



Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Maharah Kitabah Pada Mahasiswa PBA IUQI Bogor

Fatchiatuzahro, Nurul Fahmi, Milahtul Latifah, Nur Azizah

Institut Ummul Quro Al-Islami Bogor, Indonesia
fatchiatuzahro@iuqibogor.ac.id

Abstrak

Arus digital yang begitu pesat telah memunculkan kondisi baru, salah satunya adalah layanan evaluasi digital, seperti Wordwall, yang memiliki banyak fitur fungsional dan dapat dimanfaatkan dalam berbagai mata pelajaran. Dalam proses penguasaan keterampilan maharah kitabah, ada beberapa hal yang dilatih dan dievaluasi, yaitu memahami kaidah dan penulisan huruf, kata, kalimat, paragraf, dan susunan paragraf menjadi sebuah karangan yang dapat diakomodir melalui Wordwall. Penelitian ini akan menguraikan tentang penggunaan aplikasi Wordwall yang digunakan sebagai media evaluasi dalam mata kuliah maharah kitabah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian kepustakaan (library research), sehingga dalam proses penelitian akan dilakukan penelusuran literatur baik dari web wordwall, buku, jurnal yang berkaitan dengan penggunaan wordwall dalam evaluasi pembelajaran maharah kitabah yang dijelaskan secara deskriptif. Penelitian ini diawali dengan tinjauan pustaka terkait media evaluasi pembelajaran maharah kitabah berbasis Digital Game Based Learning (DGBL). Pada penelitian ini, penulis akan memanfaatkan 18 fitur template yang disediakan oleh wordwall dan memilih fitur yang relevan untuk digunakan sebagai media evaluasi maharah kitabah. Setelah melakukan analisis data, ditemukan template wordwall yang tepat dan sesuai untuk diaplikasikan pada materi evaluasi maharah kitabah. Dari uji Wilcoxon pada tabel uji statistik diketahui nilai signifikansinya 0,000 kurang dari 0,05, dengan demikian hipotesa yang diajukan diterima yaitu adanya efektifitas dalam pemanfaatan wordwall sebagai media evaluasi maharah kitabah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan Wordwall dalam evaluasi maharah kitabah dengan indikator kemudahan penggunaan media Wordwall, kemungkinan tumbuhnya minat dan motivasi, kemungkinan digunakan untuk belajar mandiri, kemungkinan tumbuhnya daya kritis, dan tingkat kontekstualitas dengan karakteristik pembelajar menunjukkan persentase 55-80% pembelajar memilih sangat setuju, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall cukup intensif dalam evaluasi maharah kitabah.

Kata Kunci: Media Evaluasi; Maharah Kitabah; Wordwall

Abstract

The rapid digital flow has given rise to new conditions, one of which is digital evaluation services, such as Wordwall, which has a wealth of functional features and can be utilized in various subjects. In the process of mastering the skills of maharah kitabah, there are several things that are trained

and evaluated, namely understanding the rules and writing of letters, words, sentences, paragraphs, and paragraph arrangements into essays that can be accommodated through Wordwall. This study will elaborate on the use of the Wordwall application which is used as an evaluation medium in the maharah kitabah course. This study uses a descriptive qualitative research method with the type of library research, so that in the research process, a literature search will be carried out both from the web word wall, books, journals related to the use of wordwalls in evaluating maharah kitabah learning which are explained descriptively. This study begins with a literature review related to the evaluation media for maharah kitabah learning based on Digital Game Based Learning (DGBL). In this study, the author will utilize 18 template features provided by wordwall and select relevant features to be used as a maharah kitabah evaluation media. After analyzing the data, the right and appropriate wordwall template was found to be applied to the maharah kitabah evaluation material. Dari uji Wilcoxon pada tabel tes statistik diketahui nilai signifikansinya 0,000 kurang dari 0,05, dengan demikian hipotesisnya diterima yakni adanya efektifitas dalam pemanfaatan wordwall sebagai media evaluasi maharah kitabah. it was found that the intensity of Wordwall use in the evaluation of maharah kitabah with indicators of ease of use of Wordwall media, the possibility of growing interest and motivation, the possibility of being used for independent learning, the possibility of growing critical thinking, and the level of contextuality with learner characteristics showed a percentage of 55-80% of learners choosing to strongly agree. this shows that the use of Wordwall is quite intensive in the evaluation of the maharah kitabah.

Keywords: *Evaluation Media; Maharah Kitabah; Wordwall*

I. PENDAHULUAN

Menulis sangat penting dalam konteks sosial, pembelajaran, dan linguistik, karena dapat meningkatkan pemikiran kritis dan kreatif, serta memungkinkan pembelajar untuk menggunakan penilaian, gaya penulisan, dan kosakata yang dikuasai. Menulis penting dalam mengumpulkan, mengingat, dan berbagi informasi konten; lebih jauh lagi, menulis merupakan alat yang efektif untuk mengeksplorasi dan memikirkan ide-ide. Dalam konteks ini, Graham (2008) membahas tujuan belajar menulis termasuk berkomunikasi dengan orang lain, memberi tahu orang lain, membujuk orang lain, mempelajari materi konten, menghibur orang lain, merefleksikan diri sendiri, menanggapi literatur, dan menunjukkan pengetahuan. Selain tuntutan ini, penulis juga harus menetapkan tujuan untuk tugas menulis. praktik menulis kemungkinan akan lebih efektif jika tertanam dalam kerangka kerja yang bertujuan untuk menguasai proses kognitif tingkat tinggi, dan memanfaatkan strategi menulis yang efektif, sikap positif

tentang menulis dan kemampuan diri sendiri sebagai penulis (Bakry & Alsamadani, 2015).

Kemampuan menulis dengan baik merupakan keterampilan penting dalam lingkungan akademis dan profesional. Peningkatan hasil belajar pembelajar sangat bergantung pada kemahiran mereka dalam ekspresi tertulis. Pengajar sebagai fasilitator pengetahuan, mengemban tanggung jawab untuk memelihara dan mengembangkan kemampuan menulis pembelajar (Graham & Alves, 2021). Kemampuan menulis dalam pembelajaran bahasa Arab disebut dengan maharah kitabah. Untuk unggul dalam menulis, pembelajar harus secara konsisten memelihara motivasi mereka untuk berpartisipasi dalam pembelajaran menulis dan mengerjakan tugas atau evaluasi yang diberikan dalam proses pembelajarannya (Alzubi & Nazim, 2024). Mengaris bawahi pernyataan Alzubi dan Nazim, yaitu agar unggul dalam menulis yang membutuhkan latihan dan evaluasi berkala dari pengajar dengan tetap menjaga motivasi pembelajar, maka hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi pengajar untuk mendesain evaluasi atau latihan menulis untuk pembelajar masa kini yang dekat dengan teknologi.

Revolusi industri 4.0 sebagai penanda perkembangan bidang teknologi yang semakin canggih. Keadaan ini ternyata memberikan dampak di berbagai bidang kehidupan, salah satunya pendidikan. Dalam dunia pendidikan terdapat satu sektor penting, yaitu pembelajaran. Dengan keadaan tersebut, sektor pembelajaran menjadi sektor yang terdampak pesatnya arus digital sehingga terwujud kondisi baru, seperti layanan evaluasi online (Szopinski, Tomas, & Bachnik, 2022). Pemerintah pernah melaksanakan Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK). Ujian model ini diterapkan sebagai bentuk evaluasi ujian sebelumnya yang menggunakan kertas. Ujian menggunakan kertas tersebut, ternyata memiliki sejumlah kelemahan, seperti durasi waktu ujian lebih lama, proses cetak dan distribusi naskah memerlukan biaya tinggi, dibutuhkan tempat transit soal yang aman karena sifatnya rahasia, penggunaan metode UNBK ini dinilai cukup efisien (Putri, Kisardi, & Agustini, 2024).

Akan tetapi, evaluasi berbasis teknologi belum terealisasi secara masif, karena terkendala beberapa hal salah satunya dari faktor kompetensi guru terutama dalam pembelajaran bahasa Arab yang memiliki karakter bahasa baik secara lisan maupun

tulisan dari bahasa ibu. Al-Madani dkk., menyebutkan problem terkait evaluasi maharah kitabah, yaitu kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam mengajarkan maharah al-kitabah, terutama dalam merancang tugas menulis yang bervariasi dan menarik minat siswa, sehingga menyebabkan rendahnya motivasi dan minat siswa dalam berlatih menulis bahasa Arab (Al-Madani, Muhammad, ST, & etl, 2023).

Menurut Anis, dkk., menyebutkan dalam penelitiannya bahwa dalam melakukan evaluasi maharah kitabah seringkali dilakukan secara teoritis tidak dilakukan secara praktis hal ini menjadi problem dalam proses evaluasi pembelajaran maharah kitabah. Padahal dalam amanat evaluasi Kurikulum Merdeka, assesment yang dikehendaki dalam maharah kitabah itu dilakukan dalam assesment autentik yakni ujian tertulis, karena harus relevan dengan tujuan pembelajaran maharah kitabah. Adapun ujian tulis dalam maharah kitabah harus mencakup kaidah bahasa Arab (nahwu dan sharf), khat, dan imla'. Selanjutnya bentuk ujian tulis ini disesuaikan tingkatan pembelajar baik tingkat pembelajar pemula, menengah, maupun lanjutan dengan memperhatikan unsur-unsur dalam kitabah yaitu menulis kata, menyusun kalimat, menyusun paragraf dan uslub (Zunaidah, Mawaddah, & Ni'mah, 2023). Dengan demikian, untuk menjembatani masalah evaluasi pembelajaran maharah kitabah tersebut dibutuhkan media evaluasi yang relevan, memiliki desain yang menarik, dan berkualitas.

Pemanfaatan jenis media evaluasi pembelajaran berbasis teknologi dinilai efisien dalam pembuatan soal serta meringankan beban koreksi pengajar dalam penilaian. Media evaluasi pembelajaran teknologi merupakan sarana untuk melaksanakan evaluasi secara teknologi dengan memanfaatkan aplikasi yang sudah tersedia di internet. Namun demikian, pengajar diharuskan memiliki pengetahuan pengaplikasiannya dan pengolahannya secara kreatif dalam melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran. *Wordwall* sebagai media berbasis game memiliki cara kerja secara *offline* dan dapat dicetak *hard copy*. Husna, dkk., menyebutkan bahwa 95 % peserta didik menyatakan tertarik dengan model evaluasi dengan menggunakan *wordwall*. *Wordwall* dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang interaktif dan inovatif. *Wordwall* memberikan kemudahan pada pengajar maupun pembelaja dalam melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran, karena *Wordwall* memiliki kekayaan fitur yang

fungsional dan dapat dimanfaatkan pada berbagai mata pelajaran (Husna, Sukarno, & Yulisetiani, 2023).

Dengan mengikuti perkembangan zaman, bahasa Arab dalam pembelajaran dan evaluasinya sudah mulai memanfaatkan media interaktif. Sebagaimana yang dinyatakan Indah dalam penelitiannya bahwa MAN Kota Batu melaksanakan evaluasi pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media interaktif seperti Wordwall (Rahmayanti & Abidin, 2023). Keterampilan kitabah yang merupakan salah satu keterampilan yang dipelajari dalam bahasa Arab yang memiliki fokus pengasahan deskripsi ide dari hal sederhana seperti menulis mufradat sampai tahap yang cukup rumit yaitu mengarang (Yogi Prihartini, 2018). Dalam proses penguasaan keterampilan maharah kitabah terdapat beberapa hal yang dilatih dan dievaluasi yaitu pemahaman kaidah dan penulisan huruf, kata, kalimat, alenia, serta susunan paragraf menjadi karangan (Joko Ariyanto, 2023).

Guna mewujudkan media evaluasi pembelajaran tersebut, pemanfaatan teknologi adalah solusi yang tepat untuk diterapkan dalam evaluasi saat ini. Evaluasi pembelajaran maharah kitabah yang berisi latihan menulis seringkali dianggap mudah membuat jenuh dan sulit, namun akan berhasil diatasi permasalahan tersebut, yakni dengan pemanfaatan media evaluasi pembelajaran yang tepat dan menyenangkan. Terdapat bermacam pilihan media yang berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran seperti Wordwall. Website ini menyediakan layanan fitur-fitur template yang dapat dimanfaatkan dalam menunjang proses evaluasi pembelajaran, tersedia 18 fitur template soal menarik dan interaktif dengan cara kerja yang efisien. Penerapan fitur berbasis game dalam Wordwall ini membantu peningkatan pemahaman materi pembelajar secara efektif. Bentuk soal yang sudah dimodifikasi dalam template wordwall memberikan kesan pembelajar sedang bermain sambil belajar (Putri, Kisardi, & Agustini, 2024). Sabilla menyebut media *wordwall* ini sebagai *Digital Game Based Learning* (DGBL), dalam penelitiannya disebutkan bahwa siswa menjadi aktif, merasa senang, dan lebih mudah memahami materi yang di pelajari (Sabilla, 2024).

Tidak mengherankan jika penelitian terkait wordwall sebagai media pembelajaran bahasa Arab banyak diminati, mengingat perannya yang cukup efektif

dalam meningkatkan keberhasilan pembelajaran bahasa Arab, seperti halnya penelitian Saariah, dkk., yang fokus pada penggunaan Wordwall sebagai media penguasaan kosakata bahasa Arab, menurutnya penggunaan Wordwall terbukti dapat mengatasi tantangan dalam pengajaran kosakata bahasa Arab dan berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar pembelajar (Saariah & et al, 2024). Selain itu, terdapat peneliti yang melakukan penelitian senada terkait pembelajaran kosakata, hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif ini siswa dapat belajar dengan gembira dan gembira, karena dapat bermain dan belajar banyak kosakata baru dalam waktu yang bersamaan. Permainan berbasis web ini juga fleksibel, dapat digunakan oleh siswa dari semua tingkatan (Musthafa & Anam, 2023). Penelitian lain mengkaji efektivitas Wordwall sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Wordwall merupakan alat inovatif dan interaktif yang memanfaatkan teknologi untuk melibatkan siswa dalam kegiatan menulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok yang diajarkan menggunakan Wordwall mengalami peningkatan yang signifikan dalam keterampilan menulis mereka. Hasil penelitian ini memiliki implikasi praktis bagi guru bahasa untuk mempertimbangkan penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa mereka (Amri & Sukmaningrum, 2023). Meskipun ditemukan beberapa penelitian telah membahas terkait wordwall, namun untuk penelitian wordwall yang digunakan sebagai media evaluasi maharah kitabah bagi mahasiswa perlu dilakukan.

Maharah kitabah merupakan mata kuliah Kemahiran di prodi Pendidikan Bahasa Arab Institut Ummul Quro Al-Islami Bogor. Maharah kitabah merupakan mata kuliah yang membutuhkan latihan berkala sehingga rentan menimbulkan kejenuhan dan kebosanan, sehingga akan berpengaruh pada hasil evaluasi yang dilaksanakan. Oleh karena itu, dibutuhkan media evaluasi yang menarik mahasiswa. Meskipun mahasiswa berada pada level usia dewasa, namun ternyata bentuk evaluasi dapat bentuk game masih diminati sebagaimana disampaikan beberapa mahasiswa menyatakan bahwa latihan menulis melalui media berbasis game menyenangkan terlebih bisa diakses melalui hp (wawancara, 2024). Dengan demikian, pemanfaatan *wordwall* sangat penting untuk dielaborasi lebih lanjut dalam media evaluasi pembelajaran maharah kitabah.

Dalam penelitian ini, penulis akan memanfaatkan fitur template yang disediakan oleh *wordwall* dan memilih fitur yang relevan untuk digunakan sebagai media evaluasi maharah kitabah.

II. METODE PENELITIAN

Sugiyono mendefinisikan metode adalah cara ilmiah untuk kompilasi data sebagai bentuk *specific purposes and uses* (Sugiyono, 2015). Dalam penelitian ini digunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitiannya eksperimen dengan desain pra-eksperimental one-group pre-test post-test yang melibatkan satu kelompok sebagai subjek penelitian yang menjalani dua pengukuran dan satu perlakuan. Penulis menggunakan purposive sampling karena sampel tidak dipilih secara acak. Oleh karena itu, penulis memutuskan subjek penelitian adalah mahasiswa PBA yang sudah belajar mata kuliah kitabah ula, kitabah wustho, kitabah ulya. Penelitian ini mengikuti prosedur khusus untuk memastikan konsistensi dan keakuratan dalam pengumpulan data. Prosedur ini melibatkan tiga langkah utama: pretest, intervensi, dan posttest. Pertama, peserta menyelesaikan pretest, yang menilai keterampilan menulis mereka sebelum intervensi. Selanjutnya, intervensi dilaksanakan, memanfaatkan Wordwall sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Akhirnya, peserta menjalani posttest, yang mengukur keterampilan menulis mereka setelah intervensi. Data yang dikumpulkan dari pretest dan posttest dianalisis menggunakan teknik statistik yang tepat. Statistik Deskriptif, seperti skor minimum, skor maksimum dan mean, dihitung untuk meringkas skor menulis siswa. Selain itu, statistik inferensial, seperti Uji Wilcoxon, digunakan untuk menetapkan signifikansi peningkatan keterampilan menulis siswa setelah penerapan Wordwall. Uji Wilcoxon digunakan karena data berdistribusi tidak normal.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Evaluasi Maharah Kitabah

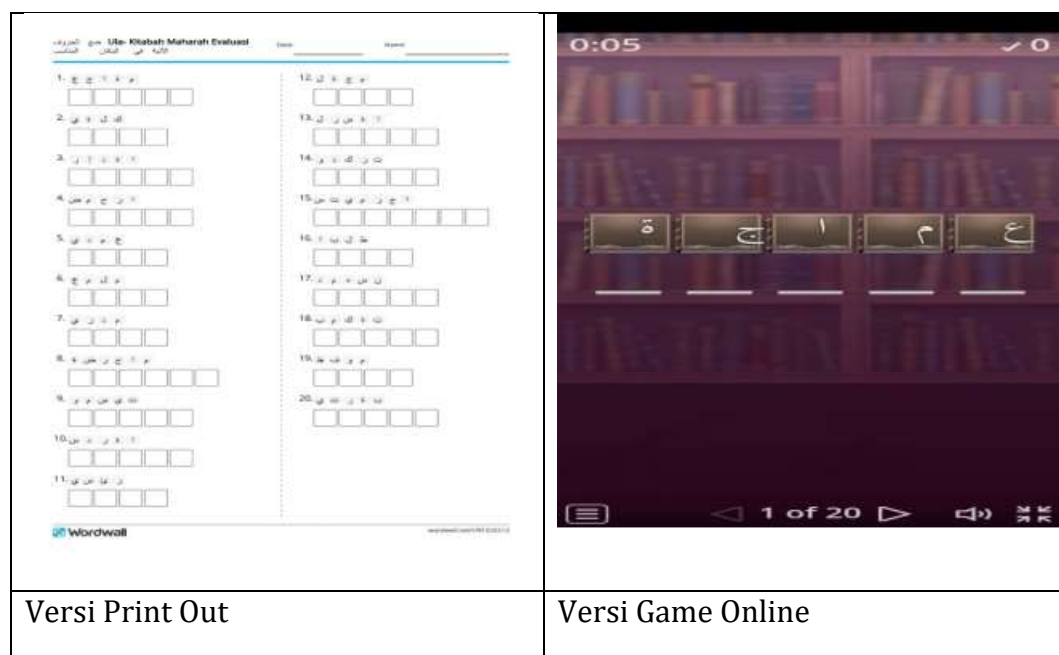
Dalam pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi maharah kitabah strategi game, yaitu game tanya jawab, menyusun kalimat, permainan huruf, dan pesan gambar, dianggap cukup efektif untuk diterapkan bagi pembelajar (Wahdah, Najihah, & Nasiruddin, 2023). Game dengan berbasis pemanfaatan teknologi adalah solusi yang tepat untuk diterapkan dalam evaluasi saat ini. Evaluasi pembelajaran maharah kitabah yang berisi latihan menulis seringkali dianggap mudah membuat jenuh dan sulit, namun akan berhasil diatasi permasalahan tersebut, yakni dengan pemanfaatan media evaluasi pembelajaran yang tepat dan menyenangkan. Terdapat bermacam pilihan media yang berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran seperti Wordwall (Putri, Kisardi, & Agustini, 2024).

Pemanfaatan Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran pada dasarnya mudah dioperasikan dengan berbekal kemauan dan kreatifitas. Berbekal tampilan visual dan grafis gerak serta audionya, Wordwall menjadi media yang menjanjikan untuk dapat menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar dan evaluasi belajar. Sebanyak 92% pembelajar menyatakan Wordwall menarik dengan alasan model template dan permainanannya. Dengan mempertimbangkan ini, guru dapat mengasah keterampilan dalam pemanfaatan media wordwall ini, dengan memperhatikan langkah-langkah berikut: pertama, membuka laman situs web <https://wordwall.net> di browser; kedua, membuat akun di wordwall dengan email yang dimiliki; ketiga, login dengan akun yang sudah dimiliki; keempat, mulai membuat aktifitas dengan cara klik "buat aktivitas"; kelima, tentukan materi yang akan dievaluasi dan pilih template yang tepat dan sesuai dengan materi tersebut. Agar lebih memahami jenis-jenis fitur dalam wordwall, berikut 18 fitur yang dimaksud (Larasati, Putrayasa, & Martha, 2023).

Setelah melakukan penelusuran template game Wordwall yang disesuaikan dengan tingkatan penguasaan maharah kitabah, baik maharah kitabah ula, maharah kitabah wustha, maupun maharah kitabah ulya. Maka ditemukan tiga template dari 18 template yang sesuai untuk penerapan evaluasi maharah kitabah tersebut.

a. Template Wordwall Anagram Untuk Evaluasi Pembelajaran Maharah Kitabah Ula.

Tamplate anagram berupa game penyusunan huruf-huruf yang mengarahkan pengguna untuk meletakkan huruf-huruf pada kolom kosong yang tersedia, sehingga membentuk sebuah kata. Hasil jawaban pengguna secara realtime mendapatkan koreksi kesalahan jawaban ketika jawaban tersebut tidak tepat, serta memberi kesempatan kepada pengguna untuk memilih jawaban lain yang tepat. Evaluasi jenis penyusunan huruf untuk membentuk kata ini dipilih, karena sesuai dengan indicator penguasaan maharah kitabah ula yakni pembelajar dalam tahap ini dikategorikan dalam pembelajar pemula. Menurut Hasan Syahatah, penguasaan maharah kitabah bagi pemula salah satunya dengan menulis atau menyalin satuan bahasa sederhana (Munawarah & Zulkiflih, 2020). Dengan merujuk pernyataan Hasan tersebut, maka pemilihan materi susun huruf adalah relevan untuk evaluasi maharah kitabah ula. Berikut bentuk evaluasi maharah kitabah dalam tamplate Wordwall berjenis Anagram:

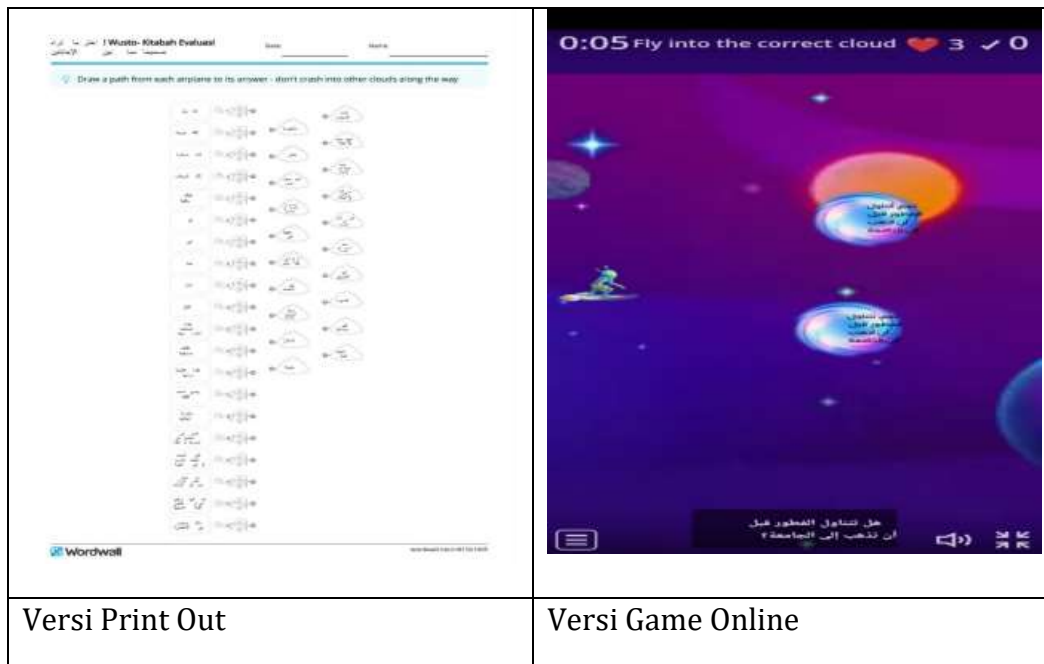


Gambar 1. Bentuk Game Evaluasi Wordwall Anagram Maharah Kitabah Ula

- b. Tamplate Wordwall Airplane Untuk Evaluasi Pembelajaran Maharah Kitabah Wustha.

Fitur Airplane berupa game pesawat dengan cara menerbangkan pesawat ke arah jawaban yang benar dengan hati-hati untuk menghindari jawaban yang tidak benar dari pertanyaan yang muncul di layar bagian bawah. Pada game ini diterapkan evaluasi maharah kitabah wustha berupa *insya'*

muwajjah, yaitu berbentuk pertanyaan-pertanyaan yang sudah disediakan jawaban, pertanyaan ini terdiri dari sambung kalimat, kesesuaian dlamir dan pelakunya dalam sebuah kalimat, dan isim isyarah dan pelakunya, kalimat tanya beserta jawabannya yang sesuai. Hal ini sesuai yang dikemukakan oleh Amin Santoso bahwa indikator penguasaan maharah kitabah wustha adalah penguasaan pada *insya' muwajjah* (Rathomi, 2020).

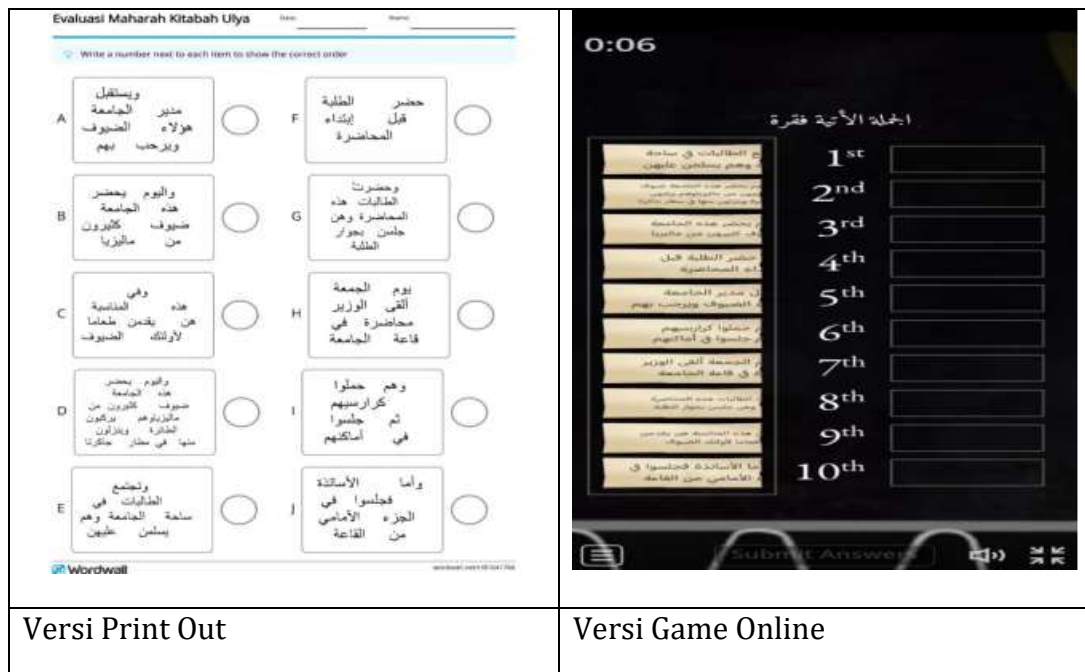


Gambar 2. Bentuk Game Evaluasi Wordwall Anagram Maharah Kitabah Wustha

c. Tamplate Wordwall Rank Order Untuk Evaluasi Pembelajaran Maharah Kitabah Ulya.

Rank Order berupa game *drag and drop* dengan cara menyusun item sesuai urutan yang ditujukan. Game ini digunakan dalam evaluasi maharah kitabah ulya berupa *insya' muwajjah* yaitu menggabungkan beberapa kalimat menjadi satu paragraf, kalimat ini disusun secara acak, kemudian pembelajar diarahkan untuk menyusun kembali sesuai urutan sehingga membentuk satu paragraf yang utuh. Bentuk evaluasi maharah kitabah ulya jenis ini sesuai dengan pernyataan Iskandar bahwa salah satu indikator penguasaan maharah kitabah ulya adalah mampu membuat minimal sebuah paragraf. Meskipun dalam penguasaan maharah kitabah wustha juga diberlakukan penguasaan membuat paragraf, akan tetapi yang membedakannya adalah level pembahasan dan level bahasa (Iskandar, 2017). Dalam evaluasi maharah kitabah ulya ini, materi yang digunakan menggunakan level bahasa dan

pembahasan yang kompleks dan berjenis akademik, sehingga sesuai diterapkan untuk evaluasi maharah kitabah ulya.



Gambar 3. Bentuk Game Evaluasi Wordwall Anagram Maharah Kitabah Ulya

2. Signifikansi Keefektifan Media Wordwall dalam Evaluasi Maharah Kitabah.

a. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan bidang statistik yang berfokus pada pemberian ringkasan, pengaturan, dan penyajian data secara bermakna. Statistik deskriptif menyediakan cara untuk mendeskripsikan dan memahami jumlah responden, skor minimum, skor maksimum, dan mean (Hannabuss, 2021).

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai Pretes Wordwall	21	50	95	72.86	12.507
Nilai Posttes Wordwall	21	70	100	85.00	8.660
Valid N (listwise)	21				

Tabel 1. Tabel Statistik Deskriptif

Pada tabel di atas, diketahui Seperti yang ditunjukkan pada tabel di atas, pretest diberikan kepada 21 mahasiswa dengan skor minimum 50, skor maksimum 95 dan mean 72,86. Sedangkan posttest diberikan kepada 21 mahasiswa dengan skor minimum 70, skor maksimum 100 dan mean 85,00. Oleh karena itu, penulis menggunakan skor pretest sebagai skor awal dan skor posttest digunakan sebagai skor akhir.

b. Statistik Inferensial

1) Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk melihat apakah sebaran data normal atau tidak. Uji distribusi data menggunakan Uji Shapiro-Wilk karena responden atau jumlah mahasiswa sebagai subjek penelitian kurang dari 50 responden ($N < 50$). Aturan perhitungan menyatakan bahwa sebaran data normal adalah Sig. lebih dari 0,05 ($> 0,05$), jika Sig. kurang dari 0,05 ($< 0,05$) berarti sebaran data tidak normal (Mat Roni & Djajadikerta, 2021).

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Evaluasi Kitabah	Pretes	.172	21	.108	.956	21	.446
Wordwall	Posttes	.194	21	.037	.905	21	.044

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 2. Uji Normalitas

Berdasarkan tabel diatas diketahui pada kolom Shapiro-Wilk nilai Sig. pretes sebesar 0,446 lebih besar dari 0,05, sedangkan nilai Sig. posttes sebesar 0,044 lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan keterangan Mat Roni bahwa agar data dianggap berdistribusi normal nilai Sig. harus lebih dari 0,05, maka data ini dinyatakan tidak berdistribusi normal karena nilai Sig. posttes kurang dari 0,05. Dengan demikian, uji hipotesis tidak dapat menggunakan uji T berpasangan, namun harus menggunakan uji Wilcoxon.

2) Uji Wilcoxon

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Nilai Posttes Wordwall - Nilai Pretes Wordwall	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	21 ^b	11.00	231.00
	Ties	0 ^c		
	Total	21		

a. Nilai Posttes Wordwall < Nilai Pretes Wordwall

b. Nilai Posttes Wordwall > Nilai Pretes Wordwall

c. Nilai Posttes Wordwall = Nilai Pretes Wordwall

Tabel 3. Ranks

Dari tabel negative rank diketahui bahwa tidak ada penurunan baik dari mean rank dan sum of ranknya, kemudian pada positive rank menunjukkan dari pretes ke postesnya mengalami kenaikan dari 21 responden mean ranknya 11 dan sum of ranknya 231.

Test Statistics^a

Nilai Posttes Wordwall - Nilai Pretes	
Wordwall	
Z	-4.047 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

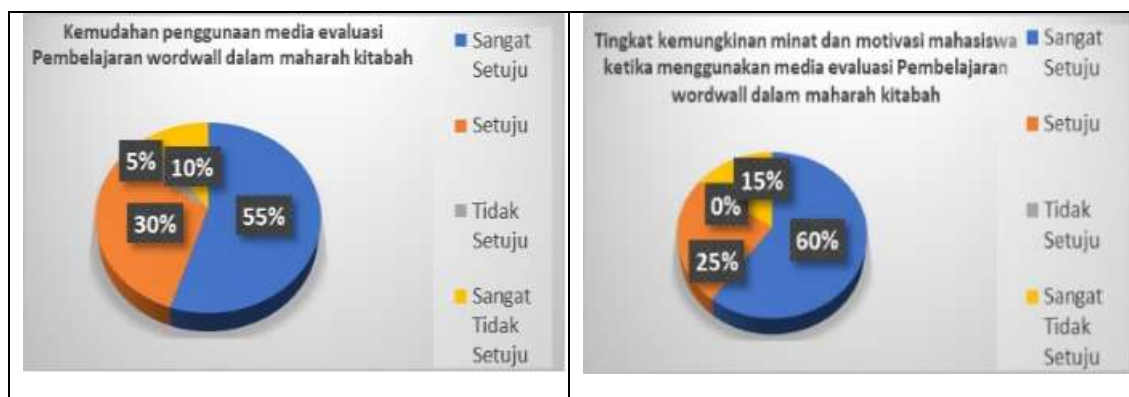
b. Based on negative ranks.

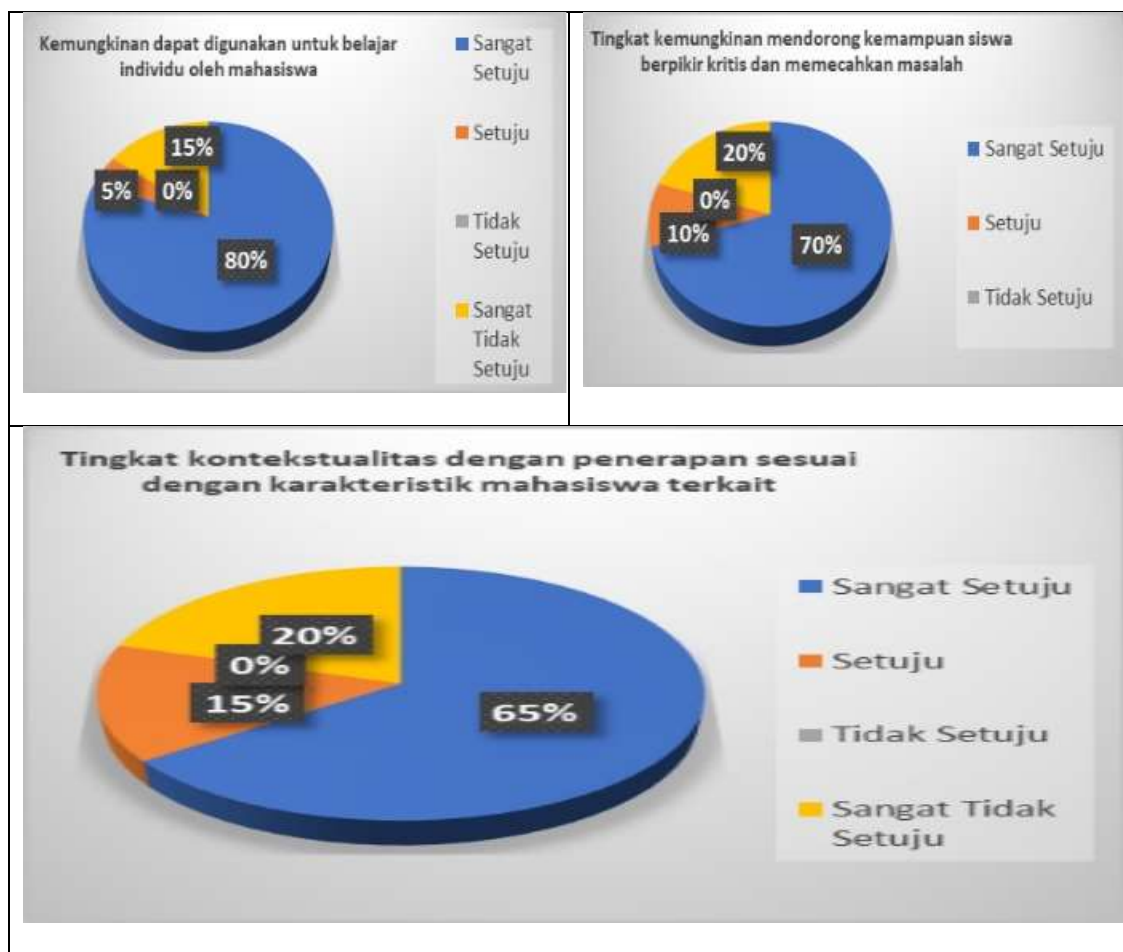
Tabel 4. Uji Tes Statistik Wilcoxon

Dari tabel tes statistik diketahui nilai signifikansinya 0,000 kurang dari 0,05, dengan demikian hipotesnya diterima yakni adanya efektifitas dalam pemanfaatan wordwall sebagai media evaluasi maharah kitabah.

3. Intensifikasi Wordwall dalam Evaluasi Maharah Kitabah.

Wordwall sebagai media evaluasi yang interaktif dapat menjadi solusi dari problematika pembelajaran maharah kitabah, seperti kurangnya minat, motivasi, ketidak sesuaian evaluasi sebagaimana yang dikemukakan Al-Madani dkk., (Al-Madani, Muhammad,ST, & etl, 2023). Berdasarkan hal tesebut, upaya pemberlakuan evaluasi maharah kitabah dengan memanfaatkan Wordwall ini cukup berhasil diujicobakan pada mahasiswa PBA Institut Ummul Quro Al-Islami Bogor berdasarkan hasil kuesioner berikut:





Gambar 4. Diagram Tanggapan Mahasiswa Pengguna Game Evaluasi Wordwall

Berdasarkan diagram di atas, intensifitas penggunaan media interaktif Wordwall dalam evaluasi maharah kitabah diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa memberikan tanggapan positif terhadap pemanfaatan media interaktif Wordwall sebagai evaluasi maharah kitabah, hal ini tergambar dari indikator-indikator tersebut, seperti kemudahan penggunaan media Wordwall yang memilih sangat setuju 55 %, kemungkinan penumbuhan minat dan motivasi yang memilih sangat setuju 60 %, kemungkinan dimanfaatkan belajar mandiri 80 %, kemungkinan penumbuhan berfikir kritis 70 %, dan tingkat kontekstualitas dengan karakteristik pembelajar yang memilih sangat setuju 65 %, hal ini menunjukkan tingkat persetujuan mahasiswa terhadap intensifitas Wordwall cukup tinggi.

Namun demikian, tentunya terdapat tantangan dalam penerapan media Wordwall ini, yaitu:

- Pengajar harus memahami karakter materi maharah kitabah dan karakter template media Wordwall, agar dapat tepat memilih template yang sesuai untuk digunakan.

- b. Pengajar membutuhkan waktu yang cukup untuk mempersiapkan pembuatan materi melalui Wordwall ini, karena seperti yang dikemukakan tadi pengajar diharuskan memahami karakter materi, pembelajar, dan template Wordwall.
- c. Pengguna merasa bingung ketika pertama kali membuka link game yang mana banyak disuguhkan template lain yang dianggap menjadi bagian tugas. Maka, hal ini dapat diantisipasi dengan pemberian instruksi yang jelas terkait langkah-langkah penggunaan game tersebut dan informasi terkait bagian mana yang harus dikerjakan, agar tidak keliru memencet template.
- d. Media Wordwall ini untuk konteks pembelajaran atau evaluasi bahasa Arab yang menggunakan font Arab akan tidak maksimal penggunaannya ketika digunakan melalui HP, karena terkadang teks Arabnya terpotong atau tidak terbaca ketika teks terlalu panjang, seperti yang terjadi pada evaluasi maharah kitabah wustha dan ulya di atas. Maka, pengguna game harus berpindah ke laptop, atau jika memungkinkan teks Arab tersebut diperkecil ukuran fontnya atau dikurangi volume kalimatnya.
- e. Dalam konteks pembelajaran atau evaluasi maharah kitabah, game Wordwall belum mengakomodir pada *insya' hur*.

Upaya-upaya yang disebutkan diatas, senada dengan pemaparan dari Rima dkk., yakni melakukan perencanaan pembelajaran dengan lebih baik agar memiliki waktu yang cukup, untuk mempersiapkan pembelajaran atau evaluasi dengan media Wordwall, dengan tetap memperhatikan pendekatan diferensiasi. Selain itu, diperlukan dukungan dan kolaborasi antara pengajar dan pembelajar (Rahmawati & Zakaria, 2024). Dengan memperhatikan hal-hal tersebut pelaksanaan evaluasi maharah kitabah dengan memanfaatkan media Wordwall akan berjalan efektif, kondusif, dan efisien.

IV. KESIMPULAN

Maharah kitabah merupakan kemahiran produktif dalam konteks menulis bahasa Arab. Dengan demikian, evaluasi yang diterapkan dalam maharah kitabah ini outputnya diharapkan juga berupa tulisan. Untuk mengakomodir karakteristik pembelajar saat ini yang dekat dengan teknologi tentunya pengajar harus lebih aktif mengeksplorasi model evaluasi berbasis teknologi, salah satunya Wordwall. Dalam pemanfaatannya dalam penelitian ini ditemukan tiga template Wordwall yang sesuai untuk diterapkan dalam evaluasi maharah kitabah dalam berbagai tingkatannya. Dari uji Wilcoxon pada tabel tes statistik diketahui nilai signifikansinya 0,000 kurang dari 0,05, dengan demikian hipotesnya diterima yakni adanya efektifitas dalam pemanfaatan wordwall sebagai media evaluasi maharah kitabah. Tentunya, dalam pemanfaatan Wordwall sebagai media evaluasi maharah kitabah ini dihadapkan pada sisi intensifitas yang tercermin dalam tanggapan mahasiswa yang memilih sangat setuju pada persentase 55-80%, juga

tantangan tersendiri baik bagi pengajar maupun pembelajar. Namun, hal tersebut dapat diantisipasi dengan perencanaan penyusunan materi evaluasi secara efektif dengan berbasis pendekatan diferensiasi, dan kolaborasi yang saling bersinergi antara pengajar dan pembelajar. Karena dalam penelitian ini belum ditemukan pemanfaatan Wordwall dalam pembelajaran maharah kitabah dalam konteks *insya hur*, maka diharapkan penelitiselanjutnya dalam melakukan elaborasi lebih lanjut terkait hal tersebut.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Al-Madani, Muhammad, ST, & etl, Problematika Maharah Al-Kitabah Santri ICBB Yogyakarta. *Amorti Jurnal Studi Islam Interdisipliner*, 2(3):167-174
- Alzubi, A. A., & Nazim, M. (2024). Students' intrinsic motivation in EFL academic writing: Topic-based interest in focus Topic-based interest in focus. *Helion* 10, 1-11.
- Amri, F., & Sukmaningrum, R. (2023). Implementation of Wordwall as a Learning Media to Improve Students' Writing Skill. *International Journal of Multidisciplinary Approach Research and Science*, 1 (3), 495-502.
- Arrayyan, A. F., Suparmanto, S., Elidatunnisa, I., Handayani, L., & Hidayatullah, M. S. (2024). Penggunaan Puzzle Sebagai Media Evaluasi penguasaan Mufrodad Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Al-Maraji'*, Vol. 8, No. 1, 14-22.
- Bakry, M. S., & Alsamadani, H. A. (2015). Improving the Persuasive Essay Writing of Students of Arabic as a Foreign Language (AFL): Effects of Self-Regulated Strategy Development. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 182, 89 – 97.
- Google Scholar, penggunaan wordwall dalam bahasa Arab - Google Scholar, diakses 19 Oktober 2024.
- Husna, S., Sukarno, & Yulisetiani, S. (2023). Penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran tematik pada peserta didik kelas IV di sekolah dasar. *JPI UNS*, 1-6.
- Iskandar, M. L. (2017). Strategi Pembelajaran Menulis (Kitabah) Bahasa Arab. *Jurnal Raushan Fikr*, 6 (1), 61-68.
- Larasati, P., Putrayasa, I. B., & Martha, I. N. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall.net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 3, No. 3, 395-412.

- Mardhiyah, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 1, No. 4, 481-488.
- Munawarah, & Zulkifli. (2020). Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah al-Kitabah) dalam Bahasa Arab . *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab & Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 22-34.
- Musthafa, F. A., & Anam, H. (2023). *Aqlamuna: Journal of Educational Studies*, 1 (1), 156-166, Doi: <https://doi.org/10.58223/aqlamuna.v1i1.238>.
- Nur, R., Zulhannan, & Lena, M. D. (2024). Media Game Wordwall Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X Tkj 3 Smk Muhammadiyah Sekampung. *Jurnal PENDAS*, Vol. 9, NO. 2, 6389-6397.
- Putri, & Azzahra, F. (2024). Penggunaan Hibridisasi Canva dan Wordwall dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab bagi Pemelajar Dasar. Bandung: Fakultas Bahasadan Sastra Universitas Pendidikan Indonesia.
- Putri, F. A. (2024). Penggunaan Hibridisasi Canva dan Wordwall dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab bagi Pemelajar Dasar. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Putri, Kisardi, F. D., & Agustini, V. (2024). Implementasi Wordwall: Inovasi Menyenangkan untuk Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 SD. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, Vo. 4, No. 3, 1-13.
- Rahmawati, R. A., & Zakaria, H. (2024). Analisis Penerapana Media Wordwall Pada Pembelajaran Bahasa Arab di SMPIT Insan Mulia Boarding School Pringsewu. *Al-Mua'rrib: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4 (2), 87-99.
- Rahmayanti, I., & Abidin, M. (2023). Efektivitas Penggunaan Wordwall Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Siswa kelas X di MAN Kota Batu. *Jurnal Suistainable*, Vol. 6, No. 2, 349-358. <https://doi.org/10.32923/kjimp.v6i2.3413>
- Rathomi, A. (2020). Maharah Kitabah dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Tarbiya Islamica* Vol. 1, no. 1, 4.
- Saariah, Azzahra, L. Q., Syarafina, D. A., Nasiruddin, & Jariah, A. (2024). Wordwall Media Game In Mastery Of Arabic Vocabulary. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 7 (2), 749-756, DOI: <http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i2.3831>.
- Saariah, Azzahra, L. Q., Syarafina, D. A., Nasiruddin, & Jariah, A. (2024). Wordwall Media Game In Mastery Of Arabic Vocabulary. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran*

Bahasa Arab dan Kebahasaaraban, 7 (2), 749-756,
<http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i2.3831>.

Saariah, Azzahra, L. Q., Syarafina, D. A., Nasiruddin⁴, & Jariah, A. (2024). Wordwall Media Game In Mastery Of Arabic Vocabulary. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 7 (2), 749-756, DOI: <http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i2.3831> .

Sabilla, O. P. (2024). Penggunaan Wordwall Sebagai Media Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Plehan 1. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan. dan Pengelolaan Pendidikan*, Vol. 4, No. 1, 1-6.

Szopinski, Tomas, & Bachnik, K. (2022). Student evaluation of online learning during the COVID-19 pandemic. *Technological Forecasting & Social Change*, Vol. 174, 1-8.

Wahdah, Y. A., Najihah, N., & Nasiruddin. (2023). Karakteristik Pengembangan Kurikulum Bahasa Arab Maharah Qiraah Dan Kitabah. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, Vol. 6, No. 1, 257-278.

Zunaidah, A., Mawaddah, S. N., & Ni'mah, I. K. (2023). Evaluasi Keterampilan Menulis Bahasa Arab (Maharah Kitabah) Berdasarkan Kurikulum Merdeka Belajar. *Nahdlatul Lughah: Jurnal of Applied Arabic Linguistics*, Vol. 01, No. 01, 36-52.