aktif memperhatikan kesulitan yang dihadapi siswa dan memberikan solusi yang tepat untuk membantu mereka mengatasi hambatan dalam pemahaman materi. Dengan cara ini, media *Wordwall* tidak hanya membantu meningkatkan motivasi belajar tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif.

KESIMPULAN

Penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Arab materi *Fi Al-Madrasati* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SDIT Assaidah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, tertarik, dan terlibat dalam proses pembelajaran melalui fitur interaktif yang disediakan oleh *Wordwall*, seperti kuis dan permainan mencocokkan kata. Media ini juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang, serta mampu memberikan umpan balik langsung yang membantu pemahaman materi. Dari sisi pembahasan, perencanaan pembelajaran yang matang mulai dari analisis kebutuhan, pengembangan konten, hingga pelaksanaan dan evaluasi, mendukung penerapan *Wordwall* secara optimal. Selain itu, keterlibatan guru dalam proses ini turut berkontribusi terhadap efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, *Wordwall* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Arab di sekolah dasar.

Lebih lanjut, penelitian menunjukkan bahwa *Wordwall* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih positif dan bermakna. Dengan fitur-fitur interaktif dan kemampuan memberikan umpan balik langsung, media ini efektif dalam mendukung pembelajaran aktif dan mandiri. Oleh karena itu, *Wordwall* menjadi alat inovatif yang relevan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya untuk materi *Fi Al-Madrasati*, sekaligus mengoptimalkan proses pendidikan berbasis teknologi di era digital.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran yang dapat diberikan adalah:

1. Guru perlu terus mengembangkan kreativitas dalam menyusun aktivitas pembelajaran berbasis *Wordwall* agar semakin menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
2. Pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan pelatihan bagi tenaga pendidik mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi agar dapat diterapkan secara optimal dalam berbagai mata pelajaran.
3. Diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas penggunaan media *Wordwall* dalam berbagai aspek pembelajaran lainnya, serta perbandingannya dengan media pembelajaran interaktif lainnya.
4. Penggunaan *Wordwall* sebaiknya dikombinasikan dengan metode pembelajaran lainnya agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih variatif dan komprehensif.

IMPLIKASI

Penelitian ini memiliki beberapa implikasi yang dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran:

1. Penerapan media interaktif seperti *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Arab dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi.
2. Sekolah dapat menjadikan *Wordwall* sebagai salah satu strategi pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung sistem pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.
3. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi para pendidik dan peneliti dalam mengembangkan metode pembelajaran interaktif lainnya guna meningkatkan efektivitas pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan.

REFERENSI

- Baptista, P., Cunha, S., Pereira, J. S. A., Casal, S., & Batista, K. (2018). *Guru dalam perspektif pendidikan Islam (telaah pemikiran Al-Ghazali)*.
- Hasibuan, A. T., Sianipar, M. R., Ramdhani, A. D., Putri, F. W., & Ritonga, N. Z. (2022). Konsep dan karakteristik penelitian kualitatif serta perbedaannya dengan penelitian kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, (Penelitian Kualitatif), 8690.
- Istiqamah. (2020). Pemanfaatan media audio visual dalam berdakwah kepada masyarakat.
- Jannah, R. (2009). *Media pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Liandiani. (2023). Pengembangan sumber belajar. *Jurnal Sumsel Kemenag*, 1–21.

- Nadlir, N., Khoiriyatin, V. Z., Fitri, B. A., & Ummah, D. N. (2024). Peran perencanaan pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pengajaran. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(2), 1–15.
- Nasution, S. (2009). *Metode research (penelitian ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Piaget, J. (2015). Perkembangan kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242–904.
- Pramana, C., & Universitas Negeri Semarang. (2024). *Belajar dan pembelajaran di abad 21*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Priscilla, C., & Yudhyarta, D. Y. (2021). Strategi pembelajaran dalam konteks pendidikan masa kini. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 64–76.
- Radiman. (2016). Peningkatan hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah ekonomi mikro melalui penerapan model pembelajaran active learning metode peer lessons di program studi manajemen. *Applied Microbiology and Biotechnology*, 85(1), 6.
- Rany Adriany, W. (2022). Penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* di era Merdeka Belajar untuk meningkatkan minat belajar siswa SD.
- Sari, W. F., Sari, Y. P., Hazari, S. A., Keguruan, F., & Palembang, U. S. (2020). Pemanfaatan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif di SD Negeri 27 Palembang.
- Syahyadi, D., Fajariyanto, S. D., & Ash-shiddiqy, A. R. (2024). Penggunaan *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar: Literatur review. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education (JCIEE)*, 2(1), 67–72.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31.
- Usman, K. (2021). Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860.
- Utami, F., Pradana, A. Y., Sheftyawan, W. B., & Supriadi, B. (2023). Penggunaan media pembelajaran aplikasi *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran fisika di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 12(2), 61–67.
<https://doi.org/10.19184/jpf.v12i2.38890>