

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI
PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MELALUI
GAME EDUKASI *WORDWALL* KELAS VIII
DI MTS ASY SYAFI'YAH PECANGAKAN COMAL**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

NAILIL KHADIQOH
NIM. 2219008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI
PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MELALUI
GAME EDUKASI *WORDWALL* KELAS VIII
DI MTS ASY SYAFI'YAH PECANGAKAN COMAL**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

NAILIL KHADIQOH
NIM. 2219008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

**SURAT PERNYATAAN
KEASLIAN SKRIPSI**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nailil Khadiqoh
NIM : 2219008
Fak./Prodi : FTIK/PBA
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI
PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MELALUI
GAME EDUKASI *WORDWALL* KELAS VIII DI
MTS ASY SYAFI'YAH PECANGAKAN
COMAL**

Menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan hasil karya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Apabila Skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikasi atau plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademis dan dicabut gelarnya. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 6 Maret 2024
Yang Menyatakan,



Nailil Khadiqoh
NIM. 2219008

NIM. 2219008

Muasomah, M.A.

Banyuputih RT. 01/RW. 01, Kec. Banyuputih
Kab. Batang, Prov. Jawa Tengah

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 4 (empat) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi
Sdri. Nailil Khadiqoh

Kepada
Yth. Dekan FTIK UIN K.H. Abdurrahman
Wahid Pekalongan
c/q. Ketua Program Studi PBA
di
PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudari:

Nama : Nailil Khadiqoh
NIM : 2219008
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI
PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MELALUI GAME
EDUKASI WORDWALL KELAS VIII DI MTS ASY-
SYAFI'YAH PECANGAKAN COMAL**

Dengan ini mohon agar Skripsi Saudari tersebut segera dimunaqosahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 8 Maret 2024
Pembimbing,



Muasomah, M.A.

NIP. 199012152019032018



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Pahlawan KM. 5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51161
www.ftik.uingusdur.ac.id email : ftik@iainpekalongan.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi saudara:

Nama : **NAILIL KHADIQOH**
NIM : **2219008**
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MELALUI GAME EDUKASI *WORDWALL* KELAS VIII DI MTS ASY SYAFFIYAH PECANGAKAN COMAL**

Telah diujikan pada hari Selasa, 19 Maret 2024 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II


Dr. Abdul Basith, M. Pd
NIP. 198204132011011011



Faliqul Isbah, M. Pd
NIP. 198706052020121015

Pekalongan, 22 Maret 2024

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,




Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag.
NIP. 197301122000031001

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Transliterasi merupakan pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Pedoman transliterasi Arab-Latin digunakan untuk menyalin huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya yang dianggap belum diserap ke dalam bahasa Indonesia.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṡa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ḍal	Ḍ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)

ظ	Za	z	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	A	A
ِ	Kasrah	I	I
ُ	Dammah	U	U

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ي...َ	Fathah dan ya	Ai	a dan u
و...َ	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ *kataba*
- فَعَلَ *fa`ala*
- سئِلَ *suila*
- كَيْفَ *kaifa*
- حَوْلَ *hauila*

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ...ِى...	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
ى...	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
و...	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ *qāla*
- رَمَى *ramā*
- قِيلَ *qīla*
- يَقُولُ *yaqūlu*

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup
Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah “t”.
2. Ta' marbutah mati
Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah “h”.
3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan “h”.

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ *raudah al-atfāl/raudahtul atfāl*
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ *al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah*
- طَلْحَةُ *talhah*

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ *nazzala*
- الْبِرُّ *al-birr*

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya. Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ *ar-rajulu*
- الْقَلَمُ *al-qalamu*
- الشَّمْسُ *asy-syamsu*

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ *ta'khuzu*
- سَيِّئٌ *syai'un*
- النَّوْءُ *an-nau'u*
- إِنَّ *inna*

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَ إِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ *Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/*
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا *Bismillāhi majrehā wa mursāhā*

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah Swt. yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.

Karya sederhana ini saya persembahkan kepada :

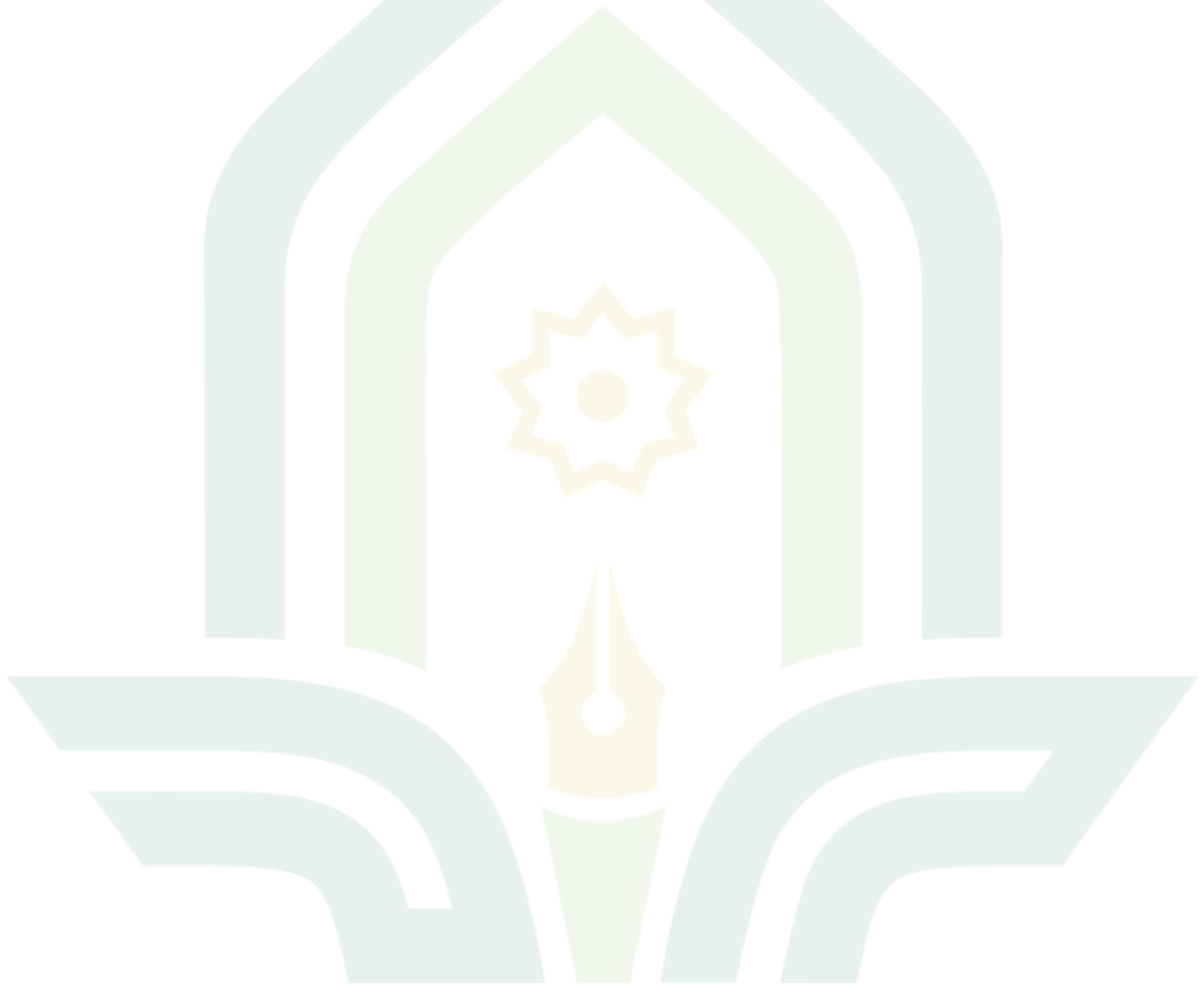
1. Orang tua tercinta, bapak Muhammad Soleh dan Ibu Mustofiyah yang telah memberikan dukungan, semangat, doa, dan kasih sayang
2. Suami tercinta, Adib Khaerul Anam, S.Pd yang telah memberikan dukungan, motivasi, semangat, arahan, masukan, doa, cinta dan kasih sayang
3. Mertua tercinta, Bapak Bawon dan Ibu Nur Khasanah yang telah memberikan dukungan, semangat, doa, dan kasih sayang
4. Adik-adik tercinta, Ulia Sari dan Dinda Aila Varisha yang selalu memberikan perhatian, dukungan, dan semangat.

MOTTO

"...وَأَحْسِنُ كَمَا أَحْسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ...."

“...dan berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah berbuat baik kepadamu..”

(QS. Al Qashas : 77)



ABSTRAK

Khadiqoh, Nailil, 2024. Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab melalui *Game* Edukasi *Wordwall* Kelas VIII di MTs Asy-Syafi'iyah Pecangakan Comal. Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri K. H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing: Muasomah, M.A.

Kata kunci : Media Evaluasi, *Game* Edukasi, *Wordwall*, Bahasa Arab

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya permasalahan mengenai evaluasi pembelajaran bahasa Arab di MTs Asy Syafi'iyah yang masih menggunakan metode konvensional yaitu berbentuk tes tertulis dengan media kertas. Kendala evaluasi pembelajaran menggunakan media kertas adalah bentuk soal yang monoton sehingga mudah membuat peserta didik bosan dan jenuh sehingga mengurangi minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Arab. Selain itu dalam penilaian yang masih manual oleh guru rentan sekali terjadi kekeliruan pada saat pengoreksian. Sehingga perlu adanya terobosan baru dengan memanfaatkan teknologi untuk evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan suatu media evaluasi pembelajaran bahasa Arab melalui pemanfaatan teknologi untuk membantu kelancaran dalam pembelajaran serta memberikan peserta didik dengan suasana baru yang harapannya bisa menjadikan peserta didik lebih bersemangat ketika mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran Bahasa Arab.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media evaluasi pembelajaran Bahasa Arab melalui *game* edukasi *Wordwall*, serta bagaimana kelayakan media evaluasi pembelajaran Bahasa Arab melalui *game* edukasi *Wordwall* dari penilaian validator ahli dan respon peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan media evaluasi pembelajaran Bahasa Arab melalui *game* edukasi *Wordwall* serta untuk mengetahui hasil uji kelayakan media evaluasi pembelajaran Bahasa Arab melalui *game* edukasi *Wordwall* dari penilaian validator ahli dan peserta didik.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan pendekatan kualitatif dan

kuantitatif. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

Pada tahap pengembangan produk, langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah menganalisis masalah dan kebutuhan, kemudian peneliti mendesain produk dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*. Kemudian uji validitas oleh ahli media dan ahli materi, setelah mendapatkan saran dan masukan dari para ahli, peneliti merevisi produk sesuai saran validator. Tahap terakhir adalah peneliti melakukan uji coba produk dan mengevaluasinya.

Berdasarkan dari data hasil penelitian pengembangan media evaluasi pembelajaran Bahasa Arab melalui *game* edukasi *Wordwall* kelas VIII di MTs Asy Syafi'iyah, dapat disimpulkan bahwa: penilaian dari validasi ahli media mendapatkan persentase 92% dengan kategori sangat layak. Pada validasi ahli materi, pengembangan media evaluasi mendapatkan persentase sebesar 82% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya penilaian dari respon peserta didik mendapatkan persentase sebesar 88% dengan kategori sangat layak. Sehingga jika dilihat dari hasil uji validator para ahli dan peserta didik secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media evaluasi pembelajaran Bahasa Arab melalui *game* edukasi *Wordwall* layak untuk digunakan.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul: **“Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab melalui Game Edukasi Wordwall Kelas VIII di MTS Asy Syafi’iyah Pecangakan Comal”**.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungann kita baginda nabiyullah agung Muhammad Saw. semoga kita mendapatkan syafa’atnya di *yaumul qiyāmah*, amin.

Penulisan skripsi ini disusun dengan semaksimal mungkin, namun penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk penyempurnaan skripsi ini. Selesaiannya skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan, bantuan, dan dorongan dari berbagai pihak yang telah tulus membantu penulis dalam proses penelitian dan penulisan. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terima kasih kepada.

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M. Ag selaku rektor Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahmn Wahid Pekalongan
2. Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M. Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
3. Dr. H. Ali Burhan, M.A selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab
4. Moh. Nurul Huda, M. Pd. I Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Arab
5. Muasomah, M.A selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang senantiasa telah meluangkan waktu dan memberikan semangat dalam proses penyusunan skripsi ini
6. Dr. Muhammad Jaeni, M. Pd, M. Ag selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan arahan dalam perkuliahan

7. Seluruh Dosen dan Karyawan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah membantu penulis selama menempuh studi pendidikan
8. Ahmad Fauzi, S.Ag selaku kepala MTs Asy Syafi'iyah Pecangakan Comal yang telah memberikan izin untuk tempat penelitian
9. Nur Faidah, S.Ag selaku guru mata pelajaran Bahasa Arab MTs Asy Syafi'iyah Pecangakan Comal yang telah membantu penulis selama masa penelitian
10. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam segala hal terutama yang berkaitan dengan skripsi ini

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca maupun pihak yang berkepentingan.

Wassalamualaikum wr. Wb.

Pekalongan, 8 Maret 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI	v
PERSEMBAHAN	xi
MOTO	xii
ABSTRAK	xiii
KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II : LANDASAN TEORI	7
A. Deskripsi Teori	7
1. Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran	7
2. Tujuan dan Fungsi Evaluasi	8
3. Bentuk Penilaian (Evaluasi)	9
4. <i>Game</i> Edukasi.....	9
5. a. Pengertian <i>Wordwall</i>	10

b. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi <i>Wordwall</i>	11
B. Penelitian Yang Relevan	12
C. Kerangka Berpikir	17
BAB III : METODE PENELITIAN	19
A. Jenis Penelitian	19
B. Model Pengembangan	19
C. Prosedur Pengembangan.....	20
D. Tempat dan Waktu Penelitian.....	22
E. Subjek Penelitian	22
F. Teknik Pengumpulan Data	22
G. Teknik Analisis Data	24
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	27
A. Hasil Pengembangan Produk.....	27
1. Tahap analisis (<i>analyze</i>)	27
2. Tahap perancangan (<i>design</i>).....	29
3. Tahap pengembangan (<i>development</i>)	30
4. Tahap penerapan (<i>implementation</i>)	40
5. Tahap evaluasi (<i>evaluation</i>)	41
B. Uji Coba Lapangan.....	41
C. Desain Akhir Produk	44
D. Keterbatasan Pengembangan.....	47
BAB V : PENUTUP.....	48
A. Kesimpulan.....	48
B. Saran	49
Daftar Pustaka	
Lampiran-Lampiran	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relevan	15
Tabel 3.1 Skor Penilaian.....	25
Tabel 3.2 Persentase Penilaian Kelayakan	25
Tabel 4.1 Tampilan Desain Awal Media Evaluasi	36
Tabel 4.2 Kategori Skor Penilaian Media Evaluasi.....	38
Tabel 4.3 Persentase Hasil Penilaian Ahli Media	38
Tabel 4.4 Persentase Hasil Penilaian Ahli Materi	40
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Peserta Didik	43
Tabel 4.6 Tampilan Desain Akhir Media Evaluasi <i>Wordwall</i>	44

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tampilan Aplikasi <i>Wordwall</i>	10
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	18
Gambar 3.1 Urutan Model Pengembangan ADDIE.....	20
Gambar 4.1 Desain Produk.....	30
Gambar 4.2 Tampilan Awal Aplikasi <i>Wordwall</i>	31
Gambar 4.3 Tampilan untuk Membuat Akun <i>Wordwall</i>	31
Gambar 4.4 Pilihan Template.....	32
Gambar 4.5 Memasukkan Teks	32
Gambar 4.6 Cara Memasukkan Gambar	33
Gambar 4.7 Menentukan Jawaban.....	33
Gambar 4.8 Menambahkan Soal	34
Gambar 4.9 Menentukan Tema	34
Gambar 4.10 Mengatur Ketentuan Bermain <i>Game</i>	35
Gambar 4.11 Pengaturan Papan Peringkat	35
Gambar 4.12 Cara Membagikan <i>Link</i>	36
Gambar 4.13 Salin <i>Link</i>	36
Gambar 4.14 Cara Memasukkan Audio	39
Gambar 4.15 Soal <i>Istima</i> '.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Pelelitian

Lampiran 2. Surat Bukti Keterangan Penelitian

Lampiran 3. Transkrip Wawancara

Lampiran 4. Angket Validasi Ahli Media, Ahli Materi dan Respon Peserta Didik

Lampiran 5. Angket Hasil Validasi Ahli Media

Lampiran 6. Angket Hasil Validasi Ahli Materi

Lampiran 7. Angket Hasil Respon Peserta Didik

Lampiran 8. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Lampiran 9. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Lampiran 10. Analisis Hasil Respon Peserta Didik

Lampiran 11. Daftar Nama Peserta Didik Kelas VIII A

Lampiran 12. Dokumentasi Uji Coba Produk

Lampiran 13. Buku Panduan Penggunaan Media Evaluasi *Wordwall*

Lampiran 14. Daftar Riwayat Hidup

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Arab merupakan bahasa Al-Qur'an yang perlu dipelajari oleh seorang muslim untuk memahami isinya. Bahasa Arab juga sudah menjadi pelajaran yang wajib ada dalam sekolah-sekolah seperti MTs maupun pondok pesantren. Setiap instansi mempunyai metode pembelajaran yang berbeda-beda. Pembelajaran adalah proses dalam kegiatan belajar yang dilakukan secara berulang-ulang dan menjadi sebab terjadinya perubahan perilaku yang disadari serta cenderung bersifat tetap. Pembelajaran memiliki beberapa komponen yang saling mempengaruhi dan mendukung untuk dapat mencapai tujuannya. Komponen tersebut meliputi tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, materi atau mata pelajaran, metode, media, sumber belajar, dan evaluasi.¹

Untuk dapat mengetahui keberhasilan dari pencapaian tujuan pendidikan, perlu diadakannya evaluasi. Evaluasi atau penilaian adalah proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk mengambil keputusan.² Menurut peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan, penilaian atau evaluasi pendidikan adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar siswa.³ Evaluasi dalam pendidikan bertujuan untuk mencari informasi tentang sejauh mana kemampuan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Evaluasi dalam pendidikan juga dilakukan untuk mencari informasi apa saja yang perlu dikoreksi terkait metode maupun media yang digunakan selama pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan peserta didik.

¹ M. Jufri Dolong, "Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran", (Jakarta: *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, No. 2, Desember, V, 2016), hlm. 289.

² Ubaid Ridho, "Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab", (Jakarta: *An-Nabighoh*, No. 1, XX, 2018), hlm. 22.

³ Muhimmatul Choiroh, "Evaluasi Bahasa Arab Berbasis Media E-Learning", (*Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab*, No. 1, III, 2021), hlm. 42.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi terhadap peserta didik yaitu peneliti mengamati dan menyanyi secara langsung terhadap peserta didik ketika pembelajaran dan evaluasi bahasa Arab. Pada tanggal 27 Februari 2023 peneliti mengamati bahwa evaluasi untuk penilaian peserta didik yang dilakukan masih menggunakan metode penilaian konvensional yaitu berbentuk tes tertulis seperti soal-soal dalam LKS maupun lembar tes berbentuk kertas lainnya. Peneliti mengamati bahwa dalam kegiatan evaluasi pembelajaran bahasa Arab peserta didik kurang bersemangat.⁴

Kemudian peneliti melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran bahasa Arab yaitu Ibu Nur Faidah, S. Ag pada tanggal 1 Maret 2023 bahwa memang benar evaluasi untuk penilaian peserta didik yang dilakukan masih menggunakan metode penilaian konvensional yaitu berbentuk tes tertulis seperti soal-soal dalam LKS maupun lembar tes berbentuk kertas lainnya baik untuk tugas maupun ulangan harian. Beliau juga menyatakan bahwa mengalami kesulitan dalam penilaian yang diakibatkan oleh pengoreksian secara manual, sehingga rentan sekali terjadi kekeliruan dan mempengaruhi keakuratan penilaian.⁵ Oleh karena itu, perlu adanya suatu terobosan baru untuk menangani masalah tersebut, seperti memanfaatkan teknologi untuk evaluasi pembelajaran.

Pada tanggal 27 Oktober peneliti menyanyi secara langsung kepada peserta didik yaitu Seril Natasya Aristia dan Bimo Resky Pradita kelas VIII A terkait tanggapan mereka ketika mengikuti evaluasi pembelajaran bahasa Arab menggunakan LKS atau lembar tes berbentuk kertas lainnya, bahwa mereka merasa bosan dan jenuh, selain itu mereka juga merasakan jika menggunakan kertas suka pusing, cemas atau ketakutan tersendiri ketika akan menghadapi evaluasi pembelajaran bahasa arab seperti ulangan harian yang menggunakan soal pilihan ganda maupun essay,

⁴ Peserta Didik Kelas VIII A MTs Asy Syafi'iyah Pecangakan, *Observasi Langsung*, Comal, 27 Februari 2023.

⁵ Nur Faidah, Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab MTs Asy Syafi'iyah Pecangakan, Wawancara Pribadi, Comal, 1 Maret 2023

sehingga mempengaruhi kekonsentrasian mereka terhadap kepahaman materi yang telah mereka pelajari.⁶ Selain itu menggunakan media evaluasi kertas juga sering sekali ada beberapa gambar atau tulisan yang kurang jelas. Peneliti juga menemui ketertarikan mereka terhadap *game* yang peneliti dapatkan ketika menanyakan kesukaan mereka, sehingga peneliti menawarkan kepada peserta didik untuk menggunakan media evaluasi berbasis teknologi yang diakses melalui komputer dan respon mereka sangat antusias dan bersemangat.

Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti berencana memanfaatkan *website* untuk kegiatan evaluasi pembelajaran yang menyenangkan, yaitu menggunakan *game* edukasi *wordwall*. *Wordwall* adalah suatu aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian *online* yang menarik bagi siswa.⁷ Dalam aplikasi *wordwall* terdapat banyak *template* berbentuk *game* atau permainan yang bagus dan tidak berbayar sehingga memudahkan pendidik untuk membuat media evaluasi. *Game* yang telah dibuat pendidik dapat dikirim menggunakan *whatsapp*, *classroom*, maupun e-mail. Selain itu, permainan tersebut juga bisa dicetak apabila terkendala dengan jaringan. Dengan menggunakan aplikasi *wordwall* peserta didik juga dapat mengikuti kegiatan evaluasi dengan senang dan tidak takut, sehingga dapat membantu menstabilkan kekonsentrasiannya.

Adapun dalam sekolah tersebut memiliki beberapa fasilitas, salah satunya ialah laboratorium komputer. Menurut peneliti, mengembangkan media evaluasi dari soal-soal di buku LKS melalui *game* edukasi *wordwall* bisa dijadikan solusi untuk menarik perhatian peserta didik dengan memanfaatkan laboratorium komputer sekolah. Media evaluasi berbasis *game* edukasi bisa mempermudah peserta didik dalam mengerjakan soal

⁶ Seril Natasya Aristya dan Bimo Resky Pradita, Peserta Didik Kelas VIII A MTs Asy Syafi'iyah Pecangakan, Wawancara Pribadi, Comal, 27 Oktober 2023.

⁷ Prima Muia Sari dan Husnin Nahry Yarza, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall pada Pembelajaran IPA bagi Guru-guru SDIT Al-Kahfi", (Jakarta: *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, No. 2, April, IV, 2021, hlm. 196.

evaluasi seperti sedang bermain, sehingga mampu menimbulkan perasaan senang dan tidak takut ketika menghadapi evaluasi pembelajaran. Selain itu *game* ini juga memudahkan pendidik dalam pengoreksian jawaban, karena jawaban bisa muncul secara langsung.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang media evaluasi yang dirumuskan dalam judul “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab melalui *Game* Edukasi *Wordwall* Kelas VIII di MTs Asy Syafi’iyah Pecangakan Comal.”

B. Rumusan Masalah

Berikut peneliti lampirkan beberapa rumusan masalah dari penelitian peneliti.

1. Bagaimana pengembangan media evaluasi pembelajaran bahasa Arab melalui *game* edukasi *wordwall* ?
2. Bagaimana kelayakan media evaluasi pembelajaran bahasa Arab melalui *game* edukasi *wordwall* ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka didapatkan tujuan penelitiannya, yaitu:

1. Untuk menjelaskan pengembangan media evaluasi pembelajaran bahasa Arab melalui *game* edukasi *wordwall*
2. Untuk menjelaskan kelayakan media evaluasi pembelajaran bahasa Arab melalui *game* edukasi *wordwall*

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini dimaksudkan untuk menambah ilmu pengetahuan dan dapat dijadikan sebagai informasi yang berkaitan dengan penelitian oleh peneliti.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Madrasah

Hasil dari penelitian diharapkan dapat menjadikan bahan dalam mengembangkan produk sebagai media evaluasi pembelajaran.

b. Bagi Guru

Dapat menjadi informasi, pedoman, dan pengalaman baru bagi guru dalam mengembangkan media sehingga dapat memajukan kualitas evaluasi pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Dapat memfasilitasi peserta didik dalam melakukan evaluasi dengan nyaman, mengurangi rasa takut dalam menghadapi evaluasi pembelajaran, dan menambah pengalaman baru bagi peserta didik.

d. Bagi Mahasiswa

Sebagai kajian untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam membuat produk media evaluasi pembelajaran sehingga dapat menambah pemahaman dalam pelaksanaannya.

E. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran sistematika dan memudahkan penyusunan, penelitian ini dibagi dalam lima bab yang saling berkaitan. Adapun pembahasan sistematika penulisan sebagai berikut:

Pada Bab I pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan

Dalam Bab II berisi landasan teori yang didalamnya membahas deskripsi teori, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir.

Bab III membahas metode penelitian, model pengembangan, dan prosedur pengembangan yaitu pengembangan *game* edukasi *wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan model penelitian *ADDIE*, tempat dan waktu penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Sedangkan Bab IV hasil penelitian dan pembahasan. Dalam bab ini membahas tentang deskripsi atau gambaran produk yaitu *game* edukasi *wordwall* sebagai media evaluasi, analisis hasil penilaian ahli terhadap *game* edukasi *wordwall*, analisis hasil uji

6

coba *game* edukasi *wordwall*, dan pembahasan hasil akhir pengembangan *game* edukasi *wordwall* sebagai media evaluasi.

Bab V penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

Daftar lampiran : Daftar pustaka dan lampiran-lampiran.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

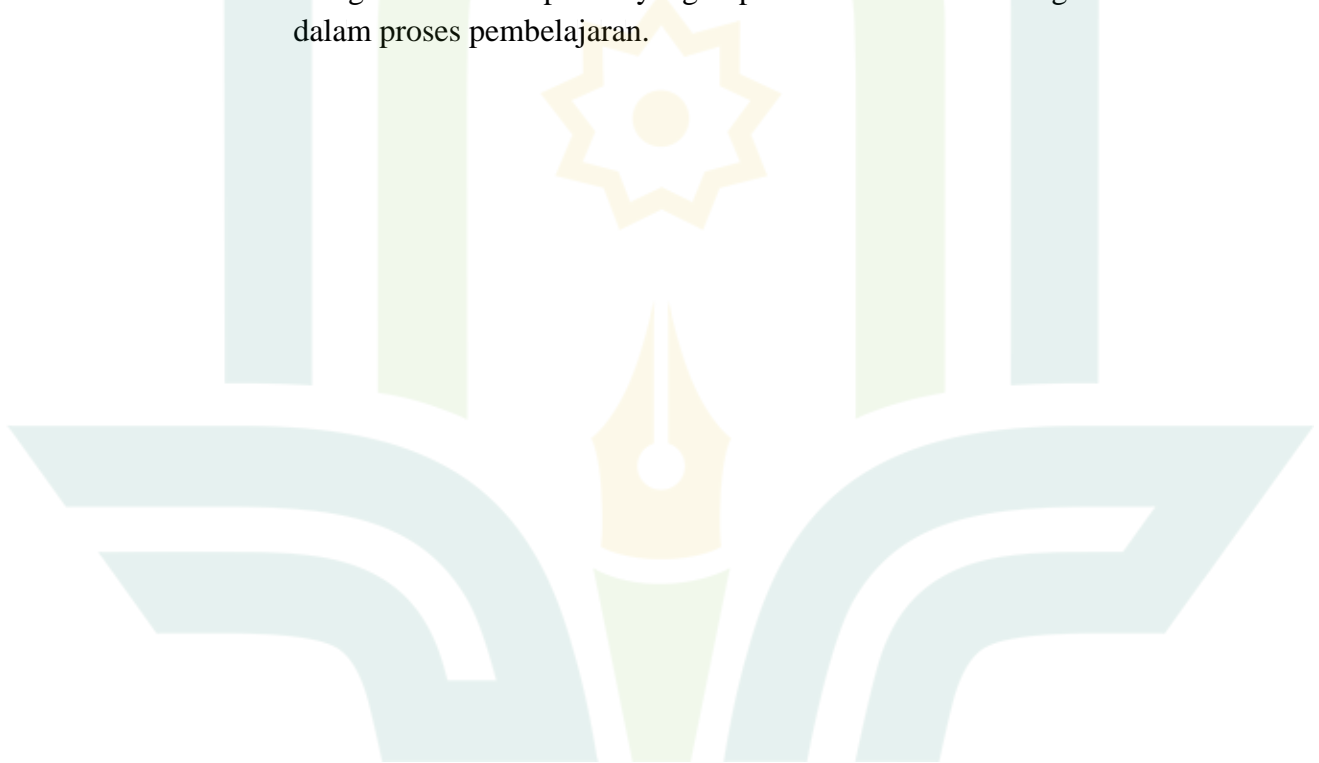
Berdasarkan dari data hasil penelitian pengembangan media evaluasi pembelajaran Bahasa Arab melalui *game* edukasi *Wordwall* kelas VIII di MTs Asy-Syafi'iyah Pecangakan Comal, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media evaluasi pembelajaran Bahasa Arab. Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi *Wordwall*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui kelayak penggunaan produk yang dikembangkan. Media ini berupa *game* edukasi yaitu kuis yang bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran. Media ini dapat diakses melalui *website online* sehingga dapat digunakan diberbagai perangkat yang memiliki koneksi internet seperti komputer, *smartphone*, laptop, tablet, dan lain-lain. Media ini mempunyai tampilan yang menarik dan mudah dalam penggunaannya. Media ini dapat mengoreksi jawaban secara langsung oleh sistem dan nilai dapat dilihat secara langsung setelah mengerjakan *game*.
2. *Game* edukasi *Wordwall* ini layak digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran bersumber dari penilaian validator dari para ahli. Penilaian dari ahli media sebesar 92% dengan kategori sangat layak. Serta penilaian dari ahli materi mendapatkan persentase rata-rata sebesar 82% dengan kategori sangat layak. Adapun hasil persentase dari penilaian peserta didik mendapatkan nilai sebesar 88% dengan kategori sangat layak. Sehingga jika dilihat dari hasil penilaian validator dari para ahli dan respon peserta didik maka dapat disimpulkan bahwa media evaluasi pembelajaran Bahasa Arab melalui *game* edukasi *Wordwall* layak untuk digunakan.

B. Salrahn

Berdasarkan data hasil penelitian pengembangan media evaluasi pembelajaran Bahasa Arab melalui *game* edukasi *Wordwall* ini, peneliti berharap penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan sehingga bermanfaat bagi banyak pihak. Adapun saran dari peneliti adalah sebagai berikut :

1. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan mampu memanfaatkan fitur-fitur *game* lainnya, karena peneliti hanya menggunakan satu fitur *game*.
2. Untuk pendidik diharapkan bisa menciptakan media yang inovatif untuk mendukung kesuksesan pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan teknologi yang sudah marak berkembang.
3. Untuk peserta didik diharap dapat memanfaatkan teknologi untuk mengakses hal-hal positif yang dapat menambah kesemangatan dalam proses pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Afiani, Nadia, dan Naila. 2022. "Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19". (*Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, No. 1, XII)
- Ar-Rahmah, Ainun Nuzula. 2021. "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukatif Menggunakan Platform Wordwall.Net pada Siswa Kelas V SDIT Al-Mishbah Sumobito Jombang". *Skripsi PGMI* (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim)
- Bahri, Al Fajri dkk. 2022., *Evaluasi Program Pendidikan*. Cet-1 (Medan: Umsu Press)
- Choiroh, Muhimmatul. 2021. "Evaluasi Bahasa Arab Berbasis Media E-Leraning". (*Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab*, No. 1, III)
- Dolong, M. Jufri. 2016. "Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran". (Jakarta: *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, No.2, V)
- Febriana, Rina. 2019. *Evaluasi Pembelajaran*. (Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara) Edisi-1
- Hadi, Hasrul dan Sri Agustina. "Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE". (STKIP Hamzanwadi Selong: *Jurnal Education*, No. 1, XI)
- Herwati. 2016. "Pengembangan Media Keanekaragaman Aves Sebagai Sumber Belajar Biologi". (Lampung : *Jurnal Lentera Pendidikan LPPM UM Metro*, No.1, I)
- Hidayati, Tika Nurul. 2022. "Efektifitas Pengembangan Media Belajar Online Game Wordwall Mata Pelajaran PAI SMPN 3 Bengkulu Tengah Di Era New Normal". (*Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, No. 2, II)

- Ilahi, Tika Khaerunnisa Allutful dkk. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall untuk Mengurangi Kecemasan Matematika”. (Universitas Sultan Agung: *Wilangan: Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika*, No. 4, III)
- Ismail, M. Ilyas dkk. 2020. *Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran*. (Makassar: Cendekia Publidher) Cet. Ke-1
- Kusainun, Noven. “Analisis Standar Penilaian Pendidikan di Indonesia”. 2020. (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta: *Jurnal Pendidikan*, No. 1, V)
- Matondang, Zulkifli. 2021. *Evaluasi Pembelajaran*. (Medan: Program Pascasarjana Unimed) Cet. Ke-1
- Mujahidin, Arif Agus dkk. 2021. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quiziz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti” (*Innovative*, No. 2, I)
- Pahleviannur, Muhammad Rizal, dkk. 2022. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Cet-1 (Pradina Pustaka)
- Parisa, Martiwi dkk. 2023.” Pengembangan Kuis dan Game Edukasi Menggunakan Wordwall pada Pembelajaran Daring Pertidaksamaan Nilai Mutlak Bentuk Linier”. (*Jurnal Theorems*, No. 2, VII)
- Purnama, Sigit. 2013. “Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)”. (UIN Sunan Kalijaga: *Literasi*, No. 1, IV)
- Purnamasari, Sulfi dkk. “Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwal”. (FKIP Pamulang: *Abdi Laksana*, No. 1, III)
- Putra, Nusa. 2013. *Reseach &Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Ed-1, Cet-3 (Jakarta: Rajawali Pers)

- Ramadhan, Muhammad. 2021. *Metode Penelitian*. (Surabaya: Cipta Media Nusantara)
- Reza, Mohamad Fahmi dan Dwi Nopiyadi. 2022. “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran berbasis Game Edukasi Wordwall pada Mata Kuliah Jaringan Komputer”. (*Jurnal Pendidikan dan Konseling*, No. 4, IV)
- Riadi, Akhmad. 2017. “Kompetensi Guru dalam Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran”. (Kalimantan : *Ittihad Jurnal Kopertais*, No. 28, XV)
- Ridho, Ubaid . 2018. “Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab”. (Jakarta: *An-Nabighoh* No. 1, XX)
- Rusdi, M. 2018. *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan: Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru*. Cet-1 (Depok: Rajawali Pers)
- Sari, Prima Muia dan Husnin Nahry Yarza. 2021. “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall pada Pembelajaran IPA bagi Guru-guru SDIT Al-Kahfi”. (Jakarta: *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* No. 2, IV)
- Suartini, Kinkin. 2013. “Pengaruh Metode Mind Mapping terhadap Pemahaman Mahasiswa dalam Membuat Kerangka Berpikir pada Penyusunan Proposal Penelitian”. (UIN Jakarta: *Edusains*, No. 1, I)
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. (Bandung : Alfabeta)
- Wibawanto, Wandah. 2020. *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang : LPPM UNNES, Cet-1
- Windawati, Ririn dan Henny Dewi Koeswanti. 2021. “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar”. (Universias Pahlawan : *Jurnal Basicedu*, No.2, V)

Wirasasmita, Rasyid Hardi dan Yupi Kuspani Putra. 2017.
“Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif
Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia
Flash”. (*Jurnal Pendidikan informatika* : No. 2, I)



Lampiran 14

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Nailil Khadiqoh

Tempat/Tanggal Lahir : Pemalang, 30 Juli 2000

Agama : Islam

Jenis Kelamin : Perempuan

Alamat : Jl. Sri Panembah RT. 1 RW. 3 Desa Botekan
Kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang

Nama Ayah : Muhamad Soleh

Pekerjaan : Wirausaha

Nama Ibu : Mustofiyah

Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

Riwayat Pendidikan :

1. SD Negeri 02 Botekan Lulus tahun 2013
2. MTs Salafiyah Simbang Kulon Lulus tahun 2016
3. MA Salafiyah Simbang Kulon Lulus tahun 2019
4. S1 Pendidikan Bahasa Arab Lulus tahun 2024
UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan