



PENGUNAAN MEDIA WORDWALL DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN MAHARAH QIRAAH

¹Muh. Nur As'ad HL, ²St. Syamsudduha, ³Misykat Malik Ibrahim.

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

E-mail: 80100324157@uin-alauddin.ac.id

Article Info

Vol 7 No 1 2026

Keywords:

Maharah Qirā'ah,
Learning
Evaluation,
Wordwall,
Digital Learning
Media

Abstract

for Maharah Qirā'ah (Arabic reading skills) under conditions of limited digital facilities, where only a single device owned by the teacher is utilized and displayed through a classroom projector. This aspect represents the novelty of the study, as most Wordwall implementations generally require individual device access for students. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a Non-Equivalent Control Group Design involving 60 students, consisting of 30 students in the experimental class and 30 students in the control class. The findings revealed that the improvement in learning outcomes of the experimental group was higher than that of the control group. The independent samples t-test yielded a significance value of 0.000 (< 0.05), indicating a statistically significant difference between the two groups. These findings demonstrate that Wordwall remains effective in enhancing Maharah Qirā'ah skills even when implemented through a single device and projector. Therefore, it can serve as an innovative, practical, and relevant evaluation alternative for schools with limited digital infrastructure.

Abstrak

Penelitian ini mengkaji efektivitas penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi Maharah Qirā'ah dalam kondisi keterbatasan fasilitas digital, yaitu hanya menggunakan satu perangkat milik guru yang ditampilkan melalui proyektor kelas. Aspek ini menjadi kebaruan penelitian karena sebagian besar implementasi Wordwall umumnya memerlukan akses perangkat individual bagi siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen tipe Non-Equivalent Control

Group Design yang melibatkan 60 siswa, terdiri atas 30 siswa pada kelas eksperimen dan 30 siswa pada kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Uji independent samples t-test menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Temuan ini membuktikan bahwa Wordwall tetap efektif meningkatkan kemampuan Maharah Qirā'ah meskipun diterapkan melalui satu perangkat dan proyektor, sehingga dapat menjadi alternatif evaluasi yang inovatif, praktis, dan relevan bagi sekolah yang memiliki keterbatasan sarana digital.

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab, khususnya Maharah Qira'ah, masih menjadi tantangan besar bagi sebagian besar siswa di tingkat sekolah menengah. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami teks sederhana karena kurangnya penguasaan mufradat, minimnya latihan membaca, serta metode evaluasi yang masih bersifat konvensional dan monoton (Karmila, Fatirawahidah, n.d.). Pada konteks kelas X A3, kondisi tersebut tampak dari rendahnya antusiasme siswa ketika menghadapi evaluasi membaca yang hanya berupa lembar soal. Siswa cenderung pasif, cepat merasa bosan, dan kurang termotivasi untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya (Rusman, Maman; Fahra, Nurul Azizah; & Syamsu 2025).

Berdasarkan hasil evaluasi awal keterampilan membaca (Marah Qira'ah) pada siswa kelas X A3, ditemukan bahwa tingkat pencapaian hasil belajar masih belum optimal. Dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah sebesar 80, hanya 18 dari 30 siswa (60%) yang berhasil mencapai standar ketuntasan, sedangkan 12 siswa lainnya (40%) masih memperoleh nilai di bawah KKM. Data tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam memahami teks bahasa Arab masih memerlukan peningkatan. Beberapa kendala yang sering ditemukan meliputi keterbatasan dalam memahami makna mufradat sesuai konteks, kesulitan mengidentifikasi informasi utama dalam bacaan, serta rendahnya kemampuan menerjemahkan kalimat atau ungkapan sederhana. Kondisi ini sejalan dengan hasil observasi selama proses pembelajaran yang menunjukkan bahwa sebagian siswa kurang aktif dan kurang antusias ketika mengikuti kegiatan evaluasi. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam pelaksanaan evaluasi yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong keterlibatan siswa secara optimal guna meningkatkan kemampuan Maharah Qira'ah mereka.

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital menawarkan banyak media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan minat dan pemahaman

siswa(Adawiah, Rabiatus & Yahfizham 2025). Namun penggunaan media digital dalam evaluasi, terutama di sekolah-sekolah dengan keterbatasan perangkat, masih jarang diterapkan. Fakta sosial ini menunjukkan perlunya inovasi metode evaluasi yang dapat menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik tanpa harus bergantung pada perangkat pribadi setiap siswa(Kaltsum, Nailah, Afifa Mawada, Nissa Zahra Silmy Damanik 2025).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran digital, terutama media berbasis game-based learning, memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa(Putri, M. A., Herpratiwi, H., & Firdaus 2025). Wordwall menjadi salah satu media yang paling banyak digunakan karena penyajiannya yang interaktif, mudah diadaptasi, dan memiliki berbagai fitur seperti Open the Box, Matching, dan Quiz(Rahman, S. A., Asyar, & Fajardo 2025). Kajian literatur menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran bahasa mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mempercepat proses pemahaman konsep, dan menciptakan suasana evaluasi yang lebih menyenangkan. Beberapa penelitian pada pembelajaran bahasa Arab juga menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan mufradat dan pemahaman teks ketika evaluasi dilakukan melalui media digital(Ilahiyati, N., Rohmah, Z., & Hamamah 2023). Namun sebagian besar penelitian menggunakan perangkat individu, seperti smartphone atau laptop, sehingga pengalaman siswa sangat bergantung pada kemampuan teknologi masing-masing. Hal ini membuka celah penelitian baru mengenai bagaimana efektivitas Wordwall ketika hanya ditampilkan melalui satu perangkat milik guru menggunakan layar proyektor, tanpa akses langsung siswa.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran atau evaluasi yang diakses secara individual oleh peserta didik melalui smartphone, tablet, atau laptop. Fokus penelitian tersebut umumnya menekankan pada peningkatan hasil belajar, motivasi, atau keterlibatan siswa dalam lingkungan belajar berbasis teknologi yang memungkinkan interaksi langsung antara siswa dan media. Akibatnya, efektivitas Wordwall dalam situasi pembelajaran yang memiliki keterbatasan perangkat dan akses teknologi belum banyak mendapatkan perhatian. Padahal, kondisi semacam ini masih banyak dijumpai di sekolah-sekolah yang belum sepenuhnya didukung oleh fasilitas digital yang memadai.

Selain itu, penelitian sebelumnya cenderung menempatkan Wordwall sebagai instrumen yang bersifat individual (individual-based assessment), sehingga keberhasilan penggunaannya sangat dipengaruhi oleh kepemilikan perangkat, literasi digital siswa, serta kualitas jaringan internet yang tersedia. Belum banyak penelitian yang mengkaji bagaimana media Wordwall berfungsi sebagai alat evaluasi klasikal (classroom-based assessment) yang dioperasikan melalui satu perangkat milik guru dan ditampilkan menggunakan layar proyektor untuk seluruh siswa dalam satu kelas.

Keterbatasan kajian ini menunjukkan adanya celah penelitian (research gap) yang penting untuk dikaji lebih lanjut, yaitu mengenai efektivitas penggunaan Wordwall berbasis proyektor dalam meningkatkan hasil belajar Maharah Qira'ah. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menguji efektivitas Wordwall pada model penggunaan kolektif yang lebih sesuai dengan kondisi sarana dan prasarana pembelajaran di banyak sekolah.

Urgensi penelitian ini muncul dari kebutuhan untuk menemukan model evaluasi Maharah Qira'ah yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kondisi nyata sekolah yang tidak selalu memiliki fasilitas perangkat digital memadai. Evaluasi reading skills yang monoton dapat menurunkan motivasi belajar dan berdampak pada rendahnya kemampuan membaca siswa (Syafi'i 2025). Wordwall sebagai media yang fleksibel menawarkan potensi besar untuk digunakan dalam kelas dengan keterbatasan perangkat, namun belum banyak penelitian yang menguji efektivitasnya pada konteks tersebut. Dengan menampilkan Wordwall melalui satu perangkat dan melibatkan siswa secara langsung dalam pemilihan nomor dan penerjemahan lisan, penelitian ini menguji apakah interaksi visual dan format permainan tetap mampu meningkatkan pemahaman membaca (Fibriana, F., Irawati, I., & Haryadi 2025). Urgensi ini semakin kuat karena hasil penelitian dapat memberikan kontribusi nyata bagi guru bahasa Arab untuk mengembangkan strategi evaluasi yang inovatif, murah, dan mudah diterapkan di berbagai kondisi sekolah, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran Maharah Qira'ah secara lebih merata.

Berdasarkan fakta sosial dan temuan dalam literatur, penelitian ini berangkat dari argumen bahwa penggunaan Wordwall melalui satu perangkat tetap mampu menciptakan proses evaluasi yang interaktif dan efektif. Meskipun siswa tidak mengakses perangkat masing-masing, tampilan visual Wordwall dan mekanisme pemilihan nomor dalam Open the Box diyakini dapat meningkatkan fokus, rasa ingin tahu, dan motivasi mereka untuk berpartisipasi dalam evaluasi. Dengan demikian, hipotesis penelitian ini adalah bahwa penggunaan Wordwall memiliki efektivitas yang lebih tinggi dibanding metode konvensional dalam meningkatkan kemampuan Maharah Qira'ah siswa kelas X A3. Hipotesis ini juga mencakup dugaan bahwa evaluasi berbasis Wordwall mampu meningkatkan pemahaman makna teks, memperkuat ingatan mufradat, serta menciptakan suasana belajar yang tidak menegangkan. Penelitian ini bertujuan membuktikan bahwa inovasi sederhana melalui penggunaan satu perangkat pun dapat memberikan peningkatan signifikan pada kemampuan membaca siswa.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen, yang bertujuan mengukur efektivitas (Creswell 2012) penggunaan media Wordwall dalam evaluasi pembelajaran Maharah Qirā'ah. Desain kuasi eksperimen dipilih karena peneliti tidak dapat melakukan pengacakan kelas secara penuh, sehingga penelitian dilaksanakan pada kelas yang telah terbentuk tanpa mengubah struktur

pembelajaran(S. Sugiyono 2018). Penelitian dilakukan di Pondok Pesantren Darul Aman Gombara Makassar, sebuah lembaga pendidikan yang konsisten menerapkan pembelajaran bahasa Arab dan memiliki kesiapan fasilitas untuk mendukung penggunaan media digital(Arsyad 2017). Subjek penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan Wordwall tipe Open the Box dan kelas kontrol yang menggunakan metode evaluasi konvensional berbasis teks(Fitria, R., & Sari 2021). Pemilihan lokasi dan desain ini didasarkan pada karakteristik pembelajaran pesantren yang terstruktur, sehingga memungkinkan penerapan eksperimen yang tetap natural tanpa mengganggu proses belajar siswa(Rahman 2020).

Fokus penelitian ini adalah kemampuan Maharah Qirā'ah pada tingkat pemahaman bacaan (reading comprehension). Indikator kemampuan membaca yang diukur meliputi: (1) kemampuan mengenali dan memahami makna kosakata (fahm al-mufradāt) dalam teks; (2) kemampuan memahami informasi tersurat dalam bacaan; (3) kemampuan menentukan gagasan utama atau ide pokok paragraf; (4) kemampuan memahami hubungan antaride dalam teks; serta (5) kemampuan menarik kesimpulan sederhana berdasarkan isi bacaan. Penetapan indikator-indikator tersebut dimaksudkan agar pengukuran efektivitas media Wordwall terfokus pada aspek pemahaman membaca yang menjadi tujuan pembelajaran Maharah Qirā'ah.

Desain penelitian yang digunakan adalah Non-Equivalent Control Group Design, di mana kedua kelompok diberi pre-test untuk mengukur kemampuan awal, kemudian kelas eksperimen diberi perlakuan berupa penggunaan Wordwall(Campbell, D. T., & Stanley 2015). Dalam pelaksanaannya, siswa tidak menggunakan perangkat masing-masing, tetapi satu perangkat milik guru yang ditampilkan melalui layar proyektor. Setiap siswa memilih nomor 1–30 secara bergiliran, membaca teks yang muncul, lalu menerjemahkannya sebagai bentuk evaluasi Maharah Qirā'ah. Setelah perlakuan, kedua kelompok diberi post-test yang sama untuk mengukur perubahan kemampuan pemahaman membaca. Data dari pre-test dan post-test dianalisis menggunakan bantuan perangkat lunak statistik (SPSS) untuk melihat perbedaan nilai rata-rata serta signifikansi peningkatannya(Field 2018). Dengan metode kuantitatif kuasi eksperimen ini, efektivitas penggunaan Wordwall dapat diketahui secara objektif melalui perbandingan hasil belajar antara kedua kelompok.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Media Wordwall dalam Kegiatan Evaluasi Pembelajaran Maharah Qira'ah

Pelaksanaan evaluasi menggunakan Wordwall pada kelas X A3 dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Ketiga tahapan ini saling terkait dan membentuk satu kesatuan proses evaluasi yang komprehensif (Hendrawan, G. M. & Fadjar 2024). Karena Wordwall hanya ditayangkan melalui satu perangkat milik guru menggunakan proyektor kelas, maka model pelaksanaan berbeda dari penelitian digital learning pada umumnya (Rahmasari 2025). Namun justru kondisi ini memberikan gambaran nyata tentang bagaimana teknologi dapat diadaptasi dalam situasi kelas dengan keterbatasan perangkat (Sinaga, N. A., Ningtiyas, F. A., Sari, A. M., Mahmuzah, R., Nadia, T. 2025).

A. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, guru menyesuaikan materi yang akan dievaluasi dengan tingkat kemampuan siswa kelas X A3 yang masih mempelajari materi Maharah Qirā'ah tingkat dasar. Guru menyusun 30 butir soal berupa potongan kalimat, kosakata dasar, dan frasa pendek yang mewakili kompetensi membaca dasar. Seluruh soal dimasukkan ke dalam fitur Open the Box pada platform Wordwall, sehingga muncul sebagai 30 kotak bernomor 1 sampai 30.

Perencanaan juga mencakup penentuan format evaluasi. Karena hanya ada satu laptop yang digunakan, guru merencanakan evaluasi berbasis pemilihan nomor, pembacaan, dan penerjemahan lisan. Artinya, setiap siswa diminta menyebutkan nomor, kemudian guru membuka kotak tersebut, membaca teks dalam bahasa Arab, dan siswa wajib menerjemahkannya secara langsung. Dengan perencanaan ini, evaluasi tetap interaktif meskipun tanpa perangkat individu. Guru juga menyiapkan lembar observasi untuk mencatat hasil penerjemahan siswa, karena skor tidak dapat terekam otomatis oleh Wordwall.

Proses perencanaan ini menunjukkan bahwa Wordwall sangat fleksibel, dapat dimodifikasi sesuai situasi kelas, dan tidak memerlukan perangkat pribadi untuk memberikan pengalaman evaluasi berbasis teknologi.

B. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan dilakukan selama dua sesi pembelajaran. Guru membuka tampilan Wordwall melalui proyektor sehingga seluruh siswa dapat melihat 30 kotak yang tersedia. Siswa diminta untuk memilih nomor sesuai giliran. Nomor yang disebutkan siswa kemudian diklik oleh guru sehingga soal muncul di layar besar.

Guru membaca teks atau potongan kalimat yang muncul pada layar, dan siswa diminta menerjemahkan secara lisan di depan kelas. Proses ini mendorong siswa untuk

berpikir cepat, memahami makna teks, serta melatih keberanian mereka dalam menjawab secara langsung tanpa bantuan catatan. Sistem ini membuat siswa lebih aktif dan siap karena kapan saja nomor yang dipilih bisa berisi soal yang sulit. Unsur ketidakpastian ini membuat evaluasi memiliki nuansa permainan (game-like), sehingga tingkat partisipasi meningkat.

Meski hanya menggunakan satu perangkat, pelaksanaan berlangsung efektif karena Wordwall menampilkan setiap soal secara visual dan menarik. Gaya tampilan kotak yang terbuka satu per satu memberikan efek kejutan yang memancing fokus siswa. Siswa lain di kelas juga ikut memperhatikan, bahkan ketika bukan giliran mereka, sehingga evaluasi menjadi kegiatan bersama yang bersifat kolaboratif dan kompetitif.

Dalam hal teknis, guru menyiapkan catatan skor secara manual, menilai ketepatan terjemahan, pengucapan, pemahaman makna, serta kelancaran jawaban. Fungsi Wordwall dalam tahap ini bukan sebagai sistem penilaian otomatis, tetapi sebagai pemantik interaksi visual yang membuat evaluasi tidak monoton.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan fitur Open the Box tidak hanya berfungsi sebagai media penyajian soal, tetapi juga menciptakan kondisi psikologis yang meningkatkan perhatian siswa selama evaluasi berlangsung. Setiap kotak yang dibuka mengandung unsur ketidakpastian sehingga siswa tidak mengetahui tingkat kesulitan soal yang akan muncul. Kondisi ini menimbulkan rasa ingin tahu (curiosity) yang mendorong siswa untuk tetap fokus memperhatikan jalannya evaluasi (Singh, A., & Manjaly 2021), bahkan ketika bukan giliran mereka untuk menjawab.

Selain itu, visualisasi kotak-kotak interaktif pada layar memberikan rangsangan visual yang berbeda dibandingkan evaluasi konvensional berbasis lembar soal. Tampilan yang dinamis membantu mempertahankan perhatian siswa lebih lama karena setiap pembukaan kotak menghadirkan pengalaman baru yang menunggu untuk dieksplorasi. Dengan demikian, peningkatan fokus siswa bukan semata-mata disebabkan oleh penggunaan teknologi, melainkan oleh kombinasi antara unsur visual, kejutan (surprise effect), dan keterlibatan aktif yang dibangun melalui mekanisme permainan sederhana.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih siap ketika menunggu giliran. Mereka berusaha memahami jawaban teman sebelumnya sebagai bentuk persiapan apabila memperoleh soal yang serupa. Situasi ini menciptakan pembelajaran tidak langsung (vicarious learning) (Tufford, L., Katz, E., Etherington, C., & Gauthier 2021), di mana siswa tetap belajar meskipun tidak sedang menjadi peserta utama dalam proses evaluasi. Oleh karena itu, evaluasi tidak hanya berfungsi mengukur hasil belajar, tetapi sekaligus menjadi sarana penguatan materi secara kolektif.

C. Tahap Refleksi

Tahap refleksi dilakukan setelah seluruh nomor selesai dibuka. Guru mengajak siswa melihat kembali layar Wordwall, mengidentifikasi soal yang banyak salah dijawab, serta membahas kembali makna kosakata sulit. Refleksi penting dilakukan karena membantu siswa memahami letak kesalahan dan memperkuat ingatan mereka terhadap materi yang telah dipelajari.

Selain itu, guru meminta siswa memberikan tanggapan mengenai penggunaan Wordwall. Mayoritas siswa menyatakan bahwa evaluasi terasa lebih menarik dan tidak menegangkan. Mereka merasa lebih termotivasi karena selalu menunggu nomor yang akan dibuka. Siswa juga menyebutkan bahwa evaluasi seperti permainan membuat suasana lebih santai tetapi tetap serius.

Dari sudut pandang peneliti, refleksi menunjukkan bahwa Wordwall memberikan dampak positif pada aspek afektif dan kognitif siswa. Evaluasi yang dirancang sederhana ini ternyata mampu meningkatkan fokus, kemampuan menerjemah, dan rasa percaya diri siswa dalam memahami bacaan bahasa Arab.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, sebagian besar siswa menyatakan bahwa evaluasi menggunakan Wordwall terasa lebih menarik dibandingkan evaluasi biasa. Analisis terhadap tanggapan tersebut menunjukkan bahwa aspek menarik yang dimaksud siswa bukan hanya karena penggunaan teknologi digital, melainkan karena adanya pengalaman belajar yang menyerupai permainan (*game-like experience*). Unsur permainan membuat siswa lebih rileks sehingga kecemasan saat evaluasi berkurang. Ketika tingkat kecemasan menurun, siswa cenderung lebih berani menjawab dan lebih percaya diri dalam mengemukakan hasil pemahamannya terhadap teks bahasa Arab.

Dari perspektif kognitif, peningkatan kemampuan menerjemah yang terlihat selama evaluasi dapat dijelaskan melalui tingginya intensitas keterlibatan siswa (*student engagement*) (Chen 2023). Selama kegiatan berlangsung, siswa tidak hanya membaca dan menerjemahkan, tetapi juga mengamati jawaban teman, membandingkan dengan pemahaman sendiri, serta melakukan koreksi secara spontan ketika terjadi kesalahan. Proses tersebut menunjukkan terjadinya aktivitas berpikir yang lebih mendalam dibandingkan evaluasi konvensional yang hanya menuntut siswa menjawab secara individual.

Temuan ini menjadi menarik karena menunjukkan bahwa Wordwall tetap mampu meningkatkan keterlibatan, fokus, dan motivasi belajar meskipun digunakan dalam kondisi keterbatasan perangkat. Berbeda dengan sebagian besar penelitian sebelumnya yang mengharuskan setiap siswa menggunakan gawai masing-masing, penelitian ini memperlihatkan bahwa efektivitas Wordwall juga dapat muncul melalui model penggunaan terpusat (*teacher-centered digital facilitation*) dengan satu perangkat dan satu layar proyektor. Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada

pemanfaatan Wordwall sebagai media evaluasi kolektif yang tetap efektif pada lingkungan pembelajaran dengan sarana teknologi yang terbatas.

Efektivitas Penggunaan Media Wordwall dalam Kegiatan Evaluasi Maharah Qira'ah

Penelitian menggunakan desain kuasi eksperimen dengan dua kelompok: kelas eksperimen menggunakan Wordwall (30 siswa), sementara kelas kontrol menggunakan evaluasi konvensional (30 siswa). Berikut hasil analisis SPSS.

A. Statistik Deskriptif Pre-test dan Post-test

Sebelum memaparkan hasil Statistik Deskriptif Pre-test dan Post-test, perlu disampaikan gambaran awal mengenai tujuan dan fungsi analisis ini dalam penelitian. Statistik deskriptif digunakan untuk memberikan ringkasan data secara sistematis dan objektif, sehingga karakteristik hasil belajar peserta didik dapat dipahami dengan jelas. Melalui penyajian nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, dan sebaran skor, peneliti dapat memperoleh gambaran umum tentang kondisi kemampuan awal peserta didik sebelum perlakuan serta perubahan yang terjadi setelah perlakuan diberikan. Dengan demikian, analisis ini menjadi dasar penting untuk menilai kecenderungan peningkatan hasil belajar secara kuantitatif dan terukur (D. Sugiyono 2013).

Tabel 1. Statistik Deskriptif Pre-test dan Post-test

Kelompok	N	Mean Pre-test	Mean Post-test	Std. Dev Post-test
Eksperimen	30	58.20	82.47	7.12
Kontrol	30	57.93	71.33	6.84

Perbedaan peningkatan antara kedua kelas terlihat jelas. Kelas eksperimen meningkat 24,27 poin, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat 13,40 poin. Ini menunjukkan Wordwall memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca.

B. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian memiliki distribusi yang mendekati distribusi normal atau tidak, karena hal ini menjadi salah satu prasyarat penting dalam penggunaan analisis statistik parametrik. Dengan mengetahui pola sebaran data sejak awal, peneliti dapat menentukan teknik analisis lanjutan yang paling tepat dan akurat. Oleh karena itu, pengujian normalitas berfungsi sebagai langkah awal yang krusial agar kesimpulan yang dihasilkan dari penelitian memiliki dasar statistik yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Siregar 2021).

Tabel 2. Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

Kelompok	Sig. Pre-test	Sig. Post-test	Keterangan
Eksperimen	0.119	0.082	Normal
Kontrol	0.132	0.091	Normal

Tabel berikut menyajikan hasil uji normalitas data pre-test dan post-test pada dua kelompok penelitian, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai signifikansi (Sig.) pada masing-masing kelompok digunakan sebagai dasar untuk menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pada kelompok eksperimen, nilai signifikansi pre-test sebesar 0,119 dan post-test sebesar 0,082, sedangkan pada kelompok kontrol nilai signifikansi pre-test sebesar 0,132 dan post-test sebesar 0,091. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari batas ketentuan 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pre-test dan post-test pada kedua kelompok berdistribusi normal dan memenuhi prasyarat untuk dilakukan analisis statistik lanjutan.

C. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan tahap awal yang penting dalam analisis statistik inferensial untuk memastikan keseragaman varians antar kelompok yang dibandingkan. Keberadaan varians yang homogen menjadi prasyarat bagi penggunaan uji parametrik tertentu, sehingga hasil analisis selanjutnya dapat diinterpretasikan secara sah dan reliabel. Pada penelitian ini, pengujian homogenitas dilakukan sebelum pengujian hipotesis utama guna meminimalkan bias dan kesalahan inferensi. Dengan menguji kesamaan sebaran data antar kelompok, peneliti memperoleh dasar metodologis yang kuat dalam menentukan teknik analisis yang tepat serta meningkatkan kepercayaan terhadap kesimpulan yang dihasilkan. Langkah ini juga membantu transparansi pelaporan statistik dan konsistensi hasil penelitian secara keseluruhan yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan (Ghozali and Nasehudin 2012).

Tabel 3. Uji Homogenitas (Levene's Test)

Variabel	Sig.	Keterangan
Post-test	0.294	Homogen

Tabel tersebut menyajikan hasil uji homogenitas data pada variabel post-test yang digunakan dalam penelitian. Nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh sebesar 0,294 menunjukkan bahwa data post-test memiliki tingkat variasi yang relatif sama atau homogen. Hal ini berarti sebaran data antar kelompok tidak menunjukkan perbedaan varians yang signifikan, sehingga memenuhi salah satu asumsi penting dalam analisis statistik parametrik. Dengan terpenuhinya asumsi homogenitas ini, data post-test dapat digunakan untuk analisis lanjutan, seperti uji perbedaan atau uji efektivitas perlakuan, tanpa khawatir adanya bias akibat ketidaksamaan varians antar kelompok yang dibandingkan.

D. Uji (Independent Samples Test)

Sebelum memasuki pemaparan hasil Uji t (Independent Samples Test), perlu disampaikan deskripsi pengantar untuk memberikan gambaran umum mengenai tujuan dan konteks analisis data yang dilakukan. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok independen berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh. Analisis dilakukan setelah data dinyatakan memenuhi asumsi statistik yang diperlukan, seperti normalitas dan homogenitas varians. Dengan demikian, hasil uji yang disajikan diharapkan mampu memberikan dasar empiris yang kuat dalam menjawab rumusan masalah penelitian serta mendukung atau menolak hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya secara objektif dan terukur (Dhewy 2022).

Tabel 4. Uji t (Independent Samples Test)

Kelompok	Mean	t-hitung	Sig. (2-tailed)
Eksperimen vs Kontrol	82.47 vs 71.33	6.214	0.000

Tabel tersebut menyajikan hasil analisis perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan nilai rata-rata (mean), nilai t-hitung, dan signifikansi statistik. Kelompok eksperimen memperoleh mean sebesar 82,47, sedangkan kelompok kontrol menunjukkan mean yang lebih rendah, yaitu 71,33. Perbedaan ini diuji menggunakan uji t, yang menghasilkan nilai t-hitung sebesar 6,214. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata antara kedua kelompok bersifat sangat signifikan secara statistik. Dengan demikian, data pada tabel ini memberikan indikasi kuat bahwa perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen berpengaruh secara nyata dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Secara substantif, temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan instrumen atau media pembelajaran yang diterapkan pada kelompok eksperimen mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi dibandingkan dengan pendekatan yang digunakan pada kelompok kontrol. Peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui teori pemrosesan informasi (information processing theory) yang menyatakan bahwa peserta didik akan lebih mudah menyimpan dan mengolah informasi apabila proses pembelajaran memberikan umpan balik yang cepat, latihan yang berulang, serta pengalaman belajar yang terstruktur (Van der Kleij, F. M., Feskens, R. C. W., & Eggen 2022). Dalam konteks penelitian ini, perlakuan yang diberikan memungkinkan siswa memperoleh kesempatan yang lebih besar untuk berinteraksi dengan materi sehingga proses penguatan pemahaman berlangsung lebih optimal.

D. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab efektivitas penggunaan media Wordwall dalam evaluasi pembelajaran Maharah Qirā'ah pada kondisi keterbatasan perangkat,

khususnya ketika media hanya ditampilkan melalui satu perangkat guru menggunakan proyektor. Hasil penelitian secara tegas menunjukkan bahwa tujuan tersebut tercapai. Data kuantitatif memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan membaca yang signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol, baik dari sisi nilai rata-rata maupun hasil uji statistik inferensial. Temuan ini memberikan bukti empiris bahwa evaluasi berbasis gamifikasi tidak selalu mensyaratkan akses individual terhadap perangkat digital, melainkan dapat diadaptasi secara kolektif tanpa mengurangi efektivitas pembelajaran.

Kontribusi utama penelitian ini terhadap pengembangan keilmuan pembelajaran bahasa Arab terletak pada perluasan paradigma evaluasi digital. Selama ini, kajian tentang media digital termasuk Wordwall cenderung berfokus pada pembelajaran berbasis perangkat individu. Penelitian ini melengkapi khazanah keilmuan dengan menunjukkan bahwa satu-perangkat (*single-device implementation*) tetap mampu meningkatkan aspek kognitif dan afektif siswa, seperti pemahaman teks, penguasaan mufradat, fokus belajar, dan motivasi. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan model evaluasi alternatif yang lebih inklusif dan kontekstual bagi sekolah atau pesantren dengan keterbatasan sarana teknologi.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan justifikasi ilmiah bahwa Wordwall dapat diterapkan sebagai media evaluasi yang murah, fleksibel, dan mudah direplikasi oleh guru bahasa Arab. Aplikasi ini tidak hanya relevan untuk evaluasi Maharah Qirā'ah, tetapi juga berpotensi dikembangkan pada maharah lain seperti *istimā'* dan *kalām* melalui penyesuaian format soal dan teknik penilaian. Ke depan, penelitian lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas model satu-perangkat ini pada jenjang pendidikan yang berbeda, durasi perlakuan yang lebih panjang, serta mengombinasikannya dengan pendekatan kualitatif guna menggali pengalaman belajar siswa secara lebih mendalam. Selain itu, eksperimen lanjutan dapat diarahkan pada perbandingan antarfitur Wordwall atau integrasinya dengan media evaluasi lain untuk memperkaya strategi evaluasi pembelajaran bahasa Arab berbasis teknologi.

REFERENSI

- Adawiah, Rabiatus & Yahfizham, Y. 2025. "The Application of Interactive Digital Media in Improving Arabic Reading Skills." *Jurnal Recoms* 2 (1): 41–54.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. 1st ed. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. 2015. *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Research*. Boston: Cengage Learning.
- Chen, J. 2023. "Effect of Learner Factors on Chinese Undergraduates' Translation Learning Performance: A Moderated Mediation Model." *SAGE Open* 13 (2).
- Creswell, J W. 2012. "Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research." *Person Education*.
- Dhewy, R C. 2022. "Pelatihan Analisis Data Kuantitatif Untuk Penulisan Karya Ilmiah Mahasiswa." *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 02 (03): 4577.
- Fibriana, F., Irawati, I., & Haryadi, D. 2025. . "Implementation of Wordwall-Based

- Interactive Games on Early Reading Skills: A Case Study at SDN Talabiu Bima.” *Journal of Educational Sciences* 9 (4): 2049–2059.
- Field, A. 2018. *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics*. 5th ed. London: SAGE Publications.
- Fitria, R., & Sari, D. M. 2021. “The Use of Wordwall to Improve Students’ Reading Comprehension.” *Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics* 3 (2): 45–52.
- Ghozali, I, and T S Nasehudin. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hendrawan, G. M. & Fadjar, D. N. M. 2024. “Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Cakrawala* 2 (2).
- Ilahiyati, N., Rohmah, Z., & Hamamah, H. 2023. “The Implementation of Wordwall Games in Vocabulary Learning.” *Indonesian Journal of English Education* 10 (1): 2020–25.
- Kaltsum, Nailah, Afifa Mawada, Nissa Zahra Silmy Damanik, & Sakholid Nasution. 2025. “Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Aliyah Amalia Medan.” *Educandumedia: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan* 4 (1): 5.
- Karmila, Fatirawahidah, & Imelda Wahyuni. n.d. “Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas IX-B MTs Negeri 2 Muna.” *FUSHA: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1 (2): 20.
- Kleij, F. M., Feskens, R. C. W., & Eggen, T. J. H. M. Van der. 2022. “Effects of Feedback in a Computer-Based Learning Environment on Students’ Learning Outcomes: A Meta-Analysis.” *Review of Educational Research* 92 (1): 3–35.
- Putri, M. A., Herpratiwi, H., & Firdaus, R. 2025. “The Influence of Game Based Learning on Student Motivation in the Digital Era: Literature Review.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 10 (1): 122–31.
- Rahman, S. A., Asyar, & Fajardo, M. T. M. 2025. “The Effect of Wordwall Digital Game Media on Improving Students’ Learning Outcomes.” *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 12 (2): 138–52.
- Rahman, A. 2020. “Karakteristik Pembelajaran Bahasa Arab Di Pesantren Modern.” *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 7 (1): 67–82.
- Rahmasari, T. P. 2025. “Wordwall: Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Mendukung Deep Learning.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan* 4 (1): 3840–3844.
- Rusman, Maman; Fahra, Nurul Azizah; & Syamsu, Pradi Khusufi. 2025. “The Effect of Web-Based Puzzle Media on Enhancing Arabic Reading Comprehension Among Students at Madrasah Tsanawiyah.” *IJ-ATL (International Journal of Arabic Teaching and Learning)* 9 (1): 34–48.
- Sinaga, N. A., Ningtiyas, F. A., Sari, A. M., Mahmuzah, R., Nadia, T., & Rahmadani. 2025. “Transformasi Digital Evaluasi Pembelajaran: Implementasi Wordwall Sebagai Media Interaktif Berbasis Game-Based Learning Bagi Guru.” *Jurnal Malikussaleh Mengabdi* 4 (2).
- Singh, A., & Manjaly, J. A. 2021. “The Effect of Information Gap and Uncertainty on Curiosity and Its Resolution.” *Journal of Cognitive Psychology* 33 (4): 403–423.
- Siregar, I A. 2021. “Analisis Dan Interpretasi Data Kuantitatif.” *ALACRITY: Journal of Education* 01 (02): 39.

- Sugiyono, D. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R\&D*. In Angewan. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, S. 2018. "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan R \& D." *Alfabeta, Bandung*.
- Syafi'i, Via Nuril Qamariyah &. 2025. "Efektivitas Media Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 1 Lamongan." *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 7 (1): 62–79.
- Tufford, L., Katz, E., Etherington, C., & Gauthier, L. 2021. "Simulation as Vicarious Learning in the BSW Classroom." *Journal of Teaching in Social Work* 41 (3): 257–274.