

# Penerapan Media Digital Wayground untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa : Dalam pembelajaran bahasa arab tema *Amali fi Al-Mustaqbal* pada siswa tingkatan 3 Sekolah Menengah Agama Taufikiah Khairiah Al-Halimiah Kedah Malaysia

Azkiya Rafida Amin<sup>1</sup>, 'Ainun 'Afiqah Binti Ismail<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang; <sup>2</sup> Sekolah Menengah Agama Taufikiah Khairiah Al-Halimiah Kedah Malaysia.  
e-mail: 230104110010@student.uin-malang.ac.id , ainnurismail@gmail.com

## Kata Kunci:

Wayground, keaktifan siswa, pembelajaran bahasa arab, penelitian tindakan kelas, *Amali fi Al-Mustaqbal*

## Keywords:

Wayground, student activeness, arabic learning, classroom action research, *Amali fi Al-Mustaqbal*

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab tema *Amali fi Al-Mustaqbal* pada siswa tingkatan 3 di Sekolah Menengah Agama Taufikiah Khairiah Al-Halimiah Kedah Malaysia. Sebagian siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung sehingga guru mengalami kesulitan dalam mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dijelaskan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui penerapan media digital Wayground dalam pembelajaran Bahasa Arab. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 22 siswa tingkatan 3 yang dilaksanakan selama enam kali pertemuan dalam satu bulan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, evaluasi pembelajaran menggunakan media digital Wayground, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media digital Wayground mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab. Siswa terlihat lebih antusias, aktif berdiskusi, serta lebih fokus selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan Wayground juga membantu guru mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi *Amali fi A-Mustaqbal* melalui kuis interaktif yang diberikan. Dengan demikian, media digital Wayground dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab.

## ABSTRACT

This research was motivated by the low level of student participation in Arabic language learning on the theme *Amali fil Mustaqbal* among third-level students at Sekolah Menengah Agama Taufikiah Khairiah Al-Halimiah Kedah, Malaysia. Some students tended to be passive during the learning process, making it difficult for the teacher to identify students' understanding of the material that had been explained. Therefore, this study aimed to improve students' activeness through the implementation of the digital media Wayground in Arabic language learning. This study used a Classroom Action Research (CAR) method with a qualitative descriptive approach employing the Kemmis and McTaggart model, which consists of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 23 third-level students, and the research was conducted over six meetings within one month. Data collection techniques included observation, learning evaluation using Wayground digital media, and



documentation. The results showed that the implementation of Wayground digital media was able to improve students' activeness in Arabic language learning. Students became more enthusiastic, actively participated in discussions, and were more focused during the learning process. In addition, the use of Wayground also helped teachers identify students' understanding of the *Amali fil Mustaqbal* material through interactive quizzes. Therefore, Wayground digital media can be an effective alternative learning medium to improve student activeness in Arabic language learning.

---

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam cara manusia mengakses, mengonsumsi dan mendistribusikan informasi. Perubahan-perubahan itu telah mengubah asumsi sekaligus cara pandang seseorang. Selain itu praktik-praktik pembelajaran di dunia pendidikan yang mulai mengikuti perkembangan zaman, memungkinkan peserta didik mendapatkan pengetahuan yang berlimpah dengan cepat dan mudah. (Azis, 2019) Pemanfaatan media digital pada proses pembelajaran mendukung terciptanya suasana interaktif serta partisipasi aktif murid. (Ferry Maulana Firdaus, 2024) Berbagai platform, aplikasi, serta media digital lain dapat menjadi pendukung kuat proses pembelajaran siswa. (Wahidmurni, 2024)

Pembelajaran Bahasa Arab merupakan salah satu pelajaran yang wajib ada pada sekolah yang berbasis keagamaan. Dalam proses pembelajaran Bahasa itu sendiri, terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam menguasai Bahasa tersebut, (Kapoh, 2010) begitupun dengan pembelajaran Bahasa Arab. (Mawar Sari, 2024) faktor-faktor ini diantaranya mencakup berbagai aspek seperti aspek psikologis, pedagogis, serta lingkungan belajar yang mendukung. (Muzaqi, 2022) (Syamsudin, 2024) Secara terminologis, pembelajaran Bahasa Arab didefinisikan sebagai proses sistematis dan terencana dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami, mengungkapkan, dan menggunakan Bahasa arab secara afektif dalam berbagai konteks. (Syafei, 2025)

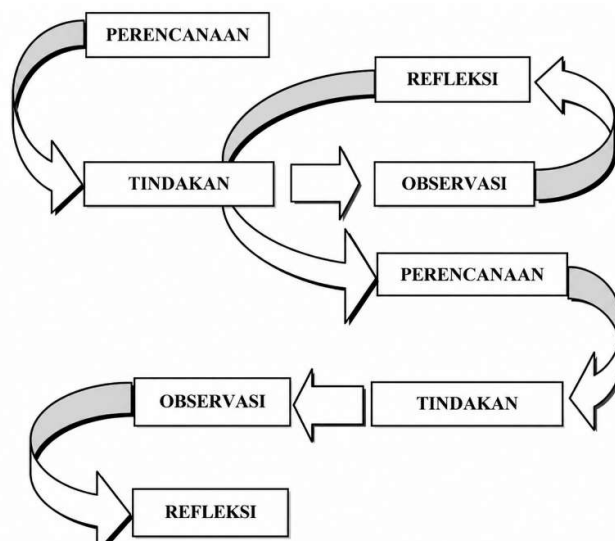
Pada proses pembelajaran Bahasa Arab, guru dapat memanfaatkan berbagai media digital yang ada untuk membantu proses pemahaman murid sekaligus untuk meningkatkan hasil belajar siswa. (Moh. Fauzan, 2021) Pembelajaran Bahasa Arab memiliki beberapa aspek ketrampilan atau maharah, diantaranya adalah maharah Qiro'ah, Maharah Kitabah, Maharah istima' dan maharah Kalam. (Anisul Imamah, 2024) (Sa'diyah, 2019) Selain dari empat Maharah yang telah disebutkan terdapat fokus yang lain yakni mufrodat dan juga qowaid. Berbagai keterampilan atau fokus ini dapat dikreasikan dengan memanfaatkan media digital yang tersedia. Sebagaimana platform yang berbasis game, seperti: wayground, wordwall, gimkit, dan kahoot. Platform ini dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran, khususnya pembelajaran Bahasa Arab.

Pada Sekolah Menengah Agama Taufikiah Khairiah Al-Halimiah Kedah, yang merupakan sekolah berbasis asrama. Pembelajaran Bahasa Arab telah menjadi salah satu muatan lokal sekolah yang diajarkan kepada seluruh tingkatan. Sebagaimana pada tingkatan 3 yakni pada tema *Amali fil Mustaqbal*. Kondisi kelas yang pasif dan kegiatan asrama yang padat, membuat beberapa siswa di sekolah mengantuk ketika kegiatan

belajar berlangsung. Oleh karena itu dibutuhkannya media digital seperti Wayground, sebagai media interaktif yang di upayakan untuk membentuk keaktifan siswa selama di kelas, khususnya ketika pembelajaran Bahasa Arab. berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab tema *Amali fi Al-Mustaqbal* melalui penerapan media digital Wayground pada siswa tingkatan 3 Sekolah Menengah Agama Taufikiah Khairiah Al-Halimiah Kedah Malaysia.

### Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab pada materi *Amali fi Al-Mustaqbal*. Model PTK yang digunakan adalah model Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan dalam dua siklus. (Feby Arief Nugroho, 2025) (Hengky Wijaya, 2023) Subjek penelitian ini adalah siswa tingkatan 3 di Sekolah Menengah Agama Taufikiah Khairiah Al-Halimiah Kedah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi untuk mengamati keaktifan siswa selama proses pembelajaran, tes atau evaluasi menggunakan media digital Wayground untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi, serta dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran dan hasil kerja siswa. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan cara mendeskripsikan peningkatan keaktifan siswa sebelum dan sesudah penerapan media Wayground dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan McTaggart

## Hasil dan Pembahasan

### **Penerapan Media Digital Wayground dalam Pembelajaran Bahasa Arab Tema *Amali Fil Mustaqbal* pada Siswa Tingkatan**

Media digital Wayground merupakan salah satu media digital interaktif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran melalui berbagai bentuk kuis dan berbagai permainan interaktif yang lain. Platform ini menyediakan beberapa jenis aktivitas, seperti soal pilihan ganda, tebak gambar, dan jawaban singkat yang dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik sekaligus interaktif. (Siti Papat Patimah, 2025) Dalam pembelajaran Bahasa Arab, Wayground dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sekaligus media evaluasi untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari dengan interaktif. (Yusroni Farlan, 2026)

Penerapan media digital Wayground dalam penelitian ini di latar belakang oleh kondisi pembelajaran Bahasa Arab pada tema *Amali fi Al-Mustaqbal* pada tingkatan 3 yang masih cenderung pasif. Berdasarkan pada hasil observasi awal, sebagian siswa kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung dan hanya memberikan respon singkat ketika guru mengajukan pertanyaan. Selain itu, guru juga mengalami kesulitan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa karena beberapa siswa terlihat memahami materi, namun setelah diberikan pertanyaan pemantik, ternyata masih mengalami kesulitan dalam memahami mufradat, maupun isi materi pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada 22 siswa tingkatan 3 selama enam kali pertemuan dalam satu bulan. Pada pelaksanaannya, peneliti menerapkan media digital Wayground pada salah satu pertemuan sebagai media evaluasi pembelajaran. Setelah guru menjelaskan materi, guru membagi siswa menjadi 3 kelompok, dengan masing-masing kelompok menggunakan 1 laptop selama kegiatan berlangsung.

Media Wayground digunakan dalam bentuk kuis interaktif yang terdiri atas soal pilihan ganda, tebak gambar profesi dalam Bahasa Arab, soal jawaban singkat, dan benar atau salah yang berkaitan dengan materi *Amali fi Al-Mustaqbal*. Setelah guru menjelaskan materi pembelajaran, siswa diarahkan untuk mengikuti kegiatan kuis secara berkelompok. Penggunaan media tersebut membuat suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif karena siswa terlihat aktif berdiskusi dengan anggota kelompoknya dalam menentukan jawaban yang benar. Selain itu, melalui hasil kuis yang ditampilkan, guru menjadi lebih mudah mengetahui bagian materi yang masih belum dipahami siswa.

### **Peningkatan Keaktifan Siswa setelah Penerapan Media Digital Wayground dalam Pembelajaran Bahasa Arab Tema *Amali fi Al-Mustaqbal* pada Siswa Tingkatan 3**

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung, penerapan media digital Wayground menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab tema *Amali fi Al-Mustaqbal*. Sebelum penggunaan media Wayground, suasana pembelajaran cenderung pasif dan sebagian siswa kurang menunjukkan partisipasi aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Ketika guru memberikan pertanyaan, beberapa siswa hanya memberikan respon singkat tanpa menunjukkan pemahaman yang mendalam terhadap materi yang telah dipelajari.

Setelah di terapkannya media digital Wayground sebagai media evaluasi pembelajaran, siswa mulai menunjukkan perubahan dalam proses belajar. Penggunaan kuis interaktif membuat siswa terlihat lebih antusias dan lebih fokus selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal tersebut terlihat ketika siswa aktif berdiskusi dengan anggota kelompoknya untuk menentukan jawaban yang benar pada setiap soal yang di berikan. Selain itu, siswa juga terlihat lebih bersemangat ketika mengikuti kegiatan tebak gambar profesi dalam Bahasa Arab karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang menarik.

Peningkatan keaktifan siswa juga terlihat dari keterlibatan hampir seluruh siswa selama kegiatan kuis berlangsung. Jika sebelumnya pembelajaran hanya didominasi oleh beberapa siswa tertentu, setelah penggunaan wayground sebagian besar siswa mulai ikut berpartisipasi dalam diskusi kelompok maupun menjawab pertanyaan yang diberikan. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa terlihat saling bekerja sama dan lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain meningkatkan keaktifan siswa, penggunaan media digital Wayground juga membantu guru mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi *Amali Fi Al-Mustaqbal*. Melalui hasil jawaban yang di tampilkan selama kegiatan kuis berlangsung, guru dapat mengetahui bagian materi yang masih belum di pahami siswa sehingga guru dapat memberikan penjelasan kembali pada bagian tersebut. Dengan demikian, penggunaan media Wayground tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, tetapi juga membantu proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih efektif.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa penerapan media digital Wayground memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab tema *Amali fi Al-Mustaqbal* pada siswa tingkatan 3. Media pembelajaran berbasis permainan seperti Wayground mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga siswa menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

## **Kesimpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil penelitian tidakan kelas yang telah dilakukan, penerapan media digital Wayground dalam pembelajaran Bahasa Arab tema *Amali fi Al-Mustaqbal* pada siswa tingkatan 3 dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penggunaan Wayground sebagai media pembelajaran sekaligus media evaluasi membantu guru dalam mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari melalui berbagai bentuk kuis interaktif, seperti pilihan ganda, tebak gambar profesi, jawaban singkat, dan benar atau salah.

Selain itu, penerapan media digital Wayground juga menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat lebih antusias, lebih fokus, serta lebih aktif dalam berdiskusi dan menjawab pertanyaan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Suasana kelas yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih hidup karena siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan kuis secara berkelompok. Dengan demikian, media digital Wayground dapat menjadi salah

satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab, khususnya pada tema *Amali fi Al- Mustaqbal*.

## Daftar Pustaka

- Anisul Imamah, M. M. (2024). Implementasi Metode Sam'iyah Syafawiyah Pada Maharah Istima' dan Maharah Ka'am di PKPBA UIN Malang . Research Repository Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 110-112. <http://repository.uin-malang.ac.id/19107/>
- Azis, T. N. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. Annual Conference on Islamic Education and Social Sains, 308-309.
- Feby Arief Nugroho, D. M. (2025). Penelitian Tindakan Kelas: Konsep Strategi dan Transformasi. Banten: PT Sada Kurnia Pustaka.
- Ferry Maulana Firdaus, M. T. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab: Mengubah Cara Belajar di Era Digital . Journal of Practice Learning and Educational Development , 273-274.
- Hengky Wijaya, A. A. (2023). Siklus Kemmis dan McTagart: Contoh dan Pembahasan . Pontianak : IAIN Pontianak Press.
- Kapoh, R. J. (2010). Beberapa Faktor Yang Berpengaruh dalam Perolehan Bahasa. Interlingua.
- Mawar Sari, D. N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Majalah Ilmiah Warta Dharmawangsa, 206-207.
- Moh. Fauzan, H. M. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Media Digital untuk Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Guru-Guru TK/MI/SD Se-Malang. Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 8-9.
- Muzaqi, A. I. (2022). Analisis Faktor-FAktor yang Mempengaruhi Perkembangan Pemerolehan Bahasa dalam Implikasi Pedagogis. . Hamka Ilmu Pendidikan Islam , 35-45.
- Sa'diyah, H. (2019). Pembelajaran Maharah Al-Istima' Melalui Pemanfaatan Youtube di PKPBA UIN Maliki Malang . Repository Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. <http://repository.uin-malang.ac.id/4863/>
- Siti Papat Patimah, Z. N. (2025). Penggunaan Aplikasi Wayground untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Indonesia Baku bagi Peserta didik Kelas X SMK Al-Falah Tanjungjaya. Dinamika Pembelajaran Jurnal Pendidikan dan Bahasa .
- Syafei, I. (2025). Pembelajaran Bahasa Arab. Bandung: Widina Media Utama.
- Syamsudin. (2024). Belajar dan Pembelajaran . Padang : Gita Lentera.
- Wahidmurni, Y. F. (2024). Membangun budaya digital ruang pembelajaran dalam mencapai keunggulan institusi: Studi kasus pada Madrasah Ibtidaiyah Digital di Kota Malang. <http://repository.uin-malang.ac.id/21761/>
- Yusroni Farlan, S. H. (2026). Pelatihan Penggunaan Platform Digital "Wayground" dalam Meningkatkan Evaluasi Pembelajaran Inovatif Bagi Guru MA Terpadu Al-Hidayah Sumenep. Jurnal Pengabdian Indonesia.