

Intensifikasi Evaluasi Maharah Kitabah dengan Media Interaktif Wordwall

Fatchiatuzahro¹, Nely Rahmawati Zaimah², Nurul Fahmi^{3*}

^{1,2,3}Institut Ummul Quro Al-Islami Bogor

*e-mail : fatchiatuzahro@iuqibogor.ac.id,

nelyrahmawatzaimah@staialanwar.ac.id, nurulfahmi@iuqibogor.ac.id

Abstract: The rapid digital flow has given rise to new conditions, one of which is digital evaluation services, such as Wordwall, which has a wealth of functional features and can be utilized in various subjects. In the process of mastering the skills of maharah kitabah, there are several things that are trained and evaluated, namely understanding the rules and writing of letters, words, sentences, paragraphs, and paragraph arrangements into essays that can be accommodated through Wordwall. This study will elaborate on the use of the Wordwall application which is used as an evaluation medium in the maharah kitabah course. This study uses a descriptive qualitative research method with the type of library research, so that in the research process, a literature search will be carried out both from the web word wall, books, journals related to the use of wordwalls in evaluating maharah kitabah learning which are explained descriptively. This study begins with a literature review related to the evaluation media for maharah kitabah learning based on Digital Game Based Learning (DGBL). In this study, the author will utilize 18 template features provided by wordwall and select relevant features to be used as a maharah kitabah evaluation media. After analyzing the data, the right and appropriate wordwall template was found to be applied to the maharah kitabah evaluation material. it was found that the intensity of Wordwall use in the evaluation of maharah kitabah with indicators of ease of use of Wordwall media, the possibility of growing interest and motivation, the possibility of being used for independent learning, the possibility of growing critical thinking, and the level of contextuality with learner characteristics showed a percentage of 55-80% of learners choosing to strongly agree. this shows that the use of Wordwall is quite intensive in the evaluation of the maharah kitabah.

Keywords: Evaluation Media; Maharah Kitabah; Wordwall

PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 sebagai penanda perkembangan bidang teknologi yang semakin canggih. Keadaan ini ternyata memberikan dampak di berbagai bidang kehidupan, salah satunya pendidikan. Dalam dunia pendidikan terdapat satu sektor penting, yaitu pembelajaran. Dengan keadaan tersebut, sektor pembelajaran menjadi sektor yang terdampak pesatnya arus digital sehingga terwujud kondisi baru, seperti layanan evaluasi online (Szopinski, Tomas, & Bachnik, 2022). Pemerintah pernah melaksanakan Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK). Ujian model ini diterapkan sebagai bentuk evaluasi ujian sebelumnya yang menggunakan kertas. Ujian menggunakan kertas tersebut, ternyata memiliki sejumlah kelemahan, seperti durasi waktu ujian lebih lama, proses cetak dan distribusi naskah memerlukan biaya tinggi, dibutuhkan tempat transit soal yang aman karena sifatnya rahasia, penggunaan metode UNBK ini dinilai cukup efisien (Putri, Kisardi, & Agustini, 2024).

Akan tetapi, evaluasi berbasis teknologi belum terealisasi secara masif, karena terkendala beberapa hal salah satunya dari faktor kompetensi guru terutama dalam pembelajaran bahasa Arab yang memiliki karakter bahasa baik secara lisan maupun tulisan dari bahasa ibu. Al-Madani dkk., menyebutkan problem terkait evaluasi maharah kitabah, yaitu kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam mengajarkan maharah al-kitabah, terutama dalam merancang tugas menulis yang bervariasi dan menarik minat siswa, sehingga menyebabkan rendahnya motivasi dan minat siswa dalam berlatih menulis bahasa Arab (Al-Madani, Muhammad, ST, & etl, 2023).

Menurut Anis, dkk., menyebutkan dalam penelitiannya bahwa dalam melakukan evaluasi maharah kitabah seringkali dilakukan secara teoritis tidak dilakukan secara praktis hal ini menjadi problem dalam proses evaluasi pembelajaran maharah kitabah. Padahal dalam amanat evaluasi Kurikulum Merdeka, assesment yang dikehendaki dalam maharah kitabah itu dilakukan dalam assesment autentik yakni ujian tertulis, karena harus relevan dengan tujuan pembelajaran maharah kitabah. Adapun ujian tulis dalam maharah kitabah harus mencakup kaidah bahasa Arab (nahwu dan sharf), khat, dan imla'. Selanjutnya bentuk ujian tulis ini disesuaikan tingkatan pembelajar baik tingkat pembelajar pemula, menengah, maupun lanjutan dengan memperhatikan unsur-unsur dalam kitabah yaitu menulis kata, menyusun kalimat, menyusun paragraf dan uslub (Zunaidah, Mawaddah, & Ni'mah, 2023). Dengan demikian, untuk menjembatani masalah evaluasi pembelajaran maharah kitabah tersebut dibutuhkan media evaluasi yang relevan, memiliki desain yang menarik, dan berkualitas.

Pemanfaatan jenis media evaluasi pembelajaran berbasis teknologi dinilai efisien dalam pembuatan soal serta meringankan beban koreksi pengajar dalam penilaian. Media evaluasi pembelajaran teknologi merupakan sarana untuk melaksanakan evaluasi secara teknologi dengan memanfaatkan aplikasi yang sudah tersedia di internet. Namun demikian, pengajar diharuskan memiliki pengetahuan pengaplikasiannya dan pengolahannya secara kreatif dalam melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran. Wordwall sebagai media berbasis game memiliki cara kerja secara offline dan dapat dicetak hard copy. Husna, dkk., menyebutkan bahwa 95 % peserta didik menyatakan tertarik dengan model evaluasi dengan menggunakan wordwall. Wordwall dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Wordwall memberikan kemudahan pada pengajar maupun pembelaja dalam melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran, karena Wordwall memiliki kekayaan fitur yang fungsional dan dapat dimanfaatkan pada berbagai mata pelajaran (Husna, Sukarno, & Yulisetiani, 2023).

Dengan mengikuti perkembangan zaman, bahasa Arab dalam pembelajaran dan evaluasinya sudah mulai memanfaatkan media interaktif. Sebagaimana yang dinyatakan Indah dalam penelitiannya bahwa MAN Kota Batu melaksanakan evaluasi pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media interaktif seperti Wordwall (Rahmayanti & Abidin, 2023). Keterampilan kitabah yang merupakan salah satu keterampilan yang dipelajari dalam bahasa Arab yang memiliki fokus pengasahan deskripsi ide dari hal sederhana seperti menulis mufradat sampai tahap yang cukup rumit yaitu mengarang (Yogi Prihartini, 2018). Dalam proses penguasaan keterampilan maharah kitabah terdapat beberapa hal yang dilatih dan dievaluasi yaitu pemahaman kaidah dan penulisan huruf, kata, kalimat, alenia, serta susunan paragraf menjadi karangan (Joko Ariyanto, 2023).

Guna mewujudkan media evaluasi pembelajaran tersebut, pemanfaatan teknologi adalah solusi yang tepat untuk diterapkan dalam evaluasi saat ini. Evaluasi pembelajaran

maharah kitabah yang berisi latihan menulis seringkali dianggap mudah membuat jenuh dan sulit, namun akan berhasil diatasi permasalahan tersebut, yakni dengan pemanfaatan media evaluasi pembelajaran yang tepat dan menyenangkan. Terdapat bermacam pilihan media yang berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran seperti Wordwall. Website ini menyediakan layanan fitur-fitur template yang dapat dimanfaatkan dalam menunjang proses evaluasi pembelajaran, tersedia 18 fitur template soal menarik dan interaktif dengan cara kerja yang efisien. Penerapan fitur berbasis game dalam Wordwall ini membantu peningkatan pemahaman materi pembelajar secara efektif. Bentuk soal yang sudah dimodifikasi dalam template wordwall memberikan kesan pembelajar sedang bermain sambil belajar (Putri, Kisardi, & Agustini, 2024).

Sabilla menyebut media wordwall ini sebagai Digital Game Based Learning (DGBL), dalam penelitiannya disebutkan bahwa siswa menjadi aktif, merasa senang, dan lebih mudah memahami materi yang di pelajari (Sabilla, 2024). Dengan demikian, pemanfaatan wordwall sangat penting untuk dielaborasi lebih lanjut dalam media evaluasi pembelajaran maharah kitabah. Dalam penelitian ini, penulis akan memanfaatkan fitur template yang disediakan oleh wordwall dan memilih fitur yang relevan untuk digunakan sebagai media evaluasi maharah kitabah.

METODE PENELITIAN

Sugiyono mendefinisikan metode adalah cara ilmiah untuk kompilasi data sebagai bentuk specific purposes and uses (Sugiyono, 2015). Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis library research, sehingga dalam proses penelitian akan dilakukan penelusuran kepustakaan baik dari web word wall, buku, jurnal yang terkait dengan pemanfaatan wordwall dalam evaluasi pembelajaran maharah kitabah yang dijelaskan secara deskriptif.

Teknik pengumpulan data merupakan cara mendapatkan data yang memiliki kredibilitas tinggi dan otentik serta relevan dengan masalah penelitian. Dalam penelitian ini hanya menggunakan teknik dokumentasi yaitu mengumpulkan dokumen berupa web wordwall maupun buku atau jurnal media evaluasi maharah kitabah yang berkaitan dengan penelitian. Data primer berupa data utama yang digunakan dalam penelitian ini berupa Web Wordwall. Dalam hal ini, Web wordwall ini sebagai data primer karena sebagai data pokok untuk mengeksplor media evaluasi pembelajaran maharah kitabah melalui fitur-tamplatanya yang berjumlah 18. Data Skunder berupa dokumentasi yaitu dokumen dari jurnal dan buku yang membahas media wordwall dan media evaluasi pembelajaran maharah kitabah. Selain itu, juga berupa gambar fitur template wordwall yang berkaitan dengan kegiatan penelitian. Teknik analisis data yang digunakan Miles dan Huberman proses analisis data dilakukan secara kontinu hingga diperoleh temuan dituju. Proses analisis data tersebut meliputi kegiatan penyajian data, reduksi data, verifikasi data/ interpretasi data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Evaluasi Maharah Kitabah

Dalam pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi maharah kitabah strategi game, yaitu game tanya jawab, menyusun kalimat, permainan huruf, dan pesan gambar,

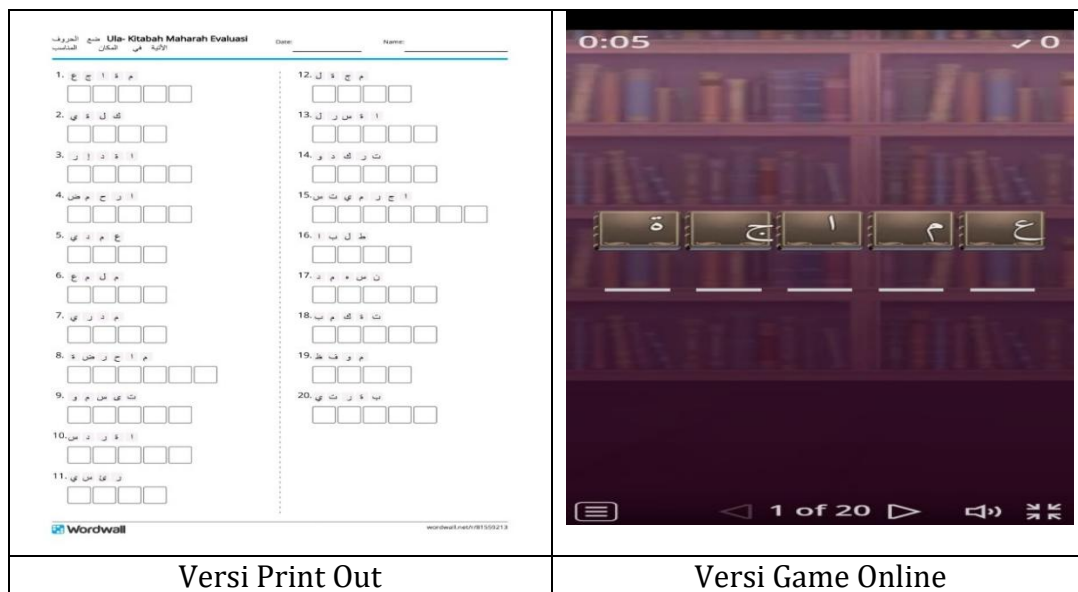
dianggap cukup efektif untuk diterapkan bagi pembelajar (Wahdah, Najihah, & Nasiruddin, 2023). Game dengan berbasis pemanfaatan teknologi adalah solusi yang tepat untuk diterapkan dalam evaluasi saat ini. Evaluasi pembelajaran maharah kitabah yang berisi latihan menulis seringkali dianggap mudah membuat jenuh dan sulit, namun akan berhasil diatasi permasalahan tersebut, yakni dengan pemanfaatan media evaluasi pembelajaran yang tepat dan menyenangkan. Terdapat bermacam pilihan media yang berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran seperti Wordwall (Putri, Kisardi, & Agustini, 2024).

Pemanfaatan Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran pada dasarnya mudah dioperasikan dengan berbekal kemauan dan kreatifitas. Berbekal tampilan visual dan grafis gerak serta audionya, Wordwall menjadi media yang menjanjikan untuk dapat menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar dan evaluasi belajar. Sebanyak 92% pembelajar menyatakan Wordwall menarik dengan alasan model template dan permainannya. Dengan mempertimbangkan ini, guru dapat mengasah keterampilan dalam pemanfaatan media wordwall ini, dengan memperhatikan langkah-langkah berikut: pertama, membuka laman situs web <https://wordwall.net> di browser; kedua, membuat akun di wordwall dengan email yang dimiliki; ketiga, login dengan akun yang sudah dimiliki; keempat, mulai membuat aktifitas dengan cara klik " buat aktivitas"; kelima, tentukan materi yang akan dievaluasi dan pilih template yang tepat dan sesuai dengan materi tersebut. Agar lebih memahami jenis-jenis fitur dalam wordwall, berikut 18 fitur yang dimaksud (Larasati, Putrayasa, & Martha, 2023).

Setelah melakukan penelusuran template game Wordwall yang disesuaikan dengan tingkatan penguasaan maharah kitabah, baik maharah kitabah ula, maharah kitabah wustha, maupun maharah kitabah ulya. Maka ditemukan tiga template dari 18 template yang sesuai untuk penerapan evaluasi maharah kitabah tersebut.

a. Template Wordwall Anagram Untuk Evaluasi Pembelajaran Maharah Kitabah Ula.

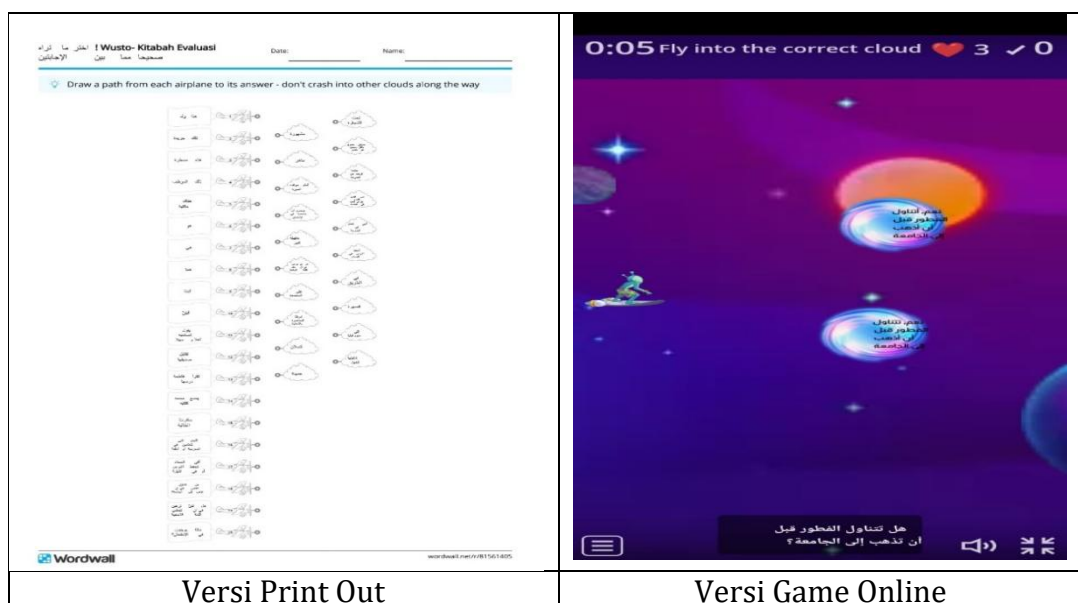
Template anagram berupa game penyusunan huruf-huruf yang mengarahkan pengguna untuk meletakkan huruf-huruf pada kolom kosong yang tersedia, sehingga membentuk sebuah kata. Hasil jawaban pengguna secara realtime mendapatkan koreksi kesalahan jawaban ketika jawaban tersebut tidak tepat, serta memberi kesempatan kepada pengguna untuk memilih jawaban lain yang tepat. Evaluasi jenis penyusunan huruf untuk membentuk kata ini dipilih, karena sesuai dengan indicator penguasaan maharah kitabah ula yakni pembelajar dalam tahap ini dikategorikan dalam pembelajar pemula. Menurut Hasan Syahatah, penguasaan maharah kitabah bagi pemula salah satunya dengan menulis atau menyalin satuan bahasa sederhana (Munawarah & Zulkiflih, 2020). Dengan merujuk pernyataan Hasan tersebut, maka pemilihan materi susun huruf adalah relevan untuk evaluasi maharah kitabah ula. Berikut bentuk evaluasi maharah kitabah dalam template Wordwall berjenis Anagram:



Gambar 1. Bentuk Game Evaluasi Wordwall Anagram Maharah Kitabah Ula

- b. Template Wordwall Airplane Untuk Evaluasi Pembelajaran Maharah Kitabah Wustha.

Fitur Airplane berupa game pesawat dengan cara menerbangkan pesawat ke arah jawaban yang benar dengan hati-hati untuk menghindari jawaban yang tidak benar dari pertanyaan yang muncul di layar bagian bawah. Pada game ini diterapkan evaluasi maharah kitabah wustha berupa insya' muwajjah, yaitu berbentuk pertanyaan-pertanyaan yang sudah disediakan jawaban, pertanyaan ini terdiri dari sambung kalimat, kesesuaian dlamir dan pelakunya dalam sebuah kalimat, dan isim isyarah dan pelakunya, kalimat tanya beserta jawabannya yang sesuai. Hal ini sesuai yang dikemukakan oleh Amin Santoso bahwa indikator penguasaan maharah kitabah wustha adalah penguasaan pada insya' muwajjah (Rathomi, 2020).



Gambar 2. Bentuk Game Evaluasi Wordwall Anagram Maharah Kitabah Wustha

c. Template Wordwall Rank Order Untuk Evaluasi Pembelajaran Maharah Kitabah Ulya.

Rank Order berupa game drag and drop dengan cara menyusun item sesuai urutan yang ditujukan. Game ini digunakan dalam evaluasi maharah kitabah ulya berupa insya' muwajjah yaitu menggabungkan beberapa kalimat menjadi satu paragraf, kalimat ini disusun secara acak, kemudian pembelajar diarahkan untuk menyusun kembali sesuai urutan sehingga membentuk satu paragraf yang utuh. Bentuk evaluasi maharah kitabah ulya jenis ini sesuai dengan pernyataan Iskandar bahwa salah satu indikator penguasaan maharah kitabah ulya adalah mampu membuat minimal sebuah paragraf. Meskipun dalam penguasaan maharah kitabah wustha juga diberlakukan penguasaan membuat paragraf, akan tetapi yang membedakannya adalah level pembahasan dan level bahasa (Iskandar, 2017). Dalam evaluasi maharah kitabah ulya ini, materi yang digunakan menggunakan level bahasa dan pembahasan yang kompleks dan berjenis akademik, sehingga sesuai diterapkan untuk evaluasi maharah kitabah ulya.



Versi Print Out

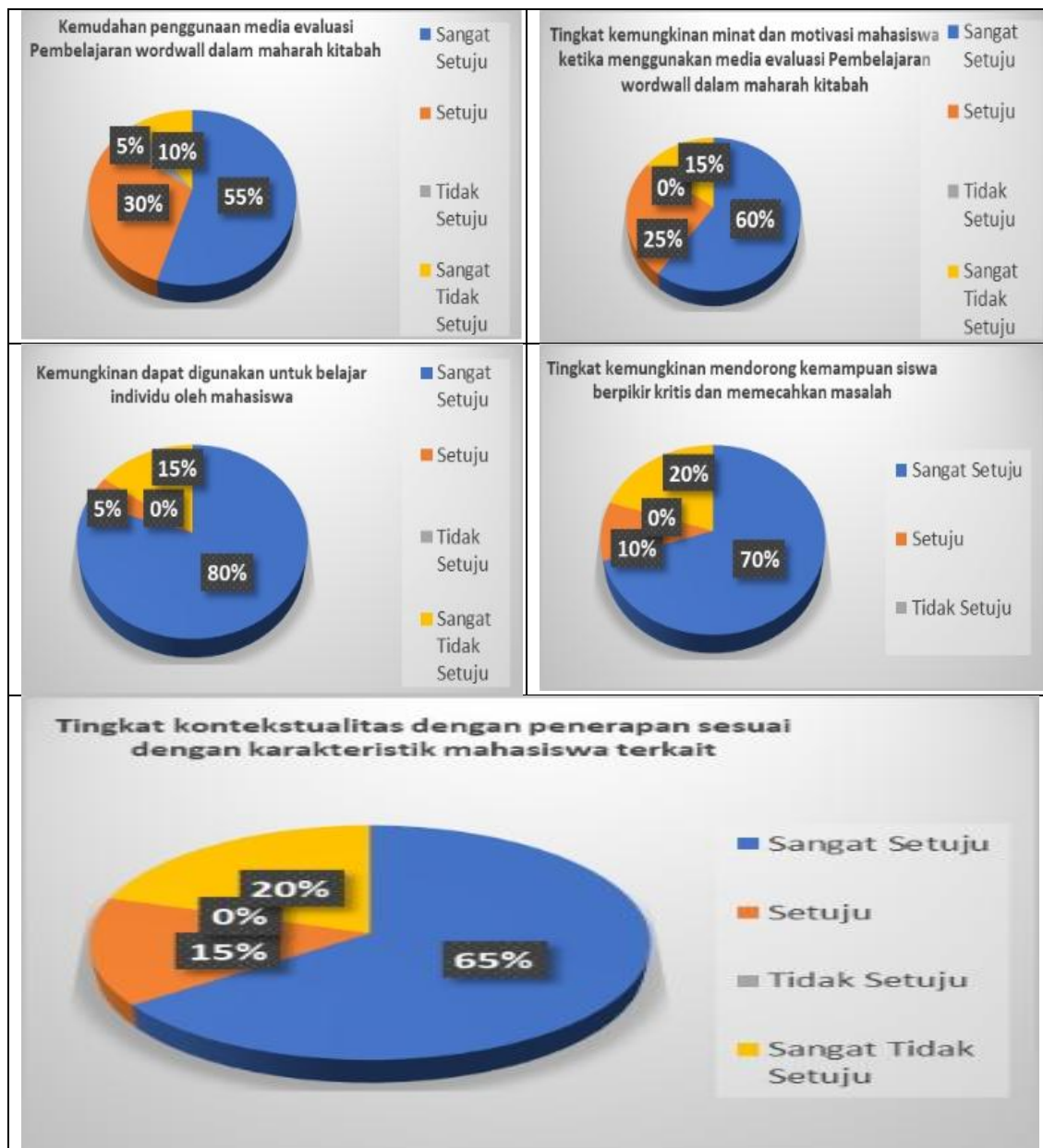


Versi Game Online

Gambar 3. Bentuk Game Evaluasi Wordwall Anagram Maharah Kitabah Ulya

Intensifikasi Wordwall dalam Evaluasi Maharah Kitabah.

Wordwall sebagai media evaluasi yang interaktif dapat menjadi solusi dari problematika pembelajaran maharah kitabah, seperti kurangnya minat, motivasi, ketidaksesuaian evaluasi sebagaimana yang dikemukakan Al-Madani dkk., (Al-Madani, Muhammad,ST, & etl, 2023). Berdasarkan hal tersebut, upaya pemberlakuan evaluasi maharah kitabah dengan memanfaatkan Wordwall ini cukup berhasil diujicobakan pada mahasiswa PBA Institut Ummul Quro Al-Islami Bogor berdasarkan hasil kuesioner berikut:



Gambar 4. Diagram Tanggapan Mahasiswa Pengguna Game Evaluasi Wordwall

Berdasarkan diagram di atas, intensifitas penggunaan media interaktif Wordwall dalam evaluasi maharah kitabah diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa memberikan tanggapan positif terhadap pemanfaatan media interaktif Wordwall sebagai evaluasi maharah kitabah, hal ini tergambar dari indikator-indikator tersebut, seperti kemudahan penggunaan media Wordwall yang memilih sangat setuju 55 %, kemungkinan penumbuhan minat dan motivasi yang memilih sangat setuju 60 %, kemungkinan dimanfaatkan belajar mandiri 80 %, kemungkinan penumbuhan berfikir kritis 70 %, dan tingkat kontekstualitas dengan karakteristik pembelajar yang memilih sangat setuju 65 %, hal ini menunjukkan tingkat persetujuan mahasiswa terhadap intensifitas Wordwall cukup tinggi.

Namun demikian, tentunya terdapat tantangan dalam penerapan media Wordwall ini, yaitu:

- a. Pengajar harus memahami karakter materi maharah kitabah dan karakter template media Wordwall, agar dapat tepat memilih template yang sesuai untuk digunakan.
- b. Pengajar membutuhkan waktu yang cukup untuk mempersiapkan pembuatan materi melalui Wordwall ini, karena seperti yang dikemukakan tadi pengajar diharuskan memahami karakter materi, pembelajar, dan template Wordwall.
- c. Pengguna merasa bingung ketika pertama kali membuka link game yang mana banyak disuguhkan template lain yang dianggap menjadi bagian tugas. Maka, hal ini dapat diantisipasi dengan pemberian instruksi yang jelas terkait langkah-langkah penggunaan game tersebut dan informasi terkait bagian mana yang harus dikerjakan, agar tidak keliru memencet template.
- d. Media Wordwall ini untuk konteks pembelajaran atau evaluasi bahasa Arab yang menggunakan font Arab akan tidak maksimal penggunaannya ketika digunakan melalui HP, karena terkadang teks Arabnya terpotong atau tidak terbaca ketika teks terlalu panjang, seperti yang terjadi pada evaluasi maharah kitabah wustha dan ulya di atas. Maka, pengguna game harus berpindah ke laptop, atau jika memungkinkan teks Arab tersebut diperkecil ukuran fontnya atau dikurangi volume kalimatnya.
- e. Dalam konteks pembelajaran atau evaluasi maharah kitabah, game Wordwall belum mengakomodir pada insya' hur.

Upaya-upaya yang disebutkan diatas, senada dengan pemaparan dari Rima dkk., yakni melakukan perencanaan pembelajaran dengan lebih baik agar memiliki waktu yang cukup, untuk mempersiapkan pembelajaran atau evaluasi dengan media Wordwall, dengan tetap memperhatikan pendekatan diferensiasi. Selain itu, diperlukan dukungan dan kolaborasi antara pengajar dan pembelajar (Rahmawati & Zakaria, 2024). Dengan memperhatikan hal-hal tersebut pelaksanaan evaluasi maharah kitabah dengan memanfaatkan media Wordwall akan berjalan efektif, kondusif, dan efisien.

KESIMPULAN

Maharah kitabah merupakan kemahiran produktif dalam konteks menulis bahasa Arab. Dengan demikian, evaluasi yang diterapkan dalam maharah kitabah ini outputnya diharapkan juga berupa tulisan. Untuk mengakomodir karakteristik pembelajar saat ini yang dekat dengan teknologi tentunya pengajar harus lebih aktif mengeksplorasi model evaluasi berbasis teknologi, salah satunya Wordwall. Dalam pemanfaatannya dalam penelitian ini ditemukan tiga template Wordwall yang sesuai untuk diterapkan dalam evaluasi maharah kitabah dalam berbagai tingkatannya. Tentunya, dalam pemanfaatan Wordwall sebagai media evaluasi maharah kitabah ini dihadapkan pada sisi intensifitas yang tercermin dalam tanggapan mahasiswa yang memilih sangat setuju pada persentase 55-80%, juga tantangan tersendiri baik bagi pengajar maupun pembelajar. Namun, hal tersebut dapat diantisipasi dengan perencanaan penyusunan materi evaluasi secara efektif dengan berbasis pendekatan diferensiasi, dan kolaborasi yang saling bersinergi antara pengajar dan pembelajar. Karena dalam penelitian ini belum ditemukan pemanfaatan Wordwall dalam pembelajaran maharah kitabah dalam konteks insya hur, maka diharapkan peneliti selanjutnya dalam melakukan elaborasi lebih lanjut terkait hal tersebut.

REFERENSI

- Al-Madani, Muhammad, ST, & etl, Problematika Maharah Al-Kitabah Santri ICBB Yogyakarta. *Amorti Jurnal Studi Islam Interdisipliner*, 2(3):167-174
- Arrayyan, A. F., Suparmanto, S., Elidatunnisa, I., Handayani, L., & Hidayatullah, M. S. (2024). Penggunaan Puzzle Sebagai Media Evaluasi penguasaan Mufrodat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Al-Maraji'*, Vol. 8, No. 1, 14-22.
- Husna, S., Sukarno, & Yulisetiani, S. (2023). Penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran tematik pada peserta didik kelas IV di sekolah dasar. *JPI UNS*, 1-6.
- Larasati, P., Putrayasa, I. B., & Martha, I. N. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall.net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 3, No. 3, 395-412.
- Mardhiyah, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 1, No. 4, 481-488.
- Nur, R., Zulhannan, & Lena, M. D. (2024). Media Game Wordwall Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X Tkj 3 Smk Muhammadiyah Sekampung. *Jurnal PENDAS*, Vol. 9, NO. 2, 6389-6397.
- Putri, & Azzahra, F. (2024). Penggunaan Hibridisasi Canva dan Wordwall dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab bagi Pemelajar Dasar. Bandung: Fakultas Bahasan Sastra Universitas Pendidikan Indonesia.
- Putri, F. A. (2024). Penggunaan Hibridisasi Canva dan Wordwall dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab bagi Pemelajar Dasar. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Putri, Kisardi, F. D., & Agustini, V. (2024). Implementasi Wordwall: Inovasi Menyenangkan untuk Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 SD. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, Vo. 4, No. 3, 1-13.
- Rahmayanti, I., & Abidin, M. (2023). Efektivitas Penggunaan Wordwall Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Siswa kelas X di MAN Kota Batu. *Jurnal Sustainable*, Vol. 6, No. 2, 349-358. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i2.3413>
- Rathomi, A. (2020). Maharah Kitabah dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Tarbiya Islamica* Vol. 1, no. 1, 4.
- Sabilla, O. P. (2024). Penggunaan Wordwall Sebagai Media Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Plehan 1. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan. dan Pengelolaan Pendidikan*, Vol. 4, No. 1, 1-6.
- Szopinski, Tomas, & Bachnik, K. (2022). Student evaluation of online learning during the COVID-19 pandemic. *Technological Forecasting & Social Change*, Vol. 174, 1-8.
- Wahdah, Y. A., Najihah, N., & Nasiruddin. (2023). Karakteristik Pengembangan Kurikulum Bahasa Arab Maharah Qiraah Dan Kitabah. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, Vol. 6, No. 1, 257-278.

- Zunaidah, A., Mawaddah, S. N., & Ni'mah, I. K. (2023). Evaluasi Keterampilan Menulis Bahasa Arab (Maharah Kitabah) Berdasarkan Kurikulum Merdeka Belajar. *Nahdlatul Lughah: Jurnal of Applied Arabic Linguistics*, Vol. 01, No. 01, 36-52.
- Iskandar, M. L. (2017). Strategi Pembelajaran Menulis (Kitabah) Bahasa Arab. *Jurnal Raushan Fikr*, 6 (1), 61-68.
- Munawarah, & Zulkiflih. (2020). Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah al-Kitabah) dalam Bahasa Arab . *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab & Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 22-34.
- Rahmawati, R. A., & Zakaria, H. (2024). Analisis Penerapana Media Wordwall Pada Pembelajaran Bahasa Arab di SMPIT Insan Mulia Boarding School Pringsewu. *Al-Mua'rrib: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4 (2), 87-99.
- Google Scholar, [penggunaan wordwall dalam bahasa Arab - Google Scholar](#), diakses 19 Oktober 2024.