

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN *WORDWALL*
TERHADAP PENGUASAAN *MUFRADAT* BAHASA ARAB SISWA
KELAS VII MTs NEGERI 2 BANTUL TAHUN AJARAN 2022/2023**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Disusun oleh:

Banat Su'adini Sabrina

NIM. 19104020016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2023

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Banat Su'adini Sabrina

NIM : 19104020016

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya ini adalah benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 03 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Banat Su'adini Sabrina
Banat Su'adini Sabrina

NIM. 19104020016

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Banat Su'adini Sabrina

NIM : 19104020016

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa saya tetap menggunakan jilbab dalam berfoto untuk kelengkapan pembuatan ijazah S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Segala risiko akan saya tanggung sendiri tanpa melibatkan pihak lain, termasuk Institusi saya menempuh S1. Dengan surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Diharap maklum adanya.

Terima kasih.

Yogyakarta, 03 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Banat Su'adini Sabrina

NIM. 19104020016

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Skripsi Saudari Banat Su'adini Sabrina

Lamp : 1 (satu) Naskah Skripsi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Banat Su'adini Sabrina

NIM : 19104020016

Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Permainan *Wordwall* terhadap Penguasaan *Mufradat* Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs N 2 Bantul Tahun Ajaran 2022/2023

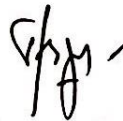
sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan/Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan.

Dengan demikian kami mengharap agar skripsi/tugas akhir saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 03 Juli 2023

Pembimbing



Dr. Rohmatun Lukluk Isnaini, S.Pd.I., M.Pd.I.

NIP. 19881107 201503 2 004

PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR



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-2059/Un.02//PP.00.9/07/2023

Tugas Akhir dengan judul : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN **WORDWALL** TERHADAP
PENGUASAAN **MUFRADAT** BAHASA ARAB SISWA KELAS VII MTs NEGERI 2
BANTUL TAHUN AJARAN 2022/2023

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : BANAT SU'ADINI SABRINA
Nomor Induk Mahasiswa : 19104020016
Telah diujikan pada : Senin, 17 Juli 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. Rohmatun Lukluk Isnaini, S.Pd.I., M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 64c225c186c10



Penguji I

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

Valid ID: 64bdda940c16e



Penguji II

Mahmudah, Lc., M.S.I
SIGNED

Valid ID: 64bc36a9c1197



Yogyakarta, 17 Juli 2023

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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

Valid ID: 64c76a62574b0

HALAMAN MOTTO

”الْوَقْتُ كَالسَّيْفِ إِنْ لَمْ تَقْطَعْهُ قَطَعَكَ”

“Waktu itu seperti pedang, jika kamu tidak menggunakannya
ia akan memenggalmu”¹
(Imam Syafi’i)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ <https://ar.islamway.net/micropost/16284/>-من-كلام-الوقت-كالسيف-إن-لم-تقطعه-قطعك-ليس-بحديث-بل-من-كلام-بعض. Diakses pada 18 Juli 2023

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

Almamater Tercinta

Jurusan Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي كَانَ بِعِبَادِهِ خَبِيرًا بَصِيرًا، تَبَارَكَ الَّذِي جَعَلَ فِي السَّمَاءِ بُرُوجًا وَجَعَلَ فِيهَا سِرَاجًا وَقَمَرًا مُنِيرًا. أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ الَّذِي بَعَثَهُ بِالْحَقِّ بَشِيرًا وَنَذِيرًا، وَدَاعِنَا إِلَى الْحَقِّ يَأْذِنُهُ وَسِرَاجًا مُنِيرًا. اللَّهُمَّ

صَلِّ عَلَيْهِ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ وَسَلِّمْ تَسْلِيمًا كَثِيرًا. أَمَّا بَعْدُ

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Media Permainan *Wordwall* terhadap Penguasaan *Mufradat* Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs N 2 Bantul Tahun Ajaran 2022/2023". Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita semua termasuk ke dalam umatnya yang mendapat *syafa'at* beliau di hari kiamat kelak. Aamiin.

Penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar karena adanya dorongan, dukungan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Phil Al-Makin, S.Ag., M.A., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Nurhadi, MA, selaku Kepala Prodi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Nurul Huda, S.S, M.Pd.I, selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
5. Ibu Dr. Rohmatun Lukluk Isnaini, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah mencurahkan kesabaran dan ketekunannya untuk

meluangkan waktu, tenaga dalam memberi arahan dan bimbingan yang sangat berarti dalam penulisan skripsi ini.

6. Bapak Dr. Agung Setiyawan, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku dosen penasihat akademik yang telah memberikan nasihat, masukan dan bimbingan kepada peneliti.
7. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah bersedia melayani dan membantu mahasiswa dengan setulus hati
8. Para *staff* perpustakaan yang telah melayani dan membantu mahasiswa dengan setulus hati
9. Dengan sepenuh hati, skripsi ini saya persembahkan sepenuhnya kepada dua orang hebat dalam hidup saya, orang tua saya Bapak Imam Syafi'i dan Ibu Dewi Rohatul Mar'ati. Mereka berdua telah membuat segalanya menjadi mungkin sehingga saya bisa sampai pada tahap di mana skripsi ini akhirnya selesai. Terima kasih atas segala pengorbanan, nasihat dan doa baik yang tidak pernah berhenti orang tua berikan kepadaku.
10. Farintis Jihadul Alivi, Ahdina Ferosha Nishofi Sa'bana, Ingwi Dhigana Nawwar Aziz, Salwa, Dienda Lora Buana dan Kaylan Arash Al-Haq yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Bapak Musa Surahman, S.Ag., selaku kepala sekolah MTs N 2 Bantul yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
12. Bapak Ahmad Daris Mustofa, M.Si., selaku guru bahasa Arab MTs N 2 Bantul yang telah memberikan bimbingan dan bantuan mengenai kebutuhan selama penelitian.
13. Peserta didik kelas VII MTs N 2 Bantul yang telah membantu terlaksananya penelitian ini sebagai subjek penelitian.
14. Rekan-rekan Mahasiswa/i Pendidikan Bahasa Arab angkatan 2019 yang senantiasa berjuang bersama-sama selama empat tahun lamanva di fakultas tercinta ini.

15. Amy Shelawah Mukhtarini, Itsna Fauziyah, Maula Arina, dan Nafira Indar Khoerunisa selaku teman baik semasa perkuliahan. Terima kasih telah membuat kehidupan kehidupan perkuliahan terasa begitu cepat dan penuh kebahagiaan. Seluruh dukungan dan dorongan yang telah diberikan akan selalu penulis kenang.
16. Kost Muslimah Adha (Badi'atus Sholikhah, Dida Ipaenin, Uma Zalfa Salsabil dan Miftahul Jannah), terima kasih telah mendengarkan, memberikan bantuan dan hiburan selama penulis menyusun skripsi ini.
17. Terakhir, teruntuk diri saya sendiri. Terima kasih kepada diri saya sendiri Banat Su'adini Sabrina yang sudah kuat melewati segala lika-liku yang terjadi. Saya bangga pada diri saya sendiri, mari bekerjasama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.

Akhir kata, penulis dapat menyadari tanpa Ridho dan pertolongan dari Allah SWT, serta bantuan dukungan dan motivasi dari segala pihak, skripsi ini tidak dapat diselesaikan. Kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penulisan ini, penulis ucapkan banyak terima kasih dan semoga Allah SWT membalas segala kebaikan kalian. *Aamiin Yarabbal'amin.*

Yogyakarta, 03 Juli 2023

Penulis



Banat Su'adini Sabrina
NIM. 19104020016

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB.....	iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR.....	iv
PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	xvi
ABSTRAK	xx
المخلص	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
1. Manfaat Teoritis	5
2. Manfaat Praktis	6
E. Telaah Pustaka.....	7
F. Sistematika Pembahasan	11
BAB II LANDASAN TEORI DAN METODE PENELITIAN	13
A. Landasan Teoritis	13
1. Tinjauan Efektivitas	13
2. Konsep Media	16
3. Macam-macam Media Pembelajaran	17
4. Fungsi Media Pembelajaran	18
5. Manfaat Media Pembelajaran.....	19
6. Media Permainan <i>Wordwall</i>	20
7. Penguasaan <i>Mufradat</i>	30
B. Hipotesis Penelitian.....	38
C. Metode Penelitian.....	39
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	39
2. Waktu Penelitian	40
3. Penentuan Sumber Data	40
4. Teknik Pengumpulan Data	42
5. Instrumen Pengumpulan Data	44
6. Analisis Data	47

BAB III GAMBARAN UMUM MTs NEGERI 2 BANTUL	52
A. Letak Geografis	52
B. Sejarah Berdiri dan Proses Perkembangannya.....	53
C. Visi, Misi dan Tujuan.....	55
1. Visi	55
2. Misi.....	55
3. Tujuan.....	56
D. Keadaan Guru, dan Siswa	56
1. Data Guru	56
2. Data Siswa.....	59
E. Administrasi Sarana-Prasarana.....	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
A. Hasil Penelitian	62
1. Peningkatan Penguasaan <i>Mufradat</i> Bahasa Arab Peserta Didik MTs Negeri 2 Bantul Kelas VII.....	62
2. Efektivitas Media Permainan <i>Wordwall</i> terhadap Penguasaan <i>Mufradat</i> Bahasa Arab	73
B. Pembahasan	83
BAB V PENUTUP.....	90
A. Kesimpulan.....	90
B. Saran.....	91
C. Kata Penutup	91
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN-LAMPIRAN	99
<i>CURRICULUM VITAE</i>	155

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Tingkat Keefektifan	16
Tabel 2. 2. Desain Penelitian.....	39
Tabel 2. 3. Jumlah Peserta Didik Kelas VII MTs N 2 Bantul.....	41
Tabel 2. 4. Interpretasi Nilai <i>N-Gain</i>	47
Tabel 3. 1. Tenaga Pendidik dan Kependidikan MTs N 2 Bantul	56
Tabel 3. 2. Daftar Guru Kelas MTs N Bantul	58
Tabel 3. 4. Jumlah Siswa MTs N 2 Bantul	59
Tabel 3. 5. Sarana dan Prasarana MTs N 2 Bantul	60
Tabel 4. 1. Data Kelas Eksperimen (VII B).....	62
Tabel 4. 2. Data Kelas Kontrol (Kelas VII A)	63
Tabel 4. 3. Validitas Butir Soal.....	64
Tabel 4. 4. Reliabilitas Butir Soal	65
Tabel 4. 5. Jadwal Prosedur Penelitian	66
Tabel 4. 6. Jadwal Prosedur Penelitian	71
Tabel 4. 7. Data Perolehan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	73
Tabel 4. 8. Data Perolehan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	75
Tabel 4. 9. Rata-rata Skor Hasil Belajar Siswa.....	76
Tabel 4. 10. Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	77
Tabel 4. 11. Hasil Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	77
Tabel 4. 12. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	79
Tabel 4. 13. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	79
Tabel 4. 14. Data Hasil Uji- <i>t</i> Nilai <i>Posttest</i> antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	80
Tabel 4. 15. Hasil Uji- <i>t</i> <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	82
Tabel 4. 16. Hasil <i>Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	82
Tabel 4. 17. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen	87

SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Pengajuan Penyusunan Skripsi	100
Lampiran II Berita Acara Seminar Proposal	101
Lampiran III Bukti Seminar Proposal	102
Lampiran IV Surat Izin Penelitian	103
Lampiran V Kartu Bimbingan Skripsi	104
Lampiran VI Transkrip Wawancara dengan Guru Bahasa Arab MTs Negeri 2 Bantul	106
Lampiran VII RPP Kelas Kontrol	108
Lampiran VIII RPP Kelas Eksperimen	116
Lampiran IX Kisi-kisi Soal Tes	124
Lampiran X Soal <i>Pretest</i>	127
Lampiran XI Soal <i>Posttest</i>	132
Lampiran XII Instrumen Validasi Ahli	137
Lampiran XIII Validasi Guru	139
Lampiran XIV Nilai <i>Pretest, Posttest, dan Gain</i>	140
Lampiran XV Analisis Data	143
Lampiran XVI Foto Media	147
Lampiran XVII Foto Kegiatan	147
Lampiran XVIII Sertifikat TOEC	150
Lampiran XIX Sertifikat PLP-KKN	151
Lampiran XX Sertifikat SOSPEM	152
Lampiran XXI Sertifikat PKTQ	153
Lampiran XXII Sertifikat <i>E-Learning</i>	153

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Beranda Aplikasi <i>Wordwall</i>	25
Gambar 2. 2. <i>Sign in with Google / Sign Up</i> Aplikasi <i>Wordwall</i>	26
Gambar 2. 3. <i>Features</i> Aplikasi <i>Wordwall</i>	26
Gambar 2. 4. Jenis-Jenis Template Aplikasi <i>Wordwall</i>	27
Gambar 2. 5. Tampilan Contoh Konten <i>Wordwall</i>	27
Gambar 2. 6. Pembuatan Soal Aplikasi <i>Wordwall</i>	28
Gambar 2. 7. Ilustrasi Soal Model <i>Maze Chase</i>	28
Gambar 2. 8. Tampilan Skor	29
Gambar 2. 9. Cara Membagikan <i>Link</i>	29
Gambar 2. 10. Tampilan Berhasil Mengunggah Konten	30

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158/1987 dan 05436/U/1988.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	huruf latin	Keterangan
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba'	b	be
ت	ta'	t	te
ث	sa'	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	jim	j	je
ح	ha'	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha'	kh	ka dan ha
د	dal	d	de
ذ	zal	ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	r	er
ز	zai	z	zet
س	sin	s	es
ش	syin	sy	es dan ye
ص	ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa'	ṭ	te (dengan titik di bawah)

ظ	za'	z	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik di atas
غ	gain	g	ge
ف	fa'	f	ef
ق	qaf	q	qi
ك	kaf	k	ka
ل	lam	l	el
م	mim	m	em
ن	nun	n	en
و	wawu	w	wa
ه	ha'	h	ha
ء	hamzah	`	apostrof
ي	ya	y	ya

B. Konsonan Rangkap karena Syaddah Ditulis Rangkap

Konsonan rangkap, termasuk tanda syaddah, ditulis rangkap, contoh:

أحمدية *Ahmadiyyah*

C. Ta' Marbutah di Akhir Kata

Bila dimatikan ditulis, kecuali untuk kata-kata Arab yang sudah terserap menjadi Bahasa Indonesia, seperti salat, zakat dan sebagainya.

Ditulis *Jamā'ah*

جماعة

D. Vokal Pendek dan Penerapannya

َ	fathah	ditulis	a
---	--------	---------	---

ِ	kasrah	ditulis	i
ُ	dammah	ditulis	u
فَعَلَ	fathah	ditulis	<i>fa'ala</i>
يَذْهَبُ	dammah	ditulis	<i>yazhabu</i>

E. Vokal Panjang

1. Fathah + alif	ditulis	a
جَاهِلِيَّة	ditulis	<i>Jahiliyyah</i>
2. Fathah + ya' mati	ditulis	a
تَنْسَى	ditulis	<i>Tansa</i>
3. Kasrah + ya' mati	ditulis	i
كَرِيم	ditulis	<i>Karim</i>
4. Dhammah + wawu mati	ditulis	u
فُرُوض	ditulis	<i>Furud</i>

F. Vokal Rangkap

1. Fathah + ya' mati	ditulis	ai
بَيْنَكُمْ	ditulis	<i>Bainakum</i>
2. Fathah + wawu mati	ditulis	au
قَوْل	ditulis	<i>Qaul</i>

G. Vokal -vokal yang berurutan dalam satu kata yang dipisahkan dengan apostrof (‘)

أَنْتُمْ	ditulis	<i>A'antum</i>
مُؤَنَّث	ditulis	<i>Mu'anna's</i>

H. Kata Sandang Alif dan Lam

1. Bila diikuti huruf *qamariyyah* maka ditulis menggunakan huruf awal “al”.

الْقُرْآن	ditulis	<i>Al-Qur'an</i>
الْقِيَّاس	ditulis	<i>Al-Qiyas</i>

2. Bila diikuti huruf *Syamsiah* maka ditulis sesuai dengan huruf pertama *Syamsiah* tersebut.

السَّمَاء	ditulis	<i>As-sama'</i>
السَّمْس	ditulis	<i>Asy-syams</i>

I. Penyusunan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

1. Dapat ditulis menurut penulisannya.

ذَوِي الْقُرُوض	ditulis	<i>Zawi al-furud</i>
-----------------	---------	----------------------

2. Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya dalam rangkaian tersebut,

contoh:

أَهْلُ السُّنَّة	ditulis	<i>Ahl as-Sunnah</i>
------------------	---------	----------------------

ABSTRAK

Banat Su'adini Sabrina. 19104020016. *Efektivitas Penggunaan Media Permainan Wordwall terhadap Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Negeri 2 Bantul Tahun Ajaran 2022/2023*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2023.

Penelitian ini dilatarbelakangi penguasaan *mufradat* siswa yang rendah dalam pembelajaran bahasa Arab. Penulis menggunakan media pembelajaran berupa permainan edukatif bahasa Arab *Wordwall* sebagai suatu media pembelajaran alternatif. Media permainan *Wordwall* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap penguasaan *mufradat* bahasa Arab.

Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif jenis *quasi experiment* penulis bertujuan untuk: (1) Mengetahui peningkatan penguasaan *mufradat* bahasa Arab peserta didik MTs Negeri 2 Bantul kelas VII tahun ajaran 2022/2023. (2) Menganalisis efektivitas penggunaan media permainan *Wordwall* terhadap penguasaan *mufradat* peserta didik MTs Negeri 2 Bantul kelas VII tahun ajaran 2022/2023. Sampel yang digunakan adalah kelas VII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VII A sebagai kelas kontrol. Untuk teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi dan tes (*pretest* dan *posttest*). Desain penelitian ini menggunakan *Non-Equivalent Control Group Design*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Penguasaan *mufradat* kelas eksperimen mengalami peningkatan antara rata-rata nilai *pretest* 71,53 dan *posttest* yaitu menjadi 88 dan hasil belajar kelas kontrol mengalami peningkatan antara nilai *pretest* 58 dan nilai *posttest* yaitu 66,7. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol. (2) Media permainan *Wordwall* dikatakan efektif dalam pembelajaran *mufradat* di kelas VII MTs Negeri 2 Bantul. Hal tersebut didasarkan pada hasil analisis data melalui uji-*t* jenis *paired sample t-test* dengan signifikansi $0.000 < 0.05$, sesuai dengan pedoman pengambilan keputusan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai *n-gain* pada kelas eksperimen sejumlah 58,47 atau 58%. Maka, sesuai dengan keputusan pada tabel interpretasi nilai *n-gain* ternormalisasi mengalami peningkatan yang sedang karena $0.30 < 0.58 < 0.70$. Dengan demikian, media permainan *Wordwall* dapat digunakan sebagai solusi alternatif yang efektif dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* bahasa Arab dalam pembelajaran di MTs Negeri 2 Bantul.

Kata Kunci: Efektivitas, Media Permainan *Wordwall*, *Mufradat*.

الملخص

بانت سعادني صبرنا. ١٩١٠٤٠٢٠٠١٦. فعالية استخدام وسيلة لعبة ووردوال في تحقيق إتقان مفردات اللغة العربية لطلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية ٢ في بانتول، السنة الدراسية ٢٠٢٢/٢٠٢٣. رسالة جامعية. يوكيكرتا: كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية، ٢٠٢٣.

تعد البحث الحالي نتيجة لانخفاض مستوى إتقان مفردات اللغة العربية لدى الطلاب خلال عملية التعلم. يستخدم المؤلف وسيلة تعليمية تتمثل في لعبة تعليمية عربية تعرف بـ "وردوال" كوسيلة تعليمية بديلة. هذه وسيلة اللعبة ووردوال يمكن أن تعزز نتائج تعلم الطلاب في اكتساب مفردات اللغة العربية.

باستخدام منهج كمي من نوع الدراسة التجريبية شبه التجريبية، يهدف الباحث إلى (١) التعرف على تحسن مستوى إتقان مفردات اللغة العربية لطلاب المدرسة المتوسطة الحكومية ٢ في بانتول الصف السابع للعام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣. (٢) تحليل فعالية استخدام وسيلة لعبة ووردوال في تحقيق إتقان مفردات اللغة العربية لطلاب في المدرسة المتوسطة الحكومية ٢ في بانتول الصف السابع للعام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣. تم استخدام عينة من الصف السابع "ب" كعينة التجربة، والصف السابع "أ" كعينة المقارنة. لجمع البيانات، تم استخدام تقنيات المراقبة، المقابلة، التوثيق، والاختبار (اختبار قبل وبعد الفعالية). تصميم هذا البحث يستخدم تصميم المجموعتين غير المتكافئتين كمجموعة السيطرة. تشير نتائج هذه الدراسة إلى ما يلي: (١) إتقان مفردات فصل التجربة شهد تحسناً حيث كان متوسط الدرجات في الاختبار الأولي (*pretest*) ٧١,٥٣ وفي الاختبار النهائي (*posttest*) تحسنت إلى ٨٨، أما نتائج تعلم فصل المقارنة فشهدت تحسناً حيث كانت الدرجة في الاختبار الأولي (*pretest*) ٥٨ وفي الاختبار النهائي (*posttest*) تحسنت إلى ٦٦,٧. ذلك يشير إلى أن متوسط درجات الاختبار النهائي (*posttest*) في فصل التجربة أعلى من متوسط درجات الاختبار النهائي (*posttest*) في فصل المقارنة. (٢) يُعتبر وسيلة لعبة ووردوال فعالاً في تعلم مفردات اللغة العربية في الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية ٢ في بانتول. تستند هذه النتيجة إلى تحليل البيانات باستخدام اختبار العينة المتجانسة المرتبطة *t-test* بمستوى الدلالة $0.05 > 0.000$ وفقاً للإرشادات المتبعة لاتخاذ القرار، يوجد اختلاف ذو دلالة إحصائية في نتائج التعلم بين فصل التجربة وفصل المقارن. قيمة *n-gain* في الفصل التجريبي تبلغ ٥٨.٤٧ أو ٥٨٪. بناءً على جدول تفسير قيمة *n-gain* المقيمة، يمكن الاستنتاج بأنه تم تحقيق زيادة متوسطة في القيمة المقيمة، نظراً لأن القيمة $0.30 > 0.08 > 0.70$. بناءً على ذلك، يمكن استخدام وسيلة لعبة ووردوال كحل بديل فعال في تحسين إتقان مفردات اللغة العربية في عملية التعلم في المدرسة المتوسطة الحكومية ٢ في بانتول.

الكلمات الرئيسية: فعالية، وسيلة لعبة ووردوال، مفردات

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia sampai saat ini belum mampu menunjukkan keberhasilan yang dapat dibanggakan, bahkan materi bahasa Arab cenderung menjadi sesuatu yang menakutkan yang tidak disukai oleh banyak siswa.² Untuk memperoleh kemampuan bahasa Arab yang harus diperhatikan adalah penguasaan *mufradat*.³ Rendahnya penguasaan *mufradat* siswa dalam pembelajaran bahasa Arab dikarenakan penggunaan media pembelajaran oleh guru bahasa Arab yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kurang efektif dalam penerapannya. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Arab.⁴

Penguasaan *mufradat* memegang peranan penting dalam pembelajaran bahasa Arab,⁵ dan langkah pertama bagi pemakai bahasa baik komunikasi verbal maupun tekstual.⁶ *Mufradat* merupakan suatu hal yang utama untuk dipelajari bagi

² Ni'mah, Khoirotun. "Korelasi Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Dengan Kemampuan Berpidato Bahasa Arab Mahasiswa PBA UNISDA Lamongan." (*DAR EL-ILMI: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*: 2017), hlm. 121

³ Fakhruddin, Abdul Aziz, *et.al.*, "Wordwall Application as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students." (*Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*: 2021), Vol. 5, No. 2, hlm. 218

⁴ Natasya Ahsan, "Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah." (*semmasbama 4*: 2020), hlm. 131.

⁵ Wulandari Maulani, "Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Penguasaan Kosakata Bahasa Arab: Studi Deskripsi Kualitatif pada Siswa Kelas X SMAN 11 Bandung". (*Universitas Pendidikan Indonesia*: 2014), hlm. 5

⁶ Nurul Isnaini dan Nurul Huda, "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan *My Happy Route* Pada Siswa Kelas VIII MTs N 10 Sleman." (*Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasa Araban*, 2020), Vol. 3, No. 1, hlm. 2

mereka yang ingin mahir dalam berbahasa Arab, karena kualitas berbahasa seseorang tergantung pada kualitas dan kuantitas *mufradat* yang dimilikinya, agar seseorang memahami bahasa dengan baik maka dibutuhkan penguasaan *mufradat*.⁷ Pembelajaran di bidang *mufradat* memerlukan media yang menarik agar memperoleh tujuan pembelajaran secara maksimal.⁸

Wordwall merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa. Beberapa keunggulan *Wordwall* pada pembelajaran *mufradat* bahasa Arab yaitu memiliki fitur yang bervariasi, dapat diatur waktu penugasan siswa, sehingga bisa ditugaskan sebagai bentuk penugasan rumah.⁹ Penelitian ini menggunakan model *gameshow quiz* (kuis pertunjukan game) dan *maze chase* (mengejar labirin) yaitu pola permainan dimana pemain menjalankan robot yang akan mencari arti dari *mufradat* bahasa Arab yang ditampilkan dan pemain berlari menuju jawaban yang benar sambil berusaha menghindari musuh.¹⁰ Pemanfaatan media permainan seperti *Wordwall* ini juga dapat memicu ketertarikan siswa dalam materi pembelajaran agar siswa tidak jenuh.¹¹

⁷ Natasya Ahsan, "Penggunaan Model Pembelajaran...", hlm. 139.

⁸ M. Rifian Panigoro, dan Abdur Rahman Adi Saputera. "Implementasi Metode *Sam'iyah Syafawiyah* Pada Siswa Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan *Mufradat*." (*Al Jamiy: Jurnal Bahasa dan Sastra Arab*: 2020), Vol. 9, No. 2, hlm. 168.

⁹ Arni Mahyudi, "Penggunaan Media *Wordwall* Dalam Meningkatkan Penguasaan Bahasa Baku Siswa Di Sekolah Menengah Pertama." (*Ulil Albab: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2022), Vol. 1, No. 6, hlm. 1691

¹⁰ Abdul Aziz Fakhruddin, et. al., "Wordwall Application as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students." (*Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 2021), Vol. 5, No. 2, hlm. 222

¹¹ Adelia Savitri, "Pemanfaatan Game Edukasi *Wordwall* Sebagai Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Daring Di Perguruan Tinggi." (*ISoLEC Proceedings*: 2021), Vol. 5, No. 1, hlm. 160

Proses dari belajar dan pembelajaran diharapkan memperoleh hasil yang optimal terutama pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dalam pembelajaran *mufradat* bahasa Arab di sekolah, salah satu media yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan penguasaan *mufradat* bahasa Arab adalah media *Wordwall*.¹² Untuk mewujudkan penguasaan *mufradat* dalam pengajarannya lembaga perlu menerapkan media-media yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran bahasa Arab. Seperti media permainan *Wordwall* ini belum pernah digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs N 2 Bantul.¹³

Berdasarkan hasil pra riset yang dilakukan penulis pada siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Bantul mengenai pembelajaran bahasa Arab, ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya penguasaan *mufradat* bahasa Arab siswa yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran dan media yang digunakan tidak dapat dapat menumbuhkan semangat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab. Rendahnya kemampuan siswa untuk mengingat dan memahami *mufradat* bahasa Arab serta banyak siswa yang kesulitan dalam membaca, menyimak, berbicara dan menulis bahasa Arab. Adanya perbedaan latar belakang siswa menjadi faktor yang memengaruhi, dimana sebagian siswa telah belajar bahasa Arab saat berada di Madrasah Ibtidaiyah (MI), sementara siswa lainnya adalah lulusan Sekolah Dasar (SD) yang belum pernah mempelajari atau menerima pembelajaran bahasa Arab sebelumnya.

¹² Hanifah Nur Azizah, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media *Word Wall*." (*Alsuniyat: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab*, 2018), Vol. 1, No. 1, hlm. 2

¹³ Wawancara pra riset

Dari penjabaran di atas, penulis ingin mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan media permainan *Wordwall* terhadap penguasaan *mufradat* di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Bantul. Penulis berharap dapat memberikan informasi tambahan yang baik dari segi materi tentang pentingnya penguasaan *mufradat* bahasa Arab serta cara pengajaran *mufradat* agar menarik kepada siswa sehingga siswa antusias dan termotivasi belajar bahasa Arab. Berdasarkan hal tersebut, penulis mengangkat judul penelitian "Efektivitas Penggunaan Media Permainan *Wordwall* terhadap Penguasaan *Mufradat* Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Negeri 2 Bantul Tahun Ajaran 2022/2023".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan penguasaan *mufradat* peserta didik kelas VII MTs N 2 Bantul dalam pembelajaran bahasa Arab?
2. Seberapa besar efektivitas penggunaan media *Wordwall* terhadap penguasaan *mufradat* pada pembelajaran bahasa Arab peserta didik kelas VII MTs N 2 Bantul

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini yaitu untuk:

1. Mendeskripsikan peningkatan penguasaan *mufradat* bahasa Arab peserta didik MTs N 2 Bantul kelas VII tahun ajaran 2022/2023.

2. Menganalisis efektivitas penggunaan media permainan *Wordwall* terhadap penguasaan *mufradat* peserta didik MTs N 2 Bantul kelas VII tahun ajaran 2022/2023.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk memberikan masukan dan informasi berupa data-data yang diuraikan penulis dari berbagai sumber. Data-data tersebut berkaitan dengan efektivitas penggunaan media permainan *Wordwall* terhadap penguasaan *mufradat* bahasa Arab siswa kelas VII MTs N 2 Bantul tahun ajaran 2022/2023
- b. Dapat memberikan peran kontribusi yang bersifat ilmiah dan aplikatif terkhusus dalam proses pembelajaran Bahasa Arab. Sehingga hasil dari penelitian ini dapat memberikan inspirasi positif bagi para mahasiswa dan pembaca untuk melakukan penelitian serupa terkait penggunaan media permainan *Wordwall* terhadap penguasaan *mufradat* bahasa Arab siswa kelas VII MTs N 2 Bantul.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Media aplikasi *Wordwall* diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang lebih mendalam tentang penggunaan media permainan *Wordwall* dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* bahasa Arab.

b. Bagi Siswa

Penggunaan media permainan *Wordwall* diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar bahasa Arab. Dengan memberikan sarana pembelajaran yang menarik dan interaktif, siswa diharapkan menjadi lebih giat dalam mengerjakan soal dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, media permainan *Wordwall* dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* bahasa Arab, karena siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik.

c. Bagi Peneliti

Diharapkan penggunaan media pembelajaran ini, dapat dijadikan salah satu acuan atau referensi, terhadap kemampuan penguasaan *mufradat* bahasa Arab.

d. Bagi Sekolah

Sebagai bahan informasi dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan, terutama dalam mengembangkan media pembelajaran di sekolah.

E. Telaah Pustaka

Telaah Pustaka dapat diartikan sebagai telaah terhadap penelitian- penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Telaah pustaka memiliki tujuan untuk mengetahui perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis dan mengetahui nilai kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini. Oleh sebab itu, penulis menggunakan beberapa referensi penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan skripsi peneliti.

Adapun penelitian terdahulu yang telah penulis temui diantaranya sebagai berikut:

1. Skripsi yang ditulis oleh Rizqi Faridah Majid Mahasiswa Jurusan Pendidikan bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 2021 dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Model Match Up dalam Aplikasi Wordwall terhadap Minat Belajar bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs N 2 Magetan Tahun Ajaran 2021/2022*”.¹⁴ Penelitian ini bersifat kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang sangat signifikan. Perbedaan dalam penelitian terdapat pada variabel terikat yaitu minat belajar bahasa Arab dan pengaruh model permainan *match up* serta sasaran penelitian kelas VIII MTs N 2 Magetan.

¹⁴ Rizqi Faridah Majid, “Pengaruh Penggunaan Model *Match Up* dalam Aplikasi *Wordwall* terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs N 2 Bantul Tahun Ajaran 2021/2022”, Skripsi Pendidikan Bahasa Arab (Yogyakarta: Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2022).

Sedangkan korelasi dengan penelitian ini adalah penggunaan media permainan *Wordwall*.

2. Skripsi yang ditulis oleh Bilkis Kiki Vitasari Mahasiswa Jurusan Pendidikan bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 2021 dengan judul "*Efektivitas Media Permainan Wordwall dalam Mengukur Kemampuan Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VII B dan VII C SMP Ma'arif 10 Bangunrejo Tahun Pelajaran 2020/2021*".¹⁵ Skripsi ini membahas tentang media pembelajaran menggunakan aplikasi *Wordwall* untuk mengukur kemampuan belajar bahasa Arab. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dengan hasil uji-*t* sebesar $0.026 < 0.05$. Perbedaan dalam penelitian ini terdapat pada variabel terikat yaitu mengukur kemampuan belajar bahasa Arab siswa dengan model *template quiz*. Sedangkan korelasi dengan penelitian ini adalah penggunaan media permainan *Wordwall*.
3. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* yang ditulis oleh Fakhruddin, Abdul Aziz, Mochammad Firdaus, dan Lailatul Mauludiyah, dalam jurnal Arabiyatuna: jurnal bahasa Arab yang berjudul "*Wordwall Application as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students*". Dengan hasil penelitian menyatakan bahwa penelitian ini terdapat perbedaan yang signifikan dari segi *pre-test* skor yang lebih kecil dari skor *post-test*

¹⁵ Bilkis Kiki Vitasari, *Efektivitas Media Permainan Wordwall dalam Mengukur Kemampuan Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VII B dan VII C SMP Ma'arif 10 Bangunrejo Tahun Pelajaran 2020/2021*, Skripsi Pendidikan Bahasa Arab (Yogyakarta: Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2021).

(45,63 < 77,50). Ada perbedaan rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* dengan nilai sig 0,000 (<0,05). Persentase *N-Gain* adalah 56,6% yang dikategorikan cukup efektif. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Wordwall* sudah cukup dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Selanjutnya, aplikasi *Wordwall* dapat meningkatkan kesenangan, minat, antusiasme dan motivasi siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Arab.¹⁶ Perbedaan pada penelitian ini terletak pada sasaran penelitian yaitu kelas VIII MTs Muhammadiyah Al-Munawwaroh Malang. Sedangkan korelasi dengan penelitian ini adalah penggunaan media *Wordwall* dan penguasaan *mufradat*.

4. *Jurnal Profesi Keguruan* yang ditulis oleh Khusnul Maghfiroh, dalam jurnal profesi keguruan yang berjudul “*Penguasaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda*”.¹⁷ Media *Wordwall* dirancang pada pembelajaran matematika dalam materi bangun ruang. Dengan adanya media ini menjadi salah satu pemecah masalah dalam pembelajaran matematika, karena untuk membangun motivasi peserta didik terhadap pembelajaran matematika cukup sulit. Hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan media *Wordwall* menjadi pendukung pembelajaran matematika, peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar dan aktif dalam pembelajaran matematika dibandingkan dengan pembelajaran terdahulu. Perbedaan dalam penelitian ini adalah fokus pada

¹⁶ Fakhruddin, Abdul Aziz, et. al., "Wordwall Application as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students." (*Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 2021), Vol. 5.No. 2

¹⁷ Maghfiroh, Khusnul. "Penggunaan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda." (*Jurnal Profesi Keguruan*: 2018), Vol. 4, No.1.

mata pelajaran matematika, sedang korelasinya terdapat pada penggunaan media *Wordwall*.

5. Skripsi yang ditulis oleh Lutfi Nurul Hidayah tentang “*Efektivitas Penggunaan Media Bernyanyi dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Pangeran Diponegoro Salaman Magelang Tahun Pelajaran 2018/2019*”¹⁸ Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab dengan media bernyanyi dapat meningkatkan penguasaan *mufradat* kelas VII MTs Pangeran Diponegoro Salaman Magelang tahun pelajaran 2018/2019. Perbedaan pada penelitian ini adalah media bernyanyi, sedang korelasi dengan penelitian ini terdapat pada variabel terikat yaitu penguasaan *mufradat*.
6. Skripsi yang ditulis oleh Anjahana Fakhroh tentang “*Efektivitas Media Permainan “Ini Huruf Awalku” Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab (Studi Eksperimen Siswa Kelas VII MTs Negeri 3 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018)*”¹⁹ Skripsi ini membahas tentang media permainan “Ini Huruf Awalku” untuk meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *experimental research* (penelitian eksperimen). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa

¹⁸ Lutfi Nurul Hidayah, “*Efektivitas Penggunaan Media Bernyanyi dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Pangeran Diponegoro Salaman Magelang Tahun Pelajaran 2018/2019*” Skripsi Pendidikan Bahasa Arab (Yogyakarta: Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2019).

¹⁹ Anjahana fakhroh, “*Efektivitas Media Permainan “Ini Huruf Awalku” Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab (Studi Eksperimen Siswa Kelas VII MTs Negeri 3 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018)*”, Skripsi Pendidikan Bahasa Arab (Yogyakarta: Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2018).

kelas eksperimen mengalami peningkatan antara rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yaitu 59.75 menjadi 84.1944 dan hasil belajar kelas kontrol mengalami peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yaitu 56.5 menjadi 65.11. Perbedaan pada penelitian ini terletak pada media permainan “Ini Huruf Awalku”, sedangkan korelasinya terletak pada penguasaan *mufradat*.

Berdasarkan analisis penulis terhadap penelitian rujukan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini lebih berfokus pada dua hal, yaitu penguasaan *mufradat* bahasa Arab dan penggunaan media permainan *Wordwall* yang dibuat dalam bentuk *website* dan didesain sendiri oleh guru, bukan dalam bentuk media *hardware*. Dari penelitian yang telah dilakukan, belum ditemukan adanya penelitian sebelumnya yang secara khusus mengkaji tentang "Efektivitas Penggunaan Media Permainan *Wordwall* terhadap Penguasaan *Mufradat* Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Negeri 2 Bantul Tahun Ajaran 2022/2023". Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan akan menjadi kontribusi baru dan penting dalam melihat dampak dan manfaat penggunaan media permainan *Wordwall* dalam pembelajaran bahasa Arab bagi siswa kelas VII di MTs Negeri 2 Bantul.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini ditujukan untuk memberikan gambaran bahasan secara sistematis mengenai skripsi ini, maka adanya sistematika pembahasan dimaksudkan untuk hal tersebut.

Skripsi ini terdiri dari lima bab, berikut sistematika penulisan skripsi ini:

1. Bagian I berisi halaman sampul, judul, pernyataan keaslian, surat persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, motto, persembahan, abstrak, kata pengantar, dan daftar isi.

2. Bagian II terdiri dari beberapa bab, yaitu:

BAB Pertama adalah pendahuluan, yang memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, serta sistematika pembahasan.

BAB Kedua berisi landasan teori dan metode penelitian yang terdiri dari 4 sub bab yang berisi pembahasan tentang pengertian efektivitas, media, media permainan *Wordwall*, dan penguasaan *mufradat*. Selanjutnya hipotesis penelitian, metode penelitian, uji validitas dan reliabilitas instrumen, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB Ketiga berisi gambaran umum MTs N 2 Bantul.

BAB Keempat berisi hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi deskripsi efektivitas penggunaan media permainan *Wordwall* terhadap penguasaan *mufradat* bahasa Arab kelas VII MTs N 2 Bantul.

BAB Kelima adalah penutup yang terdiri dari kesimpulan dari hasil penelitian, saran dan kata penutup.

3. Bagian akhir dari skripsi berupa daftar pustaka dan lampiran-lampiran terkait penelitian.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terkait dengan efektivitas penggunaan media permainan *Wordwall* terhadap penguasaan *mufradat* pada kelas VII MTs N 2 Bantul bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 71,5 menjadi 88 pada *posttest*. Sementara itu, hasil belajar pada kelas kontrol juga mengalami peningkatan dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 58 menjadi 66,7 pada *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata *posttest* pada kelas kontrol.

Penggunaan media permainan *Wordwall* dikatakan efektif dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* bahasa Arab siswa kelas VII MTs N 2 Bantul. Adapun dasar keefektifan tersebut dilihat pada hasil analisis data melalui Uji *N-Gain*. *N-Gain* ternormalisasi pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang sedang karena $0.30 < 0.58 < 0.70$. Namun, terdapat keterbatasan pada penelitian ini yaitu data hanya terbatas pada hasil pengolahan tes dan durasi waktu penelitian yang terbatas. Penulis selanjutnya dapat mengeksplorasi penggunaan media permainan *Wordwall* pada materi-materi lain dalam kurikulum bahasa Arab. Hal ini akan membantu mengetahui sejauh mana media permainan dapat diterapkan secara luas dalam konteks pembelajaran bahasa Arab.

B. Saran

Penulis mengajukan beberapa saran yang berkaitan dengan penggunaan media permainan *Wordwall* terhadap penguasaan *mufradat*, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat terus meningkatkan minat belajar bahasa Arab melalui penggunaan media permainan *Wordwall*. Selain itu, sangat penting bagi siswa untuk aktif bertanya dan memberikan pendapat yang baik dan membangun terkait materi maupun media pembelajaran.

2. Bagi penulis selanjutnya

Bagi penulis selanjutnya yang ingin melakukan penelitian di bidang ini, penulis merekomendasikan melakukan penelitian *RND (Research and Development)* atau penelitian Kualitatif. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran yang lebih rinci mengenai implementasi pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media permainan *Wordwall*. Penelitian semacam itu diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang efektivitas dan dampak penggunaan media tersebut dalam pembelajaran bahasa Arab.

C. Kata Penutup

Puji syukur kehadirat Allah SWT. Atas karunianya dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan dimudahkan oleh-Nya. Adapun sebagai apresiasi yang sebesar-besarnya penulis haturkan atas pemberian kritik dan saran demi perbaikan karya ilmiah ini dan karya ilmiah yang akan datang. Harapan penulis skripsi ini semoga bermanfaat dan memberikan

sumbangsih yang berarti bagi kemajuan dunia pendidikan Islam khususnya Pendidikan bahasa Arab.



DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Steffi, "Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam." *Computer Based Information System Journal*, Vol. 3, No. 2, 2015.
- Ahsan, Natasya, "Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah." *semnasbama* 4, 2020.
- Al-Ghulayani, Musthafa, *Jami'ud Durus Fil Lughatil 'Arabiyyah*, Beirut: Al Maktabul Ashriyal.
- Amos, Neolaka, *Metode Penelitian dan Statistik*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013.
- Azizah, Hanifah Nur, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media *Word Wall*." *Alsuniyat: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab*, Vol. 1, No. 1, 2018.
- Delfianto, "Kontribusi Kemampuan Membaca Pemahaman Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Keterampilan Menulis Teks Tanggapan Deskriptif." *Jurnal Pendidikan Rokania*, Vol. 1, No. 2, 2017.
- Dimiyati, Johni, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, Jakarta: Kharisma Putra Utama, 2014.

- Fajriah, Zahratun, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (*Mufradat*) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar." *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 9, No. 1, 2015.
- Fakhiroh, Anjahana, "*Efektivitas Media Permainan "Ini Huruf Awalku" Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab (Studi Eksperimen Siswa Kelas VII MTs Negeri 3 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018)*", Skripsi Pendidikan Bahasa Arab, Yogyakarta: Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2018.
- Fakhrudin, Abdul Aziz, Mochammad Firdaus, dan Lailatul Mauludiyah. "*Wordwall Application as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students.*" *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, Vol. 5, No. 2, 2021.
- Fathurrahman, Arif, "Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Pedagogik dan *Teamwork*." *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2019.
- Haris, Abdul, *Teori Dasar Nahwu dan Shorof*, Jember: Al-Bidayah, 2017.
- Isnaini, Nurul, dan Nurul Huda, "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan *My Happy Route* Pada Siswa Kelas VIII MTs N 10 Sleman." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan KebahasaAraban*, 2020.
- Jalinus, Nizwardi, *Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2016.
- Khairunisa, Yuyun, "*Utilization of the Maze Chase Wordwall Online Gamification Feature as a Digital Learning Medium for Statistics and Probability Subject.*" *MEDIASI Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2021.

- Hidayah, Lutfi Nurul, "*Efektivitas Penggunaan Media Bernyanyi dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Pangeran Diponegoro Salaman Magelang Tahun Pelajaran 2018/2019*" Skripsi Pendidikan Bahasa Arab, Yogyakarta: Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2019.
- Maghfiroh, Khusnul, "Penggunaan Media *Word Wall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda." *Jurnal Profesi Keguruan*, 2018.
- Mahyudi, Arni, "Penggunaan Media *Wordwall* Dalam Meningkatkan Penguasaan Bahasa Baku Siswa Di Sekolah Menengah Pertama." *Ulil Albab: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2022.
- Maulani, Wulandari, "Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Penguasaan Kosakata Bahasa Arab: Studi Deskripsi Kualitatif pada Siswa Kelas X SMAN 11 Bandung". *Universitas Pendidikan Indonesia*, 2014.
- Muhli, Ahmad. 2012. *Efektivitas Pembelajaran*. Jakarta: Wordpress
- Munawwir, Ahmad Warson, *Kamus al-munawwir Arab-indonesia*, Surabaya: Pustaka progresif, 2007.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Rosda Karya, 2013.
- Panigoro, Muhammad Rifian, dan Abdur Rahman Adi Saputera, "Implementasi Metode *Sam'iyah Syafawiyah* Pada Siswa Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan *Mufradat*." *Al Jamiy: Jurnal Bahasa dan Sastra Arab*, 2020.
- Richard, Hake. *Analyzing Change/Gain Scores*. USA: Dept of Physics Indiana University, 1999.

- Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika*, Bandung: Alfabeta, 2015.
- Rohmawati, Afifatu, "Efektivitas Pembelajaran." *Jurnal pendidikan usia dini*, Vol. 9, No. 1, 2015.
- Rosalina, Iga, "Efektivitas Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Perkotaan Pada Kelompok Pinjaman Bergulir Di Desa Mantren Kec Karangrejo Kabupaten Magetan". *Jurnal Efektivitas Pemberdayaan Masyarakat*, 2012.
- Majid, Rizqi Faridah, "Pengaruh Penggunaan Model *Match Up* dalam Aplikasi *Wordwall* terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs N 2 Bantul Tahun Ajaran 2021/2022", Skripsi Pendidikan Bahasa Arab, Yogyakarta: Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2022.
- Sahid Raharjo. *Cara Uji Paired Sample T-Test dan Interpretasi Dengan SPSS* SPSS Indonesia, 2018. <https://www.spssindonesia.com/2016/08/cara-uji-paired-sample-t-test-dan.html?m=1>.
- Sanjaya, Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014.
- Santoso, Singgih, "*Statistik parametrik (konsep dan aplikasi dengan SPSS)*", Jakarta: PT. Gramedia, 2014.
- Savitri, Adelia, "Pemanfaatan Game Edukasi *Wordwall* Sebagai Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Daring Di Perguruan Tinggi." *ISoLEC Proceedings*, Vol. 5, No. 1, 2021.
- Shanhaji, *Matan Al-Jurumiyah*, Surabaya: Mahkota.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011.

- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Evaluasi (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi)*, Bandung: Alfabeta, 2018
- Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sujarweni, V. Wiratna, *Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi*, Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015.
- Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Insan Madani, 2012.
- Mustofa, Syaiful, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, Malang: UIN Press, 2011.
- Ni'mah, Khoirotun. "Korelasi Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Dengan Kemampuan Berpidato Bahasa Arab Mahasiswa PBA UNISDA Lamongan." *DAR EL-ILMI: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*: 2017.
- Turohmah, Fauzia, Elsa Mayori, dan Resna Yuliana Sari. "Media pembelajaran *Word Wall* dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosa kata bahasa Arab." *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, Vol. 4, No. 1, 2020.
- Vitasari, Bilkis Kiki, *Efektivitas Media Permainan Wordwall dalam Mengukur Kemampuan Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VII B dan VII C SMP Ma'arif 10 Bangunrejo Tahun Pelajaran 2020/2021*, Skripsi Pendidikan Bahasa Arab, Yogyakarta: Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2021.
- Wafiqni, Nafia, dan Fanny Mestyana Putri. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Wordwall* dalam Pembelajaran Daring (*Online*) Matematika pada Materi

Bilangan Cacah Kelas 1." *Elementar (Elementary of Tarbiyah): Jurnal Pendidikan Dasar*, 2021.

Widyoko, Eko Putro, *Teknik Pmenyusunan Instrumen Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014.

Yusuf, Bistari Basuni, "Konsep dan indikator pembelajaran efektif." *Jurnal kajian pembelajaran dan keilmuan*, 2017.

“Features” <https://wordwall.net>, akses 10 Januari 2023.

<https://ar.islamway.net/micropost/16284/>-الوقت-كالسيف-إن-لم-تقطعه-قطعك-ليس-بحديث-بل-من-كلام-بعض, diakses pada 18 Juni 2023

“Membuat game edukasi dengan *wordwall*”
<https://smpmuh10yogya.sch.id/berita/membuat-game-edukasi-dengan-wordwall>, akses 10 Januari 2023.

“*Wordwall* solusi untuk pembelajaran jarak jauh untuk pembelajaran yang lebih interaktif” <https://hightechteacher.id/wordwall-solusi-untuk-pembelajaran-jarak-jauh-yang-lebih-interaktif/>, akses 17 Januari 2023.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA