JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN
Homepage : https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/jmp
Email : jmp@stkip-pessel.ac.id

p-ISSN : 2548-4826 ; e-ISSN : 2548-4834
Vol. 11, No. 5, October 2026
Page 10270-10280
© Author
Jurnal Manajemen Pendidikan

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA QUIZ WORDWALL BERBASIS GAME-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MAHARAH QIRA'AH SISWA KELAS X MAN 10 JOMBANG

Ririn Fitriyani[1], M. Dzikrul Hakim Al-Ghozali[2]*
[1,2]Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang, Indonesia

Email : m.dzikrul@unwaha.ac.id *

Check for updates OPEN ACCESS
DOI: https://doi.org/10.34125/jmp.v11i5.3474

Sections Info

Article history:
Submitted: 9 August 2026
Final Revised: 28 August 2026
Accepted: 26 September 2026
Published: 28 October 2026

Keywords:
Quiz Wordwall
Game-Based Learning
Maharah Qira'ah
Arabic Language
Digital Learning

ABSTRACT

This study aimed to describe the implementation of Quiz Wordwall based on Game-Based Learning (GBL) and to examine changes in Arabic reading proficiency (maharah qira'ah) among tenth-grade students at MAN 10 Jombang after the intervention. A quantitative approach was employed using a Pre-Experimental One-Group Pretest-Posttest design. All 30 students participated through saturated sampling. Data were collected using a 25-item Arabic reading test administered before and after the intervention. The treatment was delivered in two sessions using Quiz Wordwall on the topic of الصحة *(health). Data were analyzed using descriptive statistics, a normality test, N-Gain, and a Paired-Samples t-Test with IBM SPSS Statistics. The mean score increased from 56.00 in the pretest to 86.80 in the posttest, a 30.80-point increase. The mean N-Gain was 0.4705, classified as moderate. The Paired-Samples t-Test yielded $t(29) = 9.572$, $p < .001$, and the paired effect size calculated from the t statistic was $dz = 1.75$. These findings indicate a significant within-group difference in Arabic reading performance after the Quiz Wordwall-based GBL intervention. However, because the study used no control group and the treatment lasted only two sessions, the findings should be interpreted as evidence of within-group change rather than definitive causal evidence.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan media Quiz Wordwall berbasis Game-Based Learning (GBL) dan menguji perubahan kemampuan maharah qira'ah siswa kelas X MAN 10 Jombang setelah perlakuan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest. Seluruh 30 siswa menjadi sampel melalui teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui tes maharah qira'ah sebanyak 25 soal sebelum dan sesudah perlakuan. Perlakuan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan menggunakan Quiz Wordwall pada materi الصحة *(kesehatan). Data dianalisis dengan statistik deskriptif, uji normalitas, N-Gain, dan Paired Sample t-Test menggunakan IBM SPSS Statistics. Rata-rata skor meningkat dari 56,00 pada pretest menjadi 86,80 pada posttest, dengan selisih 30,80 poin. Nilai N-Gain sebesar 0,4705 berada pada kategori sedang. Uji Paired Sample t-Test menghasilkan $t(29) = 9,572$ dengan $p < 0,001$, dan ukuran efek berpasangan yang dihitung dari nilai t sebesar $dz = 1,75$. Temuan menunjukkan adanya perbedaan kemampuan maharah qira'ah yang signifikan setelah penerapan Quiz Wordwall berbasis GBL. Namun, karena penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol dan perlakuan hanya berlangsung dua pertemuan, temuan ini perlu ditafsirkan secara terbatas sebagai perubahan dalam kelompok penelitian, bukan sebagai bukti kausal yang sepenuhnya terisolasi dari faktor lain.*

Kata kunci: *Quiz Wordwall, Game-Based Learning, Maharah Qira'ah, Bahasa Arab, Pembelajaran Digital.*

PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran wajib di Madrasah Aliyah yang berperan penting dalam meningkatkan kompetensi kebahasaan sekaligus membuka akses peserta didik terhadap Al-Qur'an, hadis, dan berbagai sumber literatur keislaman (Ramadona et al., 2023). Pembelajaran bahasa Arab mencakup empat keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara keempat keterampilan tersebut, maharah qira'ah memiliki peran penting karena menjadi dasar bagi peserta didik untuk memahami kosakata, menemukan informasi, menentukan gagasan utama, serta memahami isi teks berbahasa Arab secara mandiri (Laili & Ainin, 2022b).

Urgensi penelitian ini tampak dari kondisi awal kelas yang menjadi lokasi penelitian. Observasi awal di MAN 10 Jombang menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami kosakata, menentukan gagasan utama, menemukan informasi tersurat maupun tersirat, serta menjawab pertanyaan berdasarkan teks yang dibaca. Data pretest penelitian memperkuat kondisi tersebut: dari 30 siswa, skor berada pada rentang 36-76 dengan rata-rata 56,00 (Tabel 1). Kondisi awal ini menunjukkan perlunya intervensi pembelajaran yang memberi kesempatan latihan membaca secara aktif, berulang, dan memperoleh umpan balik langsung.

Tabel 1. Data Awal Kemampuan Maharah Qira'ah dan Dasar Urgensi Intervensi

Indikator	n	Hasil awal	Makna pedagogis
Jumlah peserta didik	30	30 siswa	Seluruh populasi kelas dilibatkan
Skor minimum	30	36	Sebagian siswa memiliki penguasaan awal rendah
Skor maksimum	30	76	Kemampuan awal belum merata
Rata-rata pretest	30	56,00	Menjadi dasar kebutuhan intervensi
Indikator membaca yang lemah	30	Kosakata, informasi utama, informasi rinci, simpulan	Menunjukkan sasaran keterampilan yang perlu dilatih

Pemanfaatan media digital dapat menjadi salah satu strategi untuk merespons kebutuhan tersebut. Literasi digital dalam pembelajaran bahasa Arab mendorong penggunaan teknologi sebagai bagian dari pengalaman belajar, sedangkan Wordwall menyediakan aktivitas interaktif yang dapat digunakan untuk latihan sekaligus evaluasi. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Wordwall dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab dan menghasilkan perubahan pada hasil belajar maupun keterlibatan siswa (Kholis et al., 2022; Malihatusolihah et al., 2023; Ramadona et al., 2023).

Game-Based Learning (GBL) mengintegrasikan unsur permainan ke dalam tujuan pembelajaran melalui tantangan, aturan, skor, dan umpan balik (Nasikha et al., 2025). Dalam pembelajaran bahasa, karakteristik tersebut dapat memperkuat keterlibatan siswa dan menyediakan lebih banyak kesempatan untuk berlatih. Studi mengenai GBL juga menunjukkan relevansinya bagi pengembangan kemampuan membaca melalui aktivitas digital yang menggabungkan teknologi dan permainan (Elizabeth et al., 2023; Fernanda et al.,

2023).

Quiz Wordwall memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan tersebut karena memungkinkan guru menyajikan pertanyaan pilihan ganda dengan skor, batas waktu, dan umpan balik langsung. Penelitian terdahulu pada pembelajaran bahasa Arab menunjukkan bahwa Wordwall dapat digunakan sebagai media evaluasi sekaligus media pembelajaran yang interaktif (Qamariyah & Syafi'i, 2025; Rahmayanti & Abidin, 2023). Temuan tersebut memberikan dasar untuk menguji penggunaannya secara lebih spesifik pada maharah qira'ah.

Kajian terdahulu memperlihatkan bahwa penelitian Wordwall dalam pembelajaran bahasa Arab masih banyak berfokus pada hasil belajar secara umum, minat, motivasi, penguasaan kosakata, atau fungsi evaluasi (Kholis et al., 2022; Malihatusolihah et al., 2023; Qamariyah & Syafi'i, 2025; Rahmayanti & Abidin, 2023; Wahyuningsih et al., 2025). Enramika & Putra, (2024) membahas kolaborasi Game-Based Learning dan Wordwall dalam pembelajaran bahasa Arab, tetapi kajian tersebut bersifat konseptual dan belum menyajikan bukti empiris dari penerapan langsung di kelas. Berdasarkan pemetaan tersebut, penelitian ini memusatkan perhatian secara khusus pada maharah qira'ah siswa kelas X MAN 10 Jombang dan menggunakan desain One Group Pretest-Posttest untuk mengamati perubahan kemampuan membaca setelah perlakuan, sehingga diharapkan dapat mengisi celah empiris pada hubungan antara media Quiz Wordwall berbasis GBL dan kemampuan membaca bahasa Arab. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penerapan Quiz Wordwall berbasis Game-Based Learning dalam pembelajaran maharah qira'ah; (2) menganalisis perubahan kemampuan maharah qira'ah siswa sebelum dan sesudah perlakuan; dan (3) menentukan tingkat peningkatan kemampuan berdasarkan N-Gain serta signifikansi perbedaannya melalui Paired Sample t-Test.

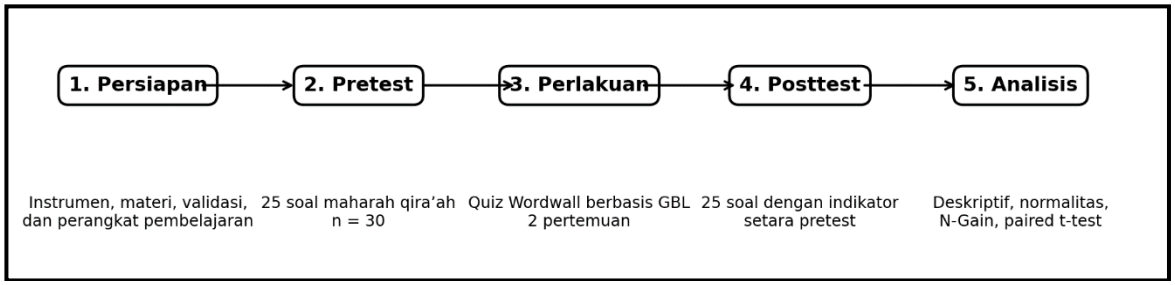
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest. Desain ini dipilih karena penelitian mengukur kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama. Karena tidak terdapat kelompok kontrol, hasil inferensial ditafsirkan sebagai perubahan dalam kelompok setelah perlakuan, bukan sebagai bukti kausal yang sepenuhnya terisolasi dari faktor lain seperti kematangan atau efek latihan tes (Pea & Meishanti, 2019).

Partisipan penelitian adalah 30 siswa kelas X MAN 10 Jombang tahun ajaran 2025/2026, terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Karena jumlah populasi relatif kecil, seluruh anggota populasi dilibatkan sebagai sampel melalui teknik sampling jenuh. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media Quiz Wordwall berbasis Game-Based Learning, sedangkan variabel terikat adalah maharah qira'ah yang mencakup identifikasi kosakata, penentuan arti kata atau kalimat, informasi utama, informasi rinci, dan simpulan isi bacaan. Materi pembelajaran yang digunakan adalah tema الصحة(kesehatan) sesuai dengan materi Bahasa Arab kelas X MAN 10 Jombang.

Instrumen penelitian terdiri atas tes dan angket. Instrumen tes berupa 25 soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan lima indikator maharah qira'ah, yaitu: (1) mengidentifikasi kosakata dalam teks; (2) menentukan arti kata atau kalimat; (3) menentukan informasi utama; (4) menemukan informasi rinci; dan (5) menyimpulkan isi bacaan, dengan lima soal pada setiap indikator. Validitas isi instrumen diperiksa oleh dosen pembimbing dan guru Bahasa Arab MAN 10 Jombang, sedangkan validitas empiris dianalisis menggunakan korelasi Corrected Item-Total Correlation dengan bantuan IBM SPSS Statistics; butir dinyatakan valid apabila r hitung > r tabel pada taraf signifikansi 5% (α = 0,05). Reliabilitas dihitung

menggunakan Cronbach's Alpha, dengan kriteria reliabel apabila nilai Alpha ≥ 0,70. Angket respons siswa menggunakan empat pilihan jawaban (sangat setuju-sangat tidak setuju) dan berfungsi sebagai data pendukung mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan media.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Penelitian

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui lima langkah. Pertama, peneliti menyiapkan materi, instrumen, dan perangkat pembelajaran. Kedua, siswa mengikuti pretest sebanyak 25 soal untuk mengetahui kemampuan awal. Ketiga, siswa memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan Quiz Wordwall berbasis Game-Based Learning selama dua kali pertemuan; setiap pertemuan diawali dengan salam, doa, pengecekan kehadiran, penyampaian tujuan pembelajaran, dan apersepsi, dilanjutkan dengan penjelasan materi maharah qira'ah, pembacaan teks Bahasa Arab, pengerjaan kuis Wordwall yang dilengkapi skor dan batas waktu, serta pemberian umpan balik dan penguatan oleh guru terhadap jawaban siswa. Keempat, siswa mengikuti posttest menggunakan 25 soal dengan indikator yang setara dengan pretest. Kelima, peneliti menganalisis data serta membagikan angket respons sebagai data pendukung. Pengumpulan data juga didukung oleh observasi terhadap proses pembelajaran dan dokumentasi berupa profil sekolah, perangkat pembelajaran, kisi-kisi soal, lembar tes, dan angket.



Gambar 2. Format Aktivitas Quiz Wordwall yang Digunakan sebagai Media Pembelajaran

Data dianalisis secara kuantitatif dengan bantuan IBM SPSS Statistics. Statistik deskriptif digunakan untuk membandingkan rata-rata, skor minimum, skor maksimum, dan standar deviasi pretest-posttest. Normalitas data diperiksa menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov pada standardized residual, dengan data dinyatakan berdistribusi normal apabila

nilai signifikansi > 0,05. Peningkatan kemampuan dihitung menggunakan N-Gain, dengan kategori tinggi (g ≥ 0,70), sedang (0,30 ≤ g < 0,70), dan rendah (g < 0,30). Perbedaan pretest dan posttest diuji menggunakan Paired Sample t-Test pada taraf signifikansi 5% (α = 0,05): apabila nilai signifikansi < 0,05 maka H0 ditolak dan H1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan maharah qira'ah sebelum dan sesudah perlakuan. Sebagai informasi tambahan mengenai besarnya perubahan, ukuran efek berpasangan (Cohen's dz) dihitung dari rumus dz = |t| / √n.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

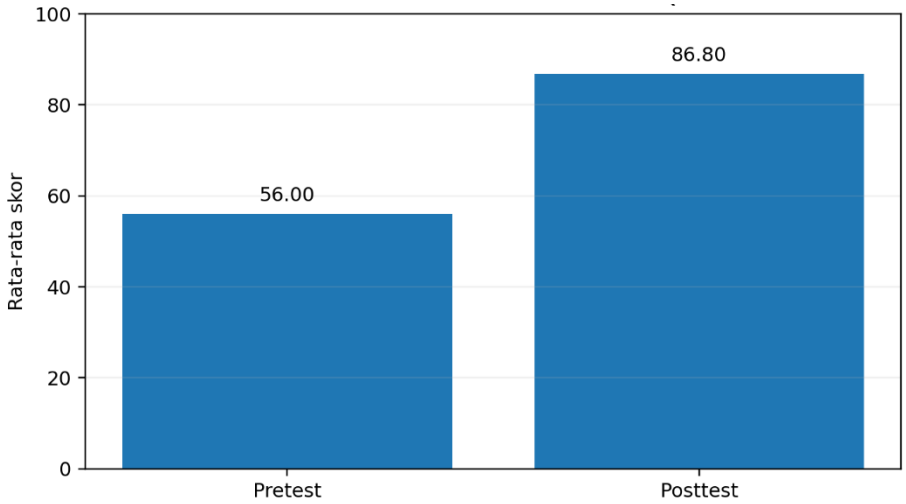
Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media Quiz Wordwall berbasis Game-Based Learning. Hasil analisis deskriptif disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

Pengukuran	N	Minimum	Maksimum	Mean	SD
Pretest	30	36	76	56,00	10,399
Posttest	30	72	100	86,80	6,656
Perubahan	30	-	-	+30,80	-

Berdasarkan Tabel 2, jumlah responden penelitian sebanyak 30 siswa. Pada pretest diperoleh nilai terendah 36 dan tertinggi 76, dengan rata-rata 56,00 dan standar deviasi 10,399, yang menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam maharah qira'ah masih beragam. Setelah pembelajaran menggunakan Quiz Wordwall, nilai posttest berada pada rentang 72-100 dengan rata-rata meningkat menjadi 86,80, atau naik 30,80 poin dibandingkan pretest. Standar deviasi posttest juga lebih kecil dibandingkan pretest (6,656 berbanding 10,399), yang menunjukkan bahwa selain terjadi peningkatan skor, kemampuan siswa setelah pembelajaran menjadi lebih merata.



Gambar 3. Perbandingan Rata-Rata Skor Pretest dan Posttest Maharah al-Qira'ah

Hasil Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan terhadap 25 butir instrumen tes menggunakan korelasi

Corrected Item-Total Correlation dengan bantuan IBM SPSS Statistics. Dengan jumlah responden 30 siswa, nilai r tabel yang digunakan sebesar 0,361 pada taraf signifikansi 5%. Ringkasan hasil uji validitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Uji Validitas 25 Butir Tes

Aspek	Jumlah butir	Rentang r hitung	r tabel (α = 0,05)	Keputusan
Tes maharah qira'ah	25	0,47 - 0,79	0,361	Seluruh butir valid

Seluruh 25 butir tes memiliki nilai Corrected Item-Total Correlation pada rentang 0,47-0,79, yaitu di atas r tabel 0,361. Dengan demikian, seluruh butir instrumen dinyatakan valid dan layak digunakan untuk mengukur kemampuan maharah qira'ah siswa.

Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode Cronbach's Alpha dengan bantuan IBM SPSS Statistics, dengan kriteria reliabel apabila nilai Alpha > 0,70. Pengujian dilakukan terhadap instrumen tes maharah qira'ah dan angket penerapan media. Hasil uji reliabilitas disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen	Cronbach's Alpha	Kriteria	Keputusan
Tes maharah qira'ah	0,778	> 0,70	Reliabel
Angket penerapan media	0,812	> 0,70	Reliabel

Nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,778 pada instrumen tes dan 0,812 pada angket menunjukkan tingkat konsistensi internal yang memadai, sehingga kedua instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terhadap standardized residual data pretest-posttest menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan IBM SPSS Statistics. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Standardized Residual

N	Statistik K-S	Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Keputusan
30	0,149	0,083	Normal (p > 0,05)

Uji Kolmogorov-Smirnov menghasilkan nilai Monte Carlo Sig. sebesar 0,083, lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, data dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi asumsi yang diperlukan untuk pengujian Paired Sample t-Test.

Hasil Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan maharah qira'ah siswa dengan membandingkan skor pretest dan posttest. Hasil uji N-Gain disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain

Mean pretest	Mean posttest	N-Gain	N-Gain persen	Kategori
56,00	86,80	0,4705	47,05%	Sedang

Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,4705 berada pada rentang 0,30 ≤ g < 0,70, sehingga termasuk kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan Quiz Wordwall berbasis Game-Based Learning mampu meningkatkan kemampuan maharah qira'ah siswa, tetapi peningkatan tersebut belum mencapai kategori tinggi. Temuan ini konsisten dengan kondisi perlakuan yang hanya berlangsung dua kali pertemuan.

Hasil Uji Hipotesis (Paired Sample t-Test) dan Ukuran Efek

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample t-Test dengan bantuan IBM SPSS Statistics untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan Quiz Wordwall berbasis Game-Based Learning terhadap peningkatan maharah qira'ah. Sebagai informasi tambahan mengenai besarnya perubahan, dihitung pula ukuran efek berpasangan Cohen's dz. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 7 dan Tabel 8.

Tabel 7. Hasil Paired Sample t-Test

Perbandingan	Selisih mean	t	df	p	Interpretasi
Posttest - Pretest	30,80	9,572	29	< 0,001	Signifikan

Tabel 8. Ukuran Efek Perubahan Skor

Ukuran efek	Rumus	Nilai	Interpretasi
Cohen's dz	|t| / √n	1,75	Efek berpasangan besar

Hasil Paired Sample t-Test menunjukkan t(29) = 9,572 dengan nilai signifikansi (p) < 0,001, lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan maharah qira'ah siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Quiz Wordwall berbasis Game-Based Learning. Ukuran efek berpasangan yang dihitung dari nilai t dan n menghasilkan dz = 1,75, yang menurut kriteria Cohen tergolong sebagai efek besar. Meskipun demikian, karena desain penelitian tidak melibatkan kelompok kontrol, ukuran efek ini menggambarkan besarnya perubahan dalam kelompok, bukan perbandingan langsung dengan kelompok yang memperoleh pembelajaran konvensional. Secara keseluruhan, ketiga hasil pengujian - statistik deskriptif, N-Gain, dan Paired Sample t-Test - menunjukkan arah yang konsisten, yaitu adanya peningkatan kemampuan maharah qira'ah siswa kelas X MAN 10 Jombang setelah penggunaan media Quiz Wordwall berbasis Game-Based Learning.

Pembahasan

Penerapan Quiz Wordwall Berbasis Game-Based Learning dalam Pembelajaran Maharah Qira'ah

Penerapan Quiz Wordwall dalam penelitian ini berlangsung melalui tahapan yang terstruktur: guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan materi maharah qira'ah, memperkenalkan cara menggunakan kuis, meminta siswa membaca teks, lalu mengarahkan

siswa menjawab pertanyaan melalui aktivitas digital yang dilengkapi skor, batas waktu, dan umpan balik. Karakteristik ini sesuai dengan konsep Game-Based Learning yang menempatkan tantangan, aturan, dan umpan balik sebagai bagian dari aktivitas belajar (Nasikha et al., 2025). Dengan demikian, Quiz Wordwall dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga menjadi bagian dari proses pembelajaran yang melatih siswa memahami kosakata, informasi utama, informasi rinci, dan isi bacaan secara berulang.

Temuan ini sejalan dengan penelitian-penelitian yang menunjukkan bahwa Wordwall dapat digunakan sebagai media pembelajaran sekaligus evaluasi bahasa Arab. Kholis et al., (2022) menemukan adanya peningkatan kemampuan bahasa Arab setelah penggunaan Wordwall dalam desain pre-experimental. Malihatusolihah et al., (2023) juga melaporkan manfaat Wordwall terhadap hasil belajar siswa Madrasah Aliyah, Rahmayanti & Abidin, (2023) menunjukkan efektivitas Wordwall sebagai media evaluasi, dan Qamariyah & Syafi'i, (2025) menunjukkan perubahan hasil belajar pada siswa kelas X MAN. Penelitian ini memperluas fokus tersebut secara khusus pada keterampilan membaca (maharah qira'ah), yang sebelumnya belum banyak diuji secara terpisah dalam konteks integrasi Wordwall dan Game-Based Learning.

Peningkatan Kemampuan Maharah Qira'ah Setelah Penggunaan Quiz Wordwall

Peningkatan rata-rata skor dari 56,00 menjadi 86,80 menunjukkan adanya perubahan kemampuan siswa setelah perlakuan. Dalam aktivitas kuis, siswa perlu membaca pertanyaan, menghubungkan kosakata dengan konteks, menemukan informasi, dan memilih jawaban yang tepat sebelum memperoleh skor. Proses tersebut memberikan latihan yang terarah pada indikator-indikator maharah qira'ah yang menjadi sasaran penelitian. Studi Laili & Ainin, (2022) menegaskan pentingnya media yang relevan untuk mendukung pembelajaran keterampilan membaca, sedangkan Fernanda et al., (2023) menunjukkan bahwa platform digital berbasis Game-Based Learning dapat digunakan untuk mendukung kompetensi membaca. Karakteristik Wordwall yang menyediakan beragam format aktivitas interaktif juga memungkinkan pengulangan materi disajikan dalam bentuk yang bervariasi, sehingga latihan membaca tidak bersifat monoton.

Interpretasi Nilai N-Gain dan Tingkat Peningkatan

Nilai N-Gain sebesar 0,4705 yang berada pada kategori sedang menjadi temuan penting yang perlu ditafsirkan secara hati-hati. Peningkatan skor posttest yang besar secara deskriptif tidak serta-merta berarti bahwa seluruh potensi peningkatan kemampuan telah tercapai secara optimal. Kategori sedang tersebut selaras dengan durasi perlakuan yang hanya berlangsung dua kali pertemuan, sehingga kesempatan latihan yang tersedia relatif terbatas. Di sisi lain, kemampuan maharah qira'ah pada dasarnya tidak hanya dipengaruhi oleh media pembelajaran, tetapi juga oleh penguasaan kosakata, pemahaman struktur bahasa Arab, pengalaman membaca, motivasi, serta intensitas latihan siswa. Oleh karena itu, penggunaan Quiz Wordwall sebaiknya tidak berdiri sendiri, melainkan dipadukan dengan penguatan kosakata, pembacaan intensif, diskusi isi teks, dan pemberian umpan balik yang berkelanjutan.

Signifikansi Statistik, Ukuran Efek, dan Keterbatasan Penelitian

Hasil $p < 0,001$ pada Paired Sample t-Test menunjukkan bahwa skor posttest berbeda secara signifikan dari skor pretest pada kelompok penelitian, dan ukuran efek dz = 1,75

menunjukkan besarnya perubahan tersebut tergolong besar secara statistik. Meskipun demikian, desain One Group Pretest-Posttest tidak memungkinkan peneliti membandingkan perubahan tersebut dengan kelompok yang memperoleh pembelajaran konvensional, sehingga hasil penelitian belum dapat mengisolasi pengaruh Quiz Wordwall dari faktor lain seperti kematangan, efek latihan tes, atau pengalaman belajar di luar perlakuan. Keterbatasan lain terletak pada jumlah peserta yang hanya 30 siswa, satu lokasi penelitian, satu topik pembelajaran (الصحة), dan durasi perlakuan yang singkat (dua pertemuan). Dengan demikian, hasil penelitian memberikan bukti empiris tentang perubahan kemampuan dalam kelompok setelah perlakuan, tetapi generalisasi temuan ke populasi yang lebih luas masih memerlukan kehati-hatian.

Implikasi dan Arah Penelitian Selanjutnya

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memperkuat bukti empiris mengenai potensi Wordwall dan Game-Based Learning dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Arab yang lebih interaktif, sekaligus memperluas fokus kajian dari aspek afektif (Motivasi, minat, keaktifan) yang banyak diteliti sebelumnya menuju aspek kognitif berupa kemampuan memahami bacaan. Secara praktis, guru dapat memanfaatkan Quiz Wordwall sebagai salah satu strategi pembelajaran maharah qira'ah yang dipadukan dengan latihan membaca intensif, penguatan kosakata, dan diskusi teks. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol, sampel yang lebih besar dan berasal dari beberapa sekolah, durasi intervensi yang lebih panjang, serta materi Bahasa Arab yang lebih beragam, agar pengaruh Quiz Wordwall berbasis Game-Based Learning dapat diuji secara lebih kuat. Selain maharah qira'ah, penelitian berikutnya juga dapat mengkaji pengaruh Quiz Wordwall terhadap maharah istima', maharah kalam, dan maharah kitabah, serta melibatkan variabel afektif seperti motivasi dan keaktifan belajar.

KESIMPULAN

Penggunaan Quiz Wordwall berbasis Game-Based Learning terbukti efektif dalam pembelajaran maharah qira'ah siswa kelas X MAN 10 Jombang, dengan tiga indikator statistik yang konsisten menunjukkan arah perubahan yang sama: peningkatan skor rata-rata, kategori N-Gain sedang, dan hasil uji hipotesis yang signifikan dengan ukuran efek besar. Konsistensi ketiga hasil tersebut memperkuat keyakinan bahwa perubahan kemampuan membaca siswa bukan sekadar kebetulan statistik. Meski demikian, desain penelitian tanpa kelompok kontrol, sampel yang terbatas pada satu kelas, satu topik pembelajaran, dan durasi perlakuan yang singkat membuat generalisasi temuan perlu dilakukan secara hati-hati. Kontribusi utama penelitian ini karenanya bukan pada besaran angka peningkatan semata, melainkan pada bukti empiris bahwa media ini layak dipertimbangkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran membaca bahasa Arab.

Penelitian lanjutan disarankan menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol, sampel yang lebih luas dari berbagai sekolah, durasi intervensi yang lebih panjang, dan materi yang lebih beragam. Dalam praktik pengajaran, guru disarankan memadukan Quiz Wordwall dengan latihan membaca intensif, penguatan kosakata, dan diskusi teks, bukan menjadikannya satu-satunya strategi pembelajaran.

REFERENSI

Elizabeth, G., Villacr, R., Extranjera, L., Antonio, L., & Rodr, P. (2023). Game-based learning for the development of reading comprehension among teenagers. *Ciencia Digital*, *7*(3), 79–98.

https://doi.org/https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v7i3.2588

Enramika, T., & Putra, Y. A. (2024). Kolaborasi metode Game-Based Learning dan media Wordwall dalam pembelajaran bahasa Arab di era digital. *EDU RESEARCH*, *6*(1), 125–136. https://doi.org/136. https://doi.org/10.47827/jer.v6i1.402

Fadli, M., Iskandar, M. Y., Darmansyah, D., J, F. Y., & Hidayati, A. (2024). Development of Interactive Multimedia Use Software Macromedia Director for Learning Natural Knowledge in High School. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *1*(1), 12–19. https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.2

Fernanda, E., Uhlig, L., León, C. G., & Portuguez-castro, M. (2023). Lëttëra web platform : A game-based learning approach with the use of technology for reading competence. *Frontiers in Education*, *8*(1180283). https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1180283

Hidayati, E., & Hutagaol, B. A.-R. (2025). An Analysis of Hasan Hanafi's Tafsir Method: Hermeneutics as An Interpretative Approach. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, *2*(1), 39–48. https://doi.org/10.34125/injies.v2i1.22

Iskandar, M. Y., Nugraha, R. A., Halimahturrafiah, N., Amarullah, T. A. H., & Putra, D. A. (2024). Development of Android-Based Digital Pocketbook Learning Media in Pancasila and Citizenship Education Subjects For Class VIII SMP . *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *1*(2), 51–60. https://doi.org/10.34125/jerit.v1i2.13

Islam, I., & Ishaq, M. (2024). Development of Journalism Development Strategies in The Digital Era at Darul Mukhlasin High School. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *1*(2), 71–79. https://doi.org/10.34125/jerit.v1i2.11

Kholis, M. N., Fitriani, L., & Gunawan, R. (2022). Can Wordwall Application Improve Students ' Arabic Mastery ? *Al-Ta'rib:Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, *10*(2), 159–170. https://doi.org/159-170. https://doi.org/10.23971/altarib.v10i2.4388

Laili, S. Z., & Ainin, M. (2022a). Development of Hayya Naqr o ' Application as an Alternative Learning Media of Arabic Maharah Qiraah for Junior High School Students Pengembangan Aplikasi Hayya Naqro ' sebagai Media Alternatif Pembelajaran Maharah Qiraah Bahasa Arab pada Jenjang SMP / MTs. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, *2*(8), 1189–1208. https://doi.org/10.17977/um064v2i82022p1189-1208

Laili, S. Z., & Ainin, M. (2022b). Pengembangan Aplikasi Hayya Naqro' sebagai Media Alternatif Pembelajaran Maharah Qiraah Bahasa Arab pada Jenjang SMP/MTs. In *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts* (Vol. 2, Issue 8, pp. 1189–1208). State University of Malang (UM). https://doi.org/10.17977/um064v2i82022p1189-1208

Malihatusolihah, E. M., Suryanti, E., Hasanah, M. Y., & Nisa, F. F. (2023). Utilization of Wordwall Media to Improve Learning Outcomes of Madrasah Aliyah Students in Arabic Language Learning in Cianjur , West Java. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *9*(2), 194–209. https://doi.org/10.14421/almahara.

Ma'sum, A. H., & Purnomo, M. S. (2024). Effective Communication Strategies for Private Schools to Address the Controversy of High-Paying Education. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *1*(2), 103–111. https://doi.org/10.34125/jerit.v1i2.15

Mudijono, M., Halimahturrafiah, N., Muslikah, M., & Mutathahirin, M. (2025). Harmonization of Javanese Customs and Islamic Traditions in Clean Village. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, *2*(1), 10–18. https://doi.org/10.34125/injies.v2i1.15

NASIKHA, A., ALI, S., & AISYAH, N. (2025). Penerapan Model Game-Based Learning untuk Meningkatkan Semangat Belajar Bahasa Arab Siswa Sekolah Menengah Atas. *Al Ibrah: Journal of Arabic Language Education*, *8*(1), 24–33.

https://doi.org/https://doi.org/10.24256/jale.v8i1.5863

Nugraha, R. A., & Iskandar, M. Y. (2024). Development of Video Tutorials as A Media for Learning Graphic Design in Vocational High Schools. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *1*(1), 1–11. https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.1

Pea, O., & Meishanti, Y. (2019). Media berbasis video untuk mengetahui hasil belajar kognitif pada materi replikasi virus. *EDUSCOPE: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran, Dan Teknologi*, *04*(02), 21–27. https://doi.org/https://doi.org/10.32764/eduscope.v4i2.1118

Qamariyah, V. N., & Syafi'i. (2025). Eektivitas Media Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X Man 1 Lamongan. *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *7*(1), 62–79. https://doi.org/https://doi.org/10.51339/muhad.v7i1.3014

Rahmayanti, I., & Abidin, M. (2023). Efektivitas Penggunaan Wordwall Sebagai Media i iEvaluasi i. *Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, *6*(2), 349–358. https://doi.org/https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i2.3413

Ramadona, E., Fitria, A., & Irwandi. (2023). Digital Literacy in Arabic Language Learning in Madrassas Aliyah 2 Tanah Datar Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah 2 Tanah Datar. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *9*(2), 227–238. https://doi.org/10.14421/almahara.

Saputra, W., Akbar, A., & Burhanuddin, B. (2024). Modernization of Da'wah Methods in Fostering Interest Among Young Generation (Case Study QS. Al-Ahzab Verse 46). *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, *1*(2), 61–70. https://doi.org/10.34125/injies.v1i2.7

Septiani, D., Nugraha, M. S., Efendi, E., & Ramadhani, R. (2024). Strengthening Tuition Governance Towards Transparency and Accountability at Ummul Quro Al-Islami Modern Boarding School Bogor. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, *1*(2), 83–90. https://doi.org/10.34125/injies.v1i2.10

Syafii, M. H., Rahmatullah, A. . S., Purnomo, H., & Aladaya, R. (2025). The Correlation Between Islamic Learning Environment and Children's Multiple Intelligence Development. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, *2*(1), 29–38. https://doi.org/10.34125/injies.v2i1.17

Wahyuningsih, S., Wahdah, N., & Ilmiani, A. M. (2025). Penggunaan media game interaktif Wordwall melalui metode Discovery Learning untuk meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswa. *Armala: Jurnal Pendidikan Dan Sastra Bahasa Arab*, *6*(1), 18–40.

Yulia, N. M., Asna, U. L., Fahma, M. A., Reviana, P. A., Cholili, F. N., Halimahturrafiah, N., & Sari, D. R. (2025). Use of Game-Based Learning Media Education as An Effort to Increase Interest Elementary School Students Learning. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *2*(1), 38–45. https://doi.org/10.34125/jerit.v2i1.23

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:
CC-BY-SA