

Penerapan Game Edukasi *Word Wall* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa

¹Sriwulan, ²Kartini, ³Rukman AR. Said

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo, Indonesia

¹sriwulan1909@gmail.com

Abstract

This study discusses how the application of *Word Wall* educational games to improve the mastery of Arabic vocabulary of class VIII students at the palopo city state tsanawiyah madrasah. This research used pre-experimental method with one group pre-test and post-test design. Data collection was done through observation, test, and documentation. The research instruments were tested using validity and reliability tests to ensure the feasibility of the data. Data were analyzed using normality test, Wilcoxon test, and N-Gain test. The results showed a significant increase in students' mastery of Arabic vocabulary after the application of *Word Wall*. The mean score increased from 46 in the pre-test to 61.33 in the post-test. Wilcoxon test resulted in Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.003 < 0.05, which indicates a significant difference between the pre-test and post-test scores. Based on the N-Gain test, the effectiveness of the *Word Wall* application was in the medium category with a score of 0.35 (35.46%). The application of *Word Wall* proved to be effective as a fun and innovative learning alternative to improve students' vocabulary mastery.

Keywords: : Application, *Word Wall*, Vocabulary Mastery

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang bagaimana penerapan game edukasi *Word Wall* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arab siswa kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Palopo. Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimental dengan desain one group pre-test and post-test.. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian diuji menggunakan uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan data. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji Wilcoxon, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Arab siswa setelah penerapan *Word Wall*. Nilai rata-rata meningkat dari 46 pada pre-test menjadi 61,33 pada post-test. Uji Wilcoxon menghasilkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,003 < 0,05, yang mengindikasikan perbedaan signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Berdasarkan uji N-Gain, tingkat efektivitas penerapan *Word Wall* berada pada kategori sedang dengan skor 0,35 (35,46%). Penerapan *Word Wall* terbukti efektif sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

Kata kunci: Penerapan, *Word Wall*, Penguasaan Kosakata

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Arab mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak (maharah al-istima'), berbicara (maharah al-kalam), membaca (maharah al-qira'ah), dan menulis (maharah al-kitabah). Keempat keterampilan tersebut tidak dapat dikuasai secara optimal tanpa penguasaan kosakata yang memadai. Kosakata merupakan unsur dasar dalam pembelajaran bahasa asing karena berperan penting dalam proses memahami, mengekspresikan, serta mengomunikasikan gagasan secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran bahasa pada hakikatnya bertujuan untuk mengembangkan empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Sukmawaty & Firman, 2023). Penguasaan kosakata sangat erat kaitannya dengan keempat

keterampilan berbahasa tersebut sebab kosakata merupakan dasar yang kuat untuk meningkatkan keempat keterampilan berbahasa tersebut (Anwar, 2020). Oleh karena itu, penguasaan kosakata bahasa Arab menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran bahasa Arab.

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting dalam rangka upaya meningkatkan minat belajar bahasa Arab peserta didik, karena dengan penggunaan media sebagai alat bantu pengajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan dapat menjadikan peserta didik termotivasi dalam belajar (Rahman, 2020). Dalam praktik pembelajaran di sekolah, penguasaan kosakata bahasa Arab siswa masih tergolong rendah. Kondisi ini disebabkan oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, di antaranya penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan cenderung monoton, sehingga proses pembelajaran tidak mampu menarik perhatian siswa secara optimal. Selain itu, keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Media yang digunakan sering kali hanya berupa buku teks atau penjelasan lisan dari guru, tanpa didukung oleh sarana pembelajaran yang dapat merangsang minat dan partisipasi siswa.

Di samping itu, rendahnya motivasi belajar siswa juga menjadi faktor yang memengaruhi penguasaan kosakata bahasa Arab. Pembelajaran kosakata yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru membuat siswa cenderung pasif, hanya menerima informasi tanpa kesempatan untuk berlatih dan mengeksplorasi kosakata secara mandiri (Mulyanti & Sya, 2023). Akibatnya, siswa mudah merasa bosan dan mengalami kesulitan dalam mengingat serta menggunakan kosakata yang telah dipelajari (Sari et al., 2024). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan strategi dan media pembelajaran yang lebih variatif, menarik, dan berorientasi pada keaktifan siswa agar penguasaan kosakata bahasa Arab dapat ditingkatkan secara optimal.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dan permainan edukatif. Media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu mereka memahami dan mengingat kosakata dengan lebih baik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Word Wall*, yaitu platform berbasis web yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif seperti kuis, mencocokkan kata, dan latihan interaktif lainnya. Media ini dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti laptop maupun telepon pintar, sehingga fleksibel digunakan dalam pembelajaran.

Wordwall adalah game edukasi yang berbasis web yang digunakan untuk membuat game berbasis kuis yang menyenangkan (Halil et al., 2024; Israwaty et al., 2024). Pada wordwall, pengajar bisa membuat berbagai jenis game edukasi dengan tema yang bermacam-macam mulai dari quiz, match up, find the match dan lain-lain. Game yang sudah dibuat, dapat dibagikan dan di share ke berbagai jenis platform seperti pada google classroom, media sosial seperti Wa grup kelas, bisa disematkan di blog ataupun website, selain itu, dalam proses pengerjaannya bisa dikerjakan di laptop maupun smartphone, oleh karena itu, game edukasi ini, sangat cocok digunakan dalam pembelajaran (Sadikin & Hamidah, 2020).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa (Rifqah & Handayani, 2025; Sandrita et al., 2025; Suryani, 2023). Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan *Word Wall* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab, khususnya pada jenjang Madrasah Tsanawiyah, masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mengkaji efektivitas penerapan *Word Wall* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa (Nur Aulia, 2025; Wardani et al., 2025; Yaumil Furkan, 2022).

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan game edukasi *Word Wall* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Palopo. Penelitian ini difokuskan pada perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan *Word Wall* sebagai media pembelajaran, sehingga dapat diketahui sejauh mana media tersebut memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan kosakata bahasa Arab siswa. Melalui penelitian ini, diharapkan diperoleh gambaran empiris mengenai efektivitas penggunaan game edukasi *Word Wall* sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa pada jenjang Madrasah Tsanawiyah.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental. Desain penelitian yang diterapkan adalah one group pre-test and post-test design, yaitu desain penelitian yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Penelitian ini hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol sebagai pembanding (Mega, 2019). Rancangan dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan: O_1 : Nilai pre-test (sebelum diberi perlakuan)

O_2 : Nilai post-test (setelah diberi perlakuan)

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII B Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Palopo. Jumlah subjek penelitian sebanyak 15 orang siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, karena seluruh siswa dalam satu kelas dijadikan sebagai sampel penelitian. Perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini berupa penerapan game edukasi *Word Wall* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara sistematis untuk mengamati proses pembelajaran di kelas, khususnya keterlaksanaan penerapan media Word Wall serta tingkat keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Melalui observasi ini, peneliti memperoleh gambaran langsung mengenai respons, partisipasi, dan interaksi siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Tes digunakan sebagai instrumen untuk mengukur tingkat penguasaan kosakata bahasa Arab siswa, yang dilaksanakan dalam bentuk pre-test dan post-test. Pre-test diberikan sebelum penerapan Word Wall untuk mengetahui kemampuan awal siswa,

sedangkan post-test diberikan setelah perlakuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kosakata siswa. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian, seperti foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, hasil pekerjaan siswa, serta arsip lain yang relevan guna memperkuat dan melengkapi data penelitian.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi hasil belajar siswa. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitasnya menggunakan uji Shapiro-Wilk. Karena data tidak berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Selain itu, uji N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa setelah penerapan game edukasi *Word Wall*. Seluruh proses analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak Statistical Product and Service Solutions (SPSS) for Windows.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata siswa setelah menggunakan *Word Wall*. Rata-rata nilai pre-test adalah 46, sedangkan post-test meningkat menjadi 61,33. Berdasarkan uji Wilcoxon, nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,003 ($<0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Uji N-Gain = 0,35 (35,46%), yang menunjukkan efektivitas *Word Wall* dalam kategori sedang.

Teknik analisis data yaitu Analisis Deskriptif dengan menghitung rata-rata, standar deviasi, dan persentase skor siswa. Uji Normalitas Menggunakan uji Shapiro-Wilk. Uji Wilcoxon digunakan karena data pre-test tidak berdistribusi normal. Uji N-Gain** digunakan untuk mengukur efektivitas peningkatan skor post-test terhadap pre-test.

Hasil Analisis Data

Hasil pre-test penguasaan kosakata bahasa Arab siswa sebelum penerapan game edukasi *Word Wall* disajikan pada tabel berikut. Data tersebut menggambarkan kemampuan awal siswa dalam menguasai kosakata bahasa Arab sebelum diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil pre-test, terlihat adanya variasi nilai yang diperoleh siswa, dengan sebagian besar siswa masih menunjukkan tingkat penguasaan kosakata yang rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Arab belum optimal, sehingga diperlukan penerapan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 1. Hasil Pretest

No	Nama responden	Jumlah skor	Nilai (10-100)
1	Nuralifah	7	70
2	Athiya	7	70
3	Aqilah	7	70
4	Aasilah	2	20
5	Miftahul khiara	8	80
6	Atifah mutia	2	20
7	Syafa	7	70
8	Miftahurrahmah	1	10
9	Nara wuleng	1	10
10	Andi nurul fuadah	8	80
11	Ahmad basiruddin	6	60
12	khadafi	2	20
13	jibril	2	20
14	Fardan tambuka	8	80
15	khoirullah	1	10
Total		69	690

Berdasarkan Tabel 1. hasil penilaian pre-test berupa soal pilihan ganda tentang kosakata jam, diperoleh informasi mengenai sebaran kemampuan awal siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai tertinggi pre-test adalah 80 poin pada skala 10–100, yang dicapai oleh beberapa siswa, yaitu Mifthul Khiara, Andi Nurul Fuadah, dan Fardan Tambuka. Sementara itu, nilai terendah *pre-test* adalah 10 poin pada skala yang sama, yang diperoleh oleh siswa nomor 8, 9, dan 15. Perbedaan capaian nilai tersebut menunjukkan adanya variasi kemampuan awal siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Arab, yang secara umum masih berada pada tingkat rendah hingga sedang sebelum penerapan game edukasi *Word Wall*.

Tabel 2. Analisis Statistik Deskriptif Pre-test

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Banyaknya Sampel	15
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	10
Rentan Nilai	70
Standar deviasi	29,952
Nilai rata-rata (mean)	46

Berdasarkan tabel 2. Analisis Statistik Deskriptif Pre-test, hasil analisis pre-test, diketahui bahwa nilai rata-rata penguasaan kosakata bahasa Arab siswa sebelum penerapan game edukasi *Word Wall* adalah sebesar 46. Nilai rata-rata tersebut termasuk dalam kategori

rendah, yang menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Arab masih belum optimal. Hasil ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai kosakata bahasa Arab sebelum diberikan perlakuan. Rendahnya nilai pre-test ini memperkuat temuan awal bahwa pembelajaran kosakata yang selama ini diterapkan belum sepenuhnya efektif, sehingga diperlukan penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa.

Tabel 3. Hasil Posttest

No	Nama responden	Jumlah skor	Nilai (10-100)
1	Nuralifah	8	80
2	Athiya	7	70
3	Aqilah	8	80
4	Aasilah	2	20
5	Miftahul khiara	9	90
6	Atifah mutia	5	50
7	Syafa	8	80
8	Miftahurrahmah	3	30
9	Nara wuleng	1	10
10	Andi nurul fuadah	10	100
11	Ahmad basiruddin	9	90
12	khadafi	8	80
13	jibril	2	20
14	Fardan tambuka	9	90
15	khoirullah	3	30
Total		92	920

Berdasarkan tabel 3. Hasil Posttest, hasil penilaian post-test soal pilihan ganda, setelah dihitung dapat diketahui bahwa nilai tertinggi post-test adalah 100 poin dari skala 10-100 poin yang dicapai oleh andi nurul fuadah. Jika ditafsirkan dengan melihat tabel penafsiran penilaian pada bab III, maka nilai tertinggi dapat ditafsirkan “sangat tinggi”. Adapun nilai terendah post-test adalah 10 dari skala 10-100 poin yang dicapai oleh siswa nara wuleng.

Tabel 4. Analisis Data Deskriptif

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Banyaknya Sampel	15
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	10
Rentan Nilai	90
Standar deviasi	31,137
Nilai rata-rata (mean)	61,33

Berdasarkan Tabel 4. hasil analisis post-test, diketahui bahwa nilai rata-rata penguasaan kosakata bahasa Arab siswa setelah penerapan game edukasi *Word Wall* adalah sebesar 61,33. Nilai rata-rata tersebut termasuk dalam kategori tinggi, yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Arab setelah diberikan perlakuan. Hasil ini mengindikasikan bahwa penerapan game edukasi *Word Wall* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan kosakata bahasa Arab. Peningkatan nilai rata-rata post-test ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan dapat membantu siswa belajar secara lebih efektif dan menyenangkan.

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka perlu dilakukan uji persyaratan analisis. Uji persyaratan pada penelitian ini adalah uji normalitas. Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah sebaran data pada kelompok sampel yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Jika sebaran data berdistribusi normal maka dapat dilanjutkan dengan uji parametrik yaitu paired sample t test namun jika tidak berdistribusi normal maka dilanjutkan dengan uji non-parametrik yaitu uji wilcoxon. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji normalitas Saphiro Wilk dengan bantuan Program Software SPSS 20. Taraf kesalahan yang digunakan adalah 5% atau 0,05. Dasar pengambilan keputusan normal atau tidaknya suatu data pada penelitian ini adalah apabila nilai signifikansi atau nilai Asymp. Sig. 2 tailed lebih besar dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Sebaliknya apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.274	15	.003	.786	15	.002
posttest	.259	15	.008	.860	15	.024

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 5. hasil output uji normalitas varians dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk, tabel diatas, pada data pre-test diperoleh nilai Asymp Sig. 2 tailed Shapiro Wilk sebesar $0,002 < 0,05$ dan pada data post-test diperoleh nilai Asymp. Sig. 2 tailed sebesar $0.24 > 0.05$. Hasil tersebut menunjukkan data pada pretest berdistribusi tidak normal dan post-test berdistribusi normal. Maka proses olah data dilanjutkan ke uji non-parametrik yaitu uji wilcoxon.

Tabel 6. Uji Hipotesis Wilcoxon

	posttest - pretest
Z	-2.971 ^b
Asymp. Sig. (2- tailed)	.003

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Dari perhitungan uji *Wilcoxon Signed Ranks* berdasarkan tabel 6. dengan menggunakan spss maka membandingkan antara nilai sig dan nilai alpha yang dihasilkan dari perhitungan maka didapatkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) yaitu $0,003 < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada peningkatan kosakata bahasa Arab siswa setelah diterapkannya *game* edukasi *Word Wall*.

Selanjutnya, analisis data dilanjutkan dengan uji *Normalized Gain* atau *N-Gain Score* yang digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan metode atau perlakuan yang diberikan dalam penelitian. Uji *N-Gain* bertujuan untuk mengukur besarnya peningkatan hasil belajar siswa dengan membandingkan skor *pre-test* dan *post-test* secara terstandar. Perhitungan nilai *N-Gain* dilakukan dengan bantuan program pengolah data, yaitu Microsoft Excel, untuk memperoleh hasil perhitungan yang akurat dan sistematis. Nilai *N-Gain* dihitung menggunakan rumus yang membandingkan selisih skor *post-test* dan *pre-test* terhadap selisih skor maksimum dan skor *pre-test*, sebagaimana ditunjukkan pada rumus berikut.

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Keterangan: = gain yang dinormalisasi (N-gain)

Smaks = skor maksimum dari tes awal dan tes akhir

Spre = skor tes awal, Spost = skor tes akhir

Tabel 7. N-Gain

pretest	posttest	Post-pretest	S-idealpretest	N-Gain score	% N gain Score
70	80	10	30	0,33	33
70	70	0	30	0	0
70	80	10	30	0,33	33
20	20	0	80	0	0
80	90	10	20	0,50	50
20	50	30	80	0,38	38
70	80	10	30	0,33	33
10	30	20	90	0,22	22
10	10	0	90	0	0
80	100	20	20	1,00	100
60	90	30	40	0,75	75
20	80	60	80	0,75	75
20	20	0	80	0	0
80	90	10	20	0,5	50
10	30	20	90	0,22	22
46	61,33	15,33	54	0,3546	35,46

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 7, hasil perhitungan uji Normalized Gain (*N-Gain*) menunjukkan nilai sebesar 0,35 dengan persentase peningkatan sebesar 35,46%. Nilai *N-Gain* tersebut selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria gain yang dinormalisasikan untuk menentukan tingkat efektivitas peningkatan hasil belajar. Berdasarkan kriteria tersebut, nilai *N-Gain* sebesar 0,35 termasuk dalam kategori sedang, yang menunjukkan bahwa penerapan game edukasi *Word Wall* memberikan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa pada tingkat efektivitas sedang. Berdasarkan Kriteria gain yang dinormalisasikan (*N-gain*) sebagai berikut:

Pembagian Skor Gain	
Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Melzer dalam Syahfitri, 2008:33

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-Gain* antara nilai *pre-test* dan *post-test*, diperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,35 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan game edukasi *Word Wall* memberikan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VIII B Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Palopo pada tingkat efektivitas sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi *Word Wall* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa, meskipun peningkatan yang dihasilkan belum berada pada kategori tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa *Word Wall* merupakan media pembelajaran yang cukup efektif dan berpotensi untuk terus dikembangkan serta dikombinasikan dengan strategi pembelajaran lain guna mencapai hasil yang lebih optimal.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini terkait dengan penerapan *Word Wall* dapat disimpulkan bahwa terdapat Peningkatan penguasaan kosakata bahasa arab pada siswa kelas 8 b MTsN Kota Palopo. Terdapat pengaruh penerapan game edukasi wordwall dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arab pada siswa kelas 8 b mtsn kota palopo. Hasil uji normalitas pada nilai pretest dan posttest, maka dilanjutkan dengan uji Wilcoxon untuk mengetshui apakah ada perbedaan secara signifikan antara hasil pretest dan posttest. Hal ini ditunjukkan dari perbandingan nilai rata-rata pretest dan posttest, dimana nilai rata-rata pada posttest lebih besar dari pada pada pretest ($61,33 > 46$). Dari hasil perhitungan Wilcoxon diperoleh nilai $Z -2.971$ dan nilai Sig. 2 tailed sebesar $0,003 < 0,05$. Maka terdapat peningkatan penguasaan kosakata bahasa arab bagi siswa kelas VIII B mtsn kota palopo pada penerapan game edukasi wordwall.

Di samping mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab, penerapan game edukasi Word Wall juga memberikan dampak positif terhadap aspek afektif dan sosial siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mengurangi kejenuhan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut berkontribusi pada meningkatnya semangat dan motivasi belajar siswa, karena mereka terlibat secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan pembelajaran. Selain itu, Word Wall mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif, baik secara individu maupun kelompok, sehingga dapat melatih kerja sama, komunikasi,

dan kepercayaan diri siswa. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran, berani mengemukakan pendapat, serta memiliki ketertarikan yang lebih besar terhadap materi kosakata bahasa Arab, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap sikap dan respons siswa terhadap proses pembelajaran secara keseluruhan.

Selain itu, penerapan game edukasi *Word Wall* turut menciptakan interaksi yang lebih baik, baik antara siswa dengan siswa maupun antara siswa dengan guru. Aktivitas permainan yang dilakukan secara bersama-sama mendorong terjadinya kerja sama, diskusi, dan saling membantu antarsiswa, sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif dan kolaboratif. Interaksi yang terjalin antara guru dan siswa juga menjadi lebih komunikatif, karena guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan memotivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penerapan *Word Wall* tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kemampuan kognitif siswa, tetapi juga mendukung perkembangan sikap positif dan keterampilan sosial dalam pembelajaran bahasa Arab.

Daftar Pustaka

- Al Habsy, M. I. F., Burhanuddin, B., & Sukmawaty, S. (2020). Kemampuan Membaca Memahami Teks Dialog Bahasa Mandarin Siswa Kelas XII SMA Insan Cendekia Syech Yusuf Gowa. *Phonologie: Journal of Language and Literature*, 1(1).
- Anwar, Z. (2020). *Efektivitas Penggunaan Media Word Wall Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pangkep* [Masters, Universitas Negeri Makassar]. <https://eprints.unm.ac.id/17944/>
- Darvia, I., Sukmawaty, & Baderiah. (2024). Pengaruh Penerapan Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) terhadap Keterampilan Membaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pi Kelas V SD. *Primary Education Journal or Primary School Journal*, 4(2), 129–138. <https://doi.org/10.36636/primed.v4i2.4305>
- Firdausiah, N., Sukmawaty, S., & Hisbullah, H. (2025). *Pengembangan Model Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Asesmen Diagnostik pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah*. <https://ejournal.uniramalang.ac.id/primed/article/view/7704>
- Halil, R., Wahyudi, H., Darmawan, H., Kamaluddin, Anjani, N. D., Noverma, R., & Rozalina, H. (2024). Pelatihan bagi Guru Bahasa Arab dalam Menggunakan Educandy sebagai Media Pembelajaran di Kabupaten Kampar. *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.51339/muhad.v6i1.2116>
- Israwaty, I., Syam, N., & Asti, A. F. (2024). *Pelatihan Aplikasi Game Edukasi Wordwall bagi Guru di MI DDI Rea Barat Kabupaten Polewali Mandar* | Israwaty | *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/67456>
- Jumarni S, J. S., & Saud, S. (2020). Kemampuan Membaca Bahasa Mandarin Siswa Sekolah Dasar. *NTERFERENCE Journal of Languange Literature, And Linguistics*, 2(1), 42–48.

- Penerapan Game Edukasi Word Wall untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VIII ... Sriwulan, Kartini, Rukman AR. Said
- Mega, -. (2019). *Engaruh Pengajaran Ibing Pencak Silat Terhadap Kecerdasan Emosi Siswa Tunalaras di Kelas Inklusi SDN 179 Sarijadi* [Other, Universitas Pendidikan Indonesia]. https://doi.org/10/S_STR_1406642_Chapter4.pdf
- Mulyanti, E., & Sya, M. F. (2023). Pemerolehan Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Kartu Bergambar di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v2i2.7849>
- Nur Aulia, U. (2025). *Penggunaan Wordwall dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab pada Siswa di MTs Negeri 2 Mataram Tahun Ajaran 2024/2025* [Undergraduate, Universitas Muhammadiyah Mataram]. <https://repository.ummat.ac.id/13391/>
- Rahman, A. A. (2020). *Efektivitas Media Lagu Bahasa Arab dalam Meningkatkan Kemampuan Istima' Peserta Didik Kelas X IKA MAN 1 Soppeng* [Undergraduate, IAIN Parepare]. <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/1915/>
- Rifqah, I., & Handayani, S. L. (2025). Pengaruh Game-Based Learning Berbantuan Educandy terhadap Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 479–491. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.29894>
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19: (Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic). *BIODIK*, 6(2), 214–224. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Sandrita, A. D., Sesmiarni, Z., Zakir, S., & Supriadi. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tik Kelas X di SMAN 1 Payakumbuh. *EDU RESEARCH*, 6(3), 373–379. <https://doi.org/10.47827/jer.v6i3.1210>
- Sari, C. U., Nursyamsi, N., & Sukmawaty, S. (2024). Transformasi Kemampuan Membaca Peserta Didik Melalui Kemah Literasi di Kelas IV SDN 245 Tole-Tole Luwu Timur. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12(4), Article 4.
- Sukmawaty, S. (2017). Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia pada Skripsi Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Kharisma Makassar. *Retorika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 10(1), 256771. <https://doi.org/10.26858/retorika.v10i1.4617>
- Sukmawaty, S., & Firman, F. (2023). Analisis Kesalahan Ejaan Bahasa Indonesia pada Ruang Publik di Kota Palopo. *Jurnal Sinestesia*, 13(1), Article 1.
- Suryani, L. (2023). Development of Luwu Culture Through Interactive Educational Games Based on Android Smartphones by Using Abode Animate CC. *Al Ishlah Jurnal Pendidikan*, 15(4).
- Wardani, D. K., Aisa, A., Qoyyimah, M. D., Rohmah, U. U., & Maisaroh, M. E. (2025). Efektifitas Pembelajaran Bahasa Arab dengan Wordwall dalam Meningkatkan Antusiasme dan Pemahaman Siswa MA Al-Bairuny. *El-Syaker: Samarinda International Journal of Language Studies*, 2(1), 65–72. <https://doi.org/10.64093/esijls.v2i1.508>

Yaumil Furkan, 170202126. (2022). *Efektivitas Media Word Wall untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa (Studi Experimen di Sekolah MTsN 1 Banda Aceh)* [Other, Uin Ar-Raniry Banda Aceh]. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/43660/>