

**PENGGUNAAN MEDIA GAME INTERAKTIF *WORDWALL* MELALUI
METODE DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR BAHASA ARAB SISWA**

Sri Wahyuningsih^{1*}, Nurul Wahdah², Aulia Mustika Ilmiani³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Palangka Raya

E-mail : sriningsih110303@gmail.com

Abstract: *Wordwall application is one of the applications that can be used in the classroom learning process. Wordwall is a network or web-based application that is an educational application, in which there are various features or templates available so that its use can make learning more varied so as to stimulate students' learning requests. Therefore, this study aims to (1) Describe the implementation of Arabic language learning using wordwall interactive game media through the discovery learning method to increase students' interest in learning Arabic. This research uses a type of classroom action research in which the implementation is as many as I cycle with three meetings. Each cycle consists of 4 research procedures, namely planning, action, observation, and reflection. The subjects of this study were students of class VII-4, totalling 32 people. Data collection techniques are carried out by interview, questionnaire, observation or observation guided by observation sheets that have been made according to indicators and documentation / documentary. The results showed that in cycle I, the results of the analysis of observations of the researcher's activities in managing the class obtained a percentage of 71% while the results of the analysis of observations of student activities obtained 52%. Previously, when the pre-test was carried out, the percentage of students' learning interest completeness only reached 18.75% which reached a minimum of $\geq 80\%$ of learning interest indicators. Then after cycle I, the percentage of students' interest in learning reached 93.75% with a very high category, which indicates that most students have shown a good interest in learning the material presented. This figure has also exceeded the achievement indicator set, which is $\geq 80\%$.*

Keywords: *Wordwall, Discovery Learning, Minat Belajar.*

تطبيق *Wordwall* هو أحد التطبيقات التي يمكن استخدامها في عملية التعلم في الفصل الدراسي.
Wordwall هو تطبيق قائم على الشبكة أو على شبكة الإنترنت وهو تطبيق تعليمي ، حيث تتوفر

العديد من الميزات أو القوالب بحيث يكون قادرا على جعل التعلم أكثر تنوعا في استخدامه لتحفيز الطلاب على التعلم. لذلك تهدف هذه الدراسة إلى (1) وصف تطبيق تعلم اللغة العربية باستخدام وسائل الألعاب التفاعلية من خلال طريقة التعلم بالاكشاف لزيادة اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية. تستخدم هذه الدراسة نوعا من البحث الإجمالي الصف حيث في تنفيذها ما أقوم بتدوير ثلاثة اجتماعات. تتكون كل دورة من 4 إجراءات بحثية ، وهي التخطيط وتنفيذ الإجراءات والملاحظة والتفكير. مواضيع هذه الدراسة هي 32 طالبا في الصفوف 4-7. يتم تنفيذ تقنية جمع البيانات عن طريق المقابلات أو الاستبيانات أو الملاحظات أو الملاحظات التي تسترشد بأوراق الملاحظة التي تم إعدادها وفقا للمؤشرات والوثائق / الأفلام الوثائقية. أظهرت نتائج الدراسة أنه في الدورة الأولى حصلت نتائج تحليل ملاحظة أنشطة الباحثة الإداري للفصل على نسبة مئوية بلغت 71٪، بينما حصلت نتائج تحليل ملاحظة الأنشطة الطلابية على 52٪. في السابق ، في وقت الاختبار التمهيدي ، كانت نسبة اكتمال الاهتمام بالتعلم للطلاب تصل إلى 18.75٪ فقط والتي وصلت إلى $\leq 80\%$ كحد أدنى من مؤشر اهتمام التعلم. ثم بعد الدورة الأولى بلغت نسبة اكتمال اهتمام الطلاب بالتعلم 93.75٪ بدرجة عالية جدا، مما يشير إلى أن معظم الطلاب قد أبدوا اهتماما جيدا بتعلم المادة المقدمة. كما تجاوز هذا الرقم مؤشر الإنجاز المحدد ، وهو $\leq 80\%$.

الكلمات الدالة : *Wordwall* ، التعلم بالاكشاف، اهتمام التعلم.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu sektor yang terkena dampak dari adanya perkembangan digital, yakni mendorong terjadinya proses integrasi teknologi dalam suatu proses pembelajaran (Aeni dkk. 2022). Kondisi tersebut mengharuskan guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif disertai dengan kemampuan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK). Technological Pedagogical

Content Knowledge (TPACK) merupakan pengembangan dari Pedagogical Content Knowledge (PCK) yang digagas pertama kali oleh Shulman pada tahun 1986. Menurut rahmadi (2019) Pada abad 21 ini guru tidak cukup hanya memiliki pengetahuan tentang materi yang diajarkan dan cara mengajarkannya melainkan guru harus memiliki pengetahuan sekaligus keterampilan dalam menggunakan berbagai perangkat teknologi baik yang tradisional maupun modern untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan hasil pembelajaran. Mengingat kemampuan dalam penguasaan teknologi merupakan bagian yang sangat penting, sehingga *framework* ini kemudian berkembang dengan memadukan unsur teknologi.

Teknologi merupakan salah satu elemen yang harus dikuasai oleh guru. Perkembangan teknologi telah memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran (aeni dkk. 2022). Teknologi dapat dimanfaatkan dalam pelaksanaan pembelajaran, baik untuk Menyusun materi ajar, melaksanakan kegiatan pembelajaran, ataupun untuk membuat media pembelajaran. Perkembangan teknologi menyebabkan lahirnya media pembelajaran dengan jenis yang berbeda, terutama dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

Media merupakan sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pesan, tujuan, atau informasi untuk yang lainnya. Media yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran dapat disebut media pendidikan, oleh karena itu, media menjadi sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. fleksibilitas media, artinya media dapat digunakan untuk pembelajaran pada semua jenjang pendidikan (Nurchasanah dan Fahmi, 2024). Media interaktif akan memudahkan guru merancang proses pembelajaran yang efektif, bermanfaat dan tidak monoton (Permana dan Kasriman, 2022.). Media yang tepat akan memudahkan dalam melakukan proses pembelajaran yang efektif, dan pembelajaran saat ini sudah terjadi di era Industri 4.0. Artinya, teknologi saat ini menjadi prioritas dalam proses pembelajaran. Kemajuan teknologi

dapat membantu Siswa mendapatkan akses terhadap berbagai informasi. Oleh karena itu, guru harus menguasai, berinovasi dan berkreasi dan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru harus interaktif dan kreatif. Salah satu media interaktif dapat merekomendasikan pembelajaran bahasa Arab yaitu media *website Wordwall*.

Wordwall merupakan sebuah aplikasi berbasis *website* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, benar salah, soal jawab pendek dan mengelompokkan. Aplikasi ini menyediakan delapan belas template yang dapat diakses secara gratis yaitu permainan pencocokan, kuis, membuka kotak, roda acak, menemukan kecocokan, pengurutan group, pengejaran dalam labirin, kata yang hilang, kuis gameshow, anagram, pasangan yang cocok, diagram berlabel, benar atau salah, kartu acak, pesawat terbang dan pecah balon (rahmayanti dan abidin, 2023.). Selain itu pengguna juga dapat berganti template aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah.

Berdasarkan hasil pengamatan dan apa yang terjadi dilapangan, banyak peserta didik yang menganggap bahwa bahasa Arab adalah bahasa yang susah dipahami dan pendidik kurang mendorong mereka untuk meningkatkan minat belajarnya. Pendidik hanya mengandalkan buku paket, dan kurangnya pengetahuan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis IT. Hal ini senada yang di ungkapkan oleh (Pranata dan Wirya, 2021) Menyatakan bahwa penyebab kurangnya minat belajar siswa adalah kurangnya kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi, serta media pembelajaran yang digunakan sangat terbatas. Proses pembelajaran yang kurang menyenangkan akan membuat peserta didik malas dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga mereka kurang senang mempelajari bahasa Arab, dapat disimpulkan bahwa upaya untuk meningkatkan rasa suka siswa terhadap bahasa Arab yaitu dengan

meningkatkan minatnya (Nisa, Utami, dan Ramadhan, 2023). Maka disini dapat diketahui bahwa minat belajar berperan penting dalam pembelajaran bahasa Arab.

Banyak pelajar yang menganggap bahasa Arab adalah bahasa yang sulit dipelajari memahami sehingga minat mereka dalam belajar bahasa Arab menurun (Nissa dan Renoningtyas, 2021). Oleh karena itu melalui media pembelajaran yang kreatif dan inovatif diharapkan hal tersebut dapat tercapai membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Di saat-saat antusiasme dan gairah siswa mempunyai minat belajar yang rendah, sebaiknya guru berinisiatif untuk meningkatkan semangat dan minat dan motivasi siswa yaitu melalui penggunaan media interaktif seperti media *website Wordwall* (Rosmana dkk., 2023). Materi yang terkesan sulit dan abstrak dapat disampaikan lebih mudah dan praktis melalui media *website word wall*.

Kurangnya minat dan dorongan di kalangan siswa berdampak signifikan terhadap prestasi akademik mereka. Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Nissa dan Renoningtyas, 2021) Rendahnya nilai siswa dapat disebabkan oleh dua faktor utama, yaitu unsur internal dan unsur eksternal. Unsur internal mengacu pada faktor yang berasal dari dalam diri siswa, seperti kurangnya minat dan motivasi terhadap mata pelajaran yang dipelajarinya. Sedangkan unsur eksternal meliputi faktor yang berasal dari luar diri siswa, antara lain kebiasaan malas membaca, dampak media massa seperti menonton TV berlebihan, penggunaan ponsel, dan bermain game online, serta kurangnya perhatian dan dukungan orang tua. Untuk mengatasi permasalahan ini, guru harus melakukan pendekatan inovatif untuk menciptakan materi pembelajaran yang mampu mengatasi tantangan dan hambatan yang dihadapi siswa secara efektif. Media pembelajaran interaktif memegang peranan penting dalam hal ini dan sangat diperlukan untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

Salah satu penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan

dalam materi pembelajaran bahasa Arab adalah dengan menerapkan penggunaan game interaktif *wordwall*. *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab (Sari dan Yarza, 2021). Beberapa kelebihan *wordwall* yaitu *free* untuk pilihan basic dengan pilihan beberapa template. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui whatsapp, google classroom, dll. *Software* ini menawarkan banyak jenis permainan seperti, *crossword*, *quiz*, *random cards*, dan masih banyak lainnya.

Berdasarkan pada masalah yang muncul dan penyebab masalah yang disebutkan, tindakan yang tepat perlu dipilih. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran game interaktif *wordwall*. Melalui penggunaan game interaktif *wordwall* terhadap media pembelajaran bahasa Arab, diharapkan dapat menghasilkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif sehingga mengatasi kebosanan dalam proses pembelajaran. Selain itu penggunaan media pembelajaran membentuk kerjasama antar kelompok, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, merangsang minat belajar, dan meningkatkan perhatian siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) / *classroom action research*. PTK adalah proses investigasi terkekdali yang berdaur ulang dan bersifat reflektif mandiri yang dilakukan oleh guru/calon guru yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan-perbaikan terhadap sistem, cara kerja, proses, isi, kompetensi, atau situasi pembelajaran. Selain itu, PTK dapat diartikan sebagai salah satu strategi penyelesaian masalah yang memanfaatkan

tindakan nyata dan proses pengembangan kemampuan dalam mendeteksi dan menyelesaikan masalah.(Susilo et al 2021).

Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan di MTSN 1 Kota Palangka Raya tahun ajaran 2024/2025. Adapun subjek penelitian ini yakni kelas VII-4 MTSN 1 Kota Palangka Raya yang berjumlah 30 siswa. Penelitian Tindakan kelas ini akan dilakukan melalui dua siklus untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Arab dengan menerapkan media berbasis Wordwall. Penelitian Tindakan Kelas tidak jauh berbeda dengan penelitian lainnya. PTK juga memiliki prosedur atau aturan yang harus diperhatikan. PTK terdiri dari empat Langkah: (1) Perencanaan; (2) Pelaksanaan; (3) Pengamatan; (4) Refleksi.

Teknik pengumpulan data, peneliti menggunakan beberapa sumber data dan Teknik pengumpulan data untuk menggali informasi yang dibutuhkan. Data yang baik adalah data yang diambil dari sumber yang tepat dan akurat. Dalam mengumpulkan data hasil penelitian tentu menggunakan beberapa Teknik, diantaranya sebagai berikut: Observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan peneliti dalam PTK ini adalah teknik deskriptif, kritis, dan komparatif dengan menggunakan rumus sbb:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Untuk menghitung data angket pre-test dan post-test pada penelitian:

$$Presentase Ketuntasan = \frac{Jumlah\ siswa\ yang\ tuntas}{Jumlah\ seluruh\ siswa} \times 100\%$$

Untuk menghitung hasil lembar observasi peneliti dan siswa:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil dan Pembahasan

Melalui penerapan media game interaktif Wordwall dengan metode discovery learning, telah dilaksanakan satu siklus penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga pertemuan guna meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswa kelas VII-4 MTsN 1 Kota Palangka Raya. Pada tahap awal, dilakukan pretest untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa sebelum tindakan diberikan, dan pada akhir siklus dilaksanakan post-test guna mengevaluasi sejauh mana peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkannya media dan metode tersebut.

Penggunaan Media Game Interaktif Wordwall Melalui Metode Discovery Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VII.4 Mtsn 1 Kota Palangka Raya

Media pembelajaran *Wordwall* memiliki beragam fitur yang menggabungkan berbagai jenis media, sehingga keberagamannya mampu meningkatkan minat belajar siswa. Temuan lain juga menunjukkan bahwa media yang mengintegrasikan berbagai elemen memiliki pengaruh paling positif terhadap hasil belajar peserta didik. (Ge, 2021). Dengan demikian, penggunaan aplikasi *Wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap peserta didik, khususnya dalam meningkatkan minat belajar mereka. *Wordwall* menawarkan beragam fitur yang bisa dimanfaatkan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Penerapan media pembelajaran berbasis game interaktif *Wordwall* pada siswa kelas VII.4 berjalan secara efektif dan efisien, mengikuti tahapan-tahapan yang telah disusun oleh peneliti. Hal tersebut terbukti pada tahap pengamatan (observasi) adanya peningkatan yang signifikan.

Selain itu, hasil penelitian lain yang sejalan yakni penelitian yang dilakukan oleh (Benedictus Audy Andarto, 2024) menemukan bahwa hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya perubahan minat belajar secara bertahap untuk setiap siklus pada siklus pertama 40% (12 orang), siklus kedua 70% (21 orang), siklus ketiga 90% (27 orang) dari total keseluruhan siswa 30 orang. Dengan demikian, penelitian ini mampu memberikan kontribusi pada guru tentang peningkatan minat belajar sosiologi melalui media pembelajaran interaktif wordwall berpaduka padlet, yang kreatif, inovatif, dan kolaboratif antara guru dan peserta didik.

Penelitian (Diyah Retno Pangastuti, 2024) ditemukan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa. Pada siklus 1, keaktifan belajar siswa mencapai persentase 48,71% dengan kategori keaktifan belajar rendah. Adapun pada siklus 2, keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan hingga mencapai persentase 77,28% dengan kategori keaktifan belajar tinggi. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwasanya dengan penerapan game interaktif wordwall melalui metode *discovery learning* bisa membantu meningkatkan keaktifan belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Kuncen.

Penelitian ini dilaksanakan mengikuti tahapan dalam prosedur penelitian tindakan kelas, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Peneliti merujuk pada teori yang menguraikan Langkah-langkah dalam penelitian Tindakan kelas sebagaimana dijelaskan oleh Kurt Lewin (1946), yang mengidentifikasi 4 tahap utama PTK dalam 1 siklus meliputi perencanaan (planning), pelaksanaan (action), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian tindakan kelas ini didasari oleh teori yang mendukung, yaitu metode *discovery learning* yang berlandaskan pada teori konstruktivisme. Dalam pendekatan ini, pengetahuan yang diperoleh peserta didik cenderung lebih tahan lama dan mudah diingat. Hal ini karena proses pembelajaran melalui penemuan mendorong terjadinya *transfer of knowledge*, sebab siswa secara

aktif terlibat dalam proses menemukan, menalar, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Fajar Nur Handayani, 2025).

Tabel 1 : Jadwal Pelaksanaan Siklus

Hari	Siklus	Alokasi Waktu
Selasa, 13 Januari 2025	Pra-Siklus	07.15 – 09.30
Selasa, 11 Februari 2025	Siklus I	07.15 – 09.40
Selasa, 18 Februari 2025	Siklus I	07.15 – 09.40
Selasa, 25 Februari 2025	Siklus I	07.15 – 09.40

Hasil observasi peneliti dan siswa, hasil observasi terhadap peneliti dan siswa sesuai dengan perencanaan dapat dilihat pada hasil hitung menggunakan rumus dibawah ini:

$$Presentase = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{64}{90} \times 100\%$$

$$Presentase = 71\%$$

Hasil pengamatan terhadap aktivitas peneliti pada pertemuan ini diperoleh 71%. Presentase ini mencerminkan tingkat partisipasi cukup aktif peneliti dalam berbagai aktivitas yang dilakukan selama penelitian.

$$Presentase = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{47}{90} \times 100\%$$

$$Presentase = 52\%$$

Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan siswa mencapai 52%. Ini menunjukkan bahwa siswa belum terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran dan kurang berpartisipasi dalam diskusi serta kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran.

Tabel 2 : Hasil Pre-test Angket Minat Belajar Siswa Sebelum Tindakan

Angket	N	1	2	3	4	5	Jumlah	%	Skor Maks
									N
1	32	0	5	19	4	4	103	69%	150
2	32	0	2	18	10	2	108	72%	150
3	32	0	2	23	6	1	102	68%	150
4	32	0	7	17	4	4	101	67%	150
5	32	0	3	8	10	11	125	83%	150

6	32	0	6	16	6	3	99	66%	150
7	32	3	5	18	5	1	92	61%	150
8	32	0	11	12	4	5	99	66%	150
9	32	0	3	13	14	2	111	74%	150
10	32	0	9	13	7	2	95	63%	150
11	32	0	8	15	6	3	100	67%	150
12	32	0	12	14	4	2	92	61%	150
13	32	0	8	13	8	3	102	68%	150
14	32	0	3	12	10	7	117	78%	150
15	32	0	4	17	10	1	104	69%	150
16	32	0	8	19	4	1	94	63%	150
17	32	3	11	11	2	3	81	54%	150
18	32	1	5	10	10	6	111	74%	150
19	32	1	2	11	12	6	116	77%	150
20	32	0	0	7	8	17	138	92%	150
21	32	0	0	4	7	21	145	97%	150
22	32	0	0	12	15	4	116	77%	150

23	32	0	1	10	8	13	129	86%	150
24	32	0	6	17	8	1	100	67%	150
25	32	1	6	17	5	3	99	66%	150
26	32	1	4	18	9	0	99	66%	150
27	32	0	1	7	15	9	128	85%	150
28	32	0	1	10	16	2	106	71%	150
29	32	0	0	11	16	5	122	81%	150
30	32	0	2	13	12	5	116	77%	150

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Ketuntasan} = \frac{6}{32} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Ketuntasan} = 18,75\%$$

Tabel 3 : Kriteria Keberhasilan Peningkatan Minat Belajar Siswa

Tingkat Keberhasilan %	Kategori
90%-100%	Sangat Tinggi
80%-89%	Tinggi
70%-79%	Cukup
60%-65%	Rendah
0%-50%	Sangat Rendah

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh bahwa hanya 18,75% siswa yang mencapai minimal $\geq 80\%$ indikator minat belajar. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Arab masih tergolong rendah. Rendahnya minat tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya penggunaan metode dan media pembelajaran yang belum optimal. Hal ini tercermin dari hasil pre-test di atas yang masih jauh dari standar keberhasilan peningkatan minat belajar siswa. Selain itu, siswa kurang responsif terhadap pertanyaan dari guru dan kurang aktif dalam berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, angket minat belajar (pre-test), dan dokumentasi, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan metode *discovery learning* serta penggunaan media pembelajaran berupa game interaktif seperti *Wordwall* masih belum diterapkan khususnya dalam proses pembelajaran Bahasa arab dikelas. Terutama pemanfaatan media maupun game interaktif wordwall yang hampir tidak terlihat, hal ini berdampak pada rendahnya minat dan semangat siswa dalam belajar, bahkan menyebabkan kejenuhan di kelas. Kondisi ini diperparah dengan kegiatan

pembelajaran yang masih mengandalkan metode konvensional tanpa adanya inovasi, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran. Dari hasil wawancara terungkap bahwa selama proses belajar, siswa lebih banyak diarahkan untuk menghafal kosakata dari buku LKS dan mengerjakan soal-soal dari buku paket maupun LKS. Melihat kenyataan tersebut, peneliti merasa perlu melakukan tindakan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan meningkatkan minat dan kualitas pembelajaran yang lebih kreatif dan bervariasi, serta memanfaatkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat belajar mereka

Tabel 4 : Hasil Post-Test Angket Minat Belajar Siklus I Pertemuan III

Angket	N						Jumlah	%	N
		1	2	3	4	5			
1	32	0	0	8	10	14	134	89,33%	150
2	32	0	0	8	15	9	129	86,00%	150
3	32	0	0	6	12	14	136	90,67%	150
4	32	0	0	7	12	13	134	89,33%	150
5	32	0	0	1	14	16	139	92,67%	150
6	32	0	0	8	12	12	132	88,00%	150

7	32	0	0	7	12	13	134	89,33%	150
8	32	0	0	8	12	12	132	88,00%	150
9	32	0	0	9	10	13	132	88,00%	150
10	32	0	0	9	12	11	130	86,67%	150
11	32	0	0	6	17	9	131	87,33%	150
12	32	0	0	8	15	9	129	86,00%	150
13	32	0	0	8	12	11	127	84,67%	150
14	32	0	0	6	18	8	130	86,67%	150
15	32	0	0	13	12	7	122	81,33%	150
16	32	0	0	7	12	13	134	89,33%	150
17	32	0	0	9	13	10	129	86,00%	150
18	32	0	0	7	11	14	135	90,00%	150
19	32	0	0	7	14	11	132	88,00%	150
20	32	0	0	4	11	17	141	94,00%	150
21	32	0	0	2	6	23	145	96,67%	150
22	32	0	0	6	16	10	132	88,00%	150
23	32	0	0	5	16	11	134	89,33%	150

24	32	0	0	11	9	12	129	86,00%	150
25	32	0	0	7	12	13	134	89,33%	150
26	32	0	0	7	15	10	132	88,00%	150
27	32	0	0	8	11	13	133	88,67%	150
28	32	0	0	4	17	11	135	90,00%	150
29	32	0	0	4	13	15	139	92,67%	150
30	32	0	0	6	11	15	137	91,33%	150

Untuk menghitung presentase ketuntasan minat belajar siswa digunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Ketuntasan} = \frac{30}{32} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Ketuntasan} = 93,75\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan presentase ketuntasan minat belajar siswa diatas, diketahui bahwa siswa peningkatan hebat dan mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan. Ini menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan minat belajar siswa sudah mencapai 93,75%, yang menandakan bahwa sebagian besar siswa telah menunjukkan minat belajar yang baik terhadap materi yang disajikan. Angka ini juga sudah melampaui indikator pencapaian yang ditetapkan, yaitu $\geq 80\%$, yang berarti bahwa

minat belajar siswa dalam pembelajaran telah memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal. Oleh karena itu, penelitian ini dapat dikatakan telah mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa arab. Berdasarkan dengan data yang ada, pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media game interaktif wordwall melalui metode *discovery learning* yang diterapkan terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, sehingga penelitian ini tidak di lanjutkan pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan penggunaan media game interaktif *Wordwall* dengan metode *discovery learning* untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswa di MTsN 1 Kota Palangka Raya, ditemukan bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan di setiap siklus. Pada pre-test siklus I, sebelum tindakan dilakukan, persentase ketuntasan minat belajar siswa baru mencapai 18,75%, di mana hanya 6 dari 32 siswa yang memperoleh nilai di atas $\geq 80\%$. Dari hasil lembar observasi peneliti juga diperoleh 71% sedangkan hasil lembar observasi siswa hanya 52%. Setelah dilakukan tindakan pada post-test siklus I pertemuan ke tiga, terjadi peningkatan menjadi 93,75%. Pada pertemuan ke tiga ini, terjadi peningkatan yang sangat besar yang menunjukkan bahwa target ketuntasan minat belajar siswa telah tercapai sesuai dengan indikator yang telah dirancang.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap minat belajar siswa melalui penggunaan media game interaktif *Wordwall* dan penerapan metode *discovery learning* pada siklus I pertemuan I, II dan III, terlihat bahwa ketertarikan siswa mulai tumbuh ketika guru menayangkan game interaktif dan membagi siswa ke dalam kelompok. Terlihat jelas bahwa siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi dan antusias untuk segera memainkan permainan tersebut. Hal ini tampak dari siswa-siswi kelas VII.4 yang tidak hanya terlibat secara individu, tetapi juga aktif berinteraksi dalam kelompok, meskipun masih ada satu atau dua siswa yang kurang fokus. Selain

itu, ketika diberikan kesempatan untuk maju atau berdiri di tempat masing-masing kelompok guna mempresentasikan hasil diskusi, siswa menunjukkan antusiasme dan semangat yang tinggi. Mereka tampak senang dapat bergantian maju ke depan dan saling mendukung teman satu kelompok yang sedang mempresentasikan hasil diskusinya.

Aktivitas tersebut menandakan bahwa terdapat minat terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru melalui penggunaan media game interaktif wordwall dan metode *discovery learning*. Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh (Rizqi Faridah Majid, 2024) siswa yang memiliki minat belajar salah satunya adalah ditunjukkan dengan adanya keterlibatan aktif siswa dengan segenap kegiatan pikiran dan perhatian untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman mengenai mata pelajaran yang ditekuninya.

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan ke III dilakukan dengan pola yang sama seperti pada pertemuan I dan II, namun guru telah melakukan sejumlah perbaikan berdasarkan kelemahan yang ditemukan sebelumnya. Aktivitas belajar siswa pada pertemuan pertama dan kedua menunjukkan adanya peningkatan. Meningkatnya keaktifan siswa ini disebabkan oleh kemampuan guru dalam memberikan motivasi serta membangkitkan minat siswa untuk mengikuti setiap langkah dalam metode *Discovery Learning*, sehingga siswa mulai lebih fokus dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, terlihat bahwa kelemahan siswa dalam pelaksanaan tindakan terdapat pada tahap pendahuluan di siklus I, seperti penyampaian tujuan pembelajaran yang kurang jelas, informasi dari guru yang belum optimal, serta perhatian guru yang lebih terfokus pada siswa di bagian depan sehingga mengabaikan siswa di bagian belakang. Namun, pada pertemuan ke III, guru telah menunjukkan

perbaikan dengan lebih maksimal dalam membimbing siswa menyelesaikan masalah dan merumuskan kesimpulan. Dengan demikian, pembelajaran melalui metode *discovery* pada pertemuan ke III menunjukkan peningkatan dan dapat dinyatakan telah berlangsung dengan baik.

Oleh karena itu, metode *discovery learning* mendorong siswa untuk lebih aktif di kelas, baik secara mental maupun fisik. Aktivitas siswa juga didukung oleh penggunaan media yang sesuai, sebagaimana yang dijelaskan oleh (Puspitarini, 2023) Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat mendorong keaktifan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media game interaktif seperti Wordwall menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, di mana permainan yang ditampilkan mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan memotivasi mereka untuk belajar guna meraih skor tertinggi.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus I, peneliti memutuskan untuk mengakhiri tindakan karena indikator keberhasilan telah terpenuhi dan hambatan-hambatan yang muncul mulai dapat diatasi dalam pelaksanaan pertemuan ke III.

Kesimpulan

Proses pembelajaran dalam penelitian ini terbagi menjadi 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, metode pembelajaran yang digunakan adalah *Discovery Learning*, yang terdiri dari enam Langkah: Pertama, *Stimulation* (Pemberi Rangsangan) yaitu membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap kosakata rumah dalam Bahasa Arab. Kedua, *Problem Statement* (Identifikasi Masalah) yaitu mengajak siswa menyadari bahwa mereka perlu memahami kosakata rumah dalam Bahasa Arab. Ketiga, *Data Collection* (Pengumpulan Data) yaitu siswa mengumpulkan informasi melalui eksplorasi. Ke empat, *Data Processing* (Pengolahan Data) yaitu siswa menganalisis data untuk menemukan pola atau hubungan. Ke lima

Ferivication (Pembuktian) yaitu siswa menguji/mempresentasikan hasil temuan. Keenam *Generalization* (Menarik Kesimpulan) yaitu siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. Penelitian ini merancang penggunaan media game interaktif *Wordwall* dengan pendekatan *discovery learning* guna mendorong keterlibatan aktif siswa dan menumbuhkan minat mereka dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Penggunaan media game interaktif *wordwall* melalui metode *discovery learning* terbukti dapat meningkatkan minat belajar Bahasa arab siswa. Presentase ketuntasan minat belajar dari pre-test siklus I pertemuan I sebesar 16% menjadi 71.875% , meskipun belum mencapai indicator ketuntasan minat belajar siswa yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke pertemuan ke II dan III yang mengalami peningkatan hingga 93.75%, memenuhi standar ketuntasan minat yang ditetapkan. Selain itu, aktivitas peneliti dan siswa dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan. Aktivitas peneliti meningkat 71%. Dengan demikian, penggunaan media game interaktif *wordwall* melalui metode *discovery learning* dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa arab siswa MTsN 1 Kota Palangka Raya.

Daftar Pustaka

Aeni, ani nur, dadan djuanda, rini nursaadah, dan salsabila sopian. 2022. “Development Of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects For Elementary School Students” volume 11.

Benedictus Audy Andarto, I. R. (2024). Peningkatan Minat Belajar Sosiologi Melalui Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Berpadukan *Padlet*di Kelas Xc Sma Negeri 9 Pontianak. *Jurnal Education and development*, 1-6.

Diyah Retno Pangastuti, I. M. (2024). Peningkatan Keaktifan Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Discovery Learning Berbantuan Media Wordwall Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 417-427.

Fajar Nur Handayani, T. D. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan Web Game Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 5 Yogyakarta. *Media Publikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8-15.

Ge, Z.-G. (2021). Does mismatch between learning media preference and received learning media bring a negative impact on Academic performance? An experiment with e-learners. *Journal of Higher Education*, 790-806.

Nisa, Rizki, Dewi Utami, dan Fikri Ramadlan. t.t. "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ma'had Al-Zaytun" Volume 5.

Nurchasanah, Maryam, dan Ari Fahmi. 2024. "Pengaruh Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Kosakata Bahasa Arab pada Siswa Kelas VIII di MTs Al Muddatsiriyah Jakarta" vol 6.

Pranata, dan I Putu Wirya. t.t. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020 di SMP Negeri 2 Singaraja."

Permana, Septariawan, dan Kasriman. t.t. "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV" Volume 6.

Puspitarini, D. (2023). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar PPKn Melalui Discovery Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Games. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 388-396.

Rahmayanti, indah, dan munirul abidin. 2023. “Efektivitas Penggunaan Wordwall Sebagai Media iEvaluasii Pembelajaranani Bahasai Arabi Siswa kelas X dii MANi Kota Batu” volume 6.

Rahmadi, imam. 2019. “Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21” volume 6.

Sari, Prima, dan Husnin Yarza. t.t. “Pelatihan penggunaan aplikasi quiziz dan wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-kahfi” Volume 4.

Susilo, herawati, husnul Chotimah, dan yuyun Sari. t.t. *penelitian tindakan kelas sebagai sarana pengembangan keprofesionalan guru dan calon guru*. Setiyono wahyudi, Yuyut setyorini, dan Indra basuki.