



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 6 Tahun 2024 Halaman 4460 - 4470

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Persepsi Siswa TPQ Nurul Iman terhadap Pemanfaatan Media Wordwall sebagai Evaluasi Pembelajaran Mufrodat

Umar Abdul Aziz^{1✉}, Aisyah Petricia², Aatina Khairal `Athiyyah Zen³, Miftahul Huda⁴,
Umi Machmudah⁵

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia^{1,2,3,4,5}

E-mail: umarabdazz92@gmail.com¹, aisyah12petricia@gmail.com², aatinaKhairal99@gmail.com³,
dr.miftahulhuda@pba.uin-malang.ac.id⁴, machmudah@pba.uin-malang.ac.id⁵

Abstrak

Ketika sebagian besar orang tua khawatir akan pengaruh negatif teknologi, TPQ Nurul Iman justru memanfaatkannya sebagai evaluasi pembelajaran mufrodat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa terkait pemanfaatan media *wordwall* sebagai evaluasi pembelajaran mufrodat. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dan populasi yang digunakan yaitu 15 siswa kelas A dan 15 siswa kelas B TPQ Nurul Iman. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik sampling jenuh, yaitu dikarenakan kurangnya sumber daya maka peneliti menggunakan seluruh siswa, populasi digunakan menjadi sampel dengan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase respon siswa TPQ Nurul Iman terhadap pemanfaatan media *worldwall* sebagai evaluasi pembelajaran mufrodat pada setiap indikator memiliki kriteria kuat. Hal ini dibuktikan dengan Indikator kemenarikan mendapatkan respon kuat dengan rata-rata (69,40 %), Indikator motivasi yang memperoleh respon kuat dengan rata-rata (67,20 %), dan Indikator rasa ingin tahu yang mendapatkan respon kuat dengan rata-rata persentase (67,65%). Maka presentase total pada tiap indikator ranah afektif sebesar 68,08% yang menunjukkan kriteria kuat.

Kata Kunci: persepsi siswa, media wordwall, pembelajaran mufrodat

Abstract

When most parents are worried about the negative influence of technology, TPQ Nurul Iman actually uses it as a mufrodat learning evaluation. This research aims to find out what students' perceptions are regarding the use of wall media as an evaluation of mufrodat learning. This research uses descriptive research with a quantitative approach. The population in the study was 15 class A students and 15 class B students at TPQ Nurul Iman. Sample selection was carried out using a saturated sampling technique, namely due to a lack of resources, the researcher used all students in the population as samples, technique with the data collection technique used, namely a questionnaire. The results of the research show that the percentage of TPQ Nurul Iman students' responses to the use of worldwall media as an evaluation of mufrodat learning on each indicator has strong criteria. This is proven by the attractiveness indicator getting a strong response with an average of (69.40%), the motivation indicator getting a strong response with an average of (67.20%), and the curiosity indicator getting a strong response with an average percentage (67.65%). So the total percentage for each affective domain indicator is 68.08%, which shows strong criteria.

Keywords: student perceptions, wordwall media, mufrodat learning

Copyright (c) 2024 Umar Abdul Aziz, Aisyah Petricia, Aatina Khairal `Athiyyah Zen,
Miftahul Huda, Umi Machmudah

✉Corresponding author :

Email : umarabdazz92@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8719>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 6 Tahun 2024
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Di era digital kini sudah banyak kita temukan berbagai media pembelajaran yang berbasis multimedia, dan dalam perkembangannya terdapat media yang berbasis daring dan luring. Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dapat menjadi alternatif bagi guru agar dapat tetap memberikan pembelajaran meskipun di pertemuan tatap muka yang terbatas. Salah satu jenis e-learning yang dapat membantu proses belajar mengajar yaitu media website wordwall. Wordwall merupakan salah satu aplikasi berbentuk multiplayer. Aplikasi ini tidak hanya dapat diakses secara individu, melainkan dapat diakses bersama-sama. Wordwall juga dapat diakses para siswa dalam pembelajaran di kelas maupun di rumah. Pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran yang cocok dilaksanakan dengan aplikasi Wordwall, karena di dalamnya terdapat kuis yang dapat diakses siswa secara bersamaan dan jawaban dari setiap siswa dapat diketahui langsung (Mahyudi 2022). Beberapa permainan yang dapat dipakai dalam media wordwall yaitu *crossword, quiz, random wheel, true or false, ballon pop, open the box, random cards, match up, find the match, anagram, whack-a-mole, wordsearch, labelled diagram, unjumble, dan hangman`* (Mahyudi 2022). Banyaknya fitur yang dapat diakses dalam aplikasi wordwall ini dapat membantu pengajar untuk menyajikan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

Dalam sebuah pembelajaran dibutuhkan media untuk membantu pengajar dalam proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran, media merupakan sarana pendukung untuk menyampaikan pesan agar tujuan pembelajaran tercapai (Mahyudi 2022). Fungsi dari media yaitu untuk menyampaikan atau memberikan informasi kepada siswa (Hidayaty, Qurbaniah, and Setiadi 2022). Penggunaan media yang tepat dan bervariasi dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa dan merupakan faktor penentu apakah pembelajaran tersebut dapat berhasil atau tidak. Terdapat berbagai media yang dapat digunakan untuk penyampaian materi ataupun sebagai media evaluasinya, diantara media yang digunakan sebagai media evaluasi dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu media wordwall. Manfaat penggunaan media Wordwall yaitu sebagai sumber belajar dan alat penilaian. Game yang tersedia dalam media wordwall dapat diakses menggunakan laptop maupun smartphone. Fitur yang terdapat dalam media wordwall yaitu audio, animasi, gambar, dan permainan interaktif yang dapat menarik minat belajar siswa.

Penelitian tentang penggunaan media wordwall sudah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya, diantaranya oleh Arni Mahyudi terkait “Penggunaan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Penguasaan Bahasa Baku Siswa Di Sekolah Menengah Pertama.” Hasil penelitian menunjukkan kenaikan grafik penguasaan bahasa baku dari para siswa setelah penggunaan wordwall sebagai media pembelajaran. Pada tahap pra siklus sebesar 40%, pada tahap siklus I sebesar 60% dan pada tahap siklus II sebesar 83%. Namun kendala yang masih terjadi dalam penggunaan wordwall yaitu kendala jaringan dan konsentrasi siswa yang perlu ditingkatkan lagi (Mahyudi 2022). Penelitian lain tentang wordwall juga dibahas oleh Putti Larasati dengan judul “Pemanfaatan Media Wordwall.nett Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.” Metode yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini menjelaskan bahwa pemanfaatan media wordwall dalam evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia dirasa sangat cocok, karena memiliki banyak template yang dapat diubah dengan mudah oleh para pengajar dan terdapat permainan yang sudah dirancang oleh pengajar (Larasati, Putrayasa, and Martha 2023). Abdul Aziz juga membahas dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Media Wordwall Dwi Bahasa untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Peserta Didik di SMPN Satap 3 Hanau Desa Paring Raya.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk menghafal kosakata dapat dibantu dengan media wordwall sedangkan untuk mencari kosakata yang sesuai dengan materi dapat menggunakan *Vocabularies Handbook*, kedua media tersebut dapat mempersingkat waktu jika dibandingkan dengan mencari di dalam kamus (Aziz and Gantara 2021).

Dengan adanya bukti tersebut dapat menunjukkan bahwa penelitian ini bukan hal yang baru lagi. Tetapi pada kali ini peneliti ingin mengetahui persepsi siswa TPQ Nurul Iman terkait pemanfaatan media wordwall sebagai evaluasi pembelajaran mufrodat. Karena pemanfaatan media wordwall ini terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa sebesar 96,8% mungkin terjadi sebagai akibat langsung dari penggunaan aplikasi wordwall (Az Zahrah and Anwar 2023). Hal ini disebabkan anak tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Siswa akan lebih senang belajar dalam lingkungan seperti itu karena menyenangkan dan akan menumbuhkan kegembiraan. Oleh karena itu, pemanfaatan aplikasi ini harus dioptimalkan sebaik-baiknya dan mendapat dukungan penuh dari seluruh aspek pendidikan. Penelitian tentang penggunaan media wordwall sudah banyak dikaji dari semua jenjang, mulai sekolah dasar hingga mahasiswa serta pada beberapa mata pelajaran yang ada disekolah. Bahkan penelitian ini tidak hanya ditulis dalam bahasa Indonesia, tetapi juga ditulis dalam bahasa Asing lainnya seperti bahasa Inggris dan bahasa Arab.

Salah satu lembaga pendidikan non formal yang di dalamnya jura mengajarkan bahasa Arab yaitu Taman Pendidikan Al Quran (TPQ), yang mana merupakan lembaga pendidikan non formal yang setara dengan Taman Kanak-Kanak (TK) atau Taman Pendidikan Anak Usia Dini (TAUD) di pendidikan formal (As'arie, Akbar, and Al-Bathothy 2022). TPQ Nurul Iman adalah Lembaga pendidikan Al-Qur'an dengan kemampuan unik untuk mengembangkan potensi siswa. Selain berfokus pada menulis dan membaca Al-Qur'an, TPQ Nurul Iman memiliki komitmen untuk memberi dan melatih keterampilan siswa dalam bahasa Arab. Dengan mempromosikan pengajaran bahasa Arab dan studi Al-Qur'an, TPQ Nurul Iman mendidik generasi muslim muda yang tidak hanya lebih mahir dalam membaca Al-Quran tetapi juga memiliki keterampilan bahasa Arab. Kombinasi unik ini memungkinkan siswa untuk tidak hanya memahami Al-Qur'an secara tekstual, tetapi juga mendalami maknanya melalui pemahaman bahasa aslinya. Dengan demikian, Visi TPQ Nurul Iman tidak hanya mencetak generasi yang fasih dalam membaca dan menulis Al-Qur'an, tetapi juga mempersiapkan mereka dengan keterampilan bahasa yang akan sangat bermanfaat bagi siswa dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap sumber-sumber ajaran Islam.

Dalam pembelajaran bahasa Arab di TPQ, kendala yang dihadapi diantaranya yaitu tidak tercapainya kompetensi belajar yang telah ditetapkan, hal itu disebabkan karena semangat belajar siswa yang rendah dan respon negatif dalam pembelajaran dipicu dengan penggunaan media pembelajaran yang tidak variatif (Sari et al. 2021). Berdasarkan uraian diatas terbukti bahwa penggunaan media wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran yang variatif dibutuhkan untuk membantu proses pembelajaran bahasa Arab di TPQ. Maka dari itu peneliti tertarik untuk membahas terkait "Persepsi Siswa TPQ Nurul Iman Terhadap Pemanfaatan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Mufrodat". Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa terkait pemanfaatan media wordwall sebagai evaluasi pembelajaran mufrodat.

METODE

Peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif melalui pendekatan kuantitatif. Penelitian ini bersifat deskriptif karena bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi siswa TPQ Nurul Iman terhadap pemanfaatan media word wall sebagai evaluasi pembelajaran *mufrodat*. Sementara, pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini memberikan data berupa angka untuk mendapatkan persepsi siswa TPQ Nurul Iman terhadap pemanfaatan media word wall sebagai evaluasi pembelajaran *mufrodat*.

Populasi dalam penelitian terbagi menjadi dua kelas yaitu 15 siswa kelas A dan 15 siswa kelas B TPQ Nurul Iman. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik sampling jenuh, yaitu dikarenakan kurangnya sumber daya maka peneliti menggunakan seluruh siswa populasi digunakan menjadi sampel. Pada pertemuan pertama peneliti memulai dengan memperkenalkan media *world wall* sebagai media belajar bahasa arab. Kemudian, setelah 3 kali pertemuan peneliti mengajak siswa untuk praktik belajar bahasa arab (*mufrodat*) serta

mengevaluasi hasil belajar dengan menggunakan media *world wall*. Secara keseluruhan penelitian dilakukan 1 bulan dengan 4 kali pertemuan.

Peneliti menggunakan angket sebagai teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini. Angket diberikan setelah akhir proses pembelajaran mufrodat kepada siswa TPQ Nurul Iman. Angket yang diajukan kepada siswa berisi 15 pertanyaan yang mengarah pada ranah afektif siswa yang terdiri dari motivasi, kemenarikan dan rasa ingin tahu. Adapun skala digunakan untuk mengukur persepsi siswa yaitu berbentuk skala likert. Setiap jawaban dari responden akan diberikan skor sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS).

Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan peneliti untuk menganalisis data pada penelitian ini:

1. Membuat pedoman penilaian dengan menggunakan pedoman skor *Skala Likert*.

Tabel 1. Pedoman Skor Skala Likert.

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

2. Setelah jawaban responden diketahui, kemudian menguji validitas dengan membandingkan r hitung dengan r table, jika r hitung > r table maka hasil menyatakan valid. nilai r table untuk 15 responden 0,514. Hasil validitas bisa dilihat pada tabel 2 dan tabel 3.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Kelas A.

Soa 11	Soa 12	Soa 13	Soa 14	Soa 15	Soa 16	Soa 17	Soa 18	Soa 19	Soa 110	Soa 111	Soa 112	Soa 113	Soa 114	Soa 115
0,6	0,8	0,5	0,7	0,5	0,6	0,7	0,5	0,6	0,7	0,9	0,5	0,6	0,6	0,9
03	37	28	34	76	93	66	71	43	23	28	69	46	62	28

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Kelas B.

Soa 11	Soa 12	Soa 13	Soa 14	Soa 15	Soa 16	Soa 17	Soa 18	Soa 19	Soa 110	Soa 111	Soa 112	Soa 113	Soa 114	Soa 115
0,6	0,8	0,5	0,7	0,5	0,6	0,7	0,5	0,6	0,7	0,9	0,5	0,6	0,6	0,9
03	37	28	34	76	93	66	71	43	23	28	69	46	62	28

3. Setelah uji validitas, kemudian skor tersebut dihitung dengan rumus presentase. Adapun rumusnya sebagaimana pada rumus (1).

$$\% \text{ NRS} = \frac{\sum_{i=1}^n \text{NRS}}{\text{NRS maksimum}} \times 100\% \quad (1)$$

Untuk mendapatkan presentase Nilai Respon Siswa (NRS), peneliti menjumlah total nilai pada tiap item pertanyaan kemudian total nilai tersebut di bagi dengan NRS maksimum (jumlah banyaknya seluruh responden dikali skor pilihan terbaik), lalu di kali 100%.

4. Setelah nilai di dapatkan, selanjutnya presentase nilai respon siswa setiap item pertanyaan dikategorikan seperti pada tabel 2.

Tabel 4. Kategori Presentase Respon Siswa

% NRS	Kategori
$25\% \leq \%NRS < 43\%$	Sangat Lemah
$44\% \leq \%NRS < 62\%$	Lemah
$63\% \leq \%NRS < 81\%$	Kuat
$82\% \leq \%NRS \leq 100\%$	Sangat Kuat

5. Setelah data dikategorikan, selanjutnya menyajikan data dalam kalimat naratif dan tabel guna memudahkan untuk dipahami.
6. Langkah terakhir dalam analisis data adalah penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Wordwall adalah platform yang menawarkan beragam format game yang berguna serta menarik bagi para pemainnya. Menurut Maryanti, wordwall mudah untuk digunakan dan memiliki beragam model permainan yang bisa digunakan juga untuk menyajikan baik materi maupun soal (Maryanti, Hartati, and Kurniawan 2022). Melihat hasil skor yang diperoleh setelah mengerjakan soal menjadi hal yang sangat berguna untuk siswa dan guru sebagai alat evaluasi pembelajaran (Media, Dalam, and Pembelajaran 2024). Media wordwall juga bisa diterapkan untuk kegiatan belajar kelompok sehingga pembelajaran bisa dirasa efektif dan menyenangkan. (Lismawati, Ramadhan, and Adilah 2023).

Wordwall salah satu platform game digital yang memungkinkan memiliki kelebihan dengan mengaksesnya kapanpun dan dimanapun, memiliki beragam fitur, tampilan yang menarik sehingga membuat siswa menyukai permainan yang disajikan, waktu pengerjaan dapat diatur, hasil jawaban terkirim langsung ke pengajar secara otomatis, format jawaban siswa dalam wordwall dapat diunduh dalam bentuk pdf, dan dapat mendorong siswa untuk lebih mandiri dan aktif dalam pembelajaran. Selain mudah digunakan dimana saja, media wordwall juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, menciptakan aktivitas belajar yang lebih variatif dan mempermudah guru untuk menyesuaikan aktivitas belajar dengan kebutuhan peserta didik (Tri Antika Indah Listiana et al. 2023). Penggunaan media wordwall juga dapat memberikan *feedback* secara instan, sehingga guru dapat secara langsung mengetahui hasil belajar peserta didik dan memahami di mana letak kesalahan dan bagaimana memperbaikinya.

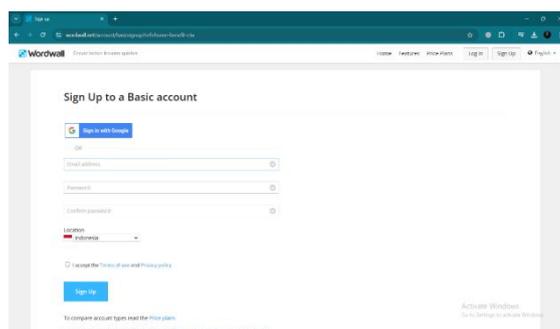
Media ini juga dapat diakses secara gratis dan memiliki beberapa template yang dapat digunakan, dan permainan yang sudah dirancang dapat dikirimkan langsung melalui *whatsapp*, *google classroom* atau social media lainnya (Siti Faizatun Nissa 2021). Dengan penggunaan media wordwall, pembelajaran juga dapat dilaksanakan secara asinkron, atau peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran mandiri di luar jam kelas sehingga peserta didik dapat berlatih sesuai waktu yang diinginkan. Dan karena media wordwall menggunakan gambar, teks dan aktivitas fisik seperti drag-and-drop, hal ini dapat mendukung berbagai gaya belajar khususnya pada visual dan kinestetik.

Adapun kelemahan penggunaan aplikasi ini yaitu membutuhkan jaringan internet yang bagus dan kuat, pembuatannya membutuhkan waktu yang lama, ukuran teks tidak dapat diubah, dan ukuran teks yang disertakan di dalam gambar tidak dapat diubah (Az Zahrah and Anwar 2023). Oleh karena itu, untuk mengembangkan tugas menggunakan aplikasi wordwall, pendidik harus imajinatif dan cerdas. Karena dalam pengaplikasian media ini membutuhkan pemahaman yang mendalam, maka perlu diadakannya penyuluhan lebih lanjut kepada guru agar kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana secara optimal (Lismawati, Ramadhan, and Adilah 2023). Kelemahan lainnya yaitu pengulangan format pada template wordwall, kelemahan ini disebabkan oleh guru apabila hanya menggunakan satu template soal evaluasi tanpa memberikan template soal evaluasi yang lainnya. (Tasia, Hamda, and Gunawan 2022). Lalu menutu Rosyid,

kekurangan lain yang dimiliki media wordwall ini yaitu hanya dapat dilihat karena merupakan media visual (Teknologi et al. 2024).

Evaluasi sangat penting untuk dilakukan dalam proses kegiatan belajar mengajar, selain untuk mengukur tingkat pemahaman siswa, juga dapat mengetahui efektivitas pembelajaran dikelas (Kusumawati and Fadiana 2024). Dalam pembelajaran, evaluasi biasa diartikan dengan ujian atau tes seperti pada Ulangan Harian (UH) yang dilaksanakan oleh guru. Namun Ulangan Harian (UH) belum merupakan esensi evaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Karena evaluasi pembelajaran pada dasarnya tidak hanya mengevaluasi hasil belajar, melainkan juga untuk mengetahui apakah metode yang digunakan di dalam kelas sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran atau tidak (Rahmayanti and Abidin 2023). Meskipun media wordwall cocok untuk digunakan sebagai latihan dan evaluasi singkat, seringkali aktivitasnya bersifat dangkal dan tidak cukup untuk mengeksplorasi materi yang lebih kompleks. Dan dalam pembelajaran asinkron dengan media wordwall memiliki keterbatasan pengawasan guru karena kesulitan untuk mengawasi secara langsung bagaimana peserta didik menggunakan media wordwall.

Secara keseluruhan, media wordwall merupakan alat yang sangat berguna dalam membantu berjalannya kegiatan belajar mengajar jika digunakan dengan cara yang tepat. namun agar tidak terlalu bergantung pada satu alat saja, perlu dikombinasikan dengan metode pembelajaran lainnya agar siswa tidak jenuh selama pembelajaran. Untuk dapat menggunakan aplikasi wordwall, bisa langsung mendaftarkan akun di <https://wordwall.net> atau bisa juga dengan mendaftarkannya dengan akun google.

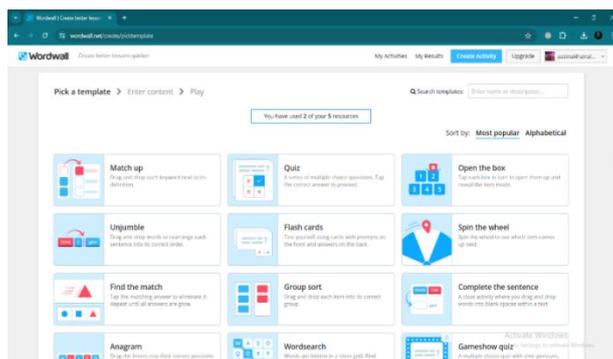


Gambar 1: Halaman Sign Up

Setelah berhasil *sign up*, wordwall menyediakan beberapa fitur yang dapat digunakan, diantaranya yaitu:

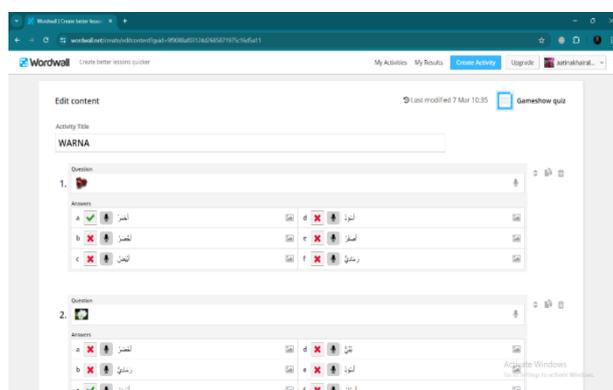
1. *Match Up*, pada permainan ini peserta didik ditugaskan untuk memasang fungsi atau define yang sesuai.
2. *Quiz*, yaitu permainan dengan pilihan ganda.
3. *Open the Box*, yaitu permainan yang akan menyajikan kotak yang harus peserta didik tebak isinya.
4. *Unjumle*, yaitu permainan menyusun kata untuk menjadi kalimat yang sempurna.
5. *Flash Card*, yaitu permainan kartu dengan petunjuk di bagian depan dan jawaban di bagian belakang.
6. *Spin the Wheel*, yaitu permainan roda putar yang harus menebak item apa yang akan muncul selanjutnya.
7. *Find the Match*, yaitu permainan mencocokkan gambar dengan jawaban yang tersedia.
8. *Group Sort*, yaitu permainan mengelompokkan item ke dalam grup yang sesuai.
9. *Complete the Sentence*, yaitu aktivitas cloze dimana kita dapat menyeret dan menaruh kata-kata ke dalam ruang kosong dalam suatu teks.
10. *Anagram*, yaitu permainan menyusun huruf agar sesuai dengan urutannya.
11. *Wordsearch*, yaitu permainan menemukan huruf-huruf yang tersembunyi pada kotak-kotak (*grid*).
12. *Gameshow Quiz*, yaitu permainan pilihan ganda dan terdapat batas nyawa, batas waktu dan bonus.
13. *Matching Pairs*, yaitu permainan mencocokkan ubin dengan mencari jawaban yang sesuai.

- 14. *Labelled Diagram*, yaitu permainan menyusun gambar dengan metode *drag and drop*.
- 15. *Speaking Cards*, yaitu permainan membagikan kartu secara acak dari setumpuk kartu yang dikocok.
- 16. *Hangman*, yaitu permainan melengkapi kata dengan memilih huruf yang tepat.
- 17. *Whack-a-mole*, yaitu permainan memukul hewan yang keluar satu per satu dan hanya menyerang yang benar untuk menang.
- 18. *Flip Tiles*, yaitu permainan menjelajahi serangkaian ubin dua sisi dengan mengetuk untuk memperbesar dan menggeser untuk membalik ubin.



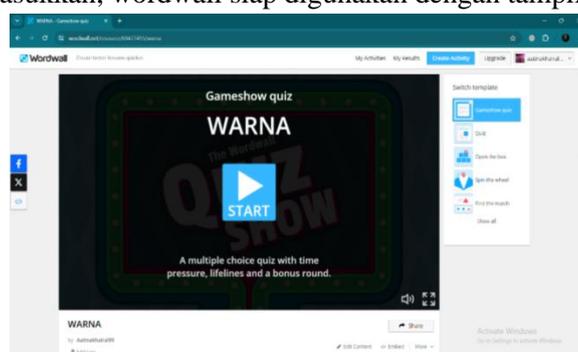
Gambar 2: Halaman Pilihan Fitur Dan Deskripsi Permainan

Dalam pembelajaran warna kali ini, peneliti menggunakan fitur Gameshow Quiz sebagai alat evaluasi pembelajaran dengan meletakkan soal menggunakan gambar dan jawaban menggunakan teks, seperti pada gambar 3.



Gambar 3. Halaman Gameshow Quiz

Setelah semua soal sudah dimasukkan, wordwall siap digunakan dengan tampilan seperti gambar 4.



Gambar 4. Halaman Gameshow Quiz siap digunakan

Setelah game siap digunakan, di sebelah kanan terdapat beberapa template yang dapat kita gunakan untuk mengganti fitur game tersebut. Seperti Quiz, Open the Box, Spin the Wheel dan lain sebagainya.

Lembar angket diberikan setelah proses pembelajaran mufrodat kepada siswa TPQ Nurul Iman. Lembar Angket yang diajukan kepada siswa berisi 15 pertanyaan yang mengarah pada ranah afektif siswa yang terdiri dari motivasi, kemenarikan dan rasa ingin tahu. Daftar pertanyaan angket terdapat pada table 5.

Tabel 5. Daftar Pertanyaan Angket

Ranah Afektif	No	Pertanyaan
Menarik	1	Saya tertarik dengan Latihan soal media wordwall
	2	Saya tidak tertarik dengan Latihan soal media wordwall
	3	Kombinasi warna dalam media wordwall terlihat menarik
	4	Visualisasi wordwall menarik
	5	Visualisasi wordwall tidak menarik
Motivasi	6	Latihan soal dengan media wordwall memudahkan saya dalam menjawab soal mufrodat
	7	Latihan soal dengan media wordwall bermanfaat bagi saya
	8	Media wordwall membantu memahami soal-soal mufrodat
	9	Media wordwall membuat saya tidak bersemangat untuk memahami mufrodat
	10	Latihan soal dengan media wordwall memotivasi saya memahami mufrodat
	11	Latihan soal dengan media wordwall membuat saya lebih bersemangat dalam belajar mufrodat baru
	12	Latihan soal dengan media wordwall membuat saya malas dalam belajar mufrodat
Rasa Ingin Tahu	13	Media worldwall menambah rasa ingin tahu saya mempelajari mufrodat
	14	Media worldwall tidak menambah rasa ingin tahu saya mempelajari mufrodat
	15	Penggunaan Media worldwall membuat saya lebih aktif dalam menjawab pertanyaan mufrodat

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa TPQ Nurul Iman terhadap pemanfaatan media *worldwall* sebagai evaluasi pembelajaran mufrodat. Adapun hasil respon siswa TPQ Nurul Iman pada ranah afektif yaitu menarik, motivasi dan rasa ingin tahu dapat dilihat pada table 6.

Table 6. Respon Siswa TPQ Nurul Iman terhadap Pemanfaatan Media Worldwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Mufrodat

Ranah	Indikator	Presentase %			Kriteria
		Kelas A	Kelas B	Rata-rata	
Afektif	Menarik	71,80 %	67,00 %	69,40 %	Kuat
	Motivasi	67,71 %	66,70 %	67,20 %	Kuat
	Rasa Ingin Tahu	69,33%	66,00 %	67,65 %	Kuat
Total				68,08 %	Kuat

Table 6 menunjukkan bahwa persentase respon siswa TPQ Nurul Iman terhadap pemanfaatan media *worldwall* sebagai evaluasi pembelajaran mufrodat memiliki kriteria kuat pada setiap indikatornya. Hal ini dibuktikan dengan presentase total pada tiap indikator ranah afektif sebesar 68,08% yang menunjukkan kriteria kuat. Dari bukti ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media *worldwall* sebagai evaluasi pembelajaran

mufrodat mendapatkan respon yang positif dari siswa, sehingga media *worldwall* dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam proses evaluasi pembelajaran. Selain itu media *wordwall* membuat lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga siswa bisa menggunakan media *wordwall* ini sebagai alat untuk belajar dan bermain (Ratnasari et al. 2022).

Indikator kemenarikan mendapatkan respon kuat dengan rata-rata (69,40 %), hasil ini kuat karena media *worldwall* ini memiliki kombinasi warna dan visualisasi desain *full colour* sehingga siswa lebih tertarik dalam mengerjakan soal mufrodat. Melihat karakteristik siswa yang menyukai warna-warna cerah dan menyukai warna kontras, media *wordwall* dengan visualisasi desain *full colour* dapat memotivasi siswa dalam belajar (Sulastri 2016). Pembelajaran bahasa Arab yang dirasa membosankan, kini dengan media *wordwall* memberikan warna tersendiri bagi siswa TPQ Nurul Iman dalam belajar bahasa Arab.

Indikator motivasi memperoleh respon kuat dengan rata-rata (67,20 %) dikarenakan evaluasi belajar dengan pemanfaatan media *worldwall* tidak hanya menampilkan tulisan saja, melainkan penyajian soal lebih komunikatif dengan menampilkan animasi, video dan suara sehingga siswa akan lebih bersemangat. Dalam penelitian ini media *worldwall* juga memudahkan siswa dalam memahami dan menjawab soal-soal mufrodat, Selain itu Media *Wordwall* dapat meningkatkan fokus siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Ni Kadek Suarmini 2023). kombinasi nilai pendidikan dan nilai hiburan pada media *worldwall* secara seimbang dapat membangun minat belajar peserta didik (Media, Dalam, and Pembelajaran 2024).

Indikator rasa ingin tahu mendapatkan respon kuat dengan rata-rata persentase (67,65%). Hal ini dikarenakan dengan menggunakan media *worldwall* siswa diberikan pengalaman yang menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam menjawab soal mufrodat. Hal ini dikuatkan dengan hasil penelitian lain yang menunjukkan bahwa media *wordwall* mampu membantu mengingat materi pembelajaran dan 97,4% memberikan persepsi bahwa media *wordwall* dapat memberikan kesan yang menyenangkan ketika mengerjakan latihan soal pembelajaran (Mardhiyah 2022). Selain itu pemanfaatan media *worldwall* juga dapat meningkatkan penguasaan mufrodat bahasa Arab (Azizah 2020).

Berdasarkan hasil penelitian yang juga dibahas oleh Abdul Aziz, media *wordwall* terbukti membantu peserta didik dalam meningkatkan kosa kata dengan peningkatan penguasaan kosa kata sebanyak 33,6% jika dibandingkan dengan penggunaan kamus yang membutuhkan waktu lebih lama untuk mencari kosa kata (Aziz and Gantara 2021). Dan dalam penggunaan media *wordwall*, selain memberikan kesan menyenangkan pada peserta didik ketika mengerjakan latihan soal, juga membantu guru dalam mendapatkan dan menganalisis hasil evaluasi pembelajaran seperti yang dijelaskan oleh Putti Larasati (Larasati, Putrayasa, and Martha 2023).

Penelitian ini memiliki beberapa dampak penting terhadap perkembangan keilmuan, khususnya dalam bidang pendidikan bahasa Arab dan pengembangan media pembelajaran. Seperti peningkatan minat, motivasi maupun hasil belajar siswa (Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, and Angga Setiawan 2022), peningkatan kemampuan berfikir kritis siswa, kerjasama antar tim serta pemecahan masalah melalui interaksi dengan media *wordwall* (Al-Qonita, Aliputri, and Kinasih 2023), mempermudah guru dalam menganalisis hasil evaluasi pembelajaran dan membuat siswa lebih antusias dalam menjawab pertanyaan sehingga terciptalah pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif (Larasati, Putrayasa, and Martha 2023), serta bagaimana teknologi dapat diintegrasikan dalam pendidikan bahasa Arab khususnya dalam pembelajaran kosakata (Aziz and Gantara 2021). Selain itu, media *wordwall* juga dapat membuat siswa menyerap daya tangkap yang lebih cepat dikarenakan mereka lebih mudah belajar kosakata melalui bantuan media ini (Rohmatin 2023). Adanya dampak positif ini menunjukkan bahwa media *wordwall* efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan partisipasi siswa.

Selain dampak penelitian, penelitian ini tentu juga memiliki beberapa keterbatasan, salah satunya dalam hal durasi penelitian dan sampel yang terbatas, yang pada akhirnya menyebabkan penelitian ini mengambil seluruh populasi siswa sebagai sampel. Durasi penelitian 4 kali pertemuan yang terbilang singkat, tidak bisa

4469 *Persepsi Siswa TPQ Nurul Iman terhadap Pemanfaatan Media Wordwall sebagai Evaluasi Pembelajaran Mufrodat – Umar Abdul Aziz, Aisyah Petricia, Aatina Khairal Athiyyah Zen, Miftahul Huda, Umi Machmudah*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8719>

menjadikan tolak ukur yang tepat untuk menangkap perubahan persepsi yang berkembang seiring waktu, terutama setelah siswa semakin terbiasa dengan penggunaan Wordwall. Meskipun seluruh populasi siswa TPQ diikutsertakan dalam penelitian ini yang berjumlah populasi 30 siswa, masih terbilang sedikit dan dapat mengurangi generalisasi hasil, karena temuan mungkin lebih mencerminkan persepsi spesifik dari TPQ Nurul Iman dan bukan representasi yang lebih luas dari populasi siswa TPQ lainnya.

KESIMPULAN

Hasil ini mengindikasikan bahwa media Wordwall diterima dengan baik oleh siswa dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran mufrodat. Hal ini dibuktikan oleh Persentase respon siswa tentang pemanfaatan wordwall adalah 68,08%, yang termasuk dalam kriteria “kuat”. Pemanfaatan media Wordwall juga sebagai alat evaluasi pembelajaran mufrodat terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa TPQ Nurul Iman. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital seperti wordwall dalam pembelajaran tradisional di TPQ dapat memberikan dampak positif pada sikap dan motivasi belajar siswa. Selain mengukur persepsi, perlu pertimbangan lebih untuk mengevaluasi efektivitas Wordwall dalam meningkatkan minat belajar, sehingga penelitian tidak hanya berfokus pada persepsi tetapi juga pada hasil nyata dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arab, Pendidikan Bahasa, Universitas Islam, Negri Maulana, and Malik Ibrahim. 2023. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Pengajaran Bahasa Arab” 1 (3): 307–12.
- Az Zahrah, Rizka amalia, and Khoirul Anwar. 2023. “The Effect Using Wordwall Game Applications To Improve Student’s Vocabulary In Chumchon Ban Phanokkha School.” DIDAKTIKA?: Jurnal Pemikiran Pendidikan 29 (1): 18. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v29i1.5246>.
- Azizah, Hanifah Nur. 2020. “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall.” *Alsuniyat* 1 (1): 1–16. <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v1i1.24212>.
- Hidayaty, Alfina, Mahwar Qurbaniah, and Anandita Eka Setiadi. 2022. “The Influence of Word Wall on Students’ Interest and Learning Outcomes Pengaruh Penggunaan Word Wall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa.”
- Ma’rifah, Maulina Zaidatul, and Mawardi Mawardi. 2022. “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyflex Learning Berbantuan Wordwall.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 12 (3): 225–35. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p225-235>.
- Mahyudi, Arni. 2022. “Penggunaan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Penguasaan Bahasa Baku Siswa Di Sekolah Menengah Pertama.” *Ulil Albab: Jurnal Ilmiah Multidisplin* 1 (6): 1687–94. <http://www.ulilalbabinstitute.com/index.php/JIM/article/download/419/334>.
- Mardhiyah, Ainatul. 2022. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam.” *Muta’allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1 (4): 483. <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mjpai>.
- Maryanti, S, S Hartati, and D T Kurniawan. 2022. *Assesment for Learning, Educandy & wordwall*.
- Media, Penggunaan, Wordwall Dalam, and Evaluasi Pembelajaran. 2024. “Tadbir Muwahhid,” no. 1. <https://doi.org/10.30997/jtm.v8i1.12805>.
- Ni Kadek Suarmini. 2023. “Pemanfaatan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia Kelas Viii Smp Negeri 1 Tegallalang.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 6 (2): 328–39.

4470 *Persepsi Siswa TPQ Nurul Iman terhadap Pemanfaatan Media Wordwall sebagai Evaluasi Pembelajaran Mufrodat – Umar Abdul Aziz, Aisyah Petricia, Aatina Khairal `Athiyyah Zen, Miftahul Huda, Umi Machmudah*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8719>

Ratnasari, Desi, Hasna Rahmah Dhiya, Ani Susanti, S Pd, and M B I Pd. 2022. “Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Yang Menyenangkan.” ... Seminar Nasional Hasil ..., 1243–50. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/semhasmengajar/article/view/10848>.

Sulastri. 2016. “Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri BangunHarjo Bantul.” *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Edisi Tahun Ke-5 2016* 5: 2.270-2.281.