

INOVASI PEMBELAJARAN MUFRADAT MENGGUNAKAN MEDIA WORDWALL BERBASIS GAME BASED LEARNING

M. Fikri Nurhadi¹, Wasilah², Irmansyah³

^{1,2}Pendidikan Bahasa Arab FITK Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

12220204030@radenfatah.ac.id, 2wasila_uin@radenfatah.ac.id,
3irmansyah@radenfatah.ac.id

ABSTRACT

Vocabulary learning (mufrodat) is a fundamental component in mastering the Arabic language; however, instructional practices at the elementary school level often rely on conventional methods such as memorization and repetitive drills without engaging contextualization. These conditions result in low interest and motivation among learners, as observed in Grade VI Salafiyah Ula Ma'had Za'adul Ma'ad Palembang. Limited variation in instructional media and strategies contributes to low learning engagement and suboptimal learning outcomes. As an effort to introduce instructional innovation, this study implements Wordwall media based on Game Based Learning as an innovative alternative in teaching mufrodat. This innovation offers an interactive learning experience through various educational games that enable students to learn actively, enjoyably, and in a structured manner. The study aims to analyze the effectiveness of using Wordwall media integrated with Game Based Learning on students' motivation and mufrodat learning outcomes. Through the application of this innovative media, students demonstrated increased interest, active participation, and better vocabulary comprehension compared to previous methods. The findings affirm that the innovative use of interactive digital, game-based media can serve as an effective solution to enhance the quality of Arabic language instruction in elementary schools, particularly in vocabulary learning.

Keywords: game based learning, wordwall media, mufrodat learning

ABSTRAK

Pembelajaran mufrodat merupakan komponen mendasar dalam penguasaan bahasa Arab, namun proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar masih sering menggunakan metode konvensional seperti hafalan dan latihan berulang tanpa konteks yang menarik. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik, sebagaimana ditemukan pada kelas VI Salafiyah Ula Ma'had Za'adul Ma'ad Palembang. Media dan strategi pembelajaran yang kurang variatif berdampak pada keterlibatan belajar yang rendah dan hasil belajar yang belum optimal. Sebagai upaya untuk menghadirkan inovasi pembelajaran, penelitian ini mengimplementasikan media Wordwall berbasis Game Based

Learning sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran mufrodat. Inovasi ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui berbagai permainan edukatif yang memungkinkan siswa belajar secara aktif, menyenangkan, dan terarah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media Wordwall berbasis Game Based Learning terhadap motivasi dan hasil belajar mufrodat peserta didik kelas VI. Melalui penerapan inovasi media tersebut, peserta didik menunjukkan peningkatan minat, partisipasi aktif, serta pemahaman kosakata yang lebih baik dibandingkan metode sebelumnya. Hasil penelitian menegaskan bahwa inovasi penggunaan media digital interaktif berbasis permainan dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa arab di sekolah dasar, khususnya pada aspek mufrodat.

Kata Kunci: *game based learning*, media wordwall, pembelajaran mufrodat

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses yang melibatkan interaksi antara peserta didik, pendidik, materi ajar, strategi penyampaian, dan berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Keberhasilan dalam pembelajaran tercermin dari sejauh mana tujuan pendidikan dapat dicapai secara efektif, sehingga menunjukkan bahwa guru berhasil melaksanakan proses pengajaran. Efektivitas tersebut sangat dipengaruhi oleh keselarasan komponen-komponen pembelajaran yang saling berkaitan dan berinteraksi (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Salah satu mata pelajaran yang wajib bagi agama islam adalah bahasa Arab, khususnya pada aspek mufrodat (kosakata), yang merupakan

fondasi utama bagi keterampilan berbahasa lainnya seperti membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Walaupun agama bukan faktor utama dalam mempelajari bahasa Arab, tidak dapat dipungkiri bahwa peserta didik beragama Islam cenderung memiliki kemampuan yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik non muslim (Hidayah & Ludfi, 2023). Pada kenyataannya, bahasa Arab bukanlah bahasa yang sulit selama seseorang memiliki minat dan kemauan untuk mempelajarinya. (Wasilah & Zolam, 2019)

Pembelajaran bahasa Arab merupakan proses ketika peserta didik berupaya menguasai keterampilan berbahasa arab (Madinah, M., & Sabana, R., 2024). Dalam praktiknya, pembelajaran bahasa arab khususnya mufrodat

sering kali dilakukan dengan metode konvensional seperti menghafal daftar kosakata dan latihan berulang yang kurang kontekstual. Pendekatan ini membuat siswa mudah merasa bosan sehingga antusias mereka dalam pembelajaran bahasa arab menurun (Kholifah Roudhatul Jannah, Putri Dian Sari, Kristina Imron, 2025). Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu media digital yang relevan dengan kebutuhan adalah Wordwall, sebuah platform pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai permainan edukatif seperti tebak kata, mencocokkan pasangan, kuis pilihan ganda, dan berbagai aktivitas berbasis gim lain yang mudah diakses dan digunakan (Saputri et al., 2023). Dalam dunia pendidikan, inovasi umumnya berkaitan dengan metode pembelajaran, bahan ajar, teknologi pendidikan, atau strategi pengajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik.. (Ubaidillah & Mukmin, 2025)

Di era teknologi sekarang ini, permainan berbasis aplikasi sangat digemari oleh para siswa. Oleh sebab

itu, peneliti berusaha menggunakan media dan metode yang akrab dengan dunia anak usia sekolah dasar, yaitu permainan berbasis website (Oktaviani & Gusti Yanti, 2022).

Permasalahan lain yang ditemukan dalam pelaksanaan pembelajaran adalah rendahnya kedisiplinan siswa dalam menyelesaikan pembelajaran. Hal ini dipengaruhi oleh kebiasaan mereka yang lebih tertarik bermain game dibandingkan fokus pada tugas yang diberikan. Untuk mengatasi masalah tersebut, Wordwall dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbentuk permainan sehingga minat siswa terhadap game dapat diarahkan ke aktivitas yang mendukung proses belajar (Saputri et al., 2023).

Secara teoritis, Wordwall memiliki kesesuaian dengan konsep *Game Based Learning* (GBL). GBL merupakan metode pembelajaran di mana permainan diterapkan untuk meningkatkan proses belajar siswa, dan diharapkan bisa menjadi solusi untuk masalah yang ada (Tomi Enramika, 2014). Dalam konsep ini, berbagai elemen permainan seperti tantangan, aturan, poin, serta umpan balik dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi dan efektivitas

belajar. GBL bertujuan menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, bermakna, dengan memanfaatkan mekanisme permainan untuk mendorong motivasi internal peserta didik. metode ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga membantu meningkatkan konsentrasi, kreativitas, dan keterampilan berpikir kritis melalui aktivitas pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.

Fenomena pembelajaran mufrodat yang kurang efektif juga ditemukan di Ma'had Za'adul Ma'ad Palembang. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan guru bahasa Arab kelas VI, diketahui bahwa siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran mufrodat karena metode yang digunakan masih berfokus pada hafalan dan minimnya variasi media pembelajaran. Kondisi ini kurang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang lebih menyukai aktivitas visual, interaktif, dan berbasis permainan. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat meningkatkan motivasi, antusiasme, dan keterlibatan siswa. Media Wordwall berbasis Game Based Learning dipandang sesuai karena

menyediakan berbagai bentuk permainan edukatif yang dapat membantu siswa memahami dan mengingat kosakata dengan cara yang lebih menyenangkan. Menurut guru kelas VI, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan diperlukan karena dapat meningkatkan minat dan antusiasme siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Siswa membutuhkan metode yang lebih segar, inovasi, menarik, dan tidak menimbulkan ketegangan. Berdasarkan analisis lapangan serta temuan penelitian sebelumnya, peneliti Menentukan metode pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran, merupakan kunci keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa (Jamanuddin & Ibrahim, 2021). Maka dari itu peneliti memutuskan untuk melaksanakan penelitian “Inovasi Pembelajaran Mufrodat Menggunakan Media Wordwall Berbasis Game Based Learning.” Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kondisi pembelajaran mufrodat sebelum penggunaan media Wordwall, menjelaskan tentang perubahan pembelajaran setelah media diterapkan, serta mengukur efektivitas

media Wordwall berbasis GBL dalam meningkatkan kemampuan siswa di Ma'had Za'adul Ma'ad Palembang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Mixed Method, yakni menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh data yang lebih komprehensif (Rohayati & Nursalina, 2018). Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai proses dan hasil pembelajaran mufrodat. Data kualitatif berupa hasil observasi, wawancara, serta masukan dari ahli dan pengguna. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari nilai tes belajar siswa dan hasil angket yang memberikan gambaran mengenai efektivitas pembelajaran (Ainin, 2013). Dengan penggabungan kedua jenis data ini, peneliti dapat melihat peristiwa di lapangan secara langsung dan membuktikannya melalui data angka.

Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas VI Salafiyah Ula atau setingkat SD di Ma'had Za'adul Ma'ad Palembang yang berjumlah 49 murid. Populasi tersebut terdiri dari kelas VI A dengan 27 murid dan kelas VI B dengan 22

murid. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode *purposive sampling*, yaitu teknik pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Adapun kriteria sampel meliputi murid kelas VI yang sudah mempelajari mufrodat dasar bahasa Arab, murid yang mampu menggunakan perangkat digital seperti laptop atau komputer dengan bimbingan guru, serta murid yang aktif dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab. Berdasarkan kriteria, kelas VI B dengan jumlah 22 murid ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sementara kelas VI A dengan jumlah 27 murid menjadi kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Yaitu dengan data kualitatif: observasi, wawancara, dokumentasi. Selain data kualitatif, penelitian ini juga memanfaatkan data kuantitatif yang diperoleh melalui angket dan tes. Tes berupa pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan media Wordwall berbasis Game Based Learning. Kemudian menggunakan teknik analisis data yang berupa uji normalitas,

homogenitas, dan uji hipotesis (uji T Independen). Untuk mengukur efektifitas pembelajaran mufrodat menggunakan media wordwall berbasis *game based learning*.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran mufrodat di kelas VI Ma'had Za'adul Ma'ad masih menggunakan metode hafalan konvensional. Guru menyampaikan materi sesuai topik, tetapi sebagian peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi karena metode yang monoton. Beberapa siswa mampu menghafal dengan cepat, sementara yang lain kesulitan karena terbatasnya variasi media pembelajaran. Hal ini membuat guru menyadari perlunya metode dan media yang lebih inovatif agar pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi semua peserta didik.

Pelaksanaan pembelajaran sebelum penggunaan Wordwall masih menggunakan metode hafalan. Peserta didik diminta menghafal mufrodat di rumah dan menyertorkan hasilnya ke guru dengan tanda tangan orang tua. Guru mata pelajaran Bahasa arab di kelas VI Salafiyah Ula atau setingkat SD Ma'had Za'adul Ma'ad berkata "Tampaknya

diperlukan metode dan media pembelajaran yang lebih baru, karena peserta didik membutuhkan suasana belajar yang segar agar proses pembelajaran tidak terasa membosankan dan monoton". Aktivitas ini memicu antusiasme awal, namun sebagian siswa kehilangan fokus di tengah pelajaran. Wawancara dengan salah satu peserta didik mengungkapkan, "Saya kadang merasa kurang semangat dalam belajar karena menurut saya pelajaran bahasa Arab cukup bosan dan kurang menarik. Kami hanya diminta untuk menghafal lalu di setorkan ke orang tua dan guru sehingga kegiatan belajarnya terasa monoton".

Hasil pre-test mendukung temuan tersebut. Kelas kontrol dengan 27 peserta didik memiliki rata-rata nilai 50,18, dengan hanya 6 peserta didik lulus. Kelas eksperimen dengan 22 peserta didik memiliki rata-rata 52,27, dengan 7 peserta didik lulus. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami dan menghafal mufrodat sebelum penerapan metode interaktif. Nilai rata-rata tersebut dapat dilihat dari ringkasan hasil pre test kelas kontrol dan eksperimen.

Tabel 1 Nilai Rata-rata Pre Test

Kelas	Jumlah peserta didik	Nilai rata-rata pre test
Kontrol	27	50,18
eksperimen	22	52,57

Setelah penerapan pembelajaran menggunakan media Wordwall berbasis game based learning, terjadi perubahan signifikan. Guru menyiapkan materi dan kondisi kelas yang kondusif, serta soal evaluasi yang relevan. Pembelajaran diawali dengan apersepsi dan motivasi, kemudian dilanjutkan dengan langkah-langkah permainan interaktif yang melibatkan seluruh peserta didik aktif. Materi diajarkan melalui permainan bertema "waktu" dan "Aku Cinta Bahasa Arab" dengan menggunakan template Maze Chase dan Ballon Pop, sehingga siswa lebih fokus, termotivasi, dan senang mengikuti kegiatan.

Selama pembelajaran menggunakan Wordwall, peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi. Mereka aktif menjawab pertanyaan, bekerja sama dalam permainan, dan kemampuan mengingat mufrodat meningkat.

Gambar 1. Pembelajaran Mufrodat Menggunakan Media Wordwall Berbasis Game Based Learning



Evaluasi post-test menunjukkan peningkatan signifikan; rata-rata kelas kontrol 83,89, sedangkan kelas eksperimen 88,86. Semua peserta didik dinyatakan lulus, menunjukkan efektivitas metode dan media yang diterapkan.

Nilai rata-rata tersebut dapat dilihat dari ringkasan hasil post test kelas kontrol dan eksperimen.

Tabel 2 Nilai Rata-rata Post Test

Kelas	Jumlah peserta didik	Nilai rata-rata post test
Kontrol	27	83,89
Eksperimen	22	88,86

Berdasarkan hasil diatas terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan hasil pre-test pada kelas eksperimen sebelumnya. Dengan demikian, penerapan metode dan media tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami dan

menguasai materi mufrodat. Untuk mengetahui efektifitas pembelajaran mufrodat menggunakan media wordwall berbasis game based learning. Peneliti menggunakan uji Normalitas, Homogenitas dan uji T Independen. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Uji Normalitas

Kelas	Tests of Normality			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
				Kolmogorov-Smirnov ^a			
Nilai	Pretest A (Kontrol)	.175	27	.034	.932	27	.077
	Posttest A (Kontrol)	.152	27	.110	.940	27	.121
	Pretest B (Eksperimen)	.167	22	.111	.925	22	.097
	Posttest B (Eksperimen)	.153	22	.194	.940	22	.194

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 4. Uji Homogenitas

Nilai	Test of Homogeneity of Variance				
	Based on Mean	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.808	1	47		.373
Based on Median	.928	1	47		.340
Based on Median and with adjusted df	.928	1	45.842		.340
Based on trimmed mean	.842	1	47		.364

Tabel 5. Uji T Independen

Nilai	Independent Samples Test						
	t-test for Equality of Means			95% Confidence Interval of the Difference			
	t	df	Significance	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Equal variances assumed	-2.128	47	.019 .039	-4.975	2.338	-9.677	-2.272
Equal variances not assumed	-2.172	46.994	.017 .035	-4.975	2.290	-9.583	-3.367

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa Uji Normalitas dan Homogenitas dilakukan untuk

memastikan data layak diuji lebih lanjut. Uji Normalitas berdasarkan Shapiro-Wilk menunjukkan nilai Sig > 0,05, sehingga data berdistribusi normal. Uji Homogenitas berdasarkan based on mean menunjukkan Sig = 0,373 > 0,05, sehingga data homogen. Dikarenakan data sebelumnya bersdistribusi normal dan homogen maka peneliti menggunakan uji parametrik yaitu uji Hipotesis Independent T-Test menunjukkan Sig (2-tailed) = 0,039 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan kata lain, kelas eksperimen yang menggunakan Wordwall berbasis game based learning menunjukkan hasil belajar lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan penguasaan mufrodat.

Selama pembelajaran mufrodat dengan inovasi media Wordwall berbasis game based learning, peserta didik kelas VI Ma'had Za'adul Ma'ad menunjukkan antusiasme dan kepuasan belajar yang tinggi. Mereka aktif terlibat dalam proses pembelajaran, termotivasi menghafal kosakata Arab, dan menikmati suasana kelas yang interaktif. Media

Wordwall berhasil meningkatkan minat belajar, konsentrasi, serta pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga motivasi dan kepuasan siswa.

D. Kesimpulan

Kesimpulan akhir dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran mufrodat dengan inovasi media Wordwall berbasis Game Based Learning terbukti efektif, inovatif, dan relevan dengan karakteristik materi mufrodat, sehingga dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan kepuasan peserta didik. Guru disarankan untuk terus mengembangkan inovasi variasi permainan, memerhatikan alokasi waktu agar materi tersampaikan secara optimal, serta menyesuaikan tingkat kesulitan permainan dengan kemampuan peserta didik. Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan memperluas sampel, menambahkan materi mufrodat yang lebih kompleks, atau mengombinasikan inovasi media Wordwall dengan strategi pembelajaran untuk menilai efektivitas lebih komprehensif dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Okara, II*, 95–110.
- Jamanuddin, J., & Ibrahim, I. (2021). Problematika Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Pondok Pesantren MA Bahrul Ulum Muliasari-Banyuasin. *El-Idare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(1), Article 1
- Kholifah Roudhatul Jannah, Putri Dian Sari, Kristina Imron, M. A. Q. (2025). Game-Based Kitabah Learning Innovation Using Smart Apps Creator at Pondok Pesantren Raudhatus Sakinah. 8(2).
- Hidayah, Nurul & Ludfi Muyassaroh. (2023). Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Non Muslim Berbasis Moderasi Beragama di Sekolah Umum, 192–197.
- Oktaviani, M., & Gusti Yanti, P. (2022). MOktaviani, M., & Gusti Yanti, P. (2022). Mengembangkan Media Pembelajaran Permainan Anagram (Wordwall) untuk Meningkatkan Penggunaan Kosakata Peserta Didik. *Ejurnal.Unmuhammadiyah.Ac.Id*, 7(2), 275–284.
<https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.97engembangkan Media P. Ejurnal.Unmuhammadiyah.Ac.Id>, 7(2), 275–284.
- <https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.97>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal*

- Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3(2), 333–352.
<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Rohayati, E., & Nursalina, F. (2018). TATHBÎQ THARÎQAH AL-LU'BAH ALJAMÂ'IYYAH LI ROF'I INJÂZ TA'ALLUM AL-LUGHAH AL-'ARABIYYAH LI AL-TALÂMÎDZ FI AL-SHAFF AL-ÂSYIR BI MADRASAH AL-'ÂLIYYAH PATRA MANDIRI PALEMBANG. Taqdir, 4(1), 38–55
- Sabana, R., & Madinah, M. (2024). Lingkungan Artifisial dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Pondok Pesantren Al-Ittifaqiah Indralaya. Indonesian Research Journal on Education, 4(3), 1494–1499
- Tomi Enramika, Y. A. P. (2014). Kolaborasi Metode Game Based Learning Dan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *IAIN (Institut Agama Islam Negeri) Kerinci*, 6, 125–136.
- Ubaidillah, A., Mukmin., Irmansyah., & Qurroti A'yun. *INOVASI BUKU AJAR BALAGHAH BAYAN DENGAN MODEL*. 000, 52–71.
- Saputri, D. D., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Soal Evaluasi melalui Game Wordwall untuk Meningkatkan Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(2), 1288–1300.<https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5054>
- Wasilah, W., & Zolam, M. (2019). Kafâ-ah Tashmîm As-ilah al-Ikhtibârât al-Yaumiyyah wa an-Nihâiyah li Mu'allim al-Lughah al-'Arabiyyah fi as-Shaffi al-'Âsyir al-Madrasah al-'Âliyyah al-Hukûmiyyah Sakatiga. Taqdir, 5(1), 17–26.<https://doi.org/10.19109/taqdir.v5i1.3529>.