

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB
BERBASIS *GAME* EDUKASI *WORDWALL* DI MIN 1 BANTUL**



TESIS

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh
Gelara Magister Pendidikan Bahasa Arab

Disusun Oleh :

Desi Rahmania Zulfa

21204021014

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
2023/1444**

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Desi Rahmania Zulfa
NIM : 21204021014
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa thesis saya ini adalah asli hasil penelitian peneliti sendiri dan bukan plagiasi karya orang lain kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk dari sumbernya.

Yogyakarta, 12 Mei 2023

Yang menyatakan,



Desi Rahmania Zulfa

NIM. 21204021014

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Desi Rahmania Zulfa
NIM : 21204021014
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa naskah thesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan yang berlaku.

Yogyakarta, 12 Mei 2023

Yang menyatakan,



Desi Rahmania Zulfa

NIM. 21204021014

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1607/Un.02/DT/PP.00.9/06/2023

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB
BERBASIS *GAME* EDUKASI *WORDWALL* DI MIN 1 BANTUL

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : DESI RAHMANIA ZULFA, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 21204021014
Telah diujikan pada : Selasa, 13 Juni 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I
SIGNED

Valid ID: 6493be1e2de16



Penguji I

Dr. H. Maksudin, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 6490e7d7e64d5



Penguji II

Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 64892c6c16456



Yogyakarta, 13 Juni 2023

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 64941f948a842

SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Desi Rahmania Zulfa
NIM : 21204021014
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa saya benar-benar berjilbab dengan kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun. Apabila terjadi hal-hal yang tidak diinginkan maka saya tidak menyangkutpautkan kepada pihak fakultas.

Yogyakarta, 12 Mei 2023

Yang menyatakan,



Desi Rahmania Zulfa

NIM. 21204021014

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSETUJUAN TIM PENGUJI

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : PENGEMBANAGAN MEDIA EVALUASI
PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS GAME EDUKASI WORDWALL
DI MIN 1 BANTUL

Nama : Desi Rahmania Zulfa
NIM : 21204021014
Prodi : PBA
Kosentrasi : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

Ketua/ Pembimbing : Dr. Muhammad Jafar Shodiq, MSI.



Penguji I : Dr. H. Maksudin, M. Ag



Penguji II : Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag. (



Diuji di Yogyakarta pada tanggal 13 Juni 2023

Waktu : 08.00-09.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 95/A

IPK : 3,89

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr.wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul :

PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS *GAME* EDUKASI *WORDWALL* DI MIN 1 BANTUL

Yang ditulis oleh :

Nama : Desi Rahmania Zulfa
NIM : 21204021014
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wassalamu'alaikum wr.wb.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta,
Pembimbing



Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I

NIP. 19820315 201101 1 011

MOTTO

أَلَا بِذِكْرِ اللَّهِ تَطْمَئِنُّ الْقُلُوبُ

“Ingatlah, hanya dengan mengingat Allah hati menjadi tenteram”¹



¹Al Qur'an Mushaf Fatimah, *Al Quran dan Terjemah*. Jakarta: PT. Insan Media Pustaka, 2012. hlm. 252.

HALAMAN PERSEMBAHAN

TESIS INI SAYA PERSEMBAHKAN UNTUK :

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA ARAB

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGRI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam. Tiada zat yang patut disembah selain diri-Nya. Hanya kepada Allah lah manusia berserah diri serta memohon pertolongan dan mensyukuri nikmat yang telah diberikan-Nya kepada kita semua. Shalawat serta salam selalu turunkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari kegelapan menuju zaman yang terang benderang seperti sekarang ini.

Tesis ini berjudul “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Game* Edukasi *Wordwall* di MIN 1 Bantul”. Peneliti menyadari bahwa penyusunan tesis ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan beribu terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A. beserta jajarannya.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Prof. Dr. Hj. Sri Sumarmi, M.Pd. beserta jajarannya.
3. Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Bapak Dr. Muhamaad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I., dan kepada Ibu Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag., selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab.
4. Seluruh Dosen Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab yang senantiasa memberikan pengetahuan dan pelajaran tentang kebijaksanaan.

5. Bapak Bapak Dr. Muhamaad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I., selaku pembimbing tesis yang selalu memberi motivasi, pengarahan, kritikan dan memberikan pelajaran kebijaksanaan kepada peneliti.
6. Bapak Dr. Dr. H. Maksudin, M.Ag., selaku Dosen Penasihat Akademik saya.
7. Kedua orangtua tercinta Bapak Drs. Masharun Ghazalie, M.M dan Ibu Hj. Sri Harti yang tidak henti-hentinya mendoakan serta memberi dukungan kepada peneliti baik dalam bentuk materi maupun non materi.
8. Segenap keluarga, kakak-kakak saya tersayang yang selalu memberikan dukungan serta saran supaya menjadi pribadi yang lebih baik lagi.
9. Para guru yang telah mengajari peneliti dengan sepenuh hati di SD Muhammadiyah Sapean Yogyakarta, dan Pondok Modern Darussalam Gontor sehingga peneliti bisa menjadi manusia yang berakhlak dan berilmu.
10. Para sahabat yang selalu mendampingi, memberikan motivasi, semangat dan juga dorongan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
11. Teman-teman Magister Pendidikan Bahasa Arab angkatan 2021 yang telah kebersamai peneliti selama proses pembelajaran di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
12. Orang-orang terdekat yang telah mengajarkan banyak hal sehingga peneliti tidak berhenti belajar serta semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan tesis ini. Hanya doa dan ucapan terimakasih yang bisa saya berikan. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan kalian semua. Peneliti juga memohon maaf atas segala kesalahan dan kekhilafan. Semoga

tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang telah membacanya.

Aamiin.

Yogyakarta, 20 Mei 2023

Yang menyatakan,



Desi Rahmania Zulfa

NIM. 21204021014



DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB	iv
PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
ABSTRAK	xvi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	8
E. Tela'ah Pustaka.....	10
F. Landasan Teori.....	14
1. Media Pembelajaran	14
2. <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i>	17
3. Evaluasi Pembelajaran	27
4. Minat dan Hasil Belajar	28
G. Sistematika Pembahasan	33
BAB II METODE PENELITIAN	35
A. Model Pengembangan.....	35
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	36
2. <i>Design</i> (Perancangan)	40

3. <i>Development or Production</i> (Pengembangan).....	41
4. <i>Implementation or Delivery</i> (Implementasi).....	42
5. <i>Evaluations</i> (Evaluasi).....	44
B. Desain Uji Coba Produk	45
1. Desain Uji Coba Produk	45
2. Tempat dan Waktu Penelitian.....	46
3. Jenis Data.....	47
C. Subjek Uji Coba.....	47
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	48
E. Teknik Analisis Data.....	54
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	60
A. Konsep Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab.....	60
B. Model Pengembangan <i>ADDIE</i>	62
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	62
2. <i>Design</i> (Desain)	66
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	77
4. <i>Implementation</i> (implementasi).....	88
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	104
C. Efektifitas Media Evaluasi Pembelajaran	107
D. Interpretasi Hasil Analisis Data Media Evaluasi Pembelajaran	108
1. Kelebihan Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i>	108
2. Kekurangan Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i>	109
3. Analisis Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i>	110
BAB IV PENUTUP	112
A. Simpulan Tentang Produk.....	112
B. Saran Pemanfaatan Produk	115
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN-LAMPIRAN	121

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Aturan Pemberian Skala.....	54
Tabel 2.2 Pernyataan Umum Validator Tentang Media	54
Tabel 2.3 Rerata Persentase Dan Kriteria Kuantitatif	56
Tabel 2.4 Kriteria <i>Rating Scale</i>	56
Tabel 2.5 Kualifikasi Penilaian Berdasarkan Skala Persentase	57
Tabel 3.1 Validasi Ahli Media, Ahli Materi, Respon Guru dan Peserta didik	73
Tabel 3.2 Instrumen Validasi Ahli Materi	75
Tabel 3.3 Instrumen Validasi Ahli Media.....	76
Tabel 3.4 Instrumen Respon Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab.....	79
Tabel 3.5 Revisi Media Evaluasi Pembelajaran <i>Wordwall</i>	81
Tabel 3.6 Profil Peserta didik Pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	84
Tabel 3.7 Hasil Implementasi Pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	89
Tabel 3.8 Profil Peserta didik Pada Uji Coba Lapangan.....	89
Tabel 3.9 Hasil Implementasi Pada Uji Coba Lapangan	91
Tabel 3.10 Uji Validitas Instrumen Tes	92
Tabel 3.11 Uji Reliabilitas Instrumen Tes	95
Tabel 3.12 Hasil Evaluasi Pembelajaran Peserta didik (<i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>) ...	95
Tabel 3.13 Uji Normalitas.....	97
Tabel 3.14 Uji Homogenitas	98
Tabel 3.15 Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Template</i> Jenis Permainan Dalam <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i>	21
Gambar 1.2 Halaman Beranda <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i>	24
Gambar 1.3 Halaman Pembuatan Soal <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i>	25
Gambar 1.4 Contoh <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i> yang sudah siap digunakan.....	25
Gambar 1.5 <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i> Memukul Tikus atau <i>Whack a Mole</i>	26
Gambar 1.6 Papan Peringkat.....	26
Gambar 2.1 Model Pengembangan <i>ADDIE</i>	36
Gambar 2.2 Desain Uji Coba Produk.....	45
Gambar 3.1 Halaman Sampul Modul Bahasa Arab	65
Gambar 3.2 Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator Penilaian	66
Gambar 3.3 Halaman Materi Di Laboratorium dan Perpustakaan Sekolah.....	66
Gambar 3.4 Halaman depan Tipe Soal 1 (Pilihan Ganda)	68
Gambar 3.5 Bentuk Soal Pilihan Ganda	69
Gambar 3.6 Teknik Penilaian Pada <i>Quiz Gameshow</i>	69
Gambar 3.7 Papan Peringkat Pada Tipe Soal 1	70
Gambar 3.8 Halaman Depan Tipe Soal 2.....	70
Gambar 3.9 Bentuk Soal Pilihan Jawaban Benar dan Salah.....	71
Gambar 3.10 Teknik Penilaian Pada Tipe Soal 2	71
Gambar 3.11 Papan Peringkat Tipe Soal 2	72
Gambar 3.12 Halaman Depan Tipe Soal 3.....	72
Gambar 3.13 Bentuk Soal Menyusun Huruf Menjadi Kosakata Bahasa Arab	73
Gambar 3.13 Papan Peringkat Tipe Soal 3	73

ABSTRAK

Desi Rahmania Zulfa, Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Game* Edukasi *Wordwall* di MIN 1 Bantul. Tesis. Jurusan Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh penurunan minat dan hasil belajar peserta didik pada proses pembelajaran bahasa Arab serta minimnya penggunaan fasilitas sekolah berupa laboratorium komputer dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini hadir untuk memanfaatkan fasilitas yang ada dengan penggunaan *game* pada proses evaluasi pembelajaran. Maka dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media evaluasi pembelajaran bahasa Arab yang dapat membantu guru dalam proses evaluasi pembelajaran bahasa Arab.

Peneliti menggunakan desain penelitian *Research and Development (R&D)* dengan mengikuti langkah-langkah *ADDIE* (a) *Analysis* (Analisis) (b) *Design* (Perencanaan) (c) *Development* (Pengembangan) (d) *Implementation* (Implementasi), dan (e) *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian ini mengambil sampel seluruh peserta didik kelas V D di MIN 1 Bantul sebanyak 27 Peserta didik.

Hasil dari penelitian ini adalah 1. Konsep media evaluasi pembelajaran yang peneliti kembangkan adalah perubahan media evaluasi pembelajaran bahasa Arab yang awalnya hanya berbasis kertas, menjadi media evaluasi pembelajaran berbasis *digital* berupa *game* edukasi *wordwall*. *Game* ini memuat tiga jenis soal yang berbeda dengan tujuan agar peserta didik mengenali kosakata yang sama dengan penyajian yang berbeda, sehingga hal tersebut akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik. 2. Produk berupa media evaluasi pembelajaran bahasa Arab berbasis *game* edukasi *wordwall* telah dikembangkan peneliti menggunakan prosedur *ADDIE* yang menghasilkan data validasi kelayakan oleh ahli media sebesar 76%, dan ahli materi sebesar 93,5%, keseluruhan hasil penilaian dari para ahli mendapatkan kategori validasi “Sangat Baik”. Sementara pada respon guru, didapatkan presentase sebesar 93% dan respon peserta didik sebesar 87%, dan keduanya mendapatkan kategori validasi “Sangat Baik”. 3. Efektivitas media evaluasi pembelajaran bahasa Arab berbasis *game* edukasi *wordwall* dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik pada *pre-test* dan *post-test*. Hasil implementasi media pada *pre-test* mendapatkan presentase sebesar 63% dan *post-test* sebesar 91%, dengan hasil *Sig. (2-tailed) paired sample t-test* sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Adapun kelebihan pada media ini terdapat dalam muatan materi, kemenarikan desain dan latar musik serta kemudahan dalam pengaplikasiannya. Sedangkan kekurangannya terdapat dalam hal pengumpulan data hasil belajar, kecepatan internet yang dibutuhkan serta muatan materi yang terlalu sempit. Adapun pembaruan yang menjadi pembeda antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terdapat pada tipe soal yang digunakan, hal tersebut tentunya akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci : Media Evaluasi Pembelajaran, Bahasa Arab, Hasil Belajar

ملخص البحث

ديسي رحمانية زلفة، تطوير وسيطة تقييم تعلم اللغة العربية على أساس لعبة *Wordwall* التعليمية في المدرسة الابتدائية الحكومية الأولى بنتول. أطروحته. قسم ماجستير في تعليم اللغة العربية، كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين جامعة سونن كاليجاكا الإسلامية الحكومية يوكياكارتا، 2023.

خلفية هذا البحث هي انخفاض حماسة و نتيجة تعلم الطلبة في المادة العربية وعدم استخدام المرافق المدرسية في شكل محتبرات حاسوبية في التعلم. بناء على ذلك، فإن هذا البحث موجود هنا لتغيير استخدام الوسيطة التقليدية إلى وسيطة أكثر حداثة، وهي استخدام لعبة في عملية تقييم التعلم. لذلك في هذه الدراسة، طور الباحث وسيلة تقييم لتعلم اللغة العربية و يمكن أن تساعد المعلمين في عملية تقييم تعلم اللغة العربية

مع هذه الوسيطة لتقييم التعلم في شكل لعبة تعليمية *Wordwall*، من المتوقع أن تساعد المعلمين في زيادة حماس واهتمام الطلبة بعملية تعلم اللغة العربية حتى تتمكن من تحسين نتائج تعلم الطلبة. يستخدم الباحث تصميم البحث والتطوير (*R & D*) باتباع خطوات (*ADDIE* أ) التحليل (ب) التصميم (التخطيط) (ج) التطوير (د) التنفيذ، و (هـ) التقييم. أخذت هذه الدراسة عينة من جميع طلبة الصف الخامس الدال في المدرسة الابتدائية الحكومية الأولى بنتول. ما يصل إلى 27 طالبا.

نتائج هذا البحث هي 1. مفهوم وسائط تقييم التعلم هو التغييرات في تقييم التعلم الورقي إلى الرقمي في شكل لعبة تعليمية *Wordwall*. تحتوي هذه اللعبة على ثلاثة أنواع مختلفة من الأسئلة بهدف أن يتعرف الطلبة على نفس المفردات مع عروض تقديمية مختلفة، بحيث تؤثر على تحسين نتيجة تعلم الطلبة. 2. تم تطوير منتجات على شكل وسيطة تقييم تعلم اللغة العربية تعتمد على لعبة تعليمية *Wordwall* من قبل الباحث باستخدام إجراء *ADDIE* الذي ينتج بيانات التحقق من الجدوى من قبل خبراء الإعلام بنسبة 76٪، وخبراء المادة بنسبة 93.5٪، ونتائج التقييم الإجمالية من الخبراء تحصل على فئة التحقق من الصحة "جيد جدا". بينما في إجابة المعلم، نسبة 93٪ واستجابة الطلبة 87٪، وكلاهما حصل على فئة التحقق من الصحة "جيد جدا". 3. يمكن ملاحظة فعالية وسيطة تقييم تعلم اللغة العربية القائمة على لعبة *Wordwall* التعليمية من خلال تحسين مخرجات تعلم الطلبة قبل وبعد استخدام الوسيطة، وتحديدًا في الاختبار القبلي والبعدي. حصلت نتائج تنفيذ الوسيطة في الاختبار القبلي على نسبة 63٪ والاختبار البعدي بنسبة 91٪، مع نتائج اختبار *T-test* المزدوج لعينة (*2-tailed*) *Sig.* 0.000. تظهر هذه النتائج اختلافًا كبيرًا في نتائج تعلم الطلبة. وترد مزايا هذه الوسيطة في محتوى المادة، وجاذبية التصميم والموسيقى الخلفية وسهولة التطبيق. في حين أن أوجه القصور هي من حيث جمع البيانات حول نتيجة التعلم، فإن سرعة الإنترنت المطلوبة ومحتوى المادة ضيقة للغاية. التحديث الذي يميز هذا البحث عن الأبحاث السابقة هو في نوع الأسئلة المستخدمة، وهذا بالتأكيد سيؤثر على تحسين نتيجة تعلم الطلبة.

الكلمات المفتاحية: وسائط تقييم التعلم، اللغة العربية، مخرجات التعلم

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman Transliterasi Arab-Latin ini merujuk pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, tertanggal 22 Januari 1988 No: 158/1987 dan 0543b/U/1987.

I. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
أ	Alif	tidak dilambangkan
ب	Bā'	B	Be
ت	Tā'	T	Te
ث	Śā'	Ś	es titik atas
ج	Jim	J	Je
ح	Hā'	Ḥ	ha titik di bawah
خ	Khā'	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Żal	Ż	zet titik di atas
ر	Rā'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sīn	S	Es
ش	Syīn	Sy	es dan ye
ص	Şād	Ş	es titik di bawah
ض	Dād	Ḍ	de titik di bawah

ط	Tā'	Ṭ	te titik di bawah
ظ	Zā'	Ẓ	zet titik di bawah
ع	'Ayn	koma terbalik (di atas)
غ	Gayn	G	Ge
ف	Fā'	F	Ef
ق	Qāf	Q	Qi
ك	Kāf	K	Ka
ل	Lām	L	El
م	Mīm	M	Em
ن	Nūn	N	En
و	Waw	W	We
ه	Hā'	H	Ha
ء	Hamzah	...“...	Apostrof
ي	Yā	Y	Ye

II. Konsonan rangkap karena *tasydīd* ditulis rangkap:

متعقدين ditulis muta,,*aqqidīn*

عدة ditulis ,,*iddah*

III. *Tā' marbūtah* di akhir kata.

1. Bila dimatikan, ditulis h:

هبة ditulis *hibah*

جزية ditulis *jizya*

(ketentuan ini tidak diperlukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia seperti zakat, shalat dan sebagainya, kecuali dikehendaki lafal aslinya).

2. Bila dihidupkan karena berangkaian dengan kata lain, ditulis t:

نعمة الله ditulis *ni'matullāh*

زكاة الفطر ditulis *zakat}ul-ḥitri*

IV. Vokal pendek

ـَـ (fathah) ditulis a contoh ضَرَبَ ditulis daraba

ـِـ (kasrah) ditulis i contoh فَهَمَّ ditulis fahima

ـُـ (dammah) ditulis u contoh كُتِبَ ditulis kutiba

V. Vokal panjang:

1. fathah + alif, ditulis ā (garis di atas)

جاهلة ditulis *jāhiliyyah*

2. fathah + alif maqṣūr, ditulis ā (garis di atas)

يسعى ditulis *yas'ā*

3. kasrah + ya mati, ditulis ī (garis di atas)

مجيد ditulis *majīd*

4. dammah + wau mati, ditulis ū (dengan garis di atas)

فروض ditulis *furūd{*

VI. Vokal rangkap:

1. fathah + yā mati, ditulis ai

بينكم ditulis *bainakum*

2. fathah + wau mati, ditulis au

قول ditulis *qaul*

VII. Vokal-vokal pendek yang berurutan dalam satu kata, dipisahkan dengan apostrof.

أنتم ditulis *a'antum*

أعدت ditulis *u'iddat*

لئن شكرتم ditulis *la'in syakartum*

VIII. Kata sandang Alif + Lām

1. Bila diikuti huruf qamariyah ditulis al-

القرآن ditulis *al-Qur'ān*

القياس ditulis *al-Qiyās*

2. Bila diikuti huruf syamsiyyah, sama dengan huruf qamariyah.

الشمس ditulis *al-syams*

السماء ditulis *al-samā'*

IX. Huruf besar

Huruf besar dalam tulisan Latin digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)

X. Penelitian kata-kata dalam rangkaian kalimat dapat ditulis menurut penelitiannya

ذوى الفروض ditulis *z/awi al-furūd*

أهل السنّة ditulis *ahl al-sunnah*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Arab merupakan bahasa internasional yang seringkali digunakan sebagai sumber literatur dan memiliki kepustakaan besar di semua bidang ilmu pengetahuan. Selain itu bahasa Arab adalah bahasa yang digunakan dalam pedoman dan dasar agama Islam yaitu Al-Qur'an dan Hadist. Bahasa Arab bukan saja sebagai bahasa Al-Qur'an, tetapi juga merupakan bahasa ibadah yang dipakai oleh kaum muslimin di dalam shalat mereka, dan hampir semua buku-buku agamapun ditulis dengan memakai bahasa Arab.² Bahasa Arab menjadi salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari di Indonesia yang kemudian dikategorikan sebagai bahasa asing pilihan yang diajarkan di madrasah-madrasah serta perguruan tinggi Islam.

Belajar bahasa adalah proses penguasaan bahasa, baik pada bahasa pertama maupun pada bahasa kedua. Proses penguasaan bahasa yang dimaksud meliputi penguasaan secara alamiah (*acquisition*) maupun secara formal (*learning*).³ Sedangkan pembelajaran bahasa asing adalah kegiatan mengajar yang dilakukan secara maksimal oleh guru agar peserta didik yang ia ajari

²Yusuf Tayar dan Anwar Syaiful, *Metodologi Pengajaran Dan Bahasa Arab* (Semarang: CV Toha Putra, 1989).hlm.348

³Purnowo, *Analisis Pengajaran Bahasa* (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 1996).hlm.18

bahasa asing tertentu melakukan kegiatan belajar dengan baik, sehingga kondusif untuk mencapai tujuan belajar bahasa asing.⁴

Ada empat keterampilan berbahasa yang wajib dimiliki peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab yang meliputi, keterampilan membaca (*mahāratu al-qirāah*), keterampilan menulis (*mahāratu al-kitābah*), keterampilan menyimak (*mahāratu al-istimā'*), dan keterampilan berbicara (*mahāratu al-kalām*). Pada prinsipnya tujuan pengajaran bahasa adalah agar para peserta didik terampil berbahasa, yaitu terampil menyimak, terampil berbicara, terampil membaca dan terampil menulis.⁵

Untuk mencapai keempat keterampilan berbahasa, perlu adanya beberapa faktor yang menunjang proses pembelajaran meliputi faktor eksternal dan faktor internal peserta didik seperti minat peserta didik terhadap mata pelajaran yang akan dipelajarinya, metode yang digunakan oleh guru untuk mengajar, media penunjang proses pembelajaran serta adanya lingkungan berbahasa.⁶ Akan tetapi pada kenyataannya banyak peserta didik yang kurang berminat pada mata pelajaran bahasa Arab karena dianggap sulit sehingga antusiasme peserta didik terhadap proses pembelajaran pun berkurang, selain itu kebanyakan dari guru bahasa Arab menggunakan metode ceramah dan alat bantu buku ajar saja serta evaluasi pembelajaran yang monoton sehingga peserta didik merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil

⁴Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014).hlm.30

⁵Henry Guntur Tarigan, *Pengajaran Kosakata* (Bandung: Angkasa, 1989).hlm.02

⁶Abd Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Maliki Press, 2012).hlm.17

belajar peserta didik tentunya tidak lepas dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan sebelumnya. Rangkaian dari seluruh proses pembelajaran tersebut tentunya menjadi salah satu aspek penentu peningkatan ataupun penurunan yang terjadi pada hasil belajar peserta didik.

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu aspek utama dalam suatu proses pembelajaran yang digunakan sebagai alat untuk mengukur seberapa jauh pemahaman peserta didik terhadap suatu materi pelajaran.⁷ Pada setiap akhir tema, guru biasanya akan mengadakan ulangan harian, akan tetapi kebanyakan dari peserta didik justru merasa cemas dan was-was setiap akan menghadapi ulangan harian. Penggunaan media pembelajaran yang baik dan menarik tentunya dapat membantu guru dalam menumbuhkan motivasi, rasa percaya diri peserta didik hingga menghilangkan rasa takut peserta didik ketika menghadapi tahap evaluasi penilaian dalam pembelajaran seperti ulangan harian. Penggunaan media tersebut tentunya menjadi hal yang penting untuk ditinjau guru dalam proses penilaian pembelajaran, karena realita yang terjadi saat ini adalah banyak guru hanya melakukan proses penilaian pembelajaran dengan metode konvensional semata seperti penyajian lembar soal ulangan harian berupa esai atau pilihan ganda, sehingga peserta didik merasa terbebani hingga takut ketika harus berhadapan dengan suatu evaluasi pembelajaran.

Media merupakan alat untuk menyalurkan pesan dari pengirim dalam hal ini adalah guru kepada penerima pesan yakni peserta didik sehingga dapat

⁷Akhmad Riadi, "Problematika Sistem Evaluasi Pembelajaran", *Itihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, vol 15 no.27 (2017). hlm.2.

merangsang pikiran, perasaan, dan minat, perhatian serta antusiasme peserta didik sehingga proses belajar terjadi.⁸ Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.⁹ Maka dari itu, media pembelajaran dapat menjadi jembatan tersendiri dimana informasi yang tidak sempat atau belum dapat disampaikan oleh seorang pendidik kepada peserta didik dapat tersalurkan. Media memiliki banyak jenis, salah satu media yang bisa digunakan untuk melakukan evaluasi pembelajaran adalah media berbasis game edukasi yang bisa dimainkan secara *online*.

Game edukasi *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis *website* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dsb. Menariknya lagi, selain pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya melalui daring, media ini juga dapat diunduh dan disajikan dalam bentuk cetak. Aplikasi ini menyediakan 18 *template* yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti *template* aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah. Guru juga dapat menjadikan konten buaatannya sebagai tugas. Selain menumbuhkan keingintahuan dan ketertarikan peserta didik untuk belajar, tentunya *game* ini sangat menyenangkan meskipun

⁸Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), hlm. 3.

⁹Anita Trisiana, "Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 10, no. 2 (2020). hlm. 31.

digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran.¹⁰ Peserta didik akan merasa lebih nyaman dan tidak cemas ataupun merasa terbebani dengan adanya ulangan harian.

Peneliti telah melakukan survei ke beberapa sekolah yakni MI Baiquniyyah, SD Muhammadiyah Sapen, MI Al-Muhtadin dan MIN 1 Bantul. Beberapa sekolah tersebut, peneliti menemui permasalahan yang hampir serupa meliputi kurangnya minat peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung, minimnya penggunaan media untuk evaluasi pembelajaran serta kurangnya rasa percaya diri peserta didik setiap akan menghadapi ulangan harian. Akan tetapi MIN 1 Bantul dirasa menjadi sekolah yang paling cocok untuk implementasi media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall*, hal ini diperkuat dengan hasil wawancara peneliti dengan guru bahasa Arab di MIN 1 Bantul,¹¹ beliau mengonfirmasi bahwa hal tersebut sejalan dengan permasalahan yang ada di MIN 1 Bantul dimana peserta didik mengalami demotivasi selama proses pembelajaran bahasa Arab berlangsung dan seringkali merasa cemas dan takut setiap akan menghadapi ulangan harian. Selain itu, MIN 1 Bantul juga memiliki laboratorium komputer yang memadai, akan tetapi sangat minim penggunaannya pada proses pembelajaran. Oleh karenanya, untuk memaksimalkan proses pembelajaran serta pemanfaatan sarana dan prasarana yang ada, penelitian terkait dengan pengembangan media

¹⁰Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, and Angga Setiawan, "Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV," *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1, no. 3 (2022). hlm. 216–223.

¹¹Anis Muhammad Nurhidayat, *Hasil Wawancara Guru Bahasa Arab* (Yogyakarta, 2023).

evaluasi pembelajaran yang interaktif dan menarik berbasis *game online* sangat perlu dilakukan.

Berdasarkan kondisi dan situasi tersebut, peneliti bermaksud ingin mengembangkan suatu media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* di MIN 1 Bantul. Maka berdasarkan uraian diatas, peneliti hendak melakukan penelitian tentang **“PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS GAME EDUKASI WORDWALL DI MIN I BANTUL”**. Alasan peneliti memilih tema penelitian tersebut guna mengetahui proses pengembangan serta kelayakan *game* edukasi *wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran di MIN 1 Bantul juga sebagai sarana untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti melakukan identifikasi terhadap permasalahan yang ada guna melakukan pembatasan masalah yang akan diteliti yakni sebagai berikut:

1. Pada era modern ini, teknologi tentunya semakin maju dan terus berkembang, akan tetapi pada kenyataannya masih banyak guru yang memilih untuk menggunakan metode pembelajaran konvensional dibandingkan metode pembelajaran yang lebih modern seperti penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi.
2. Sekolah tentunya telah menyediakan berbagai sarana dan prasarana untuk menunjang proses pembelajaran, salah satunya adalah laboratorium

komputer. Akan tetapi pada prakteknya sangat minim sekali penggunaan laboratorium komputer ini pada proses pembelajaran. Para guru mengaku merasa kesulitan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif berbantuan aplikasi pada komputer ataupun *smartphone* sehingga mereka lebih memilih untuk tidak menggunakannya sama sekali.

3. Metode pembelajaran yang konvensional cenderung monoton sehingga membuat peserta didik seringkali merasa bosan saat melalui proses pembelajaran.
4. Peserta didik seringkali merasa cemas dan was-was setiap akan menjalani ulangan harian karena bentuk soal yang monoton dan hanya disajikan dalam bentuk tulisan pada selembar kertas sehingga membuat peserta didik merasa takut.

Mengacu pada identifikasi masalah di atas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah dan focus pada pengembangan media evaluasi pembelajaran bahasa Arab berbasis *game* edukasi *wordwall* pada peserta didik kelas V D di MIN 1 Bantul pada materi di laboratorium dan perpustakaan sekolah dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka permasalahan yang hendak dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep pengembangan media evaluasi pembelajaran bahasa Arab berbasis *game* edukasi *wordwall*?

2. Bagaimana pengembangan media evaluasi pembelajaran bahasa Arab berbasis game edukasi *wordwall*?
3. Bagaimana efektivitas media evaluasi pembelajaran bahasa Arab berbasis *game* edukasi *wordwall* pada pembelajaran bahasa Arab di MIN 1 Bantul?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan dan kegunaan penelitian sebagai berikut :

1. Tujuan Penelitian
 - a. Untuk mengetahui bagaimana konsep media evaluasi pembelajaran bahasa Arab di MIN 1 Bantul.
 - b. Untuk mengetahui pengembangan media evaluasi pembelajaran bahasa Arab berbasis *game* edukasi *wordwall*.
 - c. Untuk mengetahui efektivitas media evaluasi pembelajaran bahasa Arab berbasis *game* edukasi *wordwall* pada pembelajaran bahasa Arab di MIN 1 Bantul.
2. Kegunaan Penelitian
 - a. Secara Teoritik

Penelitian ini dimaksudkan sebagai upaya untuk memberikan gambaran atau referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkenaan dengan tema yang serupa, juga ikut serta dalam memberikan sumbangsih ilmu dan pengetahuan tentang solusi yang akan diberikan

dalam menunjang pembelajaran bahasa Arab khususnya untuk hasil pengembangan media evaluasi pembelajaran bahasa Arab berbasis *game* edukasi *wordwall* pada peserta didik kelas V D di MIN 1 Bantul.

b. Secara Praktis

1) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan serta memberikan wawasan yang lebih luas dan mendalam untuk guru dan para calon guru khususnya tentang urgensi penggunaan media evaluasi pembelajaran yang interaktif dalam proses pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab serta memberikan layanan pendidikan yang diperlukan dalam pembangunan calon penerus bangsa dimasa depan.

2) Bagi Peserta didik

Dengan adanya penelitian ini, peserta didik mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi “di laboratorium dan perpustakaan sekolah”, meningkatkan minat belajar peserta didik serta memberikan pengalaman baru terhadap proses evaluasi pembelajaran menggunakan media *game* edukasi *wordwall*, sehingga peserta didik diharapkan menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam setiap proses evaluasi pembelajaran bahasa Arab.

3) Bagi Sekolah

Penelitian terkait media evaluasi pembelajaran bahasa Arab berbasis *game* edukasi *wordwall* ini tentunya memberikan banyak manfaat khususnya bagi sekolah yang digunakan sebagai objek penelitian. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan MIN 1 Bantul dapat lebih berkembang dan menjadi kiblat bagi sekolah lain untuk memodernisasi bentuk evaluasi pembelajaran dari yang konvensional menjadi evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi yang lebih modern, sehingga laboratorium komputer yang telah disediakan oleh sekolah memberikan lebih banyak manfaat karena digunakan dengan semestinya.

4) Bagi Peneliti

Sedangkan bagi peneliti sendiri tentunya penelitian ini memberikan banyak sekali manfaat diantaranya untuk menambah wawasan keilmuan peneliti yang berkaitan dengan metodologi, media dan evaluasi pembelajaran interaktif serta media kebahasaan yaitu bahasa Arab itu sendiri dalam mempersiapkan diri sebagai calon pendidik.

E. Tela'ah Pustaka

Tela'ah Pustaka dimaksudkan untuk mengemukakan teori-teori yang relevan dengan masalah yang akan diteliti. Tela'ah Pustaka akan menjadi dasar pemikiran dalam penelitian ini. Disamping itu peneliti melakukan Tela'ah

Pustaka agar tidak terjadi duplikasi karya ilmiah atau pengulangan penelitian yang sudah dilakukan oleh pihak lain dengan permasalahan yang sama. Dalam penelitian ini, penulis merujuk pada beberapa penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan topik yang akan diteliti, antara lain:

Pertama, Tesis yang ditulis oleh Muh Husriady Agus Lutfi mahasiswa jurusan Ilmu Keolahragaan Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2020 dengan judul, “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Dengan Teknik Penugasan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Siswa SMA di Kabupaten Nunukan”.¹² Persamaan dengan peneliti pada Variable yang dikembangkan yaitu evaluasi pembelajaran menggunakan media. Sementara perbedaannya terletak pada media yang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran yang lebih baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk pengembangan ini termasuk dalam kriteria layak dengan persentase sebesar 94%, dan pada uji coba produk mendapatkan skor sebesar 88% dan dinyatakan layak digunakan.

Kedua, Jurnal yang ditulis oleh Meilicien Rajagukguk mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Medan tahun 2020 dengan judul, “Inovasi Penilaian Pembelajaran

¹²Muh. Husriady Agus Lutfi, “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Dengan Teknik Penugasan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Siswa SMA Di Kabupaten Nunukan” (2016).hlm.1–23.

Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Pada Era Revolusi Industri 4.0”.¹³ Persamaan dengan peneliti yaitu sama-sama melakukan pengembangan atau inovasi penilaian menggunakan aplikasi. Sementara perbedaannya terletak pada aplikasi yang digunakan. Pada penelitian ini, peneliti mencoba melakukan inovasi penilaian menggunakan teknologi seiring dengan revolusi industry 4.0. Ia memilih untuk mengenalkan aplikasi *Quizizz* sebagai salah satu media penunjang penilaian pembelajaran. Setelah menggunakan aplikasi *Quizizz* ini nilai peserta didik meningkat bahkan melebihi target sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Ketiga, Jurnal yang ditulis oleh Dian Fitri Nur Aini dan Nawang Sulistyani, mahasiswi jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Malang tahun 2019 dalam jurnal pendidikan *Edumaspul* yang berjudul, “Pengembangan Instrumen Penilaian *E-Quiz* Matematika Berbasis *HOTS* Untuk Kelas V Sekolah Dasar.”¹⁴ Persamaan dengan peneliti yaitu media yang dikembangkan berupa pengembangan instrumen penilaian berbasis *game/* kuis. Sementara perbedaannya terletak pada materi yang dikembangkan. Pada penelitian ini, peneliti terfokus pada mata pelajaran Matematika untuk Kelas V SD, sedangkan peneliti terfokus pada mata pelajaran bahasa Arab di kelas V dengan tema di laboratorium dan

¹³Meilicien Rajagukguk, “Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolusi Industri 4.0,” *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020* (2020).hlm.45–50.

¹⁴Dian Fitri Nur Aini and Nawang Sulistyani, “Pengembangan Instrumen Penilaian E-Quiz (Electronic Quiz) Matematika Berbasis HOTS (Higher of Order Thinking Skills) Untuk Kelas V Sekolah Dasar,” *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 3, no. 2 (2019).hlm.1–10.

perpustakaan sekolah. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwasannya produk hasil pengembangan termasuk dalam kriteria sangat baik dengan nilai koefisiensi validasi sebesar 86,5%. Sedangkan prosentase kepraktisan produk sebesar 90% sehingga produk dapat dikatakan praktis dan layak digunakan.

Keempat, Jurnal yang ditulis oleh Fitri Nuraeni, dkk, mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Purwakarta tahun 2023 dalam jurnal *Sejahtera Inspirasi Mengabdikan Untuk Negeri* dengan judul, “Pengaplikasian *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar.”¹⁵ Persamaan dengan peneliti yaitu media yang dikembangkan berupa aplikasi *wordwall*. Sementara perbedaannya terletak pada metode serta objek penelitian yang digunakan. Pada penelitian ini, peneliti berfokus pada kegiatan pelatihan, pengenalan dan pembimbingan proses pembuatan media *wordwall* kepada guru di SD Negeri 2 Cipaisan. Hasil dari penelitian ini adalah guru merasa senang dan terbantu dengan adanya pelatihan dan pengenalan media *wordwall* ini. Media ini dianggap menguntungkan dan sangat membantu guru dalam proses pembelajaran.

Kelima, Jurnal yang ditulis oleh Rika Rahim dan Masniladevi, mahasiswi jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang tahun 2022 dalam *Journal of Basic Education Studies* dengan judul, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Web*

¹⁵Dkk Fitri Nuraeni, “Pengaplikasian *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar,” *Sejahtera Jurnal Inspirasi Mengabdikan Untuk Negeri* 4, no. 1 (2023).hlm.88–100.

Wordwall pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar.”¹⁶ Persamaan dengan peneliti yaitu media yang dikembangkan berupa aplikasi *wordwall*. Sementara perbedaannya terletak pada materi yang dikembangkan. Pada penelitian ini, peneliti terfokus pada materi Pembelajaran Tematik Terpadu di kelas IV SD, sedangkan peneliti terfokus pada materi pembelajaran Bahasa Arab di kelas V pada tema di laboratorium dan perpustakaan sekolah. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwasannya produk termasuk dalam kriteria sangat baik dengan presentase 83%. Secara berurutan skor aspek kevalidan media mencapai 83,4% (kategori sangat valid) dan aspek kepraktisan media 88% (kriteria sangat praktis).

F. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media disebut dengan *wasāil* yang juga berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁷ Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dalam hal ini adalah guru kepada penerima pesan yakni peserta didik sehingga dapat merangsang

¹⁶Rika Rahim et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Web Wordwall Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar,” *Journal of Basic Education Studies* 5, no. 2 (2022).hlm.1165–1172.

¹⁷Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persda., 2006).hlm.03

pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.¹⁸

Secara garis besar media dapat dikategorikan kedalam tiga bentuk yaitu: media visual, media audio dan media audio visual. Media berbasis visual terdiri dari media gambar/foto seperti jam karton, peta, dan lain-lain. Media yang berbasis audio terdiri dari radio, kaset rekaman, dan lain-lain. Sedangkan media yang berbasis audio visual adalah televisi, film, video pembelajaran dan lain-lain.

b. Fungsi Media dalam Pembelajaran

Terdapat dua fungsi utama dalam sebuah pembelajaran, yaitu :
Media pembelajaran sangat diperlukan, karena media mempunyai peranan yang sangat besar terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Ada dua fungsi utama media pembelajaran yaitu:¹⁹

1) Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Pada setiap pembelajaran atau materi guru memerlukan alat bantu berupa media karena akan memudahkan guru dalam memberikan materi. Media pembelajaran yang dimaksud berupa globe, grafik, gambar, dan sebagainya. Materi ajar yang sukar atau sulit akan sangat sulit dipahami oleh peserta didik, maka dari itu agar peserta didik paham dengan materi tersebut guru memerlukan

¹⁸Ibid.hlm.07

¹⁹Trisiana, "Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran."

media. Sebagai alat bantu, media berfungsi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini dilandasi keyakinan dengan menggunakan bantuan media pembelajaran dapat mempertinggi kualitas kegiatan belajar peserta didik dalam tenggang waktu yang cukup lama, jadi kegiatan belajar peserta didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik lagi.

2) Media pembelajaran sebagai sumber belajar.

Media juga merupakan sumber belajar. Karena, sumber belajar ialah segala sesuatu yang digunakan untuk bahan pembelajaran bagi peserta didik. Sumber belajar dapat dikelompokkan mejadi lima yakni, manusia, buku, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan. Media pendidikan ialah salah satu sumber belajar yang akan membantu pendidik dalam mempermudah tercapainya pemahaman materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik atau guru.

Berdasarkan fungsi media pembelajaran yang telah dijelaskan, maka media pembelajaran bahasa Arab berbasis *game* edukasi *wordwall* pada penelitian ini memiliki peran sebagai alat bantu dalam proses penilaian atau evaluasi pembelajaran. Media ini tidak digunakan sebagai sumber utama dalam proses pembelajaran, akan tetapi hanya digunakan sebagai sarana untuk memudahkan guru dalam proses

pengumpulan data hasil belajar peserta didik setelah melalui proses pembelajaran.

2. *Game* Edukasi *Wordwall*

a. Pengertian *Game* Edukasi *Wordwall*

Game Edukasi *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis website yang dapat digunakan sebagai media untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Menariknya lagi, selain pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya melalui daring, hasil belajar peserta didik juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas. Aplikasi ini menyediakan 18 *template* yang dapat diakses secara gratis seperti permainan kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dsb, selain itu pengguna dapat berganti *template* aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah.²⁰

Guru juga dapat menjadikan konten buatannya sebagai tugas.

Wordwall merupakan aplikasi pembelajaran interaktif dan dapat dicetak. Sebagian besar *template* yang tersaji di aplikasi ini tersedia dalam versi interaktif dan dapat dicetak. Media Interaktif ini dapat diputar di perangkat apa pun yang mendukung *web*, seperti komputer, tablet, ponsel, atau papan tulis interaktif. Fitur yang tersaji dalam aplikasi *wordwall* dapat dimainkan secara individual oleh peserta didik,

²⁰Aldi Anugrah and Siti Istiningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis *Game* Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara," *PEDAGOGIA, Jurnal Pendidikan Dasar* 2 (2022).hlm.208–216.

atau dipimpin oleh guru dan peserta didik bergantian ke depan kelas yang hasilnya dapat dicetak secara langsung atau diunduh sebagai file PDF. Fitur ini dapat digunakan sebagai pendamping pembelajaran interaktif atau sebagai kegiatan yang berdiri sendiri.

b. Keunggulan *Game* Edukasi *Wordwall*

Media *wordwall* menyajikan beberapa pilihan fitur yang menarik yang dapat digunakan untuk melakukan evaluasi pembelajaran secara interaktif, diantaranya sebagai berikut:²¹

1) Membuat dengan menggunakan *template*

Game edukasi *wordwall* bisa dibuat dengan menggunakan sistem *template*. *Template* ini termasuk fitur klasik yang sudah dikenal luas seperti kuis dan teka teki silang, labirin/*maze chase* dan pesawat terbang. untuk membuat aktivitas baru, kita bisa mulai dengan memilih *template* lalu memasukkan konten. ini sangat mudah dan kita dapat membuat aktivitas yang interaktif sepenuhnya hanya dalam beberapa menit.

²¹Sulfi Purnamasari, dkk, "Bermain Bersama Pengetahuan Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2020).hlm.177–180.

2) Berganti *Template*

Setelah membuat aktivitas, kita dapat mengalihkannya ke *template* lain dengan satu klik. Hal ini dapat menghemat waktu kita dan sangat bagus untuk membuat perbedaan dan peningkatan. Misalnya, jika kita membuat aktivitas pencocokan berdasarkan nama bentuk, kita dapat mengubahnya menjadi teka-teki silang dengan nama bentuk yang sama persis. dengan cara yang sama kami dapat mengubah sumber daya kita menjadi kuis atau permainan mencari kata dan berbagai kemungkinan lain.

3) Mengedit aktivitas apapun

Tidak harus mengikuti kegiatan yang sudah tersedia. Jika menemukan aktivitas yang dirasa masih kurang tepat, kita dapat dengan mudah melakukan kustomisasi materi yang sesuai dengan kelas dan gaya mengajar kita.

4) Tema dan pilihan

Interaktif dapat ditampilkan dalam tema yang berbeda. Setiap tema akan mengubah tampilan dan nuansa dengan gambar, jenis tulisan, dan suara yang berbeda. Kita juga akan menemukan beberapa pilihan lebih lanjut untuk mengatur waktu atau mengubah permainan. Misalnya, kita dapat mengubah jenis tulisan, atau mencetak beberapa salinan per halaman.

5) Penugasan untuk peserta didik

Aplikasi *Wordwall* dapat digunakan sebagai tugas yang akan diselesaikan oleh peserta didik. Saat pengajar menetapkan tugas, peserta didik diarahkan ke satu aktivitas tersebut tanpa harus mengunjungi halaman aktivitas utama. Fitur ini dapat digunakan di dalam kelas di mana peserta didik memiliki akses ke perangkat mereka sendiri, atau sebagai cara mengatur pekerjaan rumah. Setiap hasil peserta didik akan dicatat dan dapat diakses oleh guru.

6) Berbagi dengan guru

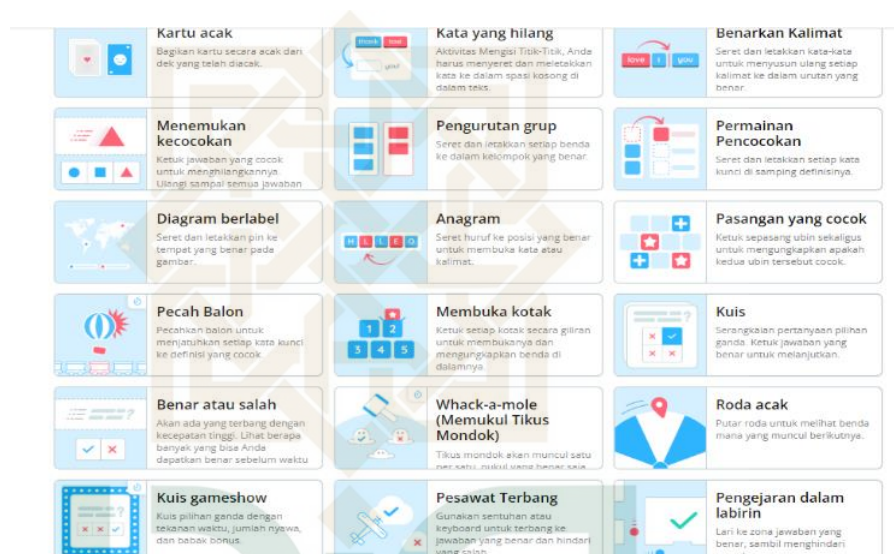
Aktivitas apa pun yang kita buat dapat dibuka untuk publik. Ini memungkinkan kita untuk membagikan tautan halaman aktivitasnya melalui *email*, media sosial atau melalui cara lain. Ini juga memungkinkan guru lain untuk menemukan aktivitas di hasil pencarian komunitas, memainkannya, dan meningkatkannya. Kita juga dapat memilih untuk menjadikan aktivitas sebagai privat, yang berarti hanya kita saja yang dapat mengaksesnya.

7) Menyematkan di situs *web*

Aktivitas *Wordwall* dapat ditempatkan di situs *web* lain menggunakan cuplikan kode html. Ini berfungsi dengan cara yang sama seperti fitur penyematkan video seperti di *Youtube*, sehingga

memberi kita aktivitas yang dapat dimainkan di situs kita sendiri. Ini adalah cara yang bagus untuk meningkatkan blog kita sendiri atau lingkungan pembelajaran virtual (VLE) sekolah kita.

Gambar 1.1
Template Jenis Permainan Dalam Game Edukasi Wordwall



Sumber: <https://wordwall.net/id>

Selain itu, aplikasi *wordwall* juga menyajikan 18 *template game* yang bisa dipilih beserta cara memainkannya, meliputi:²²

- a) *Match Up* atau Kartu Acak dapat dimainkan dengan cara membagikan kartu secara acak dari dek yang telah di acak.
- b) *Missing word* atau Kata yang Hilang yaitu aktivitas mengisi titik-titik. Kita harus menyeret dan meletakkan kata ke dalam spasi kosong di dalam teks.

²²Widia. Novyanti. D, Happy. W, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Dalam Pelajaran Bahasa Inggris," *Jurnal Intruksional* 4 (n.d.). hlm.27–33.

- c) *Unjumble* atau Benarkan Kalimat dapat dimainkan dengan cara menyeret dan meletakkan kata-kata untuk menyusun ulang setiap kalimat ke dalam urutan yang benar.
- d) *Find The Match* atau Menemukan Kecocokan dapat dilakukan dengan mengetuk jawaban yang cocok untuk menghilangkannya. Ulangi sampai semua jawaban hilang.
- e) *Categorize* atau Pengurutan Grup dilakukan dengan menyeret dan meletakkan setiap benda ke dalam kelompok yang benar.
- f) Permainan Kecocokan dimainkan dengan cara menyeret dan meletakkan setiap kata kunci di samping definisinya.
- g) *Labelled Diagram* atau Diagram Berlabel dimainkan dengan cara menyeret dan meletakkan pin ke tempat yang benar pada gambar.
- h) *Anagram*. Seret huruf ke posisi benar untuk membuka kata atau kalimat.
- i) *Matching Pairs* atau Pasangan yang cocok. Ketuk sepasang ubin sekaligus untuk mengungkapkan apakah kedua ubin tersebut cocok.
- j) Pecah Balon. Pecahkan balon untuk menjatuhkan setiap kata kunci ke definisi yang cocok.

- k) *Open the Box* atau Membuka kotak. Ketuk setiap kotak secara bergiliran untuk membukanya dan megungkapka benda di dalamnya.
- l) *Quiz* atau Kuis. Serangkaian pertanyaan pilihan ganda. Ketuk jawaban yang benar untuk melanjutkan.
- m) Benar atau salah. Akan ada yang terbang dengan kecepatan tinggi. Lihat berapa banyak yang bisa kita dapatkan benar sebelum waktu berakhir.
- n) *Whack a Mole* atau Memukul Tikus Mondok. Tikus mondok akan muncul satu persatu, pukul yang benar saja.
- o) *Random Wheel* atau Roda acak. Putar roda untuk melihat benda mana yang muncul berikutnya.
- p) *Gameshow Quiz* atau Kuis Gameshow. Kuis pilihan ganda dengan tekanan waktu, jumlah nyawa dan babak bonus.
- q) *Airplane* atau Pesawat Terbang. Gunakan sentuhan atau keyboard untuk terbang ke jawaban yang benar dan hindari yang salah.
- r) *Maze Chase* atau Pengejaran dalam Labirin. Lari ke zona jawaban yang benar sambil menghindari musuh

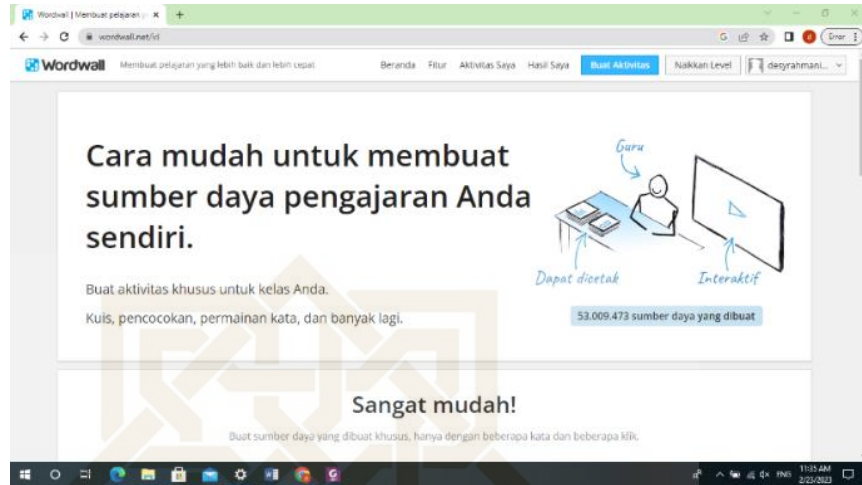
c. Cara pengoperasian Game Edukasi *Wordwall*

Berikut ini adalah langkah-langkah pembuatan dan pengoperasian *Game Edukasi Wordwall* yaitu:²³

- 1) Ketik *wordwall.net* pada aplikasi pencarian seperti *google chrome* atau *mozilla firefox*.
- 2) Login menggunakan *email* atau akun yang tertaut.
- 3) Setelah berhasil *login*, kita akan diarahkan ke beranda dengan tampilan seperti pada gambar.
- 4) Kemudian untuk memulai membuat desain, klik tombol buat aktivitas dan pilih *template* yang kita inginkan.
- 5) Mulailah memasukkan soal tes yang kita inginkan dengan jumlah sesuai kebutuhan.
- 6) Jika sudah selesai klik tombol selesai dan *game* sudah bisa dimainkan secara langsung.
- 7) Kita juga dapat melihat skor peserta didik pada papan peringkat.

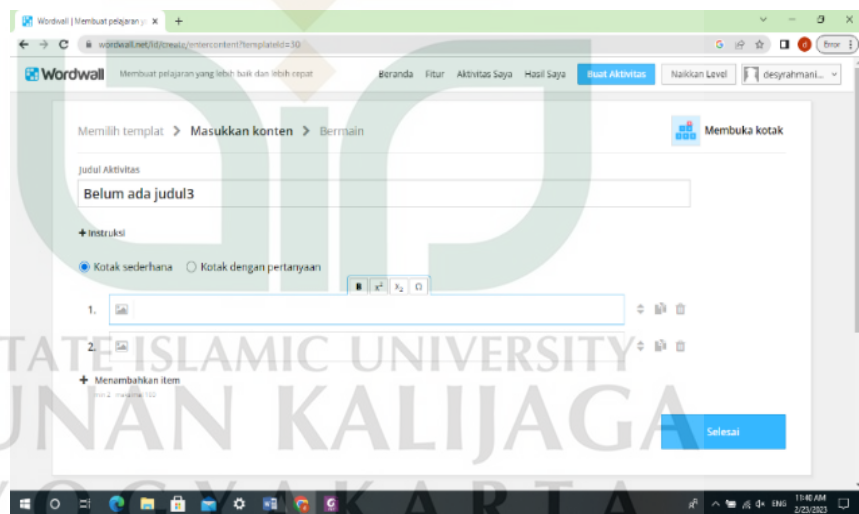
²³Tatsa Galuh Pradani, "Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 5 (2022).hlm.452–457.

Gambar 1.2
Halaman Beranda *Game* Edukasi *Wordwall*



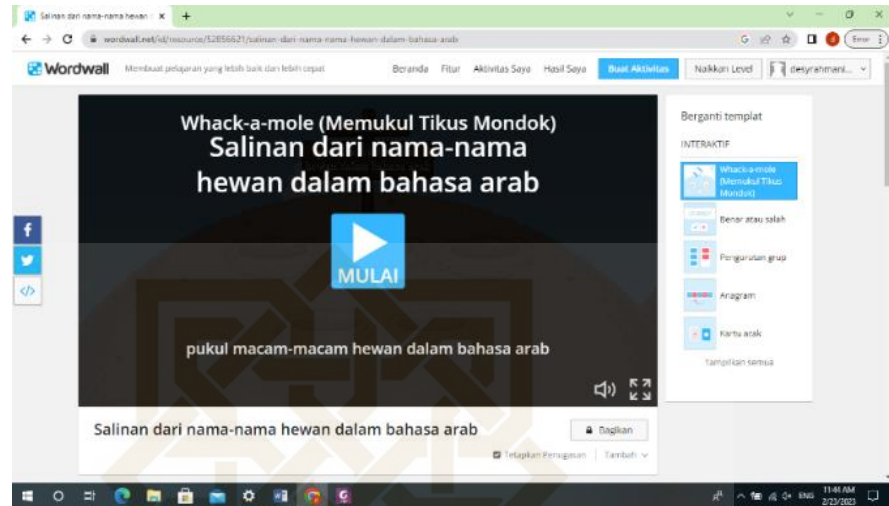
Sumber: <https://wordwall.net/id>

Gambar 1.3
Halaman Pembuatan Soal *Game* Edukasi *Wordwall*



Sumber: <https://wordwall.net/id/create/picktemplate>

Gambar 1.4
Contoh *Game* Edukasi *Wordwall* yang sudah siap digunakan



Sumber: <https://wordwall.net/id/myresults>

Gambar 1.5
Game Edukasi *Wordwall* Memukul Tikus atau *Whack a Mole*



Gambar 1.6
Papan Peringkat

Peringkat	Nama	Skor
ke1	-	-
ke2	-	-
ke3	-	-
ke4	-	-
ke5	-	-
ke6	-	-
ke7	-	-
ke8	-	-
ke9	-	-
ke10	-	-

3. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi merupakan salah satu komponen penting yang harus ada dalam suatu pembelajaran. Evaluasi pembelajaran adalah proses yang dilalui oleh seorang guru untuk mendapatkan data dan informasi tentang hasil pembelajaran agar nantinya bisa dilakukan penilaian dan perbaikan pada pembelajaran selanjutnya.²⁴ Artinya, hasil evaluasi bisa dijadikan tolok ukur keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran di kelas. Jika hasilnya belum mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, guru bisa mengambil langkah-langkah perbaikan di pembelajaran selanjutnya.

Dalam buku ajar bahasa Arab terbitan Kementerian Agama tercantum beberapa butir soal yang dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran bahasa Arab. Akan tetapi evaluasi pembelajaran dengan

²⁴Akhmad Riadi, "Problematika Sistem Evaluasi Pembelajaran," *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan* 15, no. 27 (2017). hlm.1–12.

metode konvensional seringkali justru malah membebani peserta didik. Peserta didik cenderung merasa cemas dan khawatir setiap akan menghadapi ulangan harian. Sehingga perlu adanya pengembangan atau inovasi penilaian dalam hal ini adalah media yang digunakan. Dengan penggunaan media yang interaktif dan menarik, evaluasi pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dan antusiasme peserta didik pun meningkat.

4. Minat dan Hasil Belajar

Belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pemahaman, ketrampilan dan sikap.²⁵ Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan suatu individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang relatif menetap, baik yang dapat diamati secara langsung maupun tidak, yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan.²⁶ Belajar berhubungan dengan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalaman yang berulang-ulang dalam situasi tersebut, dimana perubahan tingkah laku tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat seseorang seperti kelelahan, pengaruh obat, dan lain sebagainya.²⁷

²⁵Winkel,W.S, *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia Widia Sarana Indonesia,1996. hlm.53-55

²⁶Sri Rumini,dkk, *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UPP IKIP Yogyakarta, 1991. hlm.59.

²⁷Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003. hlm.84.

Al-Quran juga telah menjelaskan bahwa dengan belajar diharapkan seseorang mampu membedakan antara yang *haq* dan yang *bathil* sehingga ada perubahan dalam diri manusia ke arah yang lebih baik. Sebagaimana dalam Q.S. al-Hajj ayat 54 yang berbunyi:

" وَلِيَعْلَمَ الَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ أَنَّهُ الْحَقُّ مِنْ رَبِّكَ فَيُؤْمِنُوا بِهِ فَتُحْبَتَ لَهُ قُلُوبُهُمْ وَإِنَّ اللَّهَ لَهَادِ الَّذِينَ ءَامَنُوا إِلَى

صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ "

Artinya : "Dan agar orang-orang yang telah diberi ilmu, meyakini bahwasanya Al-Quran itulah yang *haq* dari Tuhanmu lalu mereka beriman dan tunduk hati mereka kepadanya dan sesungguhnya Allah adalah pemberi petunjuk bagi orang-orang yang beriman kepada jalan yang lurus".²⁸

a. Minat Belajar

Minat belajar pada dasarnya merupakan bentuk penerimaan peserta didik terhadap proses belajar. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung akan belajar secara bersungguh-sungguh untuk hasil belajar yang maksimal. Hanya saja kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua peserta didik memiliki minat serta hasil belajar yang baik. Minat belajar merupakan cara yang cenderung dipilih seseorang untuk mulai berkonsentrasi,

²⁸ Al Qur'an Mushaf Fatimah, *Al Quran dan Terjemah*. Jakarta: PT. Insan Media Pustaka, 2012. hlm. 338.

menyerap, memproses, dan menampung informasi yang baru dari lingkungan dan memproses informasi tersebut.

Minat belajar merupakan dorongan dan keingintahuan yang hadir dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu yang menarik baginya. Selain itu minat juga dapat didefinisikan sebagai sejauh mana seorang peserta didik tertarik atau terlibat dalam aktivitas tertentu.²⁹ Minat mencakup banyak hal meliputi sikap, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dengan materi. Sedangkan minat belajar peserta didik adalah kecenderungan seorang peserta didik untuk melakukan kegiatan tertentu yang hasilnya akan membuat mereka senang dan tertarik. Minat belajar peserta didik dapat berbeda-beda tergantung dari banyak faktor, seperti kepribadian, lingkungan, dan materi yang diajarkan. Peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung lebih termotivasi untuk belajar dan mencapai prestasi yang lebih baik daripada peserta didik yang minat belajarnya rendah.

Ada beberapa faktor utama yang mempengaruhi minat belajar peserta didik, seperti:

- 1) Kemampuan, mengacu pada kemampuan bawaan peserta didik untuk belajar dan memahami materi.

²⁹Andi Trisnowali, "Pengaruh Motivasi Berprestasi, Minat Belajar Matematika, Dan Sikap Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa SMAN 2 Watampone," *MaPan* 5: Jurnal Matematika Pembelajaran, no. 2 (2017). hlm.259–278.

- 2) Sikap pada disposisi peserta didik terhadap mata pelajaran, apakah mereka menganggapnya menantang atau menarik.
- 3) Lingkungan, mengacu pada lingkungan fisik dan sosial tempat peserta didik belajar.
- 4) Fasilitas dapat menjadi penyebab menurunnya minat belajar karena keterbatasan sumber daya atau bahan bacaan.
- 5) Keadaan fisik dan psikologis.
- 6) Stimulus motivasi dari guru monoton.
- 7) Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang lama dan tidak melibatkan teknologi.

Berdasarkan beberapa faktor di atas, ada beberapa metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, seperti memberikan pilihan pada peserta didik untuk mempelajari topik yang diminatinya, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dan menggunakan metode belajar yang interaktif. Pendidik juga harus memberikan dukungan yang cukup kepada peserta didik dan memberikan umpan balik yang bermanfaat untuk membantu peserta didik dalam proses belajarnya.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai

dengan tujuan yang ditetapkan. Hasil belajar dapat dikatakan tuntas apabila telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh masing-masing guru mata pelajaran.³⁰ Hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Keberhasilan seseorang di dalam mengikuti proses pembelajaran pada satu jenjang pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri.³¹ Hasil belajar sering dipergunakan dalam arti yang sangat luas misalnya hasil ulangan harian, tugas-tugas pekerjaan rumah, tes lisan yang dilakukan selama pelajaran berlangsung, tes akhir semester dan sebagainya.

Hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik mencakup dua hal yaitu terjadinya perubahan perilaku secara holistik serta peningkatan hasil belajar peserta didik dalam bentuk penambahan pengetahuan. Belajar dan pembelajaran harus dapat menyentuh dimensi-dimensi individual peserta didik secara menyeluruh, termasuk dimensi emosional yang dalam waktu cukup lama luput dari perhatian. Hal ini dinilai semakin penting karena dari berbagai hasil penelitian juga menunjukkan bahwa keberhasilan belajar ternyata lebih banyak ditentukan oleh faktor-faktor emosi,

³⁰Ahmad Fadillah, "Analisis Minat Belajar Dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik," *MATHLINE : Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (2016). hlm.113–122.

³¹Trisnowali, "Pengaruh Motivasi Berprestasi, Minat Belajar Matematika, Dan Sikap Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Peserta didik SMAN 2 Watampone". hlm.252.

antara lain daya tahan, keuletan, ketelitian, disiplin, rasa tanggung jawab, kemampuan menjalin kerjasama, motivasi yang tinggi serta beberapa dimensi emosional lainnya. Bahkan sukses yang dicapai dalam kehidupan yang lebih luas, terbukti juga lebih banyak ditentukan oleh kecerdasan emosional seseorang.

Pada penelitian ini, hasil belajar yang diharapkan adalah nilai pencapaian akademik peserta didik berdasarkan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Nilai KKM yang menjadi acuan di MIN 1 Bantul adalah 75 dari total nilai 100, sedangkan pada kenyataannya masih ada beberapa peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai nilai tersebut, sehingga dengan penggunaan media evaluasi pembelajaran bahasa Arab berbasis *game* edukasi *wordwall* ini diharapkan hasil belajar peserta didik yang sebelumnya di bawah nilai KKM, akan meningkat dan memenuhi nilai KKM.

G. Sistematika Pembahasan

Penelitian yang baik adalah penelitian yang ditulis secara rinci dan sistematis. Sistematika penulisan ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang isi tesis secara keseluruhan. Oleh sebab itu, penulis membagi sistematika penulisan menjadi tiga bagian, yaitu :

1. Bagian awal, terdiri dari beberapa halaman yang berisi halaman sampul, judul, pernyataan keaslian, pernyataan bebas plagiasi, pengesahan,

persetujuan tim penguji, nota dinas pembimbing, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, abstrak, dan pedoman transliterasi Arab-Latin.

2. Bagian kedua, terdiri dari beberapa bab, yaitu :

BAB I : Pendahuluan yang berisi antara lain, latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, kegunaan dan manfaat penelitian, Tela'ah Pustaka atau kajian yang relevan, landasan teori, dan sistematika pembahasan.

BAB II : Berisi tentang metode penelitian yang terdiri dari : model pengembangan, prosedur pengembangan, desain uji coba produk, desain uji coba, subjek uji coba, teknik dan instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB III : Berisikan tentang hasil pengembangan produk awal, hasil uji coba produk, revisi produk, analisis hasil produk akhir, dan keterbatasan penelitian.

BAB IV : Berisikan tentang simpulan tentang produk, saran pemanfaatan produk, dan diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut.

3. Bagian akhir, berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang berkaitan dengan penelitian.

BAB IV PENUTUP

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada media evaluasi pembelajaran bahasa Arab berbasis *game* edukasi *wordwall*, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Konsep media evaluasi pembelajaran bahasa Arab berbasis *game* edukasi *wordwall* yang dikembangkan adalah sebagai berikut: Evaluasi pembelajaran adalah tahapan akhir dalam suatu proses pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah melalui seluruh rangkaian proses pembelajaran. Biasanya guru menggunakan tes berbasis kertas. Akan tetapi ternyata banyak dari peserta didik yang merasa cemas dan mengeluh saat akan menghadapi ujian. Hal ini bisa jadi disebabkan dari serangkaian kegiatan pembelajaran yang dirasa kurang menarik sehingga mempengaruhi proses evaluasi pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengembangkan sebuah media evaluasi pembelajaran bahasa Arab yang awalnya hanya berbasis kertas, menjadi media evaluasi pembelajaran berbasis *digital* berupa *game* edukasi *wordwall*. *Game* edukasi *wordwall* yang peneliti kembangkan memuat tiga jenis soal yang berbeda yaitu soal pilihan ganda, pilihan benar dan salah serta menyusun huruf menjadi sebuah kata. Tujuan penggunaan berbagai jenis soal ini adalah agar peserta didik dengan tanpa sadar mengenali kosakata yang sama dengan penyajian soal yang

berbeda, sehingga hal tersebut juga akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

2. Pada penelitian pengembangan media evaluasi pembelajaran bahasa Arab berbasis *game* edukasi *wordwall* ini, peneliti menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang dikembangkan oleh *Dick and Carry* yang meliputi : (a) *Analysis* (menganalisis), (b) *Design* (merancang), (c) *Development* (mengembangkan) (d) *Implementation* (mengimplementasikan), dan (e) *Evaluation* (mengevaluasi). Adapun penentuan kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti dihasilkan dari tahap validasi yang dilakukan oleh para ahli. Hasil validasi media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* adalah sebagai berikut: a. dari validasi ahli materi diperoleh skor 101 dengan persentase 93,5% dan kategori sangat baik atau sangat valid, b. dari validasi ahli media diperoleh skor 64 dengan persentase 76% dan kategori baik atau valid, c. berdasarkan respon guru pengampu mata pelajaran Bahasa arab diperoleh skor 82 dengan persentase 93% dan kategori sangat baik atau sangat valid, sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan pada proses evaluasi pembelajaran bahasa Arab. Kemudian hasil respon peserta didik terhadap media tersebut pada uji kelompok kecil diperoleh skor 255 dengan persentase 85%, sedangkan pada uji lapangan diperoleh skor 1177 dengan persentase 87%.

3. Efektivitas media evaluasi pembelajaran bahasa Arab berbasis *game* edukasi *wordwall* dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media yaitu pada *pre-test* dan *post-test*. Rincian hasil belajar peserta didik (*pre-test* dan *post-test*) berdasarkan hasil uji-t adalah sebagai berikut: a. pada nilai *pre-test* peserta didik diperoleh total skor 170 dengan rerata 6,3 dan persentase 63%, b. nilai *post-test* peserta didik memperoleh total skor 245 dengan rerata 9,1 dan persentase sebesar 91%, sedangkan hasil *Sig. (2-tailed) paired sample t-test* sebesar 0,000 dengan ketentuan jika nilai *Sig. (2-tailed) < 0,05*, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik. Berdasarkan hasil pengujian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan media evaluasi pembelajaran Bahasa arab berbasis *game* edukasi *wordwall*. Selain itu media evaluasi pembelajaran bahasa Arab yang peneliti kembangkan memiliki banyak kelebihan mulai dari muatan materi, kemenarikan desain dan latar musik serta kemudahan dalam pembuatan dan pengaplikasiannya. Kesimpulan ini didasarkan pada hasil wawancara dan serta respon peserta didik dan guru terhadap media yang dikembangkan. Selain itu juga terdapat beberapa kekurangan dalam hal pengumpulan data hasil belajar, kecepatan internet yang dibutuhkan serta muatan materi yang terlalu sempit. Adapun pembaruan yang menjadi pembeda antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya

terdapat pada tipe soal yang digunakan. Jika biasanya peneliti terdahulu hanya menggunakan satu tipe soal, maka dalam penelitian ini peneliti mengubah soal yang sama ke dalam tiga tipe yang berbeda, hal tersebut memberikan pengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah penggunaan media yaitu pada *pre-test* dan *post-test*.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Setelah selesai melakukan penelitian, tentunya peneliti ingin memberikan saran kepada beberapa pihak yaitu:

1. Bagi sekolah, MIN 1 Bantul sudah sangat baik dalam hal pengadaan sarana dan prasarana, akan tetapi penggunaannya pada proses pembelajaran masih sangat kurang sehingga sekolah sangat perlu memberikan fasilitas yang lebih kepada guru seperti mengadakan seminar dan mengundang seorang ahli media untuk mensosialisasikan bentuk media pembelajaran interaktif agar dapat diimplementasikan dalam setiap proses pembelajaran.
2. Bagi guru, hendaknya lebih berperan aktif dalam hal memperluas khazanah keilmuan dengan lebih banyak membaca dan belajar tentang media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan selama proses pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik serta mulai mencoba menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk diimplementasikan pada pembelajaran bahasa Arab.

3. Bagi peserta didik, setelah mencoba mengoperasikan media evaluasi pembelajaran bahasa Arab berbasis *game* edukasi *wordwall*, diharapkan peserta didik mampu lebih aktif dan antusias lagi dalam setiap proses pembelajaran serta memanfaatkan media yang telah ada ini dengan sebaik-baiknya.
4. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media serupa, hendaknya dapat melengkapi kekurangan-kekurangan yang terdapat dalam media evaluasi pembelajaran yang telah peneliti kembangkan saat ini terutama dalam hal konten yang terdapat dalam media tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Hasan, Adtman, and Umi Baroroh. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi VideoScribe Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *لساننا (LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya* 9, no. 2 (2020): 140.
- Agustien, Relis, Nurul Umamah, and S Sumarno. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS." *Jurnal Edukasi* 5, no. 1 (2018): 19.
- Akhmad Riadi, "Problematika Sistem Evaluasi Pembelajaran", *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, vol 15 no.27 (2017). hlm.2.
- Alwasilah, Furqanul Azies dan A. Caedar. *Pengajaran Bahasa Komunikatif, Teori Dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000.
- Aprilia. *Pengembangan Multimedia Dengan Smart Apps Creator Dalam Pembelajaran Al-Qira'ah Di IAIN Pekalongan* Tesis Jurusan Pendidikan Bahasa Arab. Yogyakarta: Perpustakaan PPs, UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Cet. IX*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Asrori, Imam. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: CV Dintang Sejahtera, 2015.
- AzharArsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), hlm. 3.
- Azizah, Noer. *Pengembangan Media Pembelajaran Sharaf Bahasa Arab Berbasis Android* Tesis Jurusan Pendidikan Bahasa Arab. Yogyakarta: Perpustakaan PPs, UIN Sunan Kalijaga, 2018.
- Branch, Robert Maribe. *Approach, Instructional Design: The ADDIE*. Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia. Vol. 53, 2009.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: GaV D Media, 2010.
- Dewi, Luh Made Indria, and Ni Luh Rimpiati. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Seting Diskusi Kelompok Kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Universitas Dhyana Pura* 1, no. 1 (2016): 31–46.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Fuadi, Farhan. "Implementasi Pendekatan Komunikatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Multaqa Nasional Bahasa Arab (MUNASBA)01* (2018): 01–19.

- Guntur, Hendry. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa, 1989.
- Hanafi, Yusuf, Ibnu Samsul Huda, and Rasydiana. "Pengembangan Tes Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Kahoot Di MTsN 2 Kota Malang." *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab 5* (2019): 437–447. <http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/513/472>.
- Handayani, Novia Amarta, and Jumadi Jumadi. "Analisis Pembelajaran IPA Secara Daring Pada Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia 9*, no. 2 (2021): 217–233.
- Hartiyani, Selvi Dwi, and Anik Ghufon. "Pengembangan Dan Kelayakan Multimedia Berbasis Android Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Di Islamic Boarding School Bina Umat." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan 8*, no. 2 (2020): 275.
- Henry Guntur Tarigan. *Pengajaran Kompetensi Bahasa*. Bandung: Angkasa, 1990.
- Huda, Nuril. *Metode Audiolingual Vs. Metode Komunikatif: Suatu Perbandingan, Makalah Disampaikan Dalam Pertemuan Linguistik Lembaga Bahasa Atmajaya*. Jakarta, 1987.
- Ibrahim, Rachmat Arif. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Syntax Idea 3*, no. 4 (2021): 916.
- Jack C. Richards. "Curriculum Development in Language Teaching, Terjemah Nâshir Bin 'Abdullâh Bin Ghâli Dan Sha`lih Bin Nâshir Al-Syuwairikh: Tathwîr Manâhij Ta'lim Al-Lughah." *PDF*, n.d.
- Junaidi, Junaidi. "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan 3*, no. 1 (2019): 45–56.
- Kurnia, Nia, Deni Darmawan, and Maskur Maskur. "Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Ispring Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab." *Teknologi Pembelajaran 3*, no. 1 (2018): 451–461. <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/tekp/article/view/158>.
- Michael Canale and Merrill Swain. *Theoretical Bases of Communicative Approaches to Second Language Teaching and Testing*. Oxford: Oxford University Press, 1980.
- Munawar, Ainun, and Andy Suryadi. "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Videoscribe Materi Kerajaan Islam Di Jawa Kelas X Tahun Ajaran 2018/2019 Di SMA Negeri 3 Salatiga." *Indonesian Journal of History Education 7*, no. 2 (2019): 175.
- Murtadho, Nurul. *Silabus Matakuliah Keterampilan Berbicara Dengan Pendekatan Komunikatif Untuk Mahasiswa Program Pendidikan Bahasa*

- Arab JPBA FPBS IKIP Malang*. Ikip Malang: Tesis, 1991.
- Nababan, Netty. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie Di Kelas XI SMAN 3 Medan." *Jurnal Inspiratif* 6, no. 1 (2020): 37–50.
- Nabila, Ami Putri, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang, Mekanika Teknik, and Adobe Premiere Pro. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Dengan Aplikasi Adobe Premiere Pro Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik" 3 (2022): 351–355.
- Niswa, Auliyah. "Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VIII D SMP Negeri 1 Kedamean." *Bahasa Dan Sastra Indonesia* 1, no. 1 (2012): 1–18. <https://www.neliti.com/id/publications/241362/pengembangan-bahan-ajar-mendengarkan-berbasis-video-interaktif-bermediaflash-kel>.
- Nurrita, Teni. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA." *Misykat* 03 (2018): 171–187.
- Paswoto, Andi. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Prenada Media, 2019.
- Putra, I Gusti Lanang Agung Kartika, I Dewa Kd Tastra, and IGN I Wy Suwatra. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di SDN 1 Selat." *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* 2, no. 1 (2014): 1–10. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/3939>.
- Rambe, Pangadilan. "Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web." *Arabi : Journal of Arabic Studies* 4, no. 1 (2019): 55.
- Relit Nur Edi, S.Ag, M.Kom.I. "Pendekatan Komunikatif (Al Madkhol Al-Ittisholi) Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Jurnal Al-Bayan UIN Raden Intan* (2017): 1–14.
- Richard & Rodger. *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press, 1992.
- Robert Maribe Branch, *Approach, Instructional Design: The ADDIE, Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia*, vol. 53, 2009.
- Rusydi Ahmad Thu'aimah. *Ta'lim AlArabiyyah Li-Ghair Al-Nâthiqîn Bihâ: Manâhijuh Wa Asâlîbuh*. Rabath: ISESCO, 1989.
- Sadat, Anwar. "Pendekatan Komunikatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *AL-AF'IDAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Pengajarannya* 2, no. 1 (2018): 1–17.

- Silmi, Munida Qonita, and Putri Rachmadyanti. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI Sd Kelas V." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 06, no. 04 (2018): 486–495.
- Subur, Subur. "Pendekatan Komunikatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 13, no. 2 (1970): 214–227.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2007.
- Sumardi, Muljanto. *Berbagai Pendekatan Dalam Pengajaran Bahasa Dan Sastra*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1996.
- Syafi'i, Imam. *Kompetensi Kebahasaan Dan Kompetensi Komunikatif Dalam Pengajaran Bahasa*. Ikip Malang: Makalah, 1991.
- Wardani, Ratri Kurnia, and Harlinda Syofyan. "Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2, no. 4 (2018): 371.
- Wijoyo, Toto. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa MTs Kelas VIII." *Lisanul' Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching* 5, no. 1 (2016): 5–10.
- Zulfa, Farhan. *Hasil Wawancara Guru Bahasa Arab*. Yogyakarta, 2023.