

## **Efektivitas Aplikasi *Wordwall* dalam Pembelajaran Teks Deskriptif Bahasa Arab pada Mahasiswa IAIN Curup**

**Renti Yasmar**

IAIN Curub, Curub, Indonesia  
[rentiyasmar@iaincurup.ac.id](mailto:rentiyasmar@iaincurup.ac.id)

**Dian Risky Amalia**

Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia  
[d14nr1sky@gmail.com](mailto:d14nr1sky@gmail.com)

### ***Abstract***

*In the digital era, the lack of technology utilization in education often leads to low learning motivation among students. Effective and interactive learning media have become essential in achieving learning objectives. This study utilizes the Wordwall application as an educational game-based learning medium. The research aims to examine the practical implementation of the Wordwall application in teaching descriptive texts to students and to identify the factors contributing to its success in enhancing the quality of learning. This study adopts a quantitative approach, with the research subjects being PBA (Arabic Language Education) students at IAIN Curup. It employs an associative quantitative research design to determine the relationship between two or more variables. Data collection methods include questionnaires, tests, and documentation. Data analysis is conducted using a comparative analysis approach, comparing pre-test and post-test scores (paired t-test). The findings reveal a significant difference between pre-test and post-test scores, with  $50.45 < 81.50$ , reflecting a score increase of 62.6% (moderate improvement category) based on the N-gain calculation. The study concludes that the Wordwall application is moderately effective in enhancing the teaching of descriptive texts. Additionally, the application successfully increases students' enjoyment, interest, enthusiasm, and motivation in learning Arabic, particularly in descriptive text learning or al-kitabah al-wasfiyah*

**Keyword:** *Wordwall. Descriptive text. Writing Learning*

## ملخص

في العصر الرقمي، أدى نقص استخدام التكنولوجيا في التعليم إلى انخفاض دافع التعلم لدى الطلاب. أصبحت وسائل التعليم الفعالة والتفاعلية ضرورة أساسية لتحقيق أهداف التعلم. استُخدمت في هذه الدراسة تطبيق ووردوال كوسيلة تعليمية تعتمد على الألعاب التعليمية. هدفت الدراسة إلى تحليل كيفية استخدام تطبيق ووردوال في تعليم النصوص الوصفية للطلاب، وتحديد العوامل التي أسهمت في نجاحه في تحسين جودة التعلم. اعتمدت الدراسة على منهج البحث الكمي، حيث شملت العينة طلاب قسم تعليم اللغة العربية في الجامعة الإسلامية الحكومية جورب. وقد استخدم البحث التصميم الكمي الترابطي لمعرفة العلاقة بين متغيرين أو أكثر. جُمعت البيانات من خلال الاستبيانات، والاختبارات، والتوثيق. أُجري تحليل البيانات باستخدام التحليل المقارن بين نتائج الاختبارات القبليّة والبعديّة (اختبار  $t$  للأزواج المرتبطة). أظهرت النتائج وجود فرق كبير بين نتائج الاختبار القبلي (٥٠,٤٥) والاختبار البعدي (٨١,٥٠)، مما يشير إلى زيادة بنسبة ٦٢,٦٪. وفقًا لحساب N-gain (فئة التحسن المعتدل). وخلصت الدراسة إلى أن تطبيق ووردوال كان فعالاً بشكل معتدل في تحسين تعليم النصوص الوصفية. بالإضافة إلى ذلك، زاد التطبيق من متعة الطلاب واهتمامهم وحماستهم ودافعهم في تعلم اللغة العربية، لا سيما في تعلم النصوص الوصفية أو الكتابة الوصفية.

الكلمات الأساسية: ووردوال، نص وصفي، تعليم الكتابة

## Abstrak

Di era digital, kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sering menjadi penyebab rendahnya motivasi belajar mahasiswa. Media pembelajaran yang efektif dan interaktif menjadi kebutuhan utama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini memanfaatkan aplikasi Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis game edukasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana praktik penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran teks deskriptif pada mahasiswa serta faktor-faktor yang menyebabkan keberhasilan aplikasi ini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subyek penelitian mahasiswa PBA IAIN Curup dan jenis penelitian kuantitatif asosiatif yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih. Metode pengumpulan data dilakukan melalui angket, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis komparatif dengan membandingkan nilai pre-test dan post-test (Uji  $t$  sampel berhubungan). Hasil penelitian menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai pre-test dan post-test, yaitu  $50,45 < 81,50$ , dengan peningkatan skor sebesar 62,6% (kategori cukup meningkat) berdasarkan perhitungan N-gain. Kesimpulan penelitian ini adalah aplikasi *Wordwall* cukup efektif dalam meningkatkan pembelajaran teks deskriptif. Selain itu, aplikasi ini berhasil meningkatkan kesenangan,

ketertarikan, semangat, dan motivasi mahasiswa dalam pembelajaran Bahasa Arab, khususnya pembelajaran teks deskriptif atau *al-kitabah al-wasfiyah*.

**Kata Kunci :** wordwall; teks deskriptif; pembelajaran kitabah

## A. Pendahuluan

Keterampilan menulis/*maharah kitabah* adalah keterampilan yang rumit (Nurhanifah, 2021). Dikatakan rumit (Yusuf et al., 2019) karena menulis membutuhkan keterampilan khusus mencakup kemampuan untuk mengungkapkan pendapat (Yunus, 2014) atau pemikiran penulis secara jelas (Al-Gali & Abdullah, 2012) dan efisien (Asrori, 2011). Penulis yang baik harus menyusun gagasan yang jelas dalam kalimat utama dan kalimat pendukung. (Rathomi, 2020) Menggunakan system tata bahasa dan menguasai mekanisme penulisan seperti ejaan (Selwyn & Renaud-Assemet, 2020), tanda baca dan kapitalisasi (Malik, 2017). Melalui menulis mahasiswa harus menghasilkan ide-ide (Emig, 1977), pendapat, pengalaman, dan menulis kalimat dan paragraph yang baik (Foor et al., 2007) .

Salah satu jenis tulisan yang dipelajari mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Arab adalah *al kitabah al wasfiyah*. *Al kitabah al wasfiyah* adalah teks yang mendeskripsikan atau menjelaskan ciri-ciri suatu benda tertentu. Misalnya orang, tempat, hewan atau benda. Oleh karena itu, penulis harus mendeskripsikan objek tulisan se jelas mungkin, sehingga pembaca dapat memahami deskripsi dengan baik. Ariyana (Ariyana et al., 2020) serta Qulub<sup>1</sup> dalam penelitiannya menyebutkan rendahnya kemampuan siswa atau mahasiswa dalam menulis teks deskriptif disebabkan oleh kesulitannya dalam mengorganisasikan isi secara sistematis. selain itu mahasiswa kesulitan menulis teks deskriptif karena mereka memiliki kosakata yang terbatas (Sinaga et al., 2021) dan mereka tidak memiliki ide untuk mengucapkan kata-kata tersebut dalam bahasa arab. Mereka membutuhkan waktu yang banyak untuk melakukannya, sehingga dibutuhkan suatu cara yang dapat menarik minat mahasiswa untuk lebih tertarik dalam menulis (Laksana, 2020). Sejalan dengan itu dimas (Afrizal, 2020) dalam temuannya menyatakan penggunaan media dalam hal ini instagram memberikan efek yang signifikan pada pembelajaran teks deskriptif.

Problematika diatas sungguh tidak berbeda dengan apa yang dialami mahasiswa PBA IAIN Curup<sup>2</sup> yang mencakup pada kesulitan mengorganisasi ide dalam menulis, kebuntuan ide, serta kurangnya kosa kata sehingga tidak mampu mendeskripsikan dalam bentuk tulisan ataupun teks. Beberapa penelitian telah

---

<sup>1</sup> Problem lainnya dalam teks deskriptif adalah terbatasnya kosakata: Menulis teks deskriptif membutuhkan kekayaan kosakata yang luas agar deskripsi menjadi lebih hidup dan menarik. Mahasiswa sering mengalami kendala dalam menemukan kata-kata yang tepat dan variatif untuk menggambarkan objek atau suasana dengan cara yang berbeda. Terbatasnya kosakata dapat membatasi kemampuan mereka dalam menyampaikan nuansa dan detail yang tepat. (Qulub & Renhoat, 2020)

<sup>2</sup> Hasil observasi pada mata kuliah *kitabah* Program Studi Pendidikan bahasa Arab IAIN Curup.

banyak membahas tentang problematika pembelajaran kitabah beserta solusi yang dilakukan seperti penggunaan teknologi informasi seperti whatsapp, isntagram, (Ghufron et al., n.d.), akan tetapi dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan aplikasi *Wordwall* sebagai media dalam proses pembelajaran kitabah khususnya dalam teks deskriptif. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan media *Wordwall* sebagai salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Yang mana aplikasi tersebut pernah digunakan oleh Putri dalam penelitiannya yang diterapkan pada mata pelajaran matematika (Putri, 2020). Oleh karena itu, dalam penelitian ini mencoba mengaplikasikan media pembelajaran berbasis aplikasi *Wordwall* pada pembelajaran al kitabah al wasfiyah/ teks deskriptif.

Aplikasi *Wordwall* merupakan media game edukasi (Savitri, 2021) dengan bentuk yang menarik dan bermacam-macam. *Massachussets Insitute of Technology* (MIT) berhasil membuktikan bahwa game sangat berguna untuk meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah dalam proses pembelajaran (Vitianingsih, 2016). Sehingga tidak dapat diragukan lagi bahwa game edukasi dapat menunjang proses pembelajaran (Apriani, 2022). Keunikan *Wordwall* dapat meningkatkan kreativitas tenaga pengajar baik guru maupun dosen dalam membuat model pembelajaran serta menambah keasyikan dalam proses belajar mengajar (Fakhrudin et al., 2021). Profesionalisme seorang pendidik terlihat dari kreativitas ketika menentukan media pembelajaran yang akan digunakan (Turohmah et al., 2020).

Dengan menggunakan media *Wordwall* mahasiswa diharapkan tertarik dalam kegiatan menulis dan menggali kemampuannya dalam menulis *teks deskriptif*. Sari (2021) menyatakan bahwa *Wordwall* mempromosikan kebiasaan kerja mandiri dengan menyediakan referensi yang tersedia saat mahasiswa menyelesaikan aktivitas membaca dan menulis mereka. Media *Wordwall* sangat bermanfaat bagi siswa atau mahasiswa untuk membantu mereka dalam proses menulis. Kata-kata baru, kata-kata asing, dan ejaannya dapat membantu mereka dalam mempelajari bahasa.

Menurut Crosberry (Crosberry, 2004) ada banyak fungsi *wordwall*: (1) Memberikan pendekatan pengajaran kosa kata yang bermakna dengan penekanan pada keterlibatan siswa dan keterampilan berpikir tingkat tinggi; (2) Membangun kosa kata, sehingga meningkatkan pemahaman membaca dan gaya menulis; (3) Memperkuat pemahaman terminologi khusus mata pelajaran dengan fokus pada siswa menginternalisasi konsep-konsep kunci; (4) Membantu siswa meningkatkan ejaan dan kesadaran akan pola ejaan; (5) Memberikan isyarat visual bagi siswa; (6) Mendorong peningkatan kemandirian siswa saat membaca dan menulis.

Ada banyak model dalam aplikasi *Wordwall* yang bisa kita pilih.namun dalam penelitian ini peneliti memanfaatkan aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis game edukasi dengan memuat kosa kata bahasa arab sesuai dengan tema materi pada mata kuliah kitabah. Penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui efektivitas aplikasi *Wordwall* dalam meningkatkan pembelajaran teks deskriptif mahasiswa.

## B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif untuk menganalisis hubungan dan pengaruh aplikasi *Wordwall* terhadap pembelajaran teks deskriptif Bahasa Arab. Data penelitian dikumpulkan melalui tiga instrumen utama, yaitu tes, angket, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan mahasiswa terhadap materi teks deskriptif sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi *wordwall*. Angket dirancang untuk mendapatkan informasi mengenai persepsi mahasiswa terhadap efektivitas dan kualitas aplikasi *Wordwall*, termasuk tingkat kesulitan dalam pembelajaran serta ketertarikan mereka terhadap media pembelajaran ini. Dokumentasi melengkapi data kuantitatif dengan mencatat proses pembelajaran, observasi kelas, dan hasil penggunaan aplikasi *Wordwall* sebagai media pendukung.

Prosedur penelitian diawali dengan uji coba aplikasi *Wordwall* kepada mahasiswa pada mata kuliah *Kitabah al-Wasfiyyah* untuk mengidentifikasi tingkat awal penguasaan teks deskriptif. Selanjutnya, mahasiswa diberikan serangkaian tes pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan kemampuan mereka setelah menggunakan aplikasi ini. Angket disebarakan secara sistematis untuk mengevaluasi tanggapan mahasiswa terhadap aspek visual, interaktif, dan fungsionalitas aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji statistik, termasuk uji t sampel berpasangan untuk mengetahui signifikansi efektivitas aplikasi *Wordwall* dalam meningkatkan penguasaan teks deskriptif mahasiswa. Hasil analisis ini memberikan gambaran menyeluruh tentang manfaat dan tantangan dalam implementasi aplikasi berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Arab.

## C. Hasil dan Pembahasan

### Gambaran umum kompetensi menulis mahasiswa

Berdasarkan tanggapan yang diperoleh dari instrumen pengumpulan data berupa angket dapat diuraikan secara umum karakteristik responden sebagai berikut. Responden berasal dari berbagai asal sekolah Dalam hal asal sekolah, diketahui bahwa 18 mahasiswa berasal dari SMA, 9 mahasiswa dari SMK, sehingga sebanyak 26 mahasiswa belum mempelajari bahasa Arab di tingkat pendidikan sebelumnya. Selain itu, terdapat 12 mahasiswa yang berasal dari MA dan Pesantren.

No	Pernyataan	Pilihan jawaban				Indext Kesulitan	Katagori
		ss	s	cs	ts		
1	Kesulitan menulis huruf dan kata	2	10	22	4	2,36	sulit

2	Kesulitan untuk menulis frasa atau kalimat sederhana	2	8	24	4	2,21	sulit
3	Kesulitan menerjemahkan huruf dengan benar atau menggunakan tata bahasa yang benar dalam menulis	2	15	19	2	2,43	sulit
4	Kesulitan mengekspresikan teks yang terkait dengan kegiatan sehari-hari	7	13	14	4	2,43	sulit
5	Kesulitan menyusun teks yang ringkas dan terperinci	7	14	16	4	2,52	sulit
6	Kesulitan merangkai esai atau laporan	12	14	10	2	2,83	sulit
7	Kesulitan menyusun ringkasan atau teks dalam karya ilmiah	11	10	14	3	2,81	Sulit
<b>Rata-rata total</b>						2,51	sulit

**Tabel 1.** Kesulitan Mahasiswa Dalam Keterampilan *Kitabah*

Pada tahap permulaan menulis, seperti saat membentuk frasa atau kalimat yang terisolasi, sebagian besar mahasiswa menghadapi kesulitan. Penemuan ini sedikit berbeda dari harapan awal yang menganggap bahwa kemampuan menulis mereka sudah cukup baik. Tingkat kesulitan yang paling tinggi terjadi saat menulis esai, laporan, tulisan argumentatif, dan juga saat menyusun wacana yang lengkap dalam skripsi. Berdasarkan data ini, diperlukan berbagai upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis dalam Bahasa Arab bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab.

Berdasarkan respons dari 6 orang dosen mengenai kesulitan mahasiswa dalam menulis Bahasa Arab, diperoleh data sebagai berikut:

No	Pernyataan	Pilihan jawaban	
		Sering	Jarang
1	Kesulitan menulis huruf dan kata	4	2
2	Kesulitan untuk menulis frasa atau kalimat sederhana	5	1
3	Kesulitan menerjemahkan huruf dengan benar atau menggunakan tata bahasa yang benar dalam menulis	5	1

4	Kesulitan mengekspresikan teks yang terkait dengan kegiatan sehari-hari	5	1
5	Kesulitan menyusun teks yang ringkas dan terperinci	6	0
6	Kesulitan merangkai esai atau laporan	6	0
7	Kesulitan menyusun ringkasan atau teks dalam karya ilmiah	6	0

**Tabel 2.** Respons Dosen terhadap Kesulitan Mahasiswa Dalam Keterampilan *Kitabah*

Hasil ini menyatakan bahwa para dosen berpendapat bahwa mayoritas mahasiswa PBA IAIN Curup sering mengalami kesulitan dalam menulis Bahasa Arab. Kesulitan ini meliputi hampir semua aspek penulisan, mulai dari menghasilkan frasa dan kalimat sederhana hingga menggabungkan kalimat dengan menggunakan konjungsi, menulis esai sederhana berdasarkan topik tertentu, menyusun teks wacana yang lebih panjang, menulis laporan, menyampaikan informasi, dan terutama dalam tahap penulisan skripsi.

### **Aplikasi Wordwall dalam pembelajaran teks deskriptif**

Aplikasi *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi game interaktif dan edukatif yang menarik pada browser (Putri, 2020). Aplikasi ini dapat menjadi sumber belajar, media dan alat penilaian yang mengasikkan bagi peserta didik. *Wordwall* menyediakan contoh-contoh hasil kreativitas pengajar sehingga memudahkan user baru untuk menggunakan dan mengreasikan bahan yang disediakan pada media tersebut.

*Wordwall* dapat diartikan sebagai web aplikasi yang digunakan untuk membuat game berbasis edukasi yang dibungkus dengan kuis-kuis menarik. Web aplikasi ini sangat cocok untuk merancang sebuah pembelajaran serta alat penilaian.

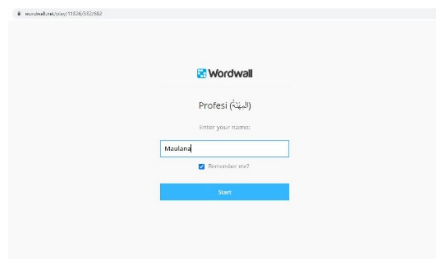
Adapun kelebihan aplikasi *Wordwall* sebagai berikut:

- a) Mudah dipahami bagi pemula dengan desain yang simpel dan sederhana dapat memudahkan user baru dalam memahami fitur dan template pada aplikasi *wordwall*.
- b) Aplikasi *Wordwall* memiliki fitur yang bermacam-macam seperti *match-up*, *quiz*, *crossword* dan masih banyak lagi. Selain itu, *Wordwall* memiliki fitur printout dengan template otomatis, sehingga memudahkan guru dalam membuat rancangan pembelajaran berbentuk print out.
- c) Aplikasi *Wordwall* memiliki keunggulan dapat digunakan baik di PC (personal computer) / laptop maupun gadget hanya dengan menyebarkan *link* atau *code game* yang telah dibuat. Sehingga dapat memainkannya dimanapun dan kapanpun.
- d) Terdapat fitur multiplayer

Adapun kekurangan aplikasi *Wordwall* sebagai berikut:

- Font size* pada *Wordwall* tidak bisa diubah sehingga mengikuti template yang ada.
- Model tampilan awal pada *Wordwall* kurang berwarna hanya dominan warna biru sehingga mengurangi kesan menarik pada tampilannya.
- Pengguna baru hanya dapat membuat lima model permainan yang disediakan sedangkan jika ingin menambah harus berlangganan dengan membayar Rp. 36.000 perbulan untuk kategori standar dan Rp. 54.000 perbulan untuk kategori pro. Dengan berlangganan maka dapat menambah model permainan yang digunakan hingga tak terbatas serta menggunakan fitur yang tidak ada pada kategori *trial*.

### Tampilan Aplikasi *Wordwall* dengan Kosakata Bahasa Arab



**Gambar 1.** Tampilan sebelum Masuk Permainan *Wordwall*



**Gambar 2.** Tampilan *Match up*

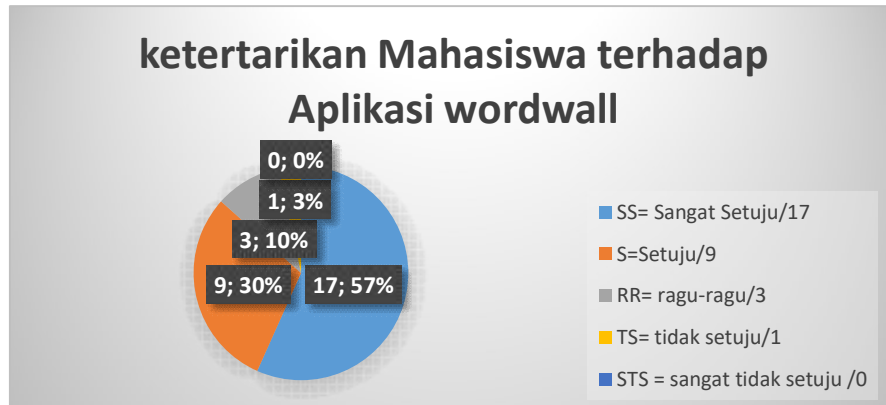
**Gambar 3.** Tampilan *Quiz*

Gambar 1 merupakan tampilan awal sebelum masuk permainan *Wordwall* dengan menuliskan nama. Gambar 2 merupakan tampilan *match up* dengan pola permainan mencari atau mencocokkan kata yang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. pemain harus memasang kosakata bahasa Arab dengan artinya. Gambar 3 merupakan tampilan *quiz* berbentuk tampilan *quiz* yang terdiri dari soal dan empat jawaban. pemain diminta untuk memilih satu dari empat jawaban yang sesuai dengan arti kosakata bahasa Arab yang ditampilkan dengan waktu yang terus berjalan.

### Hasil Angket mahasiswa terhadap aplikasi *wordwall*

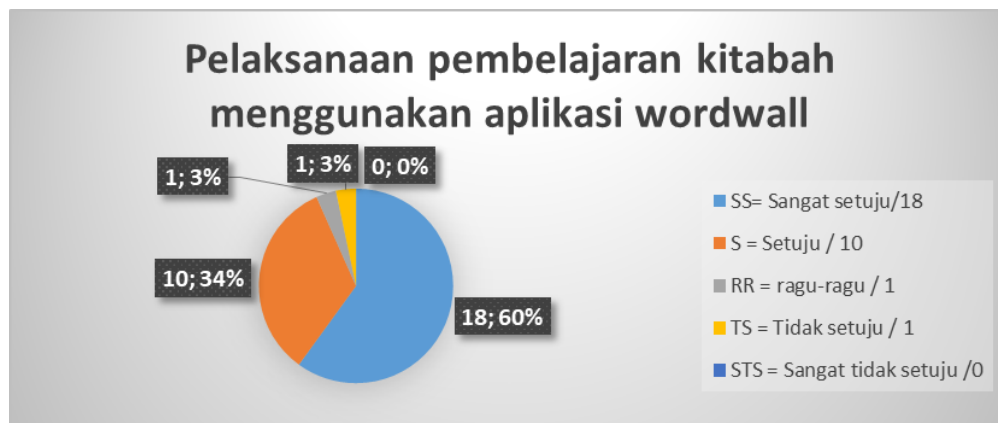


Bentuk pengolahan data hasil angket ditampilkan dalam bentuk diagram lingkaran sebagai berikut:



**Diagram 1.** Diagram Hasil Angket Indikator 1

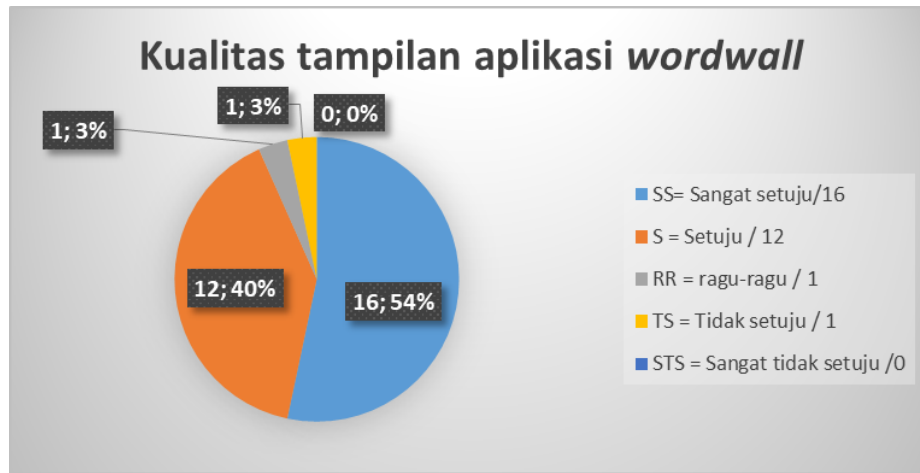
Diagram 1 menunjukkan hasil angket indikator 1 yang menjelaskan terkait ketertarikan mahasiswa terhadap aplikasi *wordwall*. mahasiswa terlihat sangat tertarik dari 30 responden , dengan jumlah respon sangat setuju mencapai 57% dan setuju mencapai 30%, sedangkan ragu-ragu 10% tidak setuju 3% dan sangat tidak setuju 0%. Dari paparan diagram hasil angket pada indikator 1 mahasiswa lebih condong tertarik terhadap penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran tesk deskriptif pada mata kuliah *kitabah*.



**Diagram 2.** Diagram Hasil Angket Indikator 2

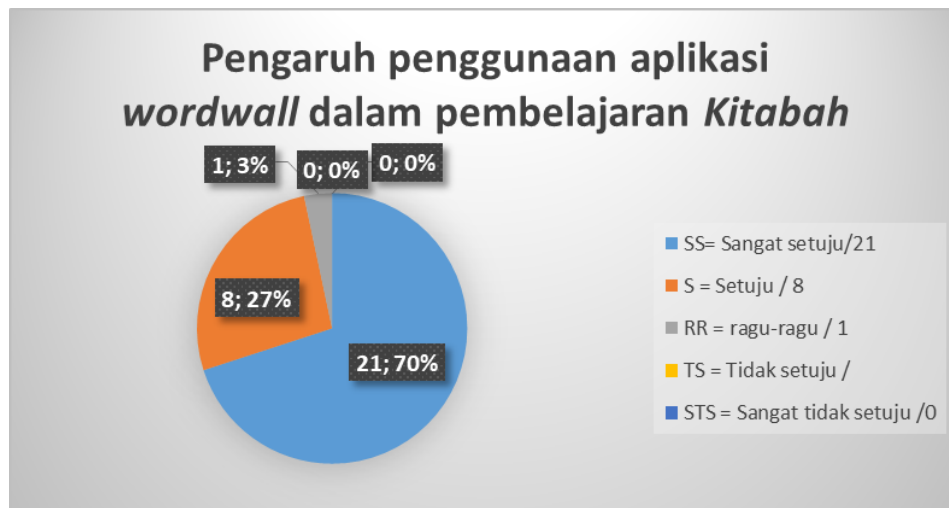
Diagram 2 menunjukkan hasil angket indikator 2 yang menjelaskan terkait pelaksanaan pembelajaran kitabah menggunakan aplikasi *Wordwall*. Mahasiswa terlihat senang ketika menggunakan aplikasi *Wordwall* dengan jumlah respon sangat setuju mencapai 60% dan setuju mencapai 34%, sedangkan ragu-ragu 3 %, tidak setuju 3% dan sangat tidak setuju 0%. Dari paparan diagram hasil angket pada indikator 2 mahasiswa merasa senang dan tidak kesulitan ketika

menggunakan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran kitabah dan sangat membantu dalam penulisan teks deskriptif.



**Diagram 3.** Diagram Hasil Angket Indikator 3

Gambar menunjukkan hasil angket indikator 3 yang menjelaskan terkait kualitas tampilan media aplikasi *wordwall*. mahasiswa terlihat menyukai tampilan dari aplikasi *Wordwall* dengan jumlah respon sangat setuju mencapai 54% dan setuju mencapai 40%, sedangkan ragu-ragu 3 %, tidak setuju 3% dan sangat tidak setuju 0%. Dari paparan diagram hasil angket pada indikator 3 masiswa merasa antusias dan tidak bosan ketika melihat tampilan pada aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran kitabah.



**Diagram 4.** Diagram Hasil Angket Indikator 4

Diagram 4 menunjukkan data hasil angket indikator 4 yang menjelaskan terkait pengaruh penggunaan aplikasi *Wordwall* terhadap pembelajaran *kitabah*. Mahasiswa merasa termotivasi dan lebih bersemangat ketika menggunakan

aplikasi *Wordwall* dan merasa terbantu dalam menuangkan ide-ide khususnya dalam penulisan teks deskriptif. Hal ini dapat dilihat dengan jumlah respon sangat setuju mencapai 70% dan setuju mencapai 27%, sedangkan ragu-ragu 3 %, tidak setuju 0% dan sangat tidak setuju 0 % .

Dari hasil analisis data angket mahasiswa program studi pendidikan bahasa Arab IAIN curup, didapati bahwasanya mahasiswa lebih tertarik jika pembelajaran *kitabah al wasfiyah* menggunakan media aplikasi *wordwall*. Kemudian mahasiswa merasa aktif dan bersemangat ketika menggunakan aplikasi *wordwall*. Dari segi kualitas, aplikasi *Wordwall* cukup baik ketika digunakan sebagai media pembelajaran.

Selain itu, aplikasi *Wordwall* sangat berpengaruh dan membantu terhadap pemahaman mahasiswa mengenai kosakata bahasa Arab dalam menuliskan sebuah teks deskriptif. mahasiswa merasa senang ketika menggunakan aplikasi *Wordwall* sehingga mempermudah mahasiswa dalam proses pembelajaran teks deskriptif.

### **Deskripsi Hasil *Pre-Test* Dan *Post-Test* Pembelajaran Teks Deskriptif Menggunakan Aplikasi *Wordwall***

Untuk memperoleh hasil evaluasi penelitian ini menggunakan tes esai . pada saat *pre-test* dan *post-test* mahasiswa di minta untuk menulis teks deskriptif dan hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis. Berikut hasil analisis hasil *pre-test* dan *post-test*.

Soal	N	Rata Rata	Nilai Tengah	Nilai minimum	Nilai maksimum	Jarak nilai
<i>Pre-test</i>	30	50,45	50	46	100/56	0,333
<i>Post-test</i>	30	81.5	81	77	100/86	0,3

**Tabel 3.** Analisis data nilai *pre-test* dan *post test*

Tabel 3 menunjukkan analisis data nilai *pre-test* dan *post-test* dengan rata-rata hasil belajar mahasiswa setelah menggunakan media aplikasi *Wordwall* (*post-test*) dalam proses pembelajaran teks deskriptif adalah sebesar 81,5 meningkat 61,6% dari nilai *pre-test* 50,45 sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran teks deskriptif menggunakan aplikasi *Wordwall* dapat dikategorikan sangat baik.

Adapun hasil analisis hasil pre test dan post test menggunakan Analisis komparatif dengan membandingkan nilai pretest dan posttest (Uji t sampel berhubungan) sebagai berikut ;

H0	Tidak ada perbedaan signifikan antara nilai <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> dalam pembelajaran teks deskriptif menggunakan aplikasi <i>Wordwall</i>
H1	Ada perbedaan signifikan antara nilai <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> dalam pembelajaran teks deskriptif menggunakan aplikasi <i>Wordwall</i> .

Tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) = 0.05. Rata-rata selisih (*mean difference*) = 81.5 - 50,45 = 31,50 dengan Standar deviasi dari selisih (*standard deviation of*

*differences*) sebesar 2,65 . dan Nilai t-observasi (*observed t-value*):  $t = 63,16$ . Derajat kebebasan (*degrees of freedom*) =  $n - 1 = 30 - 1 = 29$ .

Nilai kritis t-tabel (*critical t-value*) pada  $\alpha = 0.05$  dan  $df = 29$  (menyesuaikan dengan derajat kebebasan): Dari tabel distribusi t, cari nilai kritis pada  $\alpha = 0.05$  dan  $df = 29$ , nilai kritis adalah 2.045.

Perbandingan nilai t-observasi dengan nilai kritis t-tabel: Jika t-observasi lebih besar daripada t-tabel ( $63,16 > 2.045$ ), maka kita tolak  $H_0$  dan terima  $H_1$ . Artinya, ada perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* dalam pembelajaran teks deskriptif menggunakan aplikasi *Wordwall*.

Adapun untuk mengukur adanya peningkatan dalam pembelajaran teks deskriptif menggunakan aplikasi *Wordwall* menggunakan analisa *N-Gain* dengan nilai skor maksimal dalam *post-test* adalah 100:

*Pre-test*: 50,45 *Post-test*: 81,50 *Max Possible Score*: 100

$N\text{-gain} = (81,50 - 50,45) / (100 - 50,45)$   $N\text{-gain} = 31,05 / 49,55$   $N\text{-gain} \approx 0,626$  atau sekitar 62,6%

Hasil analisis berdasarkan rumus *N-gain* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan sekitar 62,6% dari skor *pre-test* ke *post-test* setelah intervensi atau program pembelajaran dalam pembelajaran teks deskriptif menggunakan aplikasi *Wordwall*.

Oktiani mengatakan bahwa kreativitas dalam pembelajaran akan meningkatkan semangat belajar siswa (Oktiani, 2017). Dalam penelitian ini didapati mahasiswa PBA semester 2 IAIN curup sangat bersemangat dan antusias ketika mengikuti proses pembelajaran *kitabah al wasfiyah*/teks deskriptif dimana aplikasi *Wordwall* merupakan salah satu model pembelajaran yang kreatif. Membantu mahasiswa dalam merangkai kalimat dengan bantuan kosa-kata yang di munculkan dalam aplikasi *Wordwall* . Arfida dan Harahap menyatakan bahwa aplikasi multimedia mampu menarik perhatian seseorang dengan cepat (Arfida & Harahap, 2014).

Untuk mendapatkan hasil yang diperoleh mahasiswa dalam pembelajaran tes deskriptif menggunakan aplikasi *Wordwall* , mahasiswa diberikan evaluasi berupa soal bentuk essay yakni menyajikan sebuah paragraph teks dalam mendeskripsikan dari tema yang ditentukan. Adapun standar soal dan angket yang disebarakan sudah memenuhi uji validitas dan reabilitas dengan asumsi valid dan reliabel sehingga dapat dijadikan sebagai alat ukur dalam suatu penelitian. Dalam uji normalitas, soal tes dalam penelitian ini dapat dinyatakan berdistribusi normal sehingga dapat digunakan untuk uji t sampel berhubungan selaras dengan Chandra yang menyatakan bahwa uji t sampel berhubungan dapat dilakukan apabila data yang digunakan memenuhi standar normalitas (Ade Chandra, 2017).

Berdasarkan rata-rata dan uji t sampel berhubungan, hasil belajar mahasiswa setelah menggunakan aplikasi *Wordwall* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi *Wordwall*. Oleh karena

itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi *Wordwall* efektif berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa sebagaimana Fakhurrrazi mengatakan bahwa efektif merupakan perubahan yang membawa pengaruh terhadap sesuatu (Fakhurrrazi, 2018).

Penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam penelitian ini untuk mengetahui seberapa efektif aplikasi tersebut dalam meningkatkan pembelajaran teks deskriptif menggunakan aplikasi *Wordwall*. Mengacu pada Rohmawati yang menyatakan bahwa efektivitas dalam pembelajaran merupakan ukuran keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Rohmawati, 2015). Perhitungan efektivitas ini dilakukan setelah mengetahui adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah diterapkannya aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran teks deskriptif.

Rumus *N-Gain* diperoleh nilai *N-gain* sekitar 62,6% dari skor *pre-test* ke *post-test* berada pada kategori sedang dan memiliki hasil bahwa aplikasi *Wordwall* cukup efektif dalam meningkatkan pembelajaran teks deskriptif mahasiswa. Untuk mendapatkan data hasil belajar mahasiswa, penelitian ini menggunakan metode *pre-test* dan *post-test*.

Berdasarkan hal di atas, permainan interaktif atau game edukasi aplikasi *Wordwall* yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan efektivitas belajar mahasiswa dalam menguasai teknik penulisan teks deskriptif mahasiswa. Selain dapat meningkatkan kemampuan kitabah mahasiswa, aplikasi *Wordwall* juga dapat meningkatkan kesenangan, ketertarikan, serta semangat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran bahasa Arab khususnya mata kuliah kitabah.

#### **D. Simpulan**

Mengacu pada temuan penelitian dan analisis hasil tes, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut: Penggunaan *Wordwall* efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis/kitabah mahasiswa. Hal ini ditunjukkan dengan nilai mahasiswa pada *post-test* yang lebih baik dari pada *pre-test*; Penggunaan aplikasi *Word Wall* sebagai media yang diterapkan dalam pembelajaran teks deskriptif/ *al kitabah al wasfiyah* dianggap sebagai media yang efektif. Menggunakan aplikasi *Wordwall* adalah cara yang efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis teks deskriptif mahasiswa. mahasiswa menjadi lebih terdorong untuk menulis, terlibat aktif, lebih memperhatikan dan menarik dalam proses belajar mengajar. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil *pre-test* dan *post-test*.

#### **Daftar Pustaka**

Ade Chandra, R. D. (2017). Pengembangan Media Visual Kartu Angka Efektif Untuk Mengenalkan Huruf Vokal a, I, U, E, O Pada Anak Usia Dini 3-4 Tahun Paud

- Labschool Jember. *Jurnal INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)*, 2(1), 62–71. <https://doi.org/10.24269/jin.v2n1.2017.pp62-71>
- Afrizal, D. Y. (2020). Media Sosial Instagram Sebagai Sarana Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *Prosiding Samasta*.
- Al-Gali, A., & Abdullah, A. H. (2012). Menyusun Buku Ajar Bahasa Arab. *Padang: Akademia Permata*.
- Apriani, H. (2022). *Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Menggunakan Model Pembelajaran SAVI Dengan Bantuan Media Word Wall Pada Siswa Kelas X IPS MA Al-Khairaat Tarakan*.
- Arfida, S., & Harahap, R. E. (2014). Implementasi Media Pembelajaran Teknik Pengkodean Barcode Berbasis Multimedia. *Prosiding Seminar Bisnis & Teknologi IIB Darmajaya*, 407–420.
- Ariyana, A., Ramdhani, I. S., & Sumiyani, S. (2020). Merdeka Belajar melalui Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 3(2), 356–370.
- Asrori, I. (2011). Strategi Belajar Bahasa Arab. *Malang: Misykat Indonesia*.
- Crosberry, J. (2004). Word Walls a Support for Literacy in Secondary School Classroom. *Canada: Curriculum Services*.
- Emig, J. (1977). Writing as a mode of learning. *College Composition and Communication*, 28(2), 122–128.
- Fakhrudin, A. A., Firdaus, M., & Mauludiyah, L. (2021). Wordwall Application as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 5(2), 217–234.
- Fakhrurrazi. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *At-Ta'fikir*, 11(1), 85. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Foor, C. E., Walden, S. E., & Trytten, D. A. (2007). "I wish that I belonged more in this whole engineering group:" Achieving individual diversity. *Journal of Engineering Education*, 96(2), 103–115.
- Ghufron, Z., Mufrodi, A., Huda, V. H., & Sahuri, A. W. (n.d.). *Problem dan Solusi Pembelajaran Al-Kitabah pada Mahasiswa Jurusan PBA Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten*.
- Imawati, E. (2017). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Teks Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskriptif. *Literasi: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya*, 1(1), 53–63.
- Laksana, A. S. (2020). *Creative writing*. Banana.
- Malik, B. (2017). The value of writing skills as an addition to the medical school

- curriculum. *Advances in Medical Education and Practice*, 8, 525.
- Nurhanifah, N. S. (2021). Problematika Mahasiswa Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Kemahiran Menulis Bahasa Arab. *Semnabama*, 5, 643–650.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Putri, F. M. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan*.
- Qulub, T., & Renhoat, S. F. (2020). Penggunaan media padlet untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi. *Prosiding Samasta*.
- Rathomi, A. (2020). Maharah Kitabah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Tarbiya Islamica*, 8(1), 1–8.
- Risyofa, A. (2023). PENGGUNAAN DIKSI DALAM TEKS DESKRIPTIF PADA MAHASISWA PGMI STAI DARUL ULUM KANDANGAN. *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 8(1), 45–51.
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.091.02>
- Sari, W. I. Y. (2021). Wordwall sebagai Media Belajar Interaktif Daring dalam Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Mahasiswa Geografi Pada Mata Kuliah Geografi Desa Kota di Masa Pandemi. *Akademika*, 10(1), 1–15.
- Savitri, A. (2021). Pemanfaatan game edukasi Wordwall sebagai evaluasi pembelajaran bahasa indonesia secara daring di perguruan tinggi. *ISOLEC Proceedings*, 5(1), 159–166.
- Selwyn, R., & Renaud-Assemat, I. (2020). Developing technical report writing skills in first and second year engineering students: a case study using self-reflection. *Higher Education Pedagogies*, 5(1), 19–29.
- Sinaga, A. B., Sebayang, F. A. A., & Saragih, O. (2021). KESALAHAN GRAMATIKA BAHASA INGGRIS DALAM MENULIS TEKS DESKRIPTIF OLEH MAHASISWA FARMASI SEMESTER DUA UNIVERSITAS SARI MUTIARA INDONESIA. *Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia*, 6(1), 1–11.
- Turohmah, F., Mayori, E., & Sari, R. Y. (2020). Media Pembelajaran Word Wall Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosa Kata Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 14(1), 13–19. <https://doi.org/10.32832/jpls.v13i2.2634>
- Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Inform*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.25139/ojsinf.v1i1.220>

Yunus, M. (2014). Hakikat menulis. *Keterampilan Menulis*, 1–45.

Yusuf, J., Alhafidz, A. Z., & Luthfi, M. F. (2019). Menulis Terstruktur Sebagai Urgensi Pembelajaran Maharah Al-Kitabah. *An Nabighoh: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 21(02), 203. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v21i02.1683>