

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk menunjukkan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan studi-studi sebelumnya yang berkaitan dengan media *Wordwall*. Penelitian terdahulu tersebut akan dipersingkat dan dipaparkan dalam sebuah tabel berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

NO	Identitas Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Tombolo Pao Kabupaten Gowa (Izfan, 2023)	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan desain <i>pretest-posttest non equivalent control group design</i>	Media pembelajaran interaktif <i>Wordwall</i> terbukti memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa
2.	Preferred Digital Media For Self-Learning Arabic Vocabulary Through Arabic Loanwords In Malay (Ahmad Razak, 2024)	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan kajian pustaka (literature review) yang dikombinasikan dengan analisis deskriptif dan komparatif terhadap hasil-hasil penelitian terdahulu tentang efektivitas media digital dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.	Penelitian ini menunjukkan bahwa <i>Wordwall</i> adalah platform paling efektif untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab, dibanding <i>Quizizz</i> dan <i>Kahoot</i>
3.	Penggunaan Media <i>Wordwall</i> dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia di	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan desain <i>one group pretest-posttest design</i>	Penggunaan media <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan minat belajar siswa dilihat dari lembar observasi minat belajar siswa

NO	Identitas Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
	Kelas IV SD Negeri 61 Banda Aceh (Arsal Mursalina, 2024)		menunjukkan presentase 87,5% dalam kategori “sangat baik”
4.	Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis <i>Wordwall</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 5 Benteng Kab. Sidrap (Anisah Fitri, 2024)	Penelitian ini menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berbasis model <i>Kemmis</i> dan <i>McTaggart</i> yang dilakukan melalui dua siklus. Penelitian tersebut bertujuan untuk menyempurnakan proses pembelajaran serta meningkatkan minat belajar siswa melalui pemanfaatan media <i>Wordwall</i>	Pemanfaatan media pembelajaran PAI berbasis <i>Wordwall</i> terbukti mampu meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 5 Benteng Kab. Sidrap
5.	Pengaruh Penggunaan Media Edukasi <i>Wordwall</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa UPT SPF SD Inpres Kassi Kecamatan Manggala Kota Makassar (Fatkhullah, 2025)	Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen <i>quasi experimental design : non equivalent control group design</i>	Penggunaan game edukasi <i>Wordwall</i> berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV UPT SPF SD Inpres Kassi Kecamatan Manggala Kota Makassar.

Berdasarkan tabel 2.1, dapat disimpulkan bahwa penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan penggunaan media *Wordwall* memberikan dampak positif terhadap berbagai aspek pembelajaran. Beberapa penelitian sebelumnya membuktikan bahwa media *Wordwall* memiliki efektivitas tinggi dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Namun, penelitian-penelitian terdahulu tersebut sebagian besar berfokus pada peningkatan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Belum banyak penelitian yang secara spesifik meneliti efektivitas penggunaan media *Wordwall* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) dalam beberapa aspek. Pertama, dari segi objek dan lokasi penelitian, penelitian ini sama-sama dilakukan di madrasah (MTs), yaitu lembaga pendidikan Islam tingkat menengah pertama, namun penelitian ini dilaksanakan di MTsS Nurul Jihad Lalibo, Kabupaten Buton Tengah, Sulawesi Tenggara, yang sejauh penelusuran peneliti belum pernah menjadi lokasi penelitian sejenis. Selain itu, daerah tersebut merupakan wilayah yang cukup jauh dari pusat kota dan memiliki akses terbatas terhadap media pembelajaran digital, sehingga penerapan media *Wordwall* di lingkungan ini menjadi sesuatu yang baru dan menarik untuk diteliti. Kedua, dari segi kontribusi ilmiah, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian pembelajaran bahasa Arab berbasis teknologi digital dan memberikan alternatif inovatif dalam peningkatan kemampuan berbahasa Arab peserta didik.

B. Kerangka Teoritis

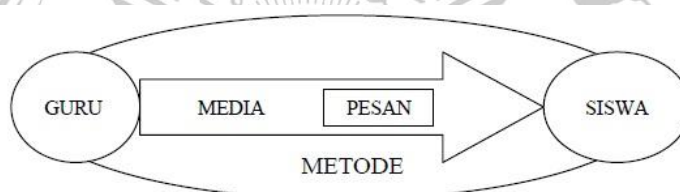
1. Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium bisa diartikan sebagai perantara atau sarana penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam konteks pembelajaran, kegiatan belajar merupakan bentuk komunikasi yang berlangsung pada suatu sistem, sehingga media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting sebagai salah satu komponen di dalamnya. Tanpa adanya media, proses komunikasi tidak akan berjalan secara efektif, sehingga kegiatan pembelajaran sebagai proses komunikasi pun tidak dapat optimal (Mardhiyah, 2023). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat pendukung komunikasi dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk membantu proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Kini, pembelajaran tidak hanya mengandalkan buku dan papan tulis, sebab guru dapat memanfaatkan beragam jenis media yang tersedia (Fadilah et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran tersebut juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar.

Menurut Nurhikmah et al. (2023), media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran di mana guru berperan sebagai penyampaian informasi dan dalam hal ini guru sebaiknya menggunakan berbagai media ajar yang sesuai. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan isi dan materi pembelajaran, yang dapat merangsang pemikiran siswa sehingga proses belajar mengajar berlangsung secara efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal (Zahwa & Syafi'i, 2022). Media tersebut dapat berupa perangkat yang digunakan dalam kegiatan pendidikan maupun bahan yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran (Shalikhah et al., 2017).

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah beragam alat yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran, yang membantu guru dalam proses mengajar serta berfungsi sebagai perantara dari sumber belajar kepada peserta didik sebagai penerima informasi.



Gambar 2.1 Fungsi media dalam proses pembelajaran
Sumber: Daryanto (2017:19)

2. Media Pembelajaran Berbasis Permainan

Media pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Penggunaan media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan, sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Deni Darmawan (2020), pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, termasuk media berbasis permainan, dapat meningkatkan kualitas interaksi belajar serta mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu Muhammad Yaumi (2018) menyatakan bahwa

penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik.

Dalam pembelajaran bahasa, media berbasis permainan sangat efektif digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata, karena siswa dapat belajar sambil bermain sehingga lebih mudah memahami dan mengingat kosakata baru. Hal ini sejalan dengan penelitian Siti Nurjanah (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Oleh karena itu, penggunaan media seperti *Wordwall* yang berbasis permainan dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa.

3. Wordwall

Wordwall merupakan aplikasi gamifikasi digital berbasis web yang menawarkan beragam fitur permainan dan kuis, yang dapat dimanfaatkan pendidik untuk menyampaikan evaluasi pembelajaran. Aplikasi ini diciptakan oleh perusahaan asal Inggris, Visual Education Ltd, dan sangat sesuai bagi guru yang hendak mengembangkan metode penilaian secara lebih kreatif. Salah satu keunggulan *Wordwall* adalah permainan yang dibuat bisa digunakan secara offline melalui fitur printable yang tersedia. Selain itu, *Wordwall* juga memungkinkan pengguna untuk membagikan permainan ke berbagai platform media sosial serta melalui kode embed. Dengan demikian, aplikasi ini memudahkan pendidik dalam membuat media pembelajaran interaktif sekaligus mencetak lembar kerja bagi peserta didik. Hal ini mengotomatiskan proses desain sumber daya sehingga pendidik cukup memasukkan konten yang sesuai untuk kelas, daftar kata kunci, definisi, pertanyaan dan gambar (Mardhiyah, 2023).

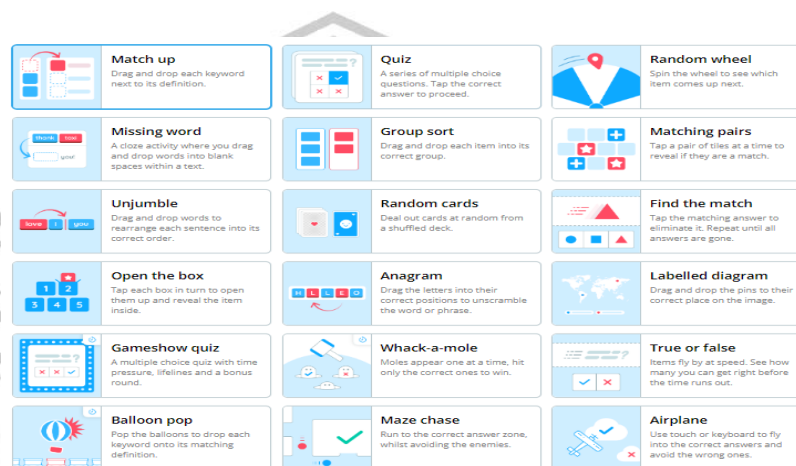
Guru dapat membuat game atau konten menggunakan *Wordwall* dengan terlebih dahulu login ke situs [wordwall.net](https://www.wordwall.net). kemudian, guru memilih template yang tersedia untuk menyusun materi pembelajaran, yang selanjutnya dimasukkan sebagai konten ke dalam template tersebut (Arni, 2021)

Wordwall menyediakan fitur yang cukup beragam, mulai dari kuis, pencarian kata, hingga permainan anagram. Terdapat 18 jenis fitur permainan yang dapat dimanfaatkan, yaitu sebagai berikut:

- Match Up, yaitu permainan drag and drop untuk mencocokkan fungsi atau definisi.
- Open the Box, yaitu permainan menebak isi kotak dengan mengetuk kotak yang tersedia.
- Random Cards, yaitu permainan menebak kartu yang diacak secara otomatis.
- Anagram, yaitu menyusun huruf-huruf agar membentuk kata yang benar.
- Labelled Diagram, yaitu menyusun bagian-bagian gambar menggunakan metode drag and drop.
- Categorize, yaitu permainan drag and drop untuk mengelompokkan item ke dalam kolom yang sesuai.
- Quiz, yaitu permainan dengan bentuk soal pilihan ganda.
- Find the Match, yaitu permainan mencocokkan jawaban dengan gambar yang tersedia.
- Matching Pairs, yaitu permainan memasang ubin dengan cara mengetuk hingga menemukan pasangan yang tepat.
- Missing Word, yaitu permainan drag and drop untuk melengkapi kata yang hilang pada kotak kosong.
- Wordsearch, yaitu permainan mencari kata yang tersembunyi dalam susunan huruf berbentuk grid.
- Rank Order, yaitu permainan drag and drop untuk menyusun item sesuai urutan yang benar.
- Random Wheel, yaitu game memutar roda.
- Group Sort, yaitu game drag and drop untuk mengelompokkan jawaban ke dalam grup.
- Unjumble, yaitu permainan menyusun kata-kata agar membentuk kalimat yang benar.
- Gameshow Quiz, yaitu permainan pilihan ganda yang dilengkapi batas

waktu, jumlah nyawa, dan poin bonus.

- Maze Chase, yaitu permainan menjelajah untuk menemukan jawaban yang benar sambil menghindari musuh.
- Airplane, yaitu permainan mengendalikan pesawat dengan layar sentuh atau tombol panah untuk menuju jawaban yang benar serta menghindari pilihan yang salah.



Gambar 2.2 Fitur yang tersedia di situs Wordwall

Adapun fitur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Open the Box*, *Quiz*, dan *Anagram*.

a. Open The Box

Open the Box adalah salah satu template permainan pada *Wordwall* yang menampilkan kotak-kotak tertutup berisi pertanyaan atau tantangan yang akan terbuka ketika dipilih. Aktivitas ini bersifat interaktif dan mendorong siswa untuk aktif memilih, berpikir, dan menjawab. Menurut Rahmawati & Wijayanti (2022), model permainan seperti *Open the Box* dapat meningkatkan antusiasme siswa dan mengurangi kejenuhan dalam proses belajar. Dalam penelitian ini, *Open the Box* digunakan untuk menyajikan soal atau petunjuk terkait kosakata bahasa Arab yang harus dijawab siswa sesuai instruksi.

b. Quiz

Quiz pada *Wordwall* adalah format evaluasi yang menyajikan pertanyaan dengan model pilihan ganda atau benar-salah. Fitur ini

memungkinkan guru menguji pemahaman siswa secara langsung dan mendapatkan umpan balik cepat. Menurut Murni et al. (2020) Penggunaan kuis interaktif dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat dan memperkuat daya ingat terhadap materi. Dalam penelitian ini, *Quiz* dimanfaatkan untuk mengukur tingkat penguasaan kosakata bahasa Arab siswa melalui pertanyaan yang relevan dengan materi yang telah diajarkan.

c. Anagram

Anagram adalah aktivitas permainan kata di *Wordwall* yang mengharuskan peserta menyusun ulang huruf-huruf acak menjadi kata yang benar. Menurut Arifin (2020), *Anagram* dapat meningkatkan daya ingat dan keterampilan ejaan dalam pembelajaran bahasa. Dalam penelitian ini, *Anagram* digunakan untuk melatih siswa menyusun kosakata bahasa Arab dengan tepat.

- Kelebihan dan Kekurangan media pembelajaran *Wordwall* sebagai berikut:
 - 1) Kelebihan media pembelajaran *Wordwall* yaitu:
 - a. Mudah diakses
 - b. Banyak pilihan template permainan
 - c. Mendukung pembelajaran mandiri
 - d. Konten dapat dibagikan secara umum ke berbagai platform media sosial
 - e. Pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien
 - f. Siswa lebih melek teknologi
 - 2) Kekurangan media pembelajaran *Wordwall* yaitu:
 - a. Membutuhkan perangkat yang kompatibel
 - b. Membutuhkan koneksi internet yang stabil

4. Pembelajaran kosakata

1. Pengertian kosakata

Kosakata merupakan unsur dasar yang sangat penting dalam mengenal dan mempelajari suatu bahasa. Menurut Hornby yang dikutip

Aziz Fachrurrozi (2023), kosakata dapat diartikan sebagai: 1) kumpulan kata beserta deflnisi atau terjemahannya, dan 2) jumlah kata yang membentuk suatu bahasa beserta aturan penggabungannya.

Oleh karena itu, *mufradat* merupakan salah satu komponen utama yang wajib dikuasai siswa, yaitu sekumpulan kata yang membangun suatu bahasa sebagai sarana komunikasi. Penguasaan kosakata bahasa Arab sangat berperan besar dalam mendukung keempat keterampilan berbahasa serta membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran secara lebih baik (Alfia Damayanti, Skripsi, 2022: 25).

2. Penguasaan kosakata

Makna penguasaan pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan keterampilan, yaitu berupa kemampuan atau kecakapan. Penguasaan yang terkait dengan bahasa berarti mampu menggunakan bahasa tersebut secara tepat dan benar. Penguasaan dapat diartikan sebagai tingkat pemahaman serta keterampilan seseorang terhadap suatu bidang ilmu atau bahasa (Fathoni, 2021). Penguasaan kosakata memiliki tujuan penting sebagai bekal awal dalam pembelajaran bahasa Arab, sebab sangat berpengaruh dalam membawa siswa ke tahap pembelajaran berikutnya, seperti pemahaman kaidah bahasa (Sanwil et al., 2021).

Dalam mempelajari bahasa, tiada terlepas daripada pemahaman terhadap kosakatanya. Begitu juga, dalam mempelajari bahasa Arab, mufradat merupakan unsur yang penting dalam pembelajaran tersebut.

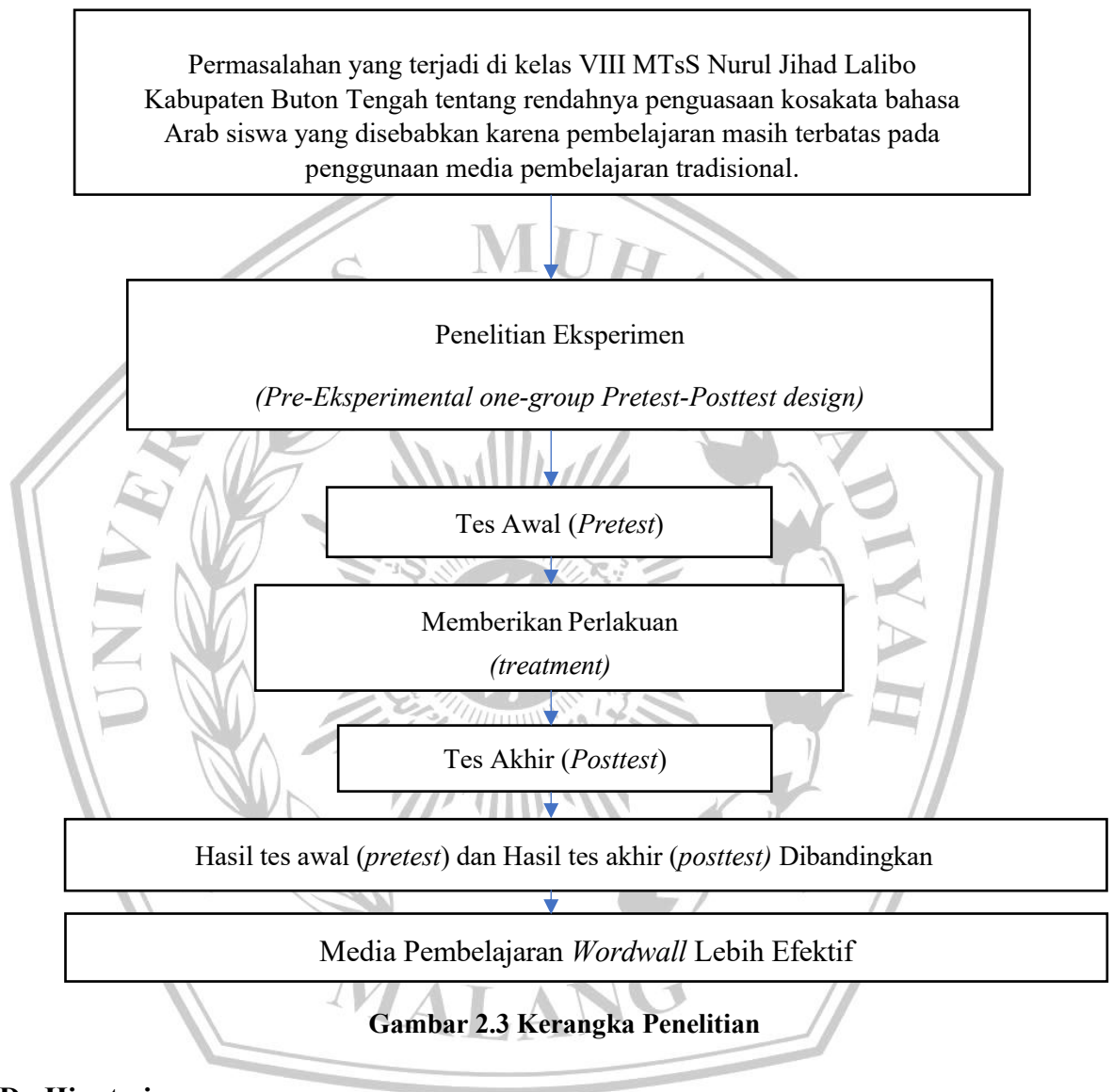
Siswa dikatakan menguasai kosakata apabila siswa mampu memahami arti dan penggunaan minimal 80% kosakata baru pada tema pembelajaran, serta dapat menerapkannya dalam kalimat sederhana baik secara lisan maupun tulisan sesuai dengan Capaian Pembelajaran Bahasa Arab Fase D pada Kurikulum Merdeka.

Adapun indikator pencapaian penguasaan kosakata adalah sebagai berikut:

1. Mampu mengidentifikasi koskata sesuai tema
2. Mampu menjelaskan arti kosakata dengan tepat

3. Mampu menjodohkan kata dengan arti/gambar
4. Mampu menyusun kalimat sederhana

C. Kerangka Penelitian



D. Hipotesis

Hipotesis yang dilakukan dalam penelitian siswa kelas VIII MTsS Nurul Jihad Lalibo Kabupaten Buton Tengah, Sulawesi Tenggara sebagai berikut :

1. H_0 (Hipotesis Nihil)

Penggunaan media *Wordwall* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas VIII MTsS Nurul Jihad Lalibo Kabupaten Buton Tengah, Sulawesi Tenggara tidak efektif.

2. H_a (Hipotesis Alternatif)

Penggunaan media *Wordwall* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas VIII MTsS Nurul Jihad Lalibo Kabupaten Buton Tengah, Sulawesi Tenggara efektif.

