

Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Terhadap Kemampuan Peserta Didik Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas VIII MTsN 2 Kota Palu

Allifia Sri Cahyani, Ubadah, Arda

Universitas Islam Negeri Datokarama Palu, Indonesia

Jl. Trans Palu-Palolo Desa Pombewe Kec. Sigi Biromaru, Sulawesi Tengah

Corresponding E-mail: alifiasc02@gmail.com

Abstract

Some students in Madrasahs do not like Arabic because they think it is difficult and boring. In this regard, the description in this thesis departs from the problem of whether the Wordwall game-based learning model influences students' ability to master Arabic vocabulary. This type of research is a quasi-experimental involving two class VIII consisting of 68 students. Collecting data in this study used a test, namely the pretest to determine the initial ability and the posttest to determine the final ability. The results of the homogeneity test show that all data have homogeneous variants, as well as the normality test which shows that the data is normally distributed so that a hypothesis test is carried out using an independent t-test. The results of the Independent t-test showed sig 2 tailed $0.486 > 0.05$, which means that H_0 is accepted and H_1 is rejected, which means that there is no effect of the Wordwall game-based learning model on the ability of students in mastering Arabic vocabulary for class VIII MTs Negeri 2 Palu City. The conclusions obtained are expected that educators use appropriate learning models to improve the quality of learning. For future researchers to be able to develop research using variables that are considered to have an influence on the level of mastery of students' Arabic vocabulary and choose the right learning model so that they can influence the improvement of student learning outcomes.

Key Words: Wordwall, Arabic Vocabulary

Abstrak

Pada umumnya sebagian peserta didik di Madrasah tidak menyukai mata pelajaran bahasa Arab karena mereka menganggap bahwa bahasa Arab itu sulit dan membosankan. Berkenaan dengan hal tersebut, uraian dalam skripsi ini berangkat dari masalah apakah terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis *game Wordwall* terhadap kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Arab? Jenis penelitian ini merupakan eksperimen semu yang melibatkan dua kelas VIII yang terdiri dari 68 peserta didik. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, yakni *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal dan *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir. Hasil uji homogenitas menunjukkan semua data memiliki varian yang homogen, begitu pula dengan uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal sehingga dilakukan uji hipotesis menggunakan *Independent t test*. Hasil dari uji *Independent t test* menunjukkan sig 2 tailed $0,486 > 0,05$ maka artinya H_0 diterima dan H_1 ditolak yang artinya tidak ada pengaruh model pembelajaran berbasis *game Wordwall* terhadap kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Arab kelas VIII MTs Negeri 2 Kota Palu. Kesimpulan yang diperoleh diharapkan agar pendidik menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar yang lebih baik. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan penelitian dengan menggunakan variabel yang dianggap berpengaruh dengan tingkat penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik dan memilih model pembelajaran yang tepat agar bisa memengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Wordwall, Kosakata bahasa Arab

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.¹

Pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang biasa diterapkan oleh pendidik yang pada umumnya terdiri dari metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas. Metode ceramah adalah sebuah bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan lisan dari pendidik kepada peserta didik yang berbentuk penjelasan konsep, prinsip dan fakta. Pada akhir pembelajaran ditutup dengan tanya jawab anatar guru dan siswa.²

¹Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Edisi Kedua. (cet. 7; Depok: Rajawali Pers, 2018), 144-145.

² Alim Peranganing, Hotrisman Barus, and Rafeli Gulo, "Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Di Ajar Dengan Model Pembelajaran Elaborasi Dengan Model Pembelajaran Konvensional," *Jurnal Penelitian Fisikawan* 3, no. 1 (2020): 45.

Beberapa kelebihan model pembelajaran konvensional yaitu terdapat fokus akademik, bimbingan dan pengawasan pendidik, serta sistem manajemen waktu. Model pembelajaran ini tepat diberikan kepada peserta didik yang berjumlah banyak. Akan tetapi dalam model pembelajaran yang berpusat pada pendidik ini dapat menyebabkan penghambatan kreativitas peserta didik. Lebih baik pada zaman sekarang, pendidik memilih model lain yang berorientasi pada peserta didik yang menjadikan peserta didik sebagai subjek pembelajaran bukan sebagai objek, dimana pendidik hanya sebagai fasilitator.

Salah satu inovasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif berbasis permainan (*game*). Gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik pada pelajaran, dan lebih ambisius untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif adalah *Wordwall*. Media *Wordwall* ini menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun pendidik, karena media *Wordwall* menekankan gaya belajar

lebih rileks terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya.³

Dalam bahasa Arab kosakata merupakan unsur dasar dari setiap kalimat dalam bahasa. Kosakata juga memiliki peran penting dalam empat kemahiran berbahasa Arab yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Untuk memahami bahasa, peserta didik perlu mengetahui banyak kosakata dan meningkatkan kosakata. Tanpa mengetahui kosakata, akan semakin sulit memahami maksud orang lain. Akibatnya, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide-ide mereka sendiri. Mengetahui kosakata artinya mengetahui arti kata.

Peserta didik tidak akan memahami apa yang dibaca jika mereka tidak mengetahui arti kata tersebut. Ketika peserta didik memiliki kosakata yang terbatas, cukup sulit bagi mereka untuk mengerjakan tugas atau tes yang diberikan oleh guru bahasa Arab mereka. Selain itu, peserta didik menggunakan kosakata untuk membantu diri mereka sendiri memahami tentang arti kata.

³ Mohammad Fikriansyah and Idzi Layyinati, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran," *Jurnal Pendidikan Islam 1*, no. 1 (2022): 2–3.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di MTs Negeri 2 Kota Palu yang merupakan salah satu sekolah agama di wilayah Palu Barat dan sekitarnya, secara umum fasilitas pembelajaran yang ada cukup memadai yaitu dengan tersedianya sarana prasarana berupa perpustakaan, laboratorium bahasa, laboratorium komputer, dan didukung dengan adanya media pembelajaran berupa LCD. Bahkan sekolah ini memiliki fasilitas yang dapat koneksi dengan jaringan internet. Tersedianya fasilitas-fasilitas tersebut cukup mendukung untuk tercapainya pembelajaran yang berkualitas. Lokasi sekolah ini cukup strategis, letak ruang-ruang kelasnya cukup jauh dari jalan sehingga kegiatan pembelajaran tidak terganggu oleh aktivitas kendaraan sehingga lingkungan kelas cukup mendukung untuk dilakukannya kegiatan pembelajaran.

Sarana prasarana yang mendukung ternyata tidak menjamin bahwa peserta didik terdorong untuk memanfaatkan sarana prasarana yang telah disediakan sekolah. Sebagian besar peserta didik menganggap bahwa bahasa Arab itu sulit, oleh karena itu tidak adanya minat atau ketertarikan mereka dalam belajar bahasa Arab. Model pembelajaran yang digunakan dalam pelajaran bahasa Arab juga masih

menerapkan pembelajaran konvensional yang membuat peserta didik menjadi bosan dan mengantuk, karena mata pelajaran bahasa Arab ditempatkan di akhir-akhir jam sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, mendorong penulis untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *Game Wordwall* terhadap Kemampuan Peserta Didik dalam Penguasaan Kosakata bahasa Arab Kelas VIII MTs Negeri 2 Kota Palu”

PEMBAHASAN

Model Pembelajaran Berbasis *Game (Game Based Learning)*

Game-Based Learning merupakan jenis *serious game* yang didesain untuk tujuan tertentu. *Game-Based Learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan/*game* yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran. *Game based learning* merupakan bentuk pembelajaran berpusat pada pembelajar yang menggunakan *game* elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran berbasis *game* memanfaatkan permainan pada komputer sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran, meningkatkan kemampuan pemahaman dan pengetahuan, penilaian atau evaluasi

mengenai materi suatu disiplin ilmu pengetahuan.⁴

Menurut torrente, *game based learning* adalah penggunaan *game* dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan. *Game* untuk pembelajaran juga harus dikemas secara menarik dan interaktif agar peserta didik termotivasi oleh permainan dalam *game* tersebut dan efektif digunakan dalam pembelajaran.⁵

Ada beberapa manfaat digunakannya permainan dalam pembelajaran, antara lain:

- a. Memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran
- b. Melatih kemampuan peserta didik seperti kemampuan literasi dan keterampilan berhitung.
- c. Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif.
- d. Memainkan peran atau profesi tertentu sebelum praktek dalam kehidupan nyata.

⁴ Dwi Didik, Prasetya, G.I Wahyu Sakti, and Syaad Patmanthamara, “Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini,” *Tekno 20* (2013): 45–46.

⁵ Anggia Suci Pratiwi and Tadkiroatun Musfiroh, “Pengembangan Media Game Digital Edukatif Untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Sekolah Menengah Pertama,” *LingTera 1*, no. 2 (2014): 124.

- e. Memberdayakan peserta didik sebagai produsen multimedia atau konten berbasis game.⁶

Dalam pembuatan animasi digital *game based learning* ada beberapa karakteristik yang harus diperhatikan diantaranya:

- a. Dalam *game* edukasi bisa dibuat dalam bentuk dengan tingkatan level kesulitan yang berbeda-beda dalam mengerjakan sebuah game.
- b. Bagaimana *game* bisa dikemas dalam bentuk yang menarik dan menyenangkan saat dimainkan tanpa mengabaikan kompetensi yang diinginkan untuk peserta didik.
- c. *Game* yang dirancang harus bersifat interaktif.
- d. *Game* edukasi yang dibuat dapat meningkatkan kerjasama antara peserta didik dan terjadi pertukaran pendapat dan pengetahuan ketika peserta didik yang memainkan game edukasi.
- e. Ketika memainkan *game* edukasi maka akan jika peserta didik mengalami kegagalan maka disitu akan diberikan kesempatan untuk dapat mengevaluasi kinerja mereka dan apa yang mereka

pelajari dari memainkan sebuah *game*, misalnya kenapa mereka kalah dan bagaimana cara mengawasinya agar tak terulang lagi.⁷

Media Pembelajaran *Wordwall*

Media pembelajaran *Wordwall* merupakan salah satu media interaktif yang mudah untuk digunakan. Selain penggunaan yang mudah, media ini juga memiliki banyak alternatif pilihan dalam menyajikan materi dan soal. *Wordwall* merupakan website menarik yang dapat diakses kapanpun, oleh siapapun dan di browser manapun dengan gratis. *Wordwall* dirancang untuk mempermudah pendidik agar dapat membuat media pembelajaran berbasis *game* edukasi tanpa perlu penguasaan coding dan bisa menyesuaikan materi yang akan diajarkan. Karena *Wordwall* memiliki banyak template atau jenis dan karakteristik permainan siap pakai untuk pembelajaran interaktif berbasis permainan. Pembelajaran dengan menggunakan *Wordwall* dapat dilakukan selama pembelajaran ataupun ditugaskan kepada peserta didik, karena link tersebut dapat dibagikan ke media pembelajaran online lainnya seperti

⁶ Komang Redy Winatha and I Made Dedy Setiawan, "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10, no. 3 (2020): 200.

⁷ Indarti and Dewi Laraswati, "Digital Game Base Learning Tebak Nama Buah Dan Sayuran Dalam Bahasa Inggris Dengan Model Addie," *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI* 7, no. 1 (2021): 46.

whatsapp, google classroom, facebook, twitter, dan lain sebagainya.⁸

Wordwall adalah sebuah media pembelajaran yang harus digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat. Media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan peserta didik dalam pembuatannya serta aktif. Media *Wordwall* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Arab peserta didik tanpa harus selalu tergantung pada penggunaan kamus atau juga arti kata yang diberikan oleh guru Wagstaf, 1999 dalam *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah, Vol. 14, No. 1 (2020)* mengungkapkan bahwa *Wordwall* dapat digunakan untuk melihat perkembangan kemampuan peserta didik. Media *Wordwall* inilah salah satu cara agar peserta didik melakukan praktek dan tidak hanya membaca buku rujukan dari seorang guru.⁹ Desain *Wordwall* dapat dibentuk sesuai dengan keinginan pendidik. *Worwall* sangat mudah diterapkan untuk pembelajaran,

⁸ Reli Imanulhaq and Andi Prutowo, "Inovasi Pembelajaran Matematika Di Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Pedagogos: Jurnal Pendidikan STKIP Bima* 4, no. 1 (2022): 33–41, <https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/gg/article/view/639/429>.

⁹ Fauziia Turomah, Elsa Mayori, and Resna Yuliana Sari, "Media Pembelajaran Word Wall Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosa Kata Bahasa Arab," *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 14, no. 1 (2020): 13–19.

terutama untuk pembelajaran bahasa, khususnya Kosakata.

Kosakata Bahasa Arab

Proses pembelajaran Bahasa Arab pada umumnya masih mengalami banyak kesulitan dalam menghafal kosakata. Kurangnya penguasaan kosakata adalah masalah yang menjadikan sulitnya mengembangkan materi ajar bahasa Arab, karena pada prinsipnya kosakata adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran bahasa terutama bahasa asing. Pembelajaran kosakata sebagai bagian dari pembelajaran bahasa dapat dijadikan salah satu faktor pendukung untuk memperoleh kemahiran berbahasa.¹⁰

Kosakata dalam bahasa Arab disebut *mufradat*, dalam bahasa Inggrisnya *vocabulary* adalah himpunan kata atau khazanah kata yang diketahui oleh seseorang atau etnis lain yang merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu.¹¹

Beberapa indikator penguasaan mufradat yaitu:

¹⁰ Rosalinda, "Penguasaan Mufradat (Kosakata) Bahasa Arab Dengan Menggunakan Metode Mimicry Memorization (Mim-Mem Method)," *Serambi Konstruktivis* 4, no. 1 (2022): 105.

¹¹ Abdurochman, "Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Bagi Non Arab," *An Nabighoh Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab* 19, no. 1 (2017): 69.

- 1) Peserta didik mampu menerjemahkan bentuk-bentuk mufradat dengan baik.
- 2) Peserta didik mampu mengucapkan dan menulis kembali mufradat dengan baik.
- 3) Peserta didik mampu menggunakan mufradat dalam jumlah (kalimat) dengan benar, baik dalam bentuk ucapan maupun tulisan.¹²

a. Pembagian Kosakata

1) Kata Benda (*Ism*)

Ism atau kata benda (nomina) adalah semua jenis kosakata yang menunjukkan pada benda, baik benda hidup maupun benda mati, berakal maupun tidak berakal.¹³

Ism atau kata benda mempunyai kelebihan dibandingkan dengan kosakata lain, yaitu bisa di-*tanwin*, bisa dimasuki *alif lam*, bisa dimasuki huruf *jar*, dan sebagainya. Namun, cara mengidentifikasi *ism* dengan praktis adalah setiap kata yang tidak ada sangkut pautnya dengan waktu maka itu adalah (kata benda).¹⁴

2) Kata Kerja (*Fi'l*)

Fi'l atau kata kerja (verba) adalah kata yang menunjukkan pada suatu peristiwa atau kejadian yang terikat dengan waktu tertentu. Berbeda dengan *ism*, *fi'l* ini tidak bisa bertanwin dan tidak bisa be-*alif lam* serta tidak bisa dimasuki huruf *jar*.

Fi'l atau kata kerja ini ada tiga macam, yaitu sebagai berikut:

- a) Kata kerja yang menunjukkan waktu lampau yang disebut dengan *fi'l madhi*.
 - b) Kata kerja yang menunjukkan waktu sekarang atau akan datang yang disebut dengan *fi'l mudhari'*.
 - c) Kata kerja perintah atau *fi'l 'amr*.¹⁵
- 3) Kata Tugas/Huruf

Harf atau partikel yang dalam bahasa Indonesia biasa disebut kata tugas, kata bantu, kata sambung, dan kata depan adalah kosakata yang tidak bisa berdiri sendiri atau tidak sempurna maknanya kecuali jika dihubungkan atau bersambung

¹² Mustofa, S. "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif," (Malang: UIN Press, 2011), 60.

¹³ Ubadah. *Buku Ajar Bahasa Arab 1*, (Cet. 2; Iain Palu Press, 2017), 13.

¹⁴ Ibid., 14.

¹⁵ Ibid.

dengan kata yang lain dalam suatu frase atau kalimat.¹⁶

Penelitian ini dilakukan terhadap dua kelas masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen yang digunakan mengukur penguasaan kosakata peserta didik adalah pemberian tes berupa *pretest* dan *posttest*. Pada kelas kontrol digunakan model pembelajaran konvensional, sedangkan kelas eksperimen digunakan model pembelajaran berbasis *game*. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu model pembelajaran berbasis *game*. Sedangkan variabel terikat adalah penguasaan kosakata peserta didik.

Proses belajar mengajar sebagai peristiwa penting dalam sebuah pendidikan perlu ditingkatkan terutama dari segi kualitas, karena akan memengaruhi kualitas hasil belajar. Sudah saatnya pembelajaran diarahkan pada peserta didik yang lebih aktif dan dapat memahami serta menguasai materi yang diberikan oleh pendidik. Oleh karena itu, sudah saatnya pula terjadi perubahan pemikiran dengan menekankan pada aktivitas peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan mengingat sehingga peserta didik lebih dominan dan peranan pendidik bergeser

pada merancang atau mendesain suatu pembelajaran.

Pembelajaran berdasarkan *game* (*Game Based Learning*) menyajikan kepada peserta didik sebuah permainan yang digunakan sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Permainan yang diberikan akan meningkatkan rasa semangat belajar peserta didik sebelum pembelajaran. Sedangkan peran pendidik adalah menyajikan permainan, mengajukan tanya jawab, dan memfasilitasi.

Dengan pembelajaran berdasarkan permainan (*game based learning*), maka peserta didik terlatih untuk dapat bekerja sama dengan peserta didik lain, peserta didik terlibat langsung untuk menemukan dan memecahkan sebuah permainan yang diberikan oleh pendidik, kemudian peserta didik akan tumbuh dan peserta didik akan terbiasa bersikap jujur, obyektif, terbuka, dan menghormati pendapat orang lain sehingga aktivitas peserta didik meningkat. Dengan demikian, peserta didik akan memperoleh pengetahuan yang benar-benar diserapnya dengan baik dan dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

METODE

¹⁶ Ibid., 16.

1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *non equivalent group design*. Desain penelitian dapat dilihat pada Tabel 3.1

Tabel 3.1 Desain Penelitian *Pretest-Posstest*

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kontrol	O ₁	X ₁	O ₂
Eksperimen	O ₁	X ₂	O ₂

Keterangan:

O₁ : *Pretest*

O₂ : *Posttest*

X₁ : Perlakuan untuk kelas kontrol

X₂ : Perlakuan untuk kelas eksperimen

2. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII MTs Negeri 2 Kota Palu Tahun 2022/2023 yang terdiri dari 7 kelas sebanyak 246 peserta didik.

Tabel 3.2 Populasi

Kelas	Jumlah Peserta Didik
VIII A	36
VIII B	34
VIII C	35
VIII D	34
VIII E	36
VIII F	35
VIII G	36
	246

3. Sampel

Pengambilan sampel penelitian dilakukan dengan cara acak kelas, dengan asumsi bahwa populasi bersifat homogen karena pembagian kelas tidak berdasarkan ranking peserta didik. Sampel terpilih adalah kelas VIII B dengan jumlah 34 peserta didik dan kelas VIII D dengan jumlah 34 peserta didik.

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Model Pembelajaran
VIII B	34	Kontrol
VIII D	34	Eksperimen

HASIL

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, terdapat perbedaan penguasaan kosakata bahasa Arab antara peserta didik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran berbasis *game Wordwall* dengan model pembelajaran konvensional. Untuk kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata *posttest* 79,7 dengan nilai tertinggi 100. Sedangkan kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata *posttest* 77,7 dengan nilai tertinggi 93,3.

Dari hasil analisis inferensial untuk hipotesis pertama dan kedua, nilai signifikansi model pembelajaran berbasis *game Wordwall* terhadap kemampuan

peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Arab adalah $0,486 > 0,05$ diketahui bahwa signifikansi ($\text{sig.} < \alpha$), dengan demikian H_1 ditolak dan H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis *game Wordwall* terhadap kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata Bahasa Arab kelas VIII MTsN 2 Kota Palu.

Penulis menggunakan uji terhadap sampel penelitian dengan mengumpulkan data. Tes diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penulis memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan konvensional. Pengumpulan data dilakukan dari tanggal 1 Februari sampai dengan 28 Februari 2023 tepatnya 4 kali pertemuan. Tes tersebut dimaksudkan untuk mengukur penguasaan kosakata peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pilihan ganda yang berjumlah 15 soal. Selanjutnya, hasil dari setiap tes dibandingkan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran berbasis *game Wordwall* dalam penguasaan kosakata peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis *game Wordwall* terhadap kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Arab kelas VIII MTs Negeri 2 Kota Palu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurochman. Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Bagi Non Arab. *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 19(1), 63–83. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v19i1.758>, 2017.
- Fikriansyah, M., & Layyinati, I. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 1–34. <https://doi.org/10.37286/jmp.v1i1.133>, 2022.
- Indarti, & Laraswati, D. Digital Game Base Learning Tebak Nama Buah dan Sayuran Dalam Bahasa Inggris Dengan Model Addie. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 7(1), 45–50.

- <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>, 2021.
- Imanulhaq, Reli, and Andi Pratowo. "Inovasi Pembelajaran Matematika Di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima* 4, no. 1 (2022):33–41. <https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/gg/article/view/639/429>.
- Mustofa, S. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN Press Ritonga, 2011.
- Peranginangin, A., Barus, H., & Gulo, R. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Di Ajar Dengan Model Pembelajaran Elaborasi Dengan Model Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Penelitian Fisikawan*, 3(1), 43–50. <http://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/jurnalpenelitianfisikawan/article/view/452>, 2020.
- Prasetya, Dwi Didik., G.I Wahyu Sakti, and Syaad Patmanthamara. "Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini." *Tekno* 20 (2013): 45–50.
- Pratiwi, A. S., & Musfiroh, T. Pengembangan Media Game Digital Edukatif Untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Sekolah Menengah Pertama. *LingTera*, 1(2), 123–135. <https://doi.org/10.21831/lt.v1i2.2590>, 2014.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Edisi Kedua. Cet. 6; Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Rosalinda. "Penguasaan Mufradat (Kosakata) Bahasa Arab Dengan Menggunakan Metode Mimicry Memorization (Mim-Mem Method)." *Serambi Konstruktivis* 4(1): 103–15.2022.
- Turomah, Fauziia, Elsa Mayori, and Resna Yuliana Sari. "Media Pembelajaran Word Wall Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosa Kata Bahasa Arab." *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 14, no. 1 (2020): 13–19.
- Ubadah. *Buku Ajar Bahasa Arab 1*. Cet. 2; Iain Palu Press, 2017.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>, 2020.