PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN MAHARAH ISTIMA' MURID KELAS VII-H MTSN 4 SIDOARJO

Nur 'Aliyah Salsabila[1*], Umi Hanifah[2], Nur Sjamsuarini Pudji Astutik[3]
[1,2] Pendidikan Bahasa Arab, UIN Sunan Ampel, Surabaya, Indonesia
[3]MTsN 4 Sidoarjo
[1*]nuraliyahsalsabilaa@gmail.com, [2]umihanifah@uinsa.ac.id,
[3] nurpudjiastutik10@gmail.com
*Corresponding author**

ABSTRACT

This article examines how Wordwall was used as an interactive medium in Arabic listening lessons (maharah istima') for 30 students in class VII-H at MTsN 4 Sidoarjo. A qualitative descriptive design was applied. Evidence was obtained from classroom observation, questionnaires, semi-structured interviews, audio-based listening tasks, and learning documentation. During the activities, students took part actively, responded positively, and replayed the audio when they needed to distinguish among answer options. The questionnaire recorded that 66.7% of students considered Wordwall very helpful for recognizing Arabic vocabulary, 76.7% felt very enthusiastic about learning with it, and 46.7% rated the audio as very clear. In addition, 70% perceived a marked improvement in their listening ability. Records from the listening tasks also indicated better answer accuracy and quicker responses to audio prompts. Seventeen students reported no operating difficulty, whereas three still needed clearer task instructions. These findings indicate that the combination of sound, visuals, and game-like interaction in Wordwall can support participation, motivation, and listening practice in Arabic lessons. Its use should nevertheless be accompanied by explicit instructions and tasks suited to students' proficiency.

***Keywords**: Wordwall, Arabic listening, maharah istima', interactive learning, educational games.*

ABSTRAK

Artikel ini mengkaji penggunaan Wordwall sebagai media interaktif pada pembelajaran menyimak bahasa Arab (maharah istima') bagi 30 murid kelas VII-H MTsN 4 Sidoarjo. Penelitian menerapkan desain deskriptif kualitatif. Bukti penelitian diperoleh melalui observasi kelas, kuesioner, wawancara semi-terstruktur, tugas menyimak berbasis audio, dan dokumentasi pembelajaran. Selama kegiatan, murid berpartisipasi aktif, memberi tanggapan positif, serta mengulang audio ketika perlu membedakan pilihan jawaban. Hasil kuesioner mencatat 66,7% murid menilai Wordwall sangat membantu pengenalan kosakata bahasa Arab, 76,7% merasa sangat bersemangat belajar menggunakannya, dan 46,7% menilai audio terdengar sangat jelas. Sebanyak 70% murid juga merasakan peningkatan besar pada kemampuan menyimaknya. Catatan tugas menyimak mengindikasikan jawaban yang lebih akurat serta respons yang lebih cepat terhadap instruksi audio. Tujuh belas murid tidak melaporkan kendala penggunaan, sedangkan tiga murid masih memerlukan petunjuk tugas yang lebih

jelas. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa perpaduan suara, visual, dan interaksi bernuansa permainan pada Wordwall dapat mendukung partisipasi, motivasi, serta latihan menyimak bahasa Arab. Penerapannya tetap perlu disertai instruksi yang tegas dan tingkat soal yang sesuai dengan kemampuan murid.

Kata Kunci: *Wordwall*, menyimak bahasa Arab, maharah istima', pembelajaran interaktif, permainan edukatif.

A. Pendahuluan

Bahasa Arab dipelajari tidak hanya untuk kepentingan komunikasi lintas negara, tetapi juga untuk mengakses sumber keislaman yang menggunakan bahasa tersebut (Wulandari et al., 2023). Kedudukannya sebagai bahasa Al-Qur'an dan Hadis membuat pembelajaran bahasa Arab berkaitan langsung dengan kebutuhan akademik sekaligus religius peserta didik Muslim (Kurnia & Apsari, 2021). Kompetensi yang dibangun mencakup empat maharah lughawiyah, yakni istima' atau menyimak, kalam atau berbicara, qira'ah atau membaca, serta kitabah atau menulis. Keempatnya saling menunjang, tetapi penerimaan bunyi melalui istima' menjadi pintu awal untuk mengenali bentuk dan makna ujaran.

Istima' menuntut peserta didik mengolah masukan lisan, bukan sekadar menangkap suara. Mereka harus mengenali bunyi, menghubungkannya dengan kosakata, lalu menafsirkan pesan yang disampaikan. Proses tersebut lebih menantang bagi pembelajar nonpenutur asli, terutama ketika pembelajaran masih didominasi penjelasan dan penerjemahan yang kurang memberi ruang pada komunikasi lisan (Aziza & Muliansyah, 2020). Atas dasar itu, materi menyimak perlu disajikan bertahap melalui tuturan yang autentik, dekat dengan kebutuhan murid, dan ditopang media yang sesuai; kebutuhan tersebut juga dibahas melalui gagasan Muhammad Kamil An-Naqoh (Hikmatuddimah et al., 2025).

Media audio memiliki fungsi khusus dalam pembelajaran istima' karena mempertemukan murid dengan model bunyi yang harus mereka pahami. Nikmati (2024) memaknai maharah al-istima' sebagai kecakapan menerima, memahami, dan mengolah kata atau kalimat yang disampaikan secara

langsung maupun melalui perantara media. Pengertian tersebut menempatkan menyimak sebagai kegiatan kognitif: pendengar menyeleksi informasi bunyi, mengenali satuan bahasa, dan menghubungkannya dengan konteks.

Ketepatan mengolah pesan lisan berpengaruh pada kelancaran komunikasi. Kekeliruan menangkap bunyi atau maksud penutur dapat memicu salah tafsir, sedangkan kemampuan menyimak yang lemah dapat menghambat kegiatan belajar maupun interaksi sehari-hari (Ar-risalah et al., 2024). Oleh sebab itu, latihan istima' seharusnya memberi kesempatan kepada murid untuk mendengar, memeriksa pemahamannya, dan mencoba kembali.

Latihan berulang dibutuhkan agar murid semakin peka terhadap perbedaan fonem, panjang-pendek bunyi, serta ketepatan makhraj. Rekaman suara dapat digunakan sebagai sumber latihan ketika penutur asli tidak hadir di kelas; audio juga dapat diputar ulang sesuai kecepatan belajar masing-masing murid. Cara tersebut membantu mereka mengaitkan bentuk bunyi dengan kata dan kalimat yang telah dipelajari (Gunarti, 2020).

Pelaksanaan pembelajaran istima' di madrasah masih menghadapi persoalan pada tingkat kurikulum dan kesiapan pengajar. Pembelajaran bahasa Arab lebih sering menonjolkan nahwu-sharf, penerjemahan, dan pemahaman teks daripada keterampilan komunikatif (Nasution, 2016). Pada saat yang sama, tidak semua guru terbiasa merancang latihan menyimak menggunakan podcast, rekaman suara, atau video berbahasa Arab (Yusrizal et al., 2017). Kajian Aulia et al. (2022) juga memperlihatkan bahwa pengelolaan internet dan layanan video masih menjadi bagian dari kendala literasi digital guru bahasa Arab. Kondisi ini membatasi variasi sumber bunyi yang diterima murid.

Kemampuan teknis saja belum cukup; guru perlu mengatur pengalaman belajar digital agar murid mengetahui apa yang harus didengar dan dikerjakan. Instruksi yang ringkas, urutan tugas yang mudah diikuti, serta materi daring yang terencana merupakan unsur penting dalam pembelajaran online (Wargadinata et al., 2020). Pengajar

juga perlu menyelaraskan media, strategi interaksi, dan bentuk penilaian. Keselarasan tersebut berhubungan dengan ketertarikan murid serta keberhasilan belajar bahasa asing (Enramika, 2014).

Kebutuhan tersebut mengarah pada rancangan istima' yang memberi murid peran aktif. Teknologi dapat menyediakan audio, respons langsung, dan kesempatan mengulang, tetapi pemanfaatannya harus diikuti evaluasi serta umpan balik yang membantu murid memperbaiki kesalahan (Sari & Kholifah, 2025). Salah satu pilihan yang dapat digunakan ialah Wordwall. Platform ini mengemas kuis, pencocokan, teka-teki, dan aktivitas lain dalam format permainan. Materi menyimak dengan pilihan jawaban dapat disertai audio sehingga murid memperoleh latihan sekaligus umpan balik dalam satu kegiatan.

Pemakaian perantara belajar juga dapat ditautkan dengan nilai pendidikan Islam. Surah Al-Baqarah ayat 31 menggambarkan pengajaran nama-nama kepada Nabi Adam a.s. Penyajian pengetahuan melalui ayat tersebut dapat dipahami sebagai dasar penggunaan media atau peragaan (Prasipi et al., 2025). Dalam konteks kelas, media bukan pengganti guru, melainkan sarana untuk membuat objek belajar lebih mudah dikenali oleh peserta didik.

Wordwall merupakan layanan permainan edukatif yang dapat memadukan tulisan, gambar, dan suara ke dalam aktivitas pembelajaran. Penyajian audiovisualnya berguna untuk menarik perhatian sekaligus mengarahkan murid pada materi yang sedang dipelajari. Karakter tersebut dinilai sesuai untuk peserta didik tingkat menengah karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan soal, bukan hanya menerima penjelasan (Sahanata et al., 2022).

Sejumlah penelitian telah menguji Wordwall pada mata pelajaran dan jenjang yang berbeda. Gusman et al. (2022) melaporkan bahwa platform tersebut membantu peserta didik menjaga fokus selama pembelajaran. Wafiqni & Putri (2021) memperoleh hasil belajar yang lebih baik ketika Wordwall dipakai pada pembelajaran daring, sedangkan Agusti & Aslam (2022) menemukan manfaat pada ketertarikan serta motivasi belajar. Wordwall juga ditempatkan sebagai media evaluasi

yang dapat diterima siswa (Rahmayanti & Abidin, 2023). Secara umum, kajian-kajian tersebut mengarah pada manfaat interaktivitas, tetapi belum secara khusus menjelaskan pengalaman menyimak bahasa Arab di kelas yang menjadi lokasi penelitian ini.

Kepraktisan Wordwall berasal dari koleksi templat yang dapat disesuaikan dengan materi. Guru dapat memilih kuis, pencocokan pasangan, anagram, roda acak, teka-teki silang, atau pencarian kata tanpa membangun aplikasi dari awal. Aktivitas dapat dibagikan melalui tautan pada WhatsApp maupun Google Classroom, dan sebagian materi dapat dicetak atau disimpan dalam format PDF. Variasi tersebut memberi ruang bagi pembelajaran daring maupun tatap muka (Surahmawan et al., 2021).

Walaupun bukti tentang Wordwall terus bertambah, pemakaiannya untuk latihan istima' pada jenjang madrasah tsanawiyah di Sidoarjo belum banyak dideskripsikan secara kontekstual. Karakter murid, tingkat penguasaan kosakata, kejelasan instruksi, dan akses perangkat dapat memengaruhi penerimaan mereka terhadap kegiatan digital. Kajian pada kelas VII-H MTsN 4 Sidoarjo karena itu diperlukan untuk merekam proses penggunaan, respons murid, serta kendala yang muncul selama latihan.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pelaksanaan Wordwall berbasis audio dan menelaah persepsi murid terhadap manfaatnya bagi maharah istima'. Platform dipilih karena format permainan diperkirakan sesuai dengan minat belajar peserta didik, sementara fitur audionya dapat memperbanyak paparan terhadap ujaran bahasa Arab. Hasil kajian diharapkan menjadi bahan pertimbangan bagi guru untuk merancang latihan menyimak yang lebih terarah di kelas VII-H MTsN 4 Sidoarjo.

B. Metode Penelitian

Penelitian menggunakan desain deskriptif kualitatif untuk memotret penerapan Wordwall dalam pembelajaran maharah istima' di kelas VII-H MTsN 4 Sidoarjo. Desain ini dipilih karena fokus kajian terletak pada urutan kegiatan, perilaku murid selama latihan, persepsi pengguna, serta kendala yang mereka alami, bukan pada pengujian hubungan sebab-akibat. Penelitian deskriptif

menyusun fakta tentang suatu fenomena secara teratur agar karakteristik peristiwa dapat dipahami sesuai konteksnya (Ma'rifat & Suraharta, 2024c).

Data kualitatif ditelaah melalui analisis tematik. Setiap catatan observasi dan jawaban wawancara dibaca kembali, diberi kode berdasarkan isu yang berulang, lalu dikelompokkan ke dalam tema seperti keterlibatan, kemudahan penggunaan, kualitas audio, dan hambatan instruksi. Tahapan tersebut mengikuti prinsip pencarian pola makna pada data sebagaimana dijelaskan Braun & Clarke (2021). Junaid (2016) juga menekankan bahwa analisis tematik membantu peneliti menata data kualitatif menjadi uraian yang dapat ditelusuri. Penataan serupa turut dibahas dalam kajian analisis tematik kualitatif (Wahyu Sitasari, 2022).

Sumber data mencakup observasi, kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Penggunaan lebih dari satu teknik dimaksudkan agar temuan mengenai proses dan tanggapan murid dapat dibandingkan antarsumber; cara ini sejalan dengan ragam teknik pengumpulan data yang diuraikan Sugiyono (2020). Observasi diarahkan pada tahapan penggunaan Wordwall, partisipasi murid, tindakan mengulang audio, serta interaksi yang berlangsung selama pelajaran bahasa Arab.

Kuesioner digunakan untuk merekam penilaian murid terhadap penguasaan kosakata, motivasi, kejelasan audio, kesukaran soal, dan perubahan kemampuan menyimak yang mereka rasakan. Wawancara semi-terstruktur memperjelas alasan di balik jawaban tersebut, sedangkan dokumentasi berupa tangkapan layar hasil Wordwall dan catatan lapangan mendukung rekonstruksi kegiatan serta berfungsi sebagai penguat bukti pelaksanaan (Suarmini, 2023).

Penelitian dilaksanakan pada 30 murid kelas VII-H MTsN 4 Sidoarjo. Murid mengikuti tugas menyimak berbentuk pilihan ganda berbasis audio melalui Wordwall, kemudian mengisi kuesioner dan sebagian respons diperdalam melalui wawancara. Data angka pada kuesioner diringkas sebagai frekuensi dan persentase untuk melengkapi uraian kualitatif. Seluruh bukti selanjutnya melalui empat tahap pengolahan, yaitu penghimpunan, reduksi, penyajian, dan penarikan simpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pemanfaatan Media Digital Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall

Teknologi digital memperluas pilihan guru dalam menyajikan materi dan mengelola respons peserta didik. Media digital dapat membuka akses sekaligus meningkatkan keterlibatan belajar (Said, 2023). Dampaknya tidak muncul hanya karena perangkat digunakan, melainkan karena materi, interaksi, dan umpan balik dapat dirancang dalam satu alur. Septiyaningsih et al. (2025) menjelaskan bahwa perkembangan tersebut mendorong sekolah mengadopsi media yang lebih sesuai dengan kebiasaan belajar generasi digital.

Dalam pembelajaran bahasa, media digital memberi keuntungan ketika murid perlu menerima stimulus bunyi dan segera memberikan jawaban. Guru dapat mengulang materi, mengubah tingkat kesukaran, serta memantau hasil tanpa menghentikan kegiatan kelas. Pemilihan teknologi yang selaras dengan tujuan pembelajaran membuat kegiatan lebih partisipatif dan membantu murid mengolah materi secara bertahap (Rahmawati & Putra, 2022).

Ciri utama media digital interaktif ialah adanya tindakan pengguna dan respons sistem. Masdar Limbong et al. (2022) menekankan bahwa pengguna dapat mengendalikan bagian tertentu dari konten serta memperoleh umpan balik selama berinteraksi. Manurung (2021) menambahkan bahwa perpaduan teks, gambar, suara, dan navigasi menjadikan pengguna tidak sekadar melihat materi, tetapi turut mengeksplorasinya. Pengalaman aktif tersebut dapat mendukung pembentukan pengetahuan yang kontekstual (Ma'rifat & Suraharta, 2024a).

Akses melalui telepon seluler atau komputer membuat bahan ajar digital dapat digunakan di luar waktu tatap muka. Informasi digital dapat diolah, disimpan, diakses, dan disebarkan menggunakan perangkat elektronik (Batubara, 2021). Bentuknya tidak terbatas pada citra, tetapi dapat mencakup tulisan, audio, video, dan animasi. Perpaduan beberapa bentuk informasi tersebut dapat mengarahkan perhatian murid pada materi serta memberi variasi stimulus belajar (Purwati, 2021).

Ekosistem pembelajaran digital saat ini juga mencakup mobile learning, game-based learning, augmented reality, virtual reality, layanan awan, papan pintar, dan kecerdasan buatan (Hasan et al., 2021). Guru dapat memilih alat yang lebih sederhana seperti PowerPoint, Powtoon, Kahoot!, Quizizz, VideoScribe, atau Wordwall sesuai kebutuhan kelas (Istyasiwi et al., 2021; Nikmati, 2024). Pada penelitian ini, fitur suara dan kuis Wordwall dipilih karena paling langsung berkaitan dengan latihan istima'.

Wordwall menyediakan aktivitas berbasis web yang isi dan tampilannya dapat disunting guru, antara lain kuis, pencocokan, dan teka-teki (Subawa et al., 2024). Pengoperasiannya relatif sederhana sehingga dapat diterapkan tanpa perangkat khusus (Haryanti, 2025). Murid pada saat yang sama memperoleh pengalaman menggunakan media digital secara bertahap (Teknologi et al., 2026). Dalam penelitian ini, guru menyusun soal pilihan ganda yang setiap butirnya memuat audio bahasa Arab. Format itu memberi kesempatan kepada murid untuk mendengar, memilih makna atau respons yang sesuai, lalu memeriksa hasilnya. Kuis interaktif juga dapat mendorong eksplorasi dan membuat latihan lebih menarik (Meryansumayeka et al., n.d.).

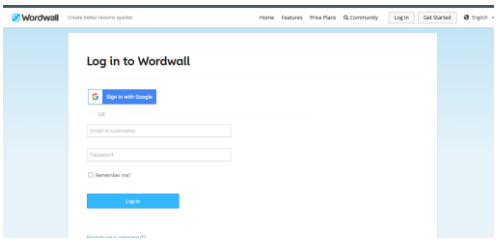
Pilihan ganda digunakan karena jawaban dapat diperiksa menggunakan kunci yang sama untuk seluruh murid. Bagi guru, format ini memudahkan pencatatan hasil dan mengurangi perbedaan penilaian antarpemeriksa. Bagi murid, skor yang muncul setelah kegiatan memberi informasi awal mengenai butir yang sudah atau belum dikuasai. Cakupan soal juga dapat disebar pada beberapa kosakata dan pola kalimat agar materi yang diuji tidak bertumpu pada satu bagian saja (Ma'rifat & Suraharta, 2024b).

Format tersebut tetap perlu dirancang dengan hati-hati. Pilihan jawaban harus berbeda secara masuk akal, audio perlu terdengar jelas, dan tingkat kesukaran harus sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Hasil kuis dapat digunakan sebagai diagnosis awal maupun bahan refleksi setelah kegiatan. Ketika guru membahas kembali jawaban yang keliru, skor tidak berhenti sebagai angka, tetapi menjadi dasar untuk memperbaiki

pemahaman murid (Fadhilah & Syarifah, 2026).

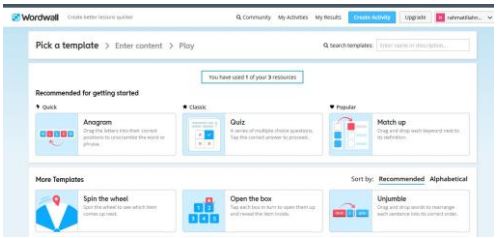
Penyusunan aktivitas dimulai dengan membuka https://wordwall.net/ dan mendaftarkan akun. Setelah masuk, pengguna melengkapi informasi akun yang diperlukan sebelum membuat materi.

Halaman masuk yang digunakan pada tahap awal tersaji pada Gambar 1.



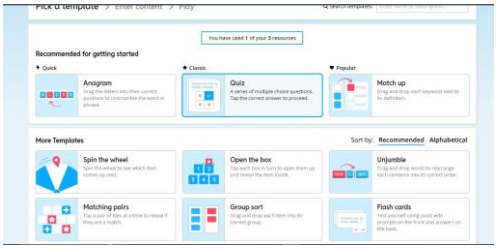
Gambar 1 Log In Wordwall

Sesudah berhasil masuk, pengguna membuka menu Create Activity seperti pada Gambar 2.



Gambar 2 Pemilihan Menu Create Activity

Pengguna kemudian memilih templat Quiz untuk membangun aktivitas sebagaimana Gambar 3.



Gambar 3 Pemilihan Template Quiz

Kolom judul dan deskripsi permainan diisi setelah templat dipilih (Gambar 4).



Gambar 4 Pengisian Judul dan Deskripsi Permainan

Soal mufradat atau jumlah dibuat dengan menekan ikon mikrofon pada bagian question, lalu memasukkan atau merekam audio yang akan disimak. Guru menambahkan beberapa opsi, menandai jawaban yang benar, dan memeriksa kembali setiap butir sebelum menekan menu Done untuk menyimpan aktivitas.

Aktivitas tersebut digunakan pada pembelajaran istima' kelas VII-H MTsN 4 Sidoarjo. Guru menyiapkan pertanyaan berbasis audio dan mengemasnya dalam kuis Wordwall, kemudian membagikan akses kepada murid. Bentuk pertanyaan disesuaikan dengan kosakata serta pola kalimat yang telah dipelajari agar media berfungsi

sebagai latihan, bukan sekadar permainan.

Salah satu kumpulan pertanyaan istima' dalam aktivitas tersebut diperlihatkan pada Gambar 5.



Gambar 5 Pertanyaan Istima'

Pembelajaran dibuka melalui sapaan, penyampaian tujuan, dan penjelasan singkat mengenai cara kerja kuis. Guru kemudian membagikan tautan atau kode QR Wordwall. Murid mengakses halaman permainan, menekan Start, serta menuliskan nama sebelum mengerjakan latihan menyimak. Setelah semua butir selesai, nama dan skor dapat ditampilkan pada leaderboard sesuai pengaturan guru.

Tampilan yang dilihat murid sebelum kuis dimulai disajikan pada Gambar 6.



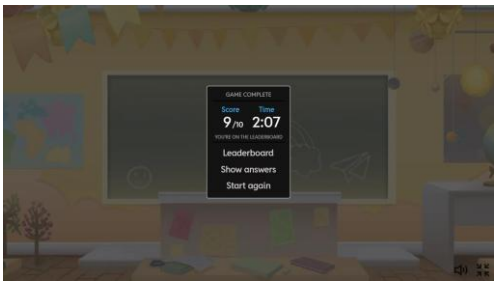
Gambar 6 Start Quiz Latihan Maharah Istima'

Antarmuka salah satu butir ketika latihan berlangsung terlihat pada Gambar 7.



Gambar 7 Soal pada Wordwall

Sesudah seluruh butir dikerjakan, sistem menampilkan skor akhir seperti pada Gambar 8.



Gambar 8 Score Akhir

Guru memeriksa pengerjaan melalui menu My Results. Bagian ini memuat nama peserta, skor, serta durasi yang diperlukan untuk menyelesaikan aktivitas. Informasi tersebut membantu guru mengenali murid yang membutuhkan

pendampingan dan meninjau jalannya latihan secara lebih teratur.

Catatan observasi memperlihatkan keterlibatan murid selama kuis. Mereka mengikuti audio, memilih jawaban, dan mengajukan pertanyaan ketika instruksi atau kosakata belum dipahami. Beberapa murid yang jawabannya belum tepat memilih mengulang permainan, kemudian mendengarkan kembali rekaman untuk membedakan opsi yang tersedia. Perilaku tersebut memperlihatkan bahwa fitur pengulangan memberi ruang latihan mandiri di dalam kegiatan kelas.

Persepsi Guru dan Siswa terhadap Penggunaan Wordwall

Persepsi pengguna dihimpun melalui Google Form yang diisi oleh 30 murid kelas VII-H MTsN 4 Sidoarjo. Pernyataan kuesioner disusun berdasarkan aspek yang juga digunakan untuk mengarahkan wawancara.

Delapan indikator yang menjadi dasar pengumpulan persepsi dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1 Kisi-Kisi Angket Wawancara dan Kuesioner Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Wordwall

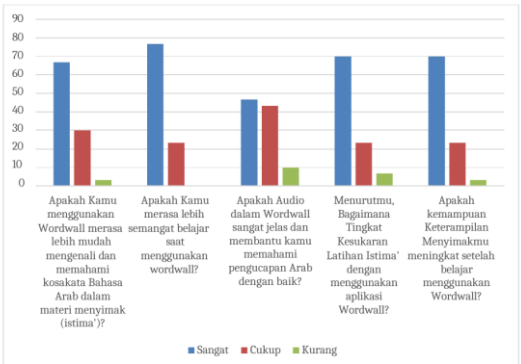
No.	Indikator
1	Kemudahan memahami kosakata Bahasa Arab
2	Motivasi belajar siswa
3	Kejelasan audio pada Wordwall
4	Tingkat kesukaran latihan istima’
5	Peningkatan keterampilan menyimak
6	Manfaat Wordwall dalam memahami materi menyimak (istima’)
7	Kendala yang dirasakan saat menggunakan Wordwall
8	Saran membuat media Wordwall yang lebih menarik

Jawaban tertutup pada kuesioner dihitung menurut frekuensi setiap kategori, kemudian diubah menjadi persentase. Perhitungan menggunakan rumus berikut.

$$P = (f / n) \times 100\%$$

Kuesioner dan wawancara menghasilkan kecenderungan respons yang mendukung penggunaan Wordwall sebagai sarana latihan maharah istima’, meskipun beberapa kendala tetap muncul.

Sebaran jawaban untuk lima pernyataan utama divisualisasikan pada Gambar 9.



Gambar 9 Hasil Kuesioner

Pada pernyataan pertama, 66,7% murid memilih kategori sangat membantu untuk penggunaan Wordwall dalam mengenali dan memahami kosakata bahasa Arab. Sebanyak 30% memilih cukup membantu, sedangkan 3,3% berada pada kategori kurang membantu. Komposisi tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar responden merasa audio dan pilihan jawaban memudahkan mereka menghubungkan bunyi dengan kosakata. Tampilan soal yang dapat diakses secara mandiri maupun bersama guru juga memberi kesempatan untuk mengulang materi.

Fungsi Wordwall dalam penelitian ini tidak terbatas pada penyampaian bahan, tetapi juga mencakup latihan dan pencatatan hasil secara daring. Pemanfaatan media digital untuk membantu pengolahan materi dan aktivitas berpikir siswa juga telah dibahas dalam penelitian terdahulu (Nisa, 2023; Triyani, 2023). Namun, persentase pada penelitian ini dibaca sebagai persepsi murid, bukan sebagai bukti tunggal adanya peningkatan kemampuan.

Pernyataan kedua berkaitan dengan semangat belajar. Sebanyak 76,7% murid merasa sangat bersemangat ketika menggunakan Wordwall, sedangkan 23,3% memilih kategori cukup bersemangat. Unsur tantangan, tampilan permainan, dan kemungkinan mengakses latihan kembali membuat kegiatan menyimak terasa berbeda dari latihan tertulis biasa. Temuan ini sejalan dengan uraian Asmadi (2022) mengenai penggunaan permainan sebagai pemicu antusiasme belajar.

Penilaian terhadap kualitas audio lebih beragam. Sebanyak 46,7% murid menyebut audio sangat jelas, 43,3% menilainya cukup jelas, dan 10% merasa audio kurang jelas. Mayoritas murid dengan demikian dapat menggunakan rekaman untuk mengenali pelafalan, tetapi sebagian masih memerlukan dukungan. Wawancara menemukan tiga murid yang kesulitan memahami petunjuk tugas. Hariani et al. (2023) menjelaskan bahwa ketidakjelasan tugas dapat menurunkan dorongan untuk menyelesaikan soal. Karena itu, guru perlu memberi contoh pengerjaan, memeriksa keterbacaan opsi, dan menggunakan kosakata yang telah dipelajari (Fadhilah & Syarifah, 2026).

Jawaban pada pernyataan keempat memperlihatkan variasi tingkat kesukaran yang dirasakan murid. Kategori sangat sulit dipilih oleh 30% responden, cukup sulit oleh 33,3%, dan mudah oleh 36,7%. Sebaran yang relatif berimbang tersebut menandakan bahwa satu set soal belum diterima dengan tingkat kemudahan yang sama oleh seluruh kelas.

Perbedaan itu dapat berkaitan dengan penguasaan kosakata, kemampuan membedakan bunyi, atau kecepatan audio. Analisis tingkat kesukaran diperlukan agar butir mudah, sedang, dan sukar tersusun secara proporsional. Selain validitas dan reliabilitas, keseimbangan kesukaran merupakan unsur yang perlu dipertimbangkan dalam menilai mutu soal (Nurhalimah et al., 2022).

Pada pernyataan mengenai perubahan kemampuan menyimak, 70% murid merasa kemampuan maharah istima' mereka sangat meningkat setelah kegiatan Wordwall. Sebanyak 23,3% merasakan peningkatan pada kategori cukup dan 6,7% pada kategori kurang. Data ini memperlihatkan penilaian diri yang dominan positif, meskipun tidak menggantikan pengukuran peningkatan melalui perbandingan skor sebelum dan sesudah pembelajaran.

Respons mengenai kendala mencatat 17 murid dapat mengerjakan tugas tanpa kesulitan, sedangkan tiga murid masih belum memahami instruksi secara memadai.

Catatan listening task mengindikasikan perbaikan pada ketepatan jawaban dan waktu merespons instruksi audio (Fadhilah & Syarifah, 2026). Hasil tersebut dapat dikaitkan dengan kemudahan pengoperasian Wordwall yang juga dilaporkan Salsabila & Budianto (2023). Persepsi bahwa platform mudah dipahami dan dioperasikan tanpa kesulitan berarti turut dicatat pada pembelajaran bahasa Inggris (Salsabila & Budianto, 2023). Materi pada aktivitas menggabungkan suara, teks, gambar, dan tindakan memilih jawaban, sehingga lebih dari satu saluran belajar terlibat pada saat yang sama. Azizah & Masub Bakhtiar (2022) menjelaskan bahwa penggunaan unsur visual, auditori, dan kinestetik secara terpadu dapat membantu menjaga konsentrasi peserta didik. Penggunaan beberapa

saluran belajar secara bersamaan juga relevan bagi kelas yang memuat perbedaan kecenderungan belajar (Azizah & Masub Bakhtiar, 2022). Dalam konteks penelitian ini, manfaat tersebut tetap bergantung pada kejernihan rekaman, ketepatan tingkat soal, dan kejelasan instruksi guru.

D. Kesimpulan

Penerapan Wordwall berbasis audio pada kelas VII-H MTsN 4 Sidoarjo mendukung pelaksanaan latihan maharah istima' yang lebih partisipatif. Murid tidak hanya mendengar, tetapi juga memilih respons, melihat hasil, mengulang rekaman, dan menanyakan bagian yang belum dipahami.

Kuesioner memperlihatkan penilaian positif terhadap bantuan kosakata, semangat belajar, kejernihan audio, dan perubahan kemampuan menyimak yang dirasakan. Catatan observasi dan tugas juga mengindikasikan keterlibatan aktif serta respons yang lebih cepat. Perpaduan audio, visual, dan mekanisme permainan menjadi unsur yang mendukung pengalaman tersebut.

Temuan ini menambah contoh penggunaan media digital pada pembelajaran bahasa Arab di madrasah tsanawiyah. Nilai praktis Wordwall terletak pada kemudahan menyusun soal beraudio, membagikan aktivitas, serta meninjau skor. Meskipun demikian, hasil penelitian bersifat deskriptif sehingga tidak dapat dibaca sebagai bukti kausal bahwa Wordwall sendiri menghasilkan peningkatan kemampuan.

Guru bahasa Arab dapat menggunakan hasil ini sebagai dasar untuk merancang latihan istima' yang singkat, bertahap, dan dapat diulang. Instruksi perlu dicontohkan sebelum kuis dimulai, rekaman harus diuji kejernihannya, dan kesukaran butir perlu disesuaikan dengan penguasaan kosakata murid. Prinsip yang sama dapat diterapkan pada kalam, qira'ah, atau kitabah melalui penyesuaian tujuan dan bentuk aktivitas.

Penelitian berikutnya perlu menggunakan jumlah peserta yang lebih besar serta desain eksperimen yang memuat pengukuran sebelum dan sesudah pembelajaran. Perbandingan dengan platform digital lain juga diperlukan agar perbedaan

efektivitas, kemudahan penggunaan, dan kebutuhan akses dapat dinilai secara lebih kuat pada berbagai jenjang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 5794–5800. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053

Ar-risalah, J. I., Keislaman, M., Volume, H. I., Issn, P., & Issn, O. (2024). *ANALISIS PENGGUNAAN DUOLINGO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MAHARAH ISTIMA' PADA ABAD 21*.

Aulia, A. M. I., Hamidah, H., Adelina Dewi Nuryaman, & Samdouni, S. (2022). Digital Literacy: Arabic Teacher Competencies in Distance Learning. *Izdihar : Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, *5*(2). https://doi.org/10.22219/jiz.v5i2.19709

Aziza, L. F., & Muliansyah, A. (2020). KETERAMPILAN BERBAHASA ARAB DENGAN PENDEKATAN KOMPREHENSIF. *El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan PBA*, *19*(1), 56–71. https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v19i1.2344

Azizah, S. N., & Masub Bakhtiar, A. (2022). Gaya Belajar Audio Visual Dan Kinestetik Melalui Video Edukasi Terhadap Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, *321*(2).

Batubara, H. H. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL* (Cet. 2 (20). Remaja Rosdakarya.

Braun, V., & Clarke, V. (2021). *Thematic analysis: A practical guide*. SAGE Publications. https://doi.org/https://doi.org/10.1037/13620-004

Enramika, T. (2014). Kolaborasi Metode Game Based Learning Dan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *IAIN (Institut Agama Islam Negeri) Kerinci*, *6*, 125–136.

Fadhilah, A. N., & Syarifah, A. (2026). Implementasi Media Digital Interaktif Berbasis Wordwall guna Melatih Maharah Istima' Peserta Didik Kelas VII H MTsN 1 Lamongan. *Ta'limi | Journal of Arabic Education and Arabic Studies*, *5*(1), 119–136. https://doi.org/10.53038/tlmi.v5i1.399

Gunarti, T. T. (2020). An-Nidzam / entri pada naskah sumber. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *3*(2), 122–129. http://ejournal.iai-tabah.ac.id/index.php/awaliyah/article/view/598

Gusman, B. A., Unik Hanifah, S., Hoerotunnisa, Lesta Yahsa, G., & Viki, F. (2022). Efektivitas Platform Wordwall pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) pada Masa Pandemi. *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, *11*(3), 203–221. https://doi.org/10.33367/ji.v11i3.2080

Hariani, F., Tahir, M., & Oktaviyanti, I. (2023). Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal HOTS Pada Muatan IPS Kelas V di SDN 12 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *8*(1), 119–124.

https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1096

Haryanti, E. H. W. (2025). Pemberdayaan Guru SMPN 1 Singorojo Kabupaten Kendal melalui Pelatihan Wordwall untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(4), 138–147. https://www.journal.kualitama.com/index.php/pelita/article/view/556

Hasan, M., Munfangati, R., Mustika, M., Supartha, I. K. D. G., Tyaningsih, R. Y., Satria, R., Thalib, D., Lestari, A. S., Subagiyo, A., Ariningsih, K. A., Hasbi, I., & Khaira, I. (2021). PEMBELAJARAN DIGITAL. In *CV WIDINA MEDIA UTAMA*. CV WIDINA MEDIA UTAMA.

Hikmatuddimah, Munawaroh, E. I., & Syamsiah, D. (2025). Maharah Istima' Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Bagi NonPenutur Asli Perspektif: Perspektif Muhammad Kamil An-Naqoh. *Al-Muarrib: Journal Of Arabic Education*, *5*(2), 77–86.

Istyasiwi, M. E., Aulianty, Y., & Sholeh, D. A. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL KARTU DOMINO RANTAI MAKANAN (DORAMA) PADA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *2*(2), 254–263. https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1115

Junaid, I. (2016). ANALISIS DATA KUALITATIF DALAM PENELITIAN PARIWISATA. *Jurnal Kepariwisataan*, *10*, 66.

Kurnia, R. M., & Apsari, N. C. (2021). The Role of Social Workers as Counselors to Athletes with Disabilities in Increasing Motivation to Achieve Achievements. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *7*(3), 501.

Ma'rifat, R. A., & Suraharta, I. M. (2024a). *ANALISIS INSTRUMEN TES MULTIPLE CHOICE SEBAGAI ALAT EVALUASI MATA PELAJARAN SKI KELAS IX DI MTS PRINGGABAYA*. *2*(2), 306–312.

Ma'rifat, R. A., & Suraharta, I. M. (2024b). *Media Digital Interaktif*. *2*(2024), 306–312.

Ma'rifat, R. A., & Suraharta, I. M. (2024c). *Penelitian Kualitatif*. *2*, 306–312.

Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, *14*(1), 1–12. https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33

Masdar Limbong, Firmansyah, Fauzi Fahmi, & Rabiatul Khairiah. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, *2*(1), 27–35. https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27

Meryansumayeka, M., Virgiawan, M. D., & Marlini, S. (n.d.). *Pengembangan kuis interaktif*. 49–55.

Nasution, S. (2016). PENGEMBANGAN KURIKULUM BAHASA ARAB DI MADRASAH BERBASIS KARAKTER. *Bahasa Dan Seni: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni Dan Pengajarannya*, *44*(2), 135–148. https://doi.org/10.17977/um015v44i22016p135

Nikmati, H. A. S. E. (2024). Pemanfaatan Media Ajar Interaktif Berbasis Digital dalam

Meningkatkan Berfikir Kritis Peserta Didik. *Aksiologi : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 327–337. https://doi.org/10.47134/aksiologi.v5i2.270

Nisa, K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Tingkat Sma Di Kota Padang. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, *7*(2), 94–99. https://doi.org/10.26740/jp.v7n2.p94-99

Nurhalimah, S., Hidayati, Y., Rosidi, I., Madura, U. T., & Soal, K. (2022). Hubungan Antara Validitas Item Dengan Daya Pembeda Dan. *Jurnal Natural Science Educational Research*, *4*(3), 249–257.

Prasipi, J., Zuliana, E., & Fauziah, A. (2025). Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab: Implementasi Wordwall sebagai Media Game Edukasi Interaktif. *Lisan An Nathiq*, *7*(2), 337–353.

Purwati, L. M. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH PADA MASA PANDEMI DI SEKOLAH DASAR. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, *5*(2), 152–158. https://doi.org/10.36379/autentik.v5i2.133

Rahmawati, D., & Putra, R. (2022). Inovasi media pembelajaran digital untuk pendidikan karakter. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *24*(1), 45–54.

Rahmayanti, I., & Abidin, M. (2023). Efektivitas Penggunaan Wordwall Sebagai Media Evaluasi. *Sustainable*, *6*(2), 349–358.

Sahanata1*, M., Asiani2, R. W., Syahputri3, E. D., & P., A. P. (2022). SEBAGAI SARANA MENCIPTAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyaraka*, *1*(1), 11–21.

Said, S. (2023). PERAN TEKNOLOGI DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA ABAD 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, *6*(2 SE-Articles). https://doi.org/10.33627/pk.62.1300

Salsabila, Q., & Budianto, L. (2023). EFL Students' Perceptions Towards The Utilization of Wordwall.Net in Learning Grammar. *English Edu: Journal of English Teaching and Learning*, *2*(2), 149–164. https://doi.org/10.18860/jetl.v2i2.3358

Sari, R., & Kholifah, S. (2025). Dampak Rekonstruksi Kurikulum Bahasa Arab terhadap Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembelajaran Istima'. *Bahasa Arab Dan Kajian Linguistik Arab*, *8*(1), 900–908.

Septiyaningsih, D. N., Alkhayya, N., Mardiana, N., & Setiyoko, D. T. (2025). Peran Teknologi dalam Penggunaan Media Belajar Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, *7*(2), 10309–10318. https://doi.org/10.31004/joe.v7i2.8041

Suarmini, N. K. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia Kelas Viii Smp Negeri 1 Tegallalang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *6*(2), 328–339.

Subawa, I. G. B., Damayanti, L. E., & Mahendra, G. S. (2024). Pelatihan dan pendampingan pembuatan game edukasi

menggunakan Wordwall bagi guru sekolah dasar. *Proceeding Senadimas Undiksha*, *9*, 785–790.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., Widyaningrum, R., & Cahyani, V. P. (2021). Penggunaan Media Genially sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia. *Pisces*, *1*(1), 95–105.

Teknologi, P. B., Kempa, T., Sopacua, J., Souhoka, R., Maluku, K., Daya, B., Pattimura, U., Ambon, K., & Maluku, P. (2026). Pelatihan Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Menumbuhkan Literasi Digital di Era Abstrak. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, *7*(2), 634–641.

Triyani, R. (2023). Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, *1*(1), 40–49. https://jurnal.ysci.or.id/index.php/IME

Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar*, *1*(1), 68–83. https://doi.org/10.15408/elementar.v1i1.20375

Wahyu Sitasari, N. (2022). Mengenal Analisa Konten Dan Analisa Tematik Dalam Penelitian Kualitatif. *Forum Ilmiah*, *19*(1), 77–84.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, *5*(2), 3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074

Yusrizal, Y., Safiah, I., & Nurhaidah, N. (2017). Kompetensi Guru dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tik) di SD Negeri 16 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Unsyiah*, *2*(2).