

# Jurnal Saskia Amalia Febrianti

## Revisi.docx

*by Cek Plagiasi*

---

**Submission date:** 27-Jul-2024 10:31AM (UTC+0900)

**Submission ID:** 2390873555

**File name:** Jurnal\_Saskia\_Amalia\_Febrianti\_Revisi.docx (3.66M)

**Word count:** 3308

**Character count:** 20516

# The Effectiveness of Wordwall Educational Game Media on the Learning Outcomes of Class X Students in Imla' Subjects

## [Efektivitas Media Game Edukasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Dalam Mata Pelajaran Imla']

Saskia Amalia Febrianti<sup>1)</sup>, Eni Fariyatul Fahyuni<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: [eni.umsida@gmail.com](mailto:eni.umsida@gmail.com)

**Abstract.** The purpose of this research is to determine the effectiveness of implementing the wordwall educational game media in helping improve students' understanding of writing Arabic sentences properly and correctly. This research was motivated by students' lack of understanding in knowing the difference between hijaiyah letters that can be connected and cannot be connected. The method used in this research is quantitative experimentation with a quasi-experimental Nonequivalent Control Group Design type. Where in this method there is an Experiment class, namely class X STE and a control class, namely class X SSR. The results of data analysis obtained by the Experiment class were with an average Pre Test score of 61.55 and an average Post Test score of 92.05. Meanwhile for the control class the Pre Test was 60.16 with an average Post Test score of 82.90. The sample t-test results are based on the Sig value. (tailed-2) is  $0.000 < 0.05$  so  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. The accepted hypothesis is  $H_a$ , therefore the application of the wordwall educational game media is indicated to be effective on the learning outcomes of class X students in the Imla' subject.

**Keywords** - Effective, Learning Media, Wordwall, Imla'

**Abstrak.** Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui keefektifan penerapan media game edukasi wordwall dalam membantu meningkatkan pemahaman siswa mengenai penulisan kalimat Bahasa Arab dengan baik dan benar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemahaman siswa dalam mengetahui perbedaan huruf hijaiyah yang dapat disambung dan tidak dapat disambung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen dengan quasi eksperimen jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Dimana dalam metode ini terdapat kelas Eksperimen yaitu kelas X STE dan kelas kontrol yaitu kelas X SSR. Hasil analisis data yang diperoleh kelas Eksperimen dengan nilai rata-rata nilai rata-rata Pre Test 61.55 dan nilai rata-rata Post Test yaitu 92.05. Sedangkan untuk kelas kontrol Pre Test 60.16 dengan nilai rata-rata Post Test 82.90. Hasil uji sampel t-test berdasarkan nilai Sig. (tailed-2) sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hipotesis yang diterima adalah  $H_a$ , oleh karena itu penerapan media game edukasi wordwall terindikasi efektif terhadap hasil belajar siswa kelas X dalam mata Pelajaran Imla'.

**Kata Kunci** - Efektif, Media Pembelajaran, Wordwall, Imla'

## I. PENDAHULUAN

Bahasa Arab memiliki empat aspek keterampilan, diantaranya yaitu keterampilan dalam menulis, keterampilan membaca, keterampilan menyimak, dan keterampilan berbicara[1]. Dengan ini menunjukkan bahwa setiap keterampilan memiliki hubungan dan akan selalu berkaitan. Salah satunya adalah keterampilan menulis (maharah al-kitabah), [2] menjelaskan bahwa kemampuan dalam menulis merupakan keterampilan tingkat tinggi dari empat bagian kemahiran Bahasa. Dalam prespektif bahasa dijelaskan bahwasannya, tulisan merupakan alat atau media yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pesan kebahasaan terhadap orang lain[3]. Melalui sebuah tulisan manusia dapat mengetahui dan memahami ungkapan yang disampaikan. Karena kemahiran menulis termasuk dalam keterampilan berbahasa dan dituliskan melalui sebuah karya tulisan. Maka dari itu apabila seseorang memiliki keinginan untuk mahir dalam Bahasa Arab penting untuknya menguasai terlebih dahulu Kemahiran menulis Bahasa Arab[4]

Penulisan dalam bahasa Arab atau yang dikenal dengan Imla' memiliki daya tarik tersendiri yang perlu diketahui dan pelajari. Imla' adalah pembelajaran mengenai pengenalan hamzah. Mulai dari hamza 'qotho' dan hamzah washol, dua hal tersebut merupakan pembelajaran dasar dalam mata pelajaran Imla' juga merupakan salah satu materi khusus yang diajarkan pada siswa agar mampu menuliskan kata atau kalimat bahasa Arab dengan baik dan benar[6]. Namun yang perlu ditekankan bukan hanya dalam mengungkapkan isi pikiran, tetapi juga dalam hal penulisan yang benar. Sehingga siswa dapat mengetahui bentuk penulisan huruf-huruf hijaiyah dengan benar, termasuk saat huruf-huruf tersebut dirangkai menjadi sebuah kalimat[7]. Pembelajaran imla' memiliki fungsi sebagai konsep menulis secara cepat dan melatih mereka untuk memahami serta mampu merepkan teori Imla' dalam penulisan Bahasa

Arab[8]. Mempelajari suatu Bahasa tentunya tidak luput pada kesalahan dalam membaca, berbicara, mendengarkan, dan menulis. Salah satunya adalah kesalahan dalam hal Penulisan.

Seperti yang kita ketahui kesalahan dalam penulisan bahasa Arab mempunyai beberapa kendala yang salah satunya adalah perbedaan latar belakang Pendidikan. [9] mengatakan bahwa hingga saat ini faktor tersebut masih menjadi problematika bagi siswa dan guru, perbedaan latar belakang pendidikan siswa dapat memunculkan sebuah kualitas dan kuantitas pengetahuannya. Dalam hal ini akan terlihat adanya sebuah perbedaan antara siswa yang sudah mengenal dan belum mengenal sama sekali. Tetapi, hal tersebut tidak menjamin bahwa siswa yang sudah mengenal lebih awal dapat menulis dengan baik dan benar. Maka dari itu materi yang diajarkan pada siswa merupakan materi dasar meliputi penulisan huruf hijaiyah, tanda baca dalam bahasa arab, alif lam ta'rif dan lainnya[10]. menjelaskan bahwa sebelum mencapai materi penulisan lebih tinggi, siswa akan diajar dengan penulisan kosakata pendek supaya siswa dapat melatih keterampilan menulisnya dengan mengetahui penulisan yang paling dasar. [11]

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan di Madrasah Aliyah Bilingual Junwangi Krian pada tanggal 11 Desember 2023, Mata Pelajaran Imla' menjadi suatu pembelajaran penting yang harus dipelajari oleh siswa. Pada hasil wawancara peneliti dengan guru pengajar Mata Pelajaran Imla kelas X Madrasah Aliyah Bilingual Junwangi Krian. Bapak Lutfi Musyafak, S.Fil.I beliau mengatakan bahwa proses belajar mengajar Imla' di sekolah menggunakan metode Imla' Manqul dan Mandzur, serta media yang digunakan hanya berfokus pada LKPD atau modul yang di desain oleh sekolah. Model pembelajaran tersebut menjadikan suasana kelas membosankan dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Imla'. Terdapat beberapa materi pada LKPD Imla' salah satunya adalah mengenal huruf hijaiyah serta mengetahui huruf yang dapat disambung dan tidak dapat disambung. Pelatihan yang diberikan adalah melatih siswa dengan cara menulis ulang sebuah bacaan yang sudah disediakan oleh guru. Akan tetapi apabila pelatihan yang digunakan hanya berfokus pada memindahkan bacaan ke buku tugas, hal tersebut dapat menghambat kreatifitas peserta didik dalam kemampuan menulis arab. Penerapan model pembelajaran tersebut akan menyulitkan peserta didik dalam merangkai huruf hijaiyah secara spontan. Karena sudah terbiasa menulis arab dengan melihat buku. Dijelaskan pula oleh Bapak Lutfi Musyafak, S.Fil.I bahwa kemampuan menulis siswa sudah rapi dan baik, tetapi masih ditemukannya beberapa siswa yang belum bisa untuk mengetahui huruf yang dapat disambung dan tidak dapat disambung.

Dalam mempersiapkan proses pembelajaran diperlukannya sebuah metode ataupun media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media adalah bagian yang melekat dengan proses pembelajaran dan menjadi tolak ukur dalam tujuan pembelajaran[12]. Penggunaan media merupakan bagian dari sebuah keterampilan manajemen kelas dalam mengkondisikan proses pembelajaran[13]. Media pembelajaran bukan hanya membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan, tetapi dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran yang bersifat abstrak[14]. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis digital atau website akan membantu siswa menjadi aktif dan kreatif. Dan tentunya akan menambah wawasan mereka mengenai materi pembelajaran yang dikemas dengan menarik. Dengan memanfaatkan teknologi dapat membantu guru dalam menyusun media pembelajaran yang menarik. Begitupun siswa akan mendapatkan pengalaman dan dampak positif dari perkembangan teknologi di era digital.

Penggunaan media yang dapat digunakan salah satunya adalah game edukasi berbasis Wordwall. Wordwall merupakan media interaktif berbasis website yang didalamnya terdapat berbagai macam game edukasi untuk latihan siswa[13] selain itu Wordwall adalah website yang menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan sebagai media dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Game edukasi Wordwall dapat membantu guru dalam berkreasi mengenai materi yang akan disajikan pada siswa[15]. Game edukasi Wordwall merupakan media pembelajaran yang memiliki fitur berwarna, gambar bergerak, serta suara sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran[16].

Penelitian terkait dengan website media game edukasi WordWall diantaranya, pernah di teliti oleh Rohmatin dengan hasil terjadinya peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media wordwall[16]. Lalu Putti Larasati, Ida Bagus Putrayasa, I Nengah Martha menjelaskan bahwa media Wordwall.net siswa mendapatkan pengalaman baru dalam evaluasi pembelajaran. Dan mempermudah guru dalam menganalisis dan mendapatkan hasil Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia[17]. Selain itu, penelitian oleh Jamaluddin Shiddiq menjelaskan bahwa pemanfaatan media game edukasi Wordwall membantu guru dalam media pembelajaran serta memiliki dampak positif bagi siswa di era digital[18]

Dari beberapa penelitian terdahulu yang telah peneliti jadikan sebagai acuan dan perbandingan sama-sama membahas mengenai media game edukasi Wordwall dalam proses pembelajaran. Media game edukasi Wordwall yang disajikan dengan menarik diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan menulis dalam mata Pelajaran Imla'. Oleh karena itu, kejadian tersebut mendorong peneliti untuk mengetahui tingkat keefektifan media game edukasi Wordwall terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Imla' di kelas X (sepuluh).

Berdasarkan uraian data diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : 1) Apakah penerapan media game edukasi Wordwall mempengaruhi hasil belajar siswa kelas X Madrasah Aliyah Bilingual Junwangi Krian dalam mata

pelajaran Imla'. 2) Bagaimana keefektivan media game edukasi Worwall terhadap hasil belajar siswa kelas X Madrasah Aliyah Bilingual Junwangi Krian dalam mata pelajaran Imla'. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah diterapkannya media game edukasi worwall terhadap hasil belajar siswa kelas X serta keefektivan mengenai penerapan media tersebut dalam mata pelajaran Imla' di Madrasah Aliyah Bilingual Junwangi Krian.

## II. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen dengan quasi eksperimen jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut (Sugiyono 2015) "Desain ini mempunyai kelas kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya dalam mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Pada penelitian ini terdapat 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan diberikan perlakuan menggunakan media game edukasi wordwall sedangkan untuk kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran konvensional oleh guru. Berikut rancangan desain penelitian menurut Sugiyono (2019) dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1: Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post- test
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

### Keterangan :

- O<sub>1</sub> : Pre-test pada kelompok eksperimen
- O<sub>2</sub> : Post-test pada kelompok eksperimen
- O<sub>3</sub> : Pre-test pada kelas kontrol
- O<sub>4</sub> : Post-test pada kelas kontrol
- X : Perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen dengan media game Edukasi Wordwall

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X Madrasah Aliyah Bilingual Junwangi Krian. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah kelas X STE (Sanggar Tahfidz Entrepeneu) dan kelas X SSR (Sanggar Sains Robotika) dengan jumlah sampel 40 siswa. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas X STE yang berjumlah 20 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas X SSR dengan jumlah 20 orang sebagai kelas kontrol.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah berupa soal tes dalam bentuk wordsearch (cari kata). Tes yang diberikan 20 soal untuk kelas eksperimen dengan media game edukasi wordwall dan kelas kontrol dengan cara menulis kembali soal yang diberikan oleh guru. Post Test ini dilakukan untuk mengetahui apakah penerapan media game edukasi wordwall efektif terhadap hasil belajar Imla' di kelas X Madrasah Aliyah Bilingual Junwangi Krian.

Penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan diantaranya yaitu observasi dan wawancara kepada guru Mata Pelajaran Imla di kelas X Madrasah Aliyah Bilingual Junwangi krian, lalu mempersiapkan perangkat pembelajaran dan instrument penelitian yang telah dilakukan uji validitas. Tahap selanjutnya adalah teknik pengumpulan data dengan memberikan perlakuan media game edukasi wordwall pada kelas eksperimen sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media tersebut. Lalu dilanjutkan dengan tes soal Post Test untuk mengetahui hasil dari belajar siswa. Tahap terakhir adalah analisis data dengan melakukan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan menarik kesimpulan.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh dari hasil (pre test post test) kelas eksperimen dan kelas kontrol akan diuji prasyarat analisis <sup>20</sup>anya untuk mengetahui apakah data terindikasi baik sehingga dapat menghasilkan data yang valid dan normal. Hasil belajar siswa kelas Eksperimen dan Kelas kontrol dapat dilihat dari tabel berikut

**Tabel 2: Hasil Uji Deskriptif Statistik**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Test Eksperimen	20	50	75	61.55	7.681
Post Test Eksperimen	20	87	95	92.05	2.164
Pre Test Kelas Kontrol	20	50	70	60.16	6.683
Post Test Kelas Kontrol	20	80	85	82.90	1.447

Pada tabel 2 dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Selanjutnya peneliti melakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut adalah hasil uji normalitas yang telah dilakukan dengan memakai uji <sup>15</sup>apiro Wilk, penerapan uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak normal [19]. Berikut adalah hasil uji normalitas pre test post test kelas eksperimen :

**Tabel 3: Uji Normalitas PreTest PostTest kelas Eksperimen**

Kelas	Shapiro Wilk		
	statistic	df	sig
Pre Test Eksperimen	.938	20	.218
Post Test Eksperimen	.924	20	.118

Pada tabel.3 dapat dilihat bahwa untuk PreTest kelas eksperimen memiliki nilai sig <sup>19</sup> 0,218 > 0,05. Maka data Pre Test pada kelompok Eksperimen terdistribusi normal, sedangkan pada Post Test kelas Eksperimen memiliki nilai sig <sup>16</sup> 0,118 > 0,05 maka data Post Test pada kelompok Eksperimen terdistribusi normal. Kemudian dilanjutkan dengan melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk melihat apakah sampel yang berasal bersifat homogen atau tidak. Uji ini dilakukan untuk analisis uji persyaratan uji independent sample t-test. untuk Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini:

**Tabel 4: Uji Homogenitas PreTest PostTest kelas Eksperimen**

Kelas	Lavene Statistic		Sig.
	Based on mean	Based on median	
	2.169	2.115	.149
		2:211	.154
			.145

Berdasarkan hasil pada tabel.4 diperoleh hasil uji homogenitas dengan nilai sig 0,149 > 0,05 yang artinya data kelompok bersifat homogen. Berdasarkan uji prasyarat yang dilakukan, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa sampel terdistribusi normal dan homogen. Tahap selanjutnya yakni menguji hipotesis menggunakan *Independent Sample T - Test*, dengan kriteria H0 diterima jika nilai sig > 0,05 dan Ha diterima jika nilai sig < 0,05. Uji homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan dua kelompok yang berbeda[20]. Hasil uji hipotesis sebagai berikut:

**Tabel 5: Uji Independent Sample T-Test**

Nilai	Sig. (2-tailed)	
	Equal Variances Assumed	Equal Variances Not Assumed
	.000	.000

Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut diperoleh sig 0,000 < 0,05 lebih kecil daripada nilai signifikan. Maka H0 ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifan penggunaan media game edukasi wordwall terhadap hasil belajar dalam mata Pelajaran Imla' siswa kelas X Madrasah Aliyah Bilingual Junwangi Krian.

Hasil uji menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai antara kelas eksperimen yang diberi perlakuan media game edukasi wordwall dengan kelas kontrol yang tanpa perlakuan media game edukasi wordwall. Serta faktor pendukung

pada saat proses pembelajaran Imla' menggunakan media game edukasi wordwall adalah keaktifan siswa selama proses pembelajaran wordwall sangat baik dan efektif. Pengalaman baru menggunakan media pembelajaran yang menarik menjadi daya Tarik tersendiri bagi siswa dalam mengerjakan soal tersebut. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa dapat untuk mengetahui dan memahami mengenai penulisan kalimat Bahasa Arab dengan baik dan benar. Dengan demikian penelitian ini memberikan kontribusi positif dengan adanya penerapan media tersebut. Berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti menunjukkan bahwa penerapan media game edukasi wordwall dapat dijadikan sebagai sarana yang efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa dari segi pengetahuan dan penulisan pada mata Pelajaran Imla'

## VII. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti menyimpulkan bahwa penerapan media game edukasi wordwall efektif dalam mata Pelajaran Imla' serta dapat membantu pemahaman siswa mengenai penulisan huruf hijaiyah yang benar. Dan terdapat peningkatan hasil belajar meningkatkan hasil belajar Imla' kelas X Madrasah Aliyah Bilingual Junwangi Krian. Hal ini dibuktikan dengan besarnya nilai rata-rata Pre Test dan Post Test kelas eksperimen dengan menggunakan media game edukasi wordwall yaitu dengan nilai rata-rata Pre Test 61.55 dan nilai rata-rata Post Test yaitu 92.05. Sedangkan untuk kelas kontrol yang tanpa menggunakan game edukasi wordwall yaitu nilai rata-rata Pre Test 60.16 dengan nilai rata-rata Post Test 82.90. Hasil uji sampel t-test berdasarkan nilai Sig. (tailed-2) sebesar 0.000 < 0.05 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hipotesis yang diterima adalah  $H_a$ , oleh karena itu penerapan media game edukasi wordwall terindikasi efektif terhadap hasil belajar siswa kelas X dalam mata Pelajaran Imla'.

10

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih sebesar-besarnya peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Tak lupa kepada orang tua yang senantiasa berdoa dan memberikan dukungan sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir. Peneliti pun mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah membimbing peneliti hingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Dan kepada teman-teman yang sudah memberikan dukungan penuh hingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

## REFERENSI

- [1] A. L. Insaniyah and U. Y. Nur Kumala, "Analisis Kesalahan Menulis Bahasa Arab Dalam Pembelajaran Imla'," *TADRIS AL-ARABIYAT J. Kaji. Ilmu Pendidik. Bhs. Arab*, vol. 2, no. 1, pp. 47–60, Jan. 2022, doi: 10.30739/arabiyat.v2i1.1409.
- [2] L. Hervina and N. Isman, "Kesalahan Populer dalam Kemahiran Menulis Bahasa Arab di STIBA Arraayah Sukabumi," *Maharaat J. Pendidik. Bhs. Arab*, vol. 4, no. 2, pp. 137–154, 2022, doi: 10.18196/mht.v4i2.14122.
- [3] Roviin and Muh. Hafidz, "Analisis Kesalahan Imla' Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Salatiga," *Stud. Arab*, vol. 11, no. 1, pp. 13–26, 2020, doi: 10.35891/sa.v11i1.1943.
- [4] M. primaningtyas Atina Rizqon Zaida, "Penerapan Metode Imla Pada Mata Pelajaran Kitabah Kelas IX di Pondok Pesantren Hamalatul Quran II Sleman Yogyakarta," *J. Ihtimam*, vol. 3, no. 2, pp. 107–132, 2021, doi: 10.36668/jih.v3i2.230.
- [5] M. M. Suratmin, "Efektivitas buku 'Rules of Dictation' karya Abdul Salam Muhammad Haroun dalam meningkatkan keterampilan menulis hamzat al-wasl dan qat' .," *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab*, vol. 3, no. 2, pp. 91–104, 2021, doi: 10.47435/naskhi.v3i2.689.
- [6] M. Farid, A. Wahab, and A. Ansar, "Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IX Di SMP IT Insan Cendikia Makassar," *Educ. Learn. J.*, vol. 3, no. 1, p. 36, 2022, doi: 10.33096/eljour.v3i1.148.
- [7] M. Anwar, "Pembelajaran Qawaidul Imla', Konsepsi, Problematika dan Solusinya," *Tafhim Al- 'Ilmi*, vol. 14, no. 1, pp. 42–56, 2022, doi: 10.37459/tafhim.v14i1.6031.
- [8] A. Ardyansyah and L. Fitriani, "Efektivitas Penerapan Metode Discovery Learning dalam Pembelajaran Imla'," *Al-Ta'rib J. Ilm. Progr. Stud. Pendidik. Bhs. Arab IAIN Palangka Raya*, vol. 8, no. 2, pp. 229–244, 2020, doi: 10.23971/altarib.v8i2.2257.
- [9] M. Munawarah and Z. Zulkifli, "Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah al-Kitabah) dalam Bahasa Arab," *Loghat Arab. J. Bhs. Arab dan Pendidik. Bhs. Arab*, vol. 1, no. 2, p. 22, 2021, doi: 10.36915/la.v1i2.15.
- [10] E. I. Munawwaroh, "Media audio Visual• Untuk Pembelajaran Kemahiran Menulis (Imla™)," *Insyirah J. Ilmu Bhs. Arab dan Stud. Islam*, vol. 4, no. 1, pp. 1–10, 2021, doi: 10.26555/insyirah.v4i1.4182.
- [11] R. S. Dinata and F. D. Massofia, "Mengembangkan metode pengajaran kosakata menggunakan program Ward Wall untuk siswa kelas delapan di Sekolah Menengah Al-Koumia," *Thariqah Ilmiah: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan dan Bahasa Arab*, vol. 10, no. 1, pp. 126–140, 2022.
- [12] R. Aulia and I. Fauji, "The Development of Al-Ashri Book to Improve Arabic Vocabulary Mastery for 7th Grade," *Acad. Open*, vol. 5, pp. 1–9, 2021, doi: 10.21070/acopen.5.2021.2197.
- [13] R. D. Lestari, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya," vol. 2, no. 2, pp. 111–116, 2021.
- [14] S. Nurfadhillah, D. A. Ningsih, P. R. Ramadhania, and U. N. Sifa, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii," *PENSA J. Pendidik. dan Ilmu Sos.*, vol. 3, no. 2, pp. 243–255, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- [15] Y. Khairunisa, "Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas," *Mediasi*, vol. 2, no. 1, pp. 41–47, 2021, doi: 10.46961/mediasi.v2i1.254.
- [16] R. ROHMATIN, "Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris," *EDUTECH J. Inov. Pendidik. Berbantuan Teknol.*, vol. 3, no. 1, pp. 79–88, 2023, doi: 10.51878/edutech.v3i1.2039.
- [17] P. Larasati, I. B. Putrayasa, and I. N. Martha, "Pemanfaatan Media Wordwall.net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Nusant. J. Pendidik. Indones.*, vol. 3, no. 3, pp. 395–412, 2023, doi: 10.14421/njpi.2023.v3i3-3.
- [18] Jamaluddin Shiddiq, "INOVASI PEMANFAATAN WORD-WALL SEBAGAI MEDIA GAME-BASED LEARNING UNTUK BAHASA ARAB," *JALIE; J. Appl. Linguist. Islam. Educ.* 5(1), 151-169. <https://doi.org/10.33754/jalie.v5i1.337>, p. 6, 2021.
- [19] U. Chyalutfa, M. Makki, and I. Syahrul Jiwandono, "Pengaruh Penggunaan Media Pohon Literasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa," *J. Classr. Action Res.*, vol. 4, no. 3, pp. 82–86, 2022, doi: 10.29303/jcar.v4i3.1913.
- [20] R. Sianturi, "Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis," *J. Pendidikan, Sains Sos. dan Agama*, vol. 8, no. 1, pp. 386–397, 2022, doi: 10.53565/pssa.v8i1.507.



# Jurnal Saskia Amalia Febrianti Revisi.docx

## ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

17%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://ejurnal-mapalus-unima.ac.id">ejurnal-mapalus-unima.ac.id</a> Internet Source	2%
2	<a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://journal.stkipsingkawang.ac.id">journal.stkipsingkawang.ac.id</a> Internet Source	1%
4	Mahwar Alfian Nisa, Ratnawati Susanto. "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar", JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia), 2022 Publication	1%
5	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Student Paper	1%
6	<a href="http://repository.uinsu.ac.id">repository.uinsu.ac.id</a> Internet Source	1%
7	Tunjung Sekarwangi, Kristi Wardani. "PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR	1%

PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS V DI  
SD N REJOWINANGUN 1", TRIHAYU: Jurnal  
Pendidikan Ke-SD-an, 2018

Publication

---

8	<a href="https://repository.uinfasbengkulu.ac.id">repository.uinfasbengkulu.ac.id</a> Internet Source	1 %
9	<a href="https://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	1 %
10	Riski Tri Widyastuti, Gamaliel Septian Airlanda. "Efektivitas Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021 Publication	1 %
11	<a href="https://repositori.uin-alauddin.ac.id">repositori.uin-alauddin.ac.id</a> Internet Source	1 %
12	<a href="https://repository.iainpare.ac.id">repository.iainpare.ac.id</a> Internet Source	1 %
13	<a href="https://repository.unj.ac.id">repository.unj.ac.id</a> Internet Source	1 %
14	<a href="https://repository.unp.ac.id">repository.unp.ac.id</a> Internet Source	1 %
15	Ida Adhariah. "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani Siswa", Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar, 2018	1 %

---

16	<a href="http://eprints.peradaban.ac.id">eprints.peradaban.ac.id</a> Internet Source	1 %
17	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	1 %
18	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1 %
19	Atang Sutisna, Nova Aryanti, Dadang Cunandar. "Pengaruh Penerapan Pendekatan STEAM Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV SD", Jurnal Lensa Pendas, 2024 Publication	1 %
20	<a href="http://digilibadmin.unismuh.ac.id">digilibadmin.unismuh.ac.id</a> Internet Source	1 %
21	<a href="http://lib.unnes.ac.id">lib.unnes.ac.id</a> Internet Source	1 %

---

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

# Jurnal Saskia Amalia Febrianti Revisi.docx

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---