

Kebolegunaan Elemen Permainan Kosa Kata Bahasa Arab dalam Aplikasi Wordwall

BITARA

Volume 8, Issue 1, 2025: 351-364
© The Author(s) 2025
e-ISSN: 2600-9080
<http://www.bitarajournal.com>
Received: 28 February 2025
Accepted: 28 February 2025
Published: 30 March 2025

[Usability of Gamification Elements in Arabic Vocabulary Using the Wordwall Application]

Nur Hamizah Tuki¹, Suhaila Zailani @ Ahmad¹ & Lily Hanefarezan Asbulah¹

1 Pusat Kajian Bahasa Arab dan Tamadun Islam, Fakulti Pengajian Islam, Universiti Kebangsaan Malaysia, 43600 UKM Bangi, Selangor, Malaysia. Email: suzail@ukm.edu.my; lily@ukm.edu.my

*Corresponding Author: suzail@ukm.edu.my

Abstrak

Perkembangan teknologi telah membawa pelbagai perubahan dalam dunia pendidikan, termasuk penggunaan aplikasi digital dalam pengajaran dan pembelajaran. Wordwall merupakan salah satu aplikasi digital yang digunakan guru untuk membantu pelajar menguasai bahasa Arab melalui aktiviti berasaskan permainan. Namun, terdapat beberapa cabaran dalam penggunaannya, seperti keterbatasan templat, ketidaksesuaian bentuk dan aras soalan serta keperluan capaian internet yang menyukarkan pengguna untuk mengaksesnya dengan baik. Selain itu, masih terdapat jurang dalam kajian tentang sejauh mana elemen permainan dalam Wordwall benar-benar berkesan dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab. Sehubungan itu, kajian ini bertujuan membincangkan bentuk soalan permainan kosa kata bahasa Arab dalam aplikasi Wordwall, menganalisis taburan pengkelasan kosa kata dalam aplikasi Wordwall dan buku teks bahasa Arab serta menilai kebolegunaan elemen permainan dalam aplikasi Wordwall. Kajian ini juga menggunakan pendekatan kualitatif melalui analisis dokumen dan temu bual yang melibatkan guru bahasa Arab Tingkatan 1 di daerah Pontian dan Johor Bahru. Hasil kajian mendapati guru lebih gemar membina soalan berbentuk objektif seperti *match up*, *quiz* dan *unjumble* kerana lebih mudah dan cepat dijawab oleh pelajar berbanding soalan subjektif. Selain itu, elemen permainan dalam aplikasi Wordwall didapati mudah digunakan dan guru turut berpuas hati kerana aplikasi ini dapat membantu meningkatkan penguasaan kosa kata pelajar. Walau bagaimanapun, mereka kurang berpuas hati dengan keperluan capaian internet dan keterbatasan templat percuma dalam aplikasi tersebut. Implikasi kajian ini memberikan panduan kepada guru, pelajar dan pengguna aplikasi Wordwall dalam memanfaatkannya sebagai alat pembelajaran di bilik darjah. Selain itu, diharapkan kajian ini dapat menjadi rujukan yang berguna untuk penambahbaikan pada masa akan datang.

Kata kunci: Kebolegunaan, Permainan, Kosa Kata Bahasa Arab, Aplikasi Wordwall

Abstract

The advancement of technology has brought various changes in the field of education, including the use of digital applications in teaching and learning. Wordwall is one of the digital applications used by teachers to help students master Arabic vocabulary through game-based activities. However, there are several challenges in its usage, such as template limitations, the incompatibility of question formats and levels, and the need for internet access, which can hinder user accessibility. Additionally, there is still a gap in research regarding the extent to which game elements in Wordwall effectively enhance Arabic vocabulary mastery. Therefore, this study aims to analyze the types of Arabic vocabulary game questions in the Wordwall application, examine the classification distribution of vocabulary in Wordwall and Arabic textbooks, and assess the usability of game elements in Wordwall. It employs a qualitative approach through document analysis and interviews with Form 1 Arabic language teachers in the Pontian and Johor Bahru districts. The

findings indicate that teachers prefer to create objective-based questions, such as match-ups, quizzes, and unjumbles, as they are easier and quicker for students to answer than subjective questions. Furthermore, the game elements in the Wordwall application are found to be user-friendly, and teachers are generally satisfied with the application's ability to improve students' vocabulary acquisition. However, they are less satisfied with the need for internet access and the limited availability of free templates within the application. The implications of this study provide guidance for teachers, students, and Wordwall users in utilizing it as a learning tool in the classroom. We also hope that this study will serve as a useful reference for future improvements.

Keywords: Usability, Gamification, Arabic Vocabulary, Wordwall Application



This is an open-access article under the CC-BY 4.0 license

Cite This Article:

Nur Hamizah Tuki, Suhaila Zailani@Ahmad & Lily Hanefarezan Asbulah. (2025). Kebolegunaan elemen permainan kosa kata bahasa Arab dalam aplikasi Wordwall [*Usability of gamification elements in Arabic vocabulary using the Wordwall application*]. *BITARA International Journal of Civilizational Studies and Human Sciences* 8(1): 351-364.

Pengenalan

Perkembangan teknologi menjadi salah satu medium yang banyak membantu guru dalam proses pengajaran dan pembelajaran (selepas ini dirujuk sebagai PdP). Malah, dengan adanya kemajuan teknologi menjadikan metode pembelajaran lebih interaktif dan pelajar tidak mudah lagi berasa bosan dengan penyampaian pendidik (Asnul & Zakiah 2019). Antara metode yang mudah digunakan adalah metode pembelajaran berbentuk permainan. Sehubungan dengan itu, pelbagai bentuk peranti mudah alih telah dibina bagi memudahkan guru untuk mempelbagaikan lagi strategi PdP. Menurut kajian Nik Radhiah (2020), permainan dalam pembelajaran sangat diperlukan terutama semasa mempelajari bahasa asing seperti bahasa Arab. Permainan ini dapat mewujudkan tanggungjawab, kerjasama, persaingan sihat dan keterlibatan pelajar dalam aktiviti yang dilaksanakan. Melalui permainan bahasa juga dapat memberikan suasana yang menyenangkan serta mampu meninggalkan kesan positif di hati pelajar. Namun begitu, keberkesanan kaedah bergantung kepada bentuk-bentuk permainan yang dipilih oleh guru serta keadaan yang terkawal (Nazri 2011).

Terdapat pelbagai bentuk permainan digital yang digunakan dalam pembelajaran bahasa, seperti *Kahoot*, *Quizizz*, *Quizlet* dan aplikasi *Wordwall*. Namun kajian ini, hanya membincangkan tentang aplikasi *Wordwall* sahaja. Aplikasi ini merupakan laman web yang mengandungi permainan berasaskan kuiz pendidikan berbentuk interaktif dan sangat menarik untuk digunakan. Malah, ianya sangat sesuai dijadikan sebagai kaedah penilaian pembelajaran (Khairunisa 2021; Salma 2021). Penyediaan beberapa contoh permainan hasil daripada ciptaan guru dan pelajar juga boleh dijadikan sebagai rujukan kepada pengguna baharu. Bukan itu sahaja, selepas permainan *Wordwall* dibina menggunakan templat yang sedia ada, guru juga boleh menyebarkan *link* permainan *Wordwall* kepada pelajar secara dalam talian menggunakan

platform media seperti *WhatsApp*, *Google Classroom*, *Facebook* dan *Twitter* (Rela & Andi 2022).

Melalui semua kenyataan tersebut, dapat diketahui bahawa permainan berasaskan aplikasi digital kini memainkan peranan penting dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa, termasuk bahasa Arab. Penggunaan bahan bantu mengajar (BBM) seperti ini dapat membantu pelajar membina pembelajaran sendiri dan mengurangkan kebergantungan kepada guru sepenuhnya (Nurulakhma et al., 2016). Namun, kajian terdahulu menunjukkan bahawa penguasaan bahasa Arab dalam kalangan pelajar masih berada pada tahap yang belum memuaskan. Menurut Maimun Aqsha (2013), pengajaran bahasa Arab di Malaysia masih kurang berkesan dan belum mencapai hasil yang diharapkan berbanding pengajaran bahasa kedua atau asing lain. Zamri et al. (2014) turut menyatakan bahawa terdapat banyak keluhan daripada pengajar mengenai kelemahan pelajar dalam menguasai bahasa Arab. Antara faktor yang menyumbang kepada masalah ini termasuk penggunaan strategi pengajaran yang kurang sesuai, kandungan pelajaran yang tidak efektif, instrumen pengajaran yang lemah, dan penilaian pembelajaran yang tidak mencukupi (Nik Radhiah, 2020).

Selain itu, masalah yang berlaku adalah bentuk soalan yang memerlukan pelajar untuk mencari makna kosa kata dalam tempoh yang singkat selain perlu melarikan diri daripada musuh yang menjadi penganggu di dalam permainan tersebut (Fakhruddin, Firdaus & Mauludiyah 2021). Manakala, kajian Abdul Haris (2022) mendapati sebanyak 36.7% pelajar masih tidak dapat membezakan pengkelasan *ism*, *fi'l* dan *harf*. Melalui situasi ini dapat diketahui bahawa pengkelasan kosa kata bahasa Arab turut memberi pengaruh terhadap penguasaan pelajar dalam pembelajaran. Seterusnya, berdasarkan kajian Connolly et al. (2012); Elson dan Ferguson (2014); Rice (2007), guru-guru kurang dalam mengaplikasikan elemen permainan digital dalam proses PdP disebabkan mereka mempunyai persepsi terhadap permainan digital dengan menganggap terdapat usur-unsur negatif seperti aksi tembak menembak dan pengembaraan yang menonjolkan watak ganas dan kasar. Walaupun ramai pelajar menyukai dan sangat seronok dengan pembelajaran menggunakan elemen-elemen multimedia, namun aktiviti pembelajaran berasaskan elemen multimedia yang melampau juga akan memberikan kesan yang buruk terhadap proses PdP (MdSharif, 2012).

Justeru, bagi meningkatkan proses PdP bahasa Arab, adalah penting untuk menangani isu-isu ini agar kaedah PdP dapat dilaksanakan dengan lebih lancar dan berkesan. Justeru, kajian ini dijalankan dengan berasaskan objektif seperti berikut:

1. Membincangkan bentuk soalan permainan kosa kata bahasa Arab dalam aplikasi Wordwall
2. Menganalisis taburan pengkelasan kosa kata dalam aplikasi Wordwall dan buku teks bahasa Arab dalam aplikasi Wordwall.
3. Menilai kebolegunaan elemen permainan dalam aplikasi Wordwall.

Kajian ini menggunakan kaedah kualitatif dengan menganalisis dokumen sebagai sumber primer, termasuk buku teks Bahasa Arab KSSM tingkatan 1 dan permainan kosa kata bahasa Arab dalam aplikasi Wordwall. Selain itu, temubual juga dilaksanakan dengan responden yang terdiri daripada guru bahasa tingkatan 1 di daerah Pontian dan Johor Bahru. Pelaksanaan temu bual ini dilakukan bertujuan menyokong data sedia ada. Manakala, data yang diperoleh hasil daripada temu bual tersebut dianalisis menggunakan Atlas.ti 9

Bentuk Soalan Permainan Kosa Kata Bahasa Arab dalam Aplikasi Wordwall

Pelbagai jenis templat dengan bentuk soalan yang berbeza dalam aplikasi Wordwall. Bentuk-bentuk soalan dianalisis dengan kriteria yang telah ditetapkan: Antaranya kriterianya seperti berikut: (a) Jenis soalan: objektif, subjektif dan terbuka; (b) Aras soalan: sukar, sederhana dan mudah; (c) Jenis item soalan; dan (d) Bilangan soalan. Kriteria tersebut dijadikan panduan untuk mengetahui lebih mendalam tentang bentuk-bentuk soalan permainan dalam aplikasi Wordwall. Hasil kajian mendapati bahawa kebanyakan soalan yang dibina oleh guru dalam permainan adalah soalan berbentuk objektif. Berikut merupakan peratusan bagi jenis soalan yang diberikan kepada pelajar:

Jadual 1: Data Peratusan Jenis dan Bilangan Soalan Permainan Kosa Kata Bahasa Arab dalam Aplikasi Wordwall

Bil.	Bab permainan yang diambil dalam aplikasi Wordwall	Jenis soalan	Bilangan soalan berbentuk objektif/ subjektif	Peratusan
1.	Bab 1- Bab 8	Objektif	69	81%
		Subjektif	16	19%

Melalui jadual di atas, jenis soalan berbentuk objektif lebih banyak dibina dalam aplikasi Wordwall berbanding soalan subjektif. Hal ini disebabkan, guru-guru memikirkan tempoh masa PdP dan pelajar akan menghadapi masalah sekiranya perlu menjawab soalan subjektif dalam permainan. Perkara ini dinyatakan dalam sesi temu bual bersama guru bahasa Arab 1 (selepas ini dirujuk sebagai GBA1), beliau berpandangan bahawa “pelajar tingkatan 1 akan menghadapi kesukaran untuk menaip jawapan dalam bahasa Arab sekiranya soalan yang diberikan berbentuk subjektif”. Begitu juga dengan guru bahasa Arab 5 (selepas ini dirujuk sebagai GBA5) yang menyatakan soalan subjektif “membuatkan pelajar terkial-kial untuk menulis jawapan yang sesuai”. Berdasarkan jawapan kedua guru ini, dapat diketahui bahawa guru-guru lebih mudah untuk bina soalan objektif berbanding soalan subjektif disebabkan pelajar perlu memikirkan jawapan dalam tempoh yang lama.

Seterusnya, bagi aras soalan pula, terdapat tiga aras iaitu soalan beraras rendah, sederhana dan tinggi. Purata aras soalan permainan dikira seperti berikut:

Tambah semua jumlah peratus (ikut aras) = ____
Jumlah keseluruhan bab (8 bab)

Jadual 2: Data Purata Aras Soalan Permainan Kosa Kata Bahasa Arab dalam Aplikasi Wordwall

Bil	Aras soalan	Purata
1.	Rendah	66.25
2.	Sederhana	29.4
3.	Tinggi	4.4
	Jumlah keseluruhan	100.05

Melalui analisis purata tersebut, soalan aras rendah lebih banyak dibina berbanding aras sederhana dan soalan aras tinggi. Hal ini berlaku disebabkan soalan rendah lebih mudah dibina dan sesuai dengan tahap pemahaman umum pelajar.

Seterusnya, bagi jenis item soalan permainan kosa kata bahasa Arab dalam aplikasi Wordwall, peratusan jumlah keseluruhan jenis item soalan diperoleh menggunakan kaedah pengiraan yang telah ditetapkan seperti di bawah:

$$\frac{\text{Jumlah jenis item soalan yang digunakan}}{\text{Jumlah keseluruhan bilangan jenis item soalan}} \times 100 = _\%$$

Jadual 3: Data Peratusan Jumlah Bilangan Jenis Item Soalan yang Digunakan dalam Aplikasi Wordwall

Bil.	Bab permainan dalam aplikasi Wordwall	Jenis item soalan	Bilangan jenis item soalan yang digunakan	
			Jumlah	Peratusan
1.	Bab 1-8	Padankan.	19	22%
		Cari dan padankan pasangan kosa kata.	1	1%
		Kategorikan.	7	8%
		Pilih jawapan yang betul.	9	11%
		Isi tempat kosong.	5	6%
		Susun perkataan menjadi ayat.	8	9%
		Aneka pilihan jawapan.	14	16%
		Soalan betul atau salah.	3	4%
		Pilih soalan yang sesuai dengan jawapan yang disediakan.	2	3%
		Teka silang kata.	5	6%
		Teka kosa kata berdasarkan gambar.	3	4%
		Teka maksud kosa kata.	7	8%
		Beri maksud ayat.	1	1%
		Bina ayat.	1	1%
		Jumlah keseluruhan	85	100%

Melalui jadual 3, soalan yang paling banyak digunakan dalam permainan kosa kata Bahasa Arab ialah soalan padankan dengan jumlah peratusan sebanyak 24 %. Manakala, jenis item soalan yang paling sedikit dibina dengan peratusannya sebanyak 1% ialah soalan cari dan padankan pasangan kosa kata, beri maksud ayat dan soalan bina ayat. Seterusnya, berdasarkan semua bentuk soalan tersebut, pengkaji menjadikannya sebagai panduan untuk mendapatkan data daripada guru bahasa Arab tingkatan 1. Hasil data yang diperoleh menunjukkan GBA1, GBA2, GBA3, GBA4 dan GBA5 lebih cenderung membina 7 daripada 14 bentuk soalan yang digunakan dalam aplikasi Wordwall, iaitu: (a) Soalan padankan; (b) Kategorikan; (c) Pilih jawapan yang betul; (d) Isi tempat kosong; (e) Susun perkataan menjadi ayat; (f) Aneka pilihan jawapan; dan (g) Betul atau salah.

Peserta juga kurang membina soalan selain daripada bentuk soalan yang dinyatakan. Pemilihan bentuk soalan ini berdasarkan templat permainan yang paling disukai oleh peserta kajian seperti *unjumble*, *match up*, *hangman*, *word search*, *complete the sentence*, *gameshow quiz*, *find the match* dan *group sort*. Menurut GBA2, bentuk soalan dalam aplikasi diberikan

kepada pelajar lebih kurang bentuk soalan dalam peperiksaan iaitu soalan isi tempat kosong, padankan dan sebagainya. Oleh itu, terdapat sebahagian bentuk soalan kurang digunakan.

Selain itu, pengkaji turut mengumpulkan data tambahan mengenai bilangan soalan yang diberikan untuk setiap topik permainan. Kebiasaannya, peserta kajian berikan antara 10-20 soalan. Namun, menurut GBA5 bilangan soalan paling minimum adalah 5 soalan, contohnya soalan padankan dan susun perkataan. Walau bagaimanapun, bilangan soalan yang dibina ini bergantung kepada kesesuaian topik dan soalan yang akan diberikan kepada pelajar.

Perbezaan taburan pengkelasan kosa kata bahasa Arab dalam aplikasi Wordwall dan buku teks:

Jadual 4: Data Pengkelasan Kosa Kata Bahasa Arab dalam Aplikasi Wordwall

Senarai nama bab dan topik	Kategori pengkelasan kosa kata bahasa Arab				Jumlah keseluruhan
	<i>Ism</i> & <i>fi'l</i>	<i>Ism</i>	<i>Fi'l</i>	Tiada pengkelasan	
Bab 1: هيا ننظف الفصل!	3	5	1	2	11
Bab 2: ما أجمل المدرسة!	4	4	-	4	12
Bab 3: عيد ميلاد سعيد	2	6	-	6	14
Bab 4: ما أحلى الحياة!	-	12	4	4	20
Bab 5: هيا بالعربية!	2	5	-	3	11
Bab 6: ما أملك؟	2	2	-	3	7
Bab 7: هيا نتسوق!	-	2	-	2	4
Bab 8: ما ألد الطعام!	5	2	-	0	7

Jadual di atas menunjukkan ringkasan analisis daripada bab 1 sehingga bab 8. Soalan dalam aplikasi Wordwall didapati merangkumi pelbagai kategori pengkelasan. Soalan yang mempunyai pengkelasan ialah soalan berbentuk 'kategorikan' kerana bentuk soalnya memerlukan pelajar mengkategorikan *ism* dan *fi'l*. Sebaliknya, soalan yang tiada pengkelasan adalah soalan yang bukan berbentuk kategorikan, walaupun dalam soalnya terdapat *ism* dan *fi'l*. Contohnya, soalan seperti susun ayat, cari dan padankan pasangan kosa kata, pilih jawapan yang betul, isi tempat kosong, betul atau salah, dan sebagainya. Perkara ini berbeza dengan dapatan yang diperoleh daripada peserta kajian.

Hampir semua guru menggunakan pengkelasan kosa kata *ism* dan *fi'l*. Terdapat juga guru yang membuat pengkelasan kosa kata untuk *ism* sahaja, begitu juga dengan *fi'l*. Selain itu, terdapat juga peserta kajian memfokuskan *fi'l mudari* lebih banyak berbanding *fi'l madi*. Selain kaedah pengkelasan kosa kata, pengkaji turut mendapatkan data tentang kaedah lain yang digunakan bagi mencapai objektif pembelajaran. Majoriti guru membuat pengkelasan kosa kata *ism* dan *fi'l*, hanya GBA4 sahaja yang menambah pengkelasan kosa kata lain seperti pengkelasan kosa kata bagi topik *tarkib idafi* dan *tarkib na'ti*, *damir* dan *harf jar*. Manakala, guru lain menggunakan teknik *mushafahah* (soal jawab secara lisan), kuiz, game menggunakan kad, hafazan berlagu dan *scrabble* sebagai alternatif bagi meningkatkan penguasaan kosa kata pelajar.

Kepelbagaian strategi pembelajaran tersebut membantu guru bagi menarik minat pelajar terutamanya dengan penggunaan teknologi dan permainan digital dalam bilik darjah. Namun,

dalam pemilihan bahan pengajaran, elemen yang terkandung didalamnya perlu diteliti bagi memastikan keberkesanan penggunaannya dalam proses pembelajaran. Sehubungan dengan itu, perbincangan ini membahaskan dengan lebih lanjut dalam topik seterusnya.

Penilaian Kebolegunaan Elemen Permainan Kosa Kata Bahasa Arab dalam Aplikasi Wordwall

Elemen permainan kosa kata bahasa Arab dalam aplikasi Wordwall dianalisis bagi mencapai objektif ketiga dengan berpandukan kepada kriteria elemen gamifikasi dalam kajian Armando et al. (2019), iaitu *Acknowledgment* (Penghargaan), *Level* (Tahap), *Progression* (Kemajuan), *Point* (Mata) dan *Stats* (Statistik). Semua elemen ini di bawah satu daripada komponen dalam *Gamification Taxonomy*, iaitu komponen *Performance*. Elemen pertama, iaitu elemen Penghargaan akan dianalisis dengan melihat sama ada permainan kosa kata dalam aplikasi Wordwall mempunyai lencana, pingat, piala atau pencapaian. Manakala, Tahap pula berkaitan tahap kemahiran, tahap watak dan lain-lain. Misalnya, setiap kali pelajar berjaya menyelesaikan tugas, ini melayakkan mereka untuk naik ke tahap seterusnya. Tahap tersebut memajukan mereka sehingga ke tugas atau soalan yang lebih mencabar.

Elemen ketiga iaitu elemen Kemajuan. Elemen ini dikenali sebagai bar kemajuan. Elemen Mata pula merupakan elemen markah, mata kemahiran dan sebagainya. Menurut Dichev dan Dicheva (2017), elemen ini paling banyak digunakan dalam aplikasi permainan. Akhir sekali, elemen Statistik. Elemen ini dikenali sebagai maklumat, *Head Up Display* (HUD) dan data. Ia berkaitan maklumat visual yang disediakan oleh persekitaran kepada pelajar. Contohnya, berapa banyak tugas yang perlu diselesaikan oleh pelajar tentang alam sekitar. Secara maya persekitaran ini juga boleh menjadi *dashboards* (papan pemuka). Berdasarkan kriteria-kriteria tersebut, pengkaji mendapatkan data berkenaan elemen permainan kosa kata bahasa Arab dalam aplikasi Wordwall, berikut merupakan ringkasan data:

Jadual 5: Ringkasan data Elemen Permainan bagi Semua Topik

Bil	Elemen permainan	Jumlah permainan yang menggunakan elemen dalam aplikasi Wordwall
1.	Papan pendahulu (<i>leaderboards</i>)	72
2.	Markah (<i>score</i>)	69
3.	Cabaran	15
4.	Tahap (<i>level</i>)	4
5.	Tiada elemen	13

Melalui jadual diatas, jumlah elemen *leaderboards* (papan pendahulu) sebanyak 72, 65 permainan menggunakan elemen *score* (markah), 18 menggunakan elemen cabaran, 6 permainan menggunakan elemen *level* (tahap), 13 permainan tidak mempunyai sebarang elemen. 13 permainan ini tidak mempunyai elemen disebabkan soalan yang dikemukakan berbentuk subjektif seperti bina ayat dan teka kosa kata berdasarkan gambar. Daripada jumlah tersebut, kesemuanya mempunyai percampuran elemen dalam sesebuah permainan. Antara yang paling banyak digunakan adalah campuran elemen *leaderboards* dan elemen *score*.

Elemen papan pendahulu merupakan elemen kemajuan. Elemen ini membolehkan pelajar melihat kedudukan masing-masing dalam carta. Manakala, elemen markah menunjukkan pencapaian pelajar selepas menjawab semua soalan yang dikemukakan dalam permainan. Dengan adanya elemen-elemen ini, menaikkan semangat pelajar untuk berusaha bersungguh-sungguh dan seterusnya mewujudkan persaingan yang sihat dalam kalangan pelajar.

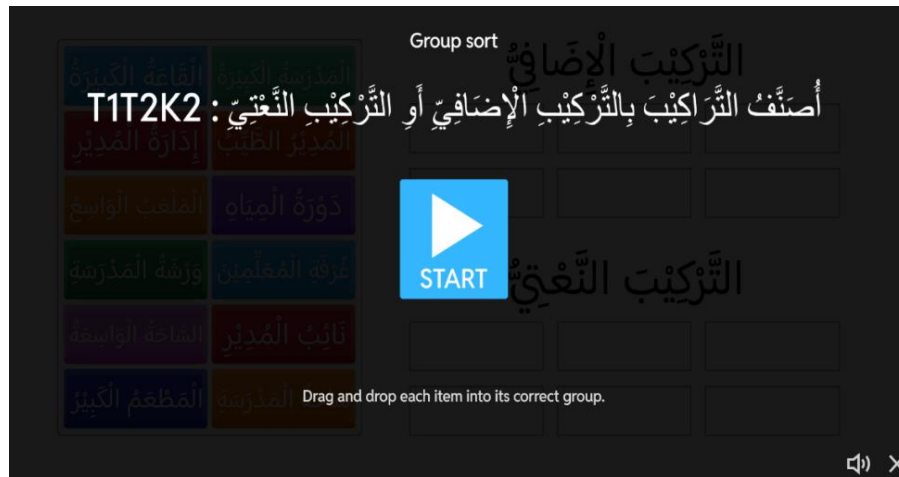
Seterusnya, bagi menyokong data elemen dalam aplikasi Wordwall, pengkaji mendapatkan data temu bual bersama peserta kajian bagi menilai kebolegunaan elemen permainan dengan berpandukan Model Kebolegunaan USE Lund (2001). Antara komponennya adalah kebergunaan, mudah dipelajari, mudah digunakan dan kepuasan pengguna. Menurut Lund (2001), elemen mudah dipelajari juga boleh dikategori dalam elemen mudah diguna kerana mempunyai persamaan yang rapat. Berdasarkan data maklumat yang diperoleh, rata-rata guru memberi maklum balas bahawa kesemua elemen yang terdapat dalam aplikasi Wordwall berguna kerana membantu pelajar untuk menguasai kosa kata bahasa Arab dengan mudah. Selain itu, aplikasi Wordwall juga mudah untuk dipelajari walau pertama kali menggunakannya. Namun, menurut GBA1, hanya isu kecil yang berlaku iaitu paparan soalan lari sedikit berbanding soalan asal. Walau bagaimanapun, soalan yang diberikan masih boleh dijawab oleh pelajar.

Aplikasi Wordwall ini juga tidak terlalu kompleks berbanding aplikasi lain kerana panduan dan tutorial ringkas telah disediakan bagi memahami cara menggunakan aplikasi tersebut. Guru hanya beri link kepada pelajar, mereka mengisi nama sebelum memulakan permainan dan pelajar boleh mula menjawab soalan yang diberikan. Berikut merupakan contoh satu daripada paparan reka bentuk soalan yang dibina peserta kajian dalam aplikasi Wordwall:

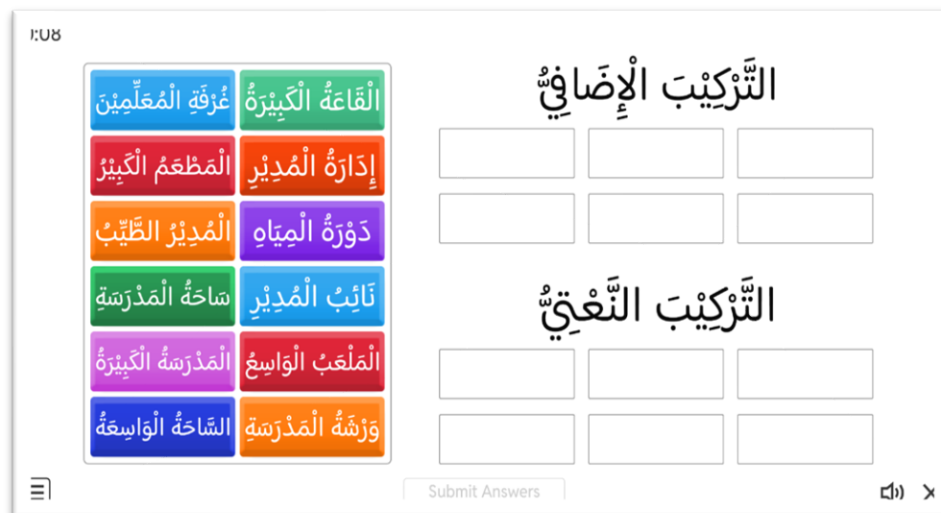


The screenshot shows the Wordwall application interface. At the top, the Wordwall logo is displayed. Below it, the text 'T1T2K2 : أَصَفِّ التَّرَاكِيِبَ بِالتَّرْكِيبِ الْإِصْافِيِّ أَوْ التَّرْكِيبِ النَّعْيِيِّ' is shown. Underneath, there is a prompt 'Enter your name:' followed by a text input field containing the placeholder 'Name...'. Below the input field is a checkbox labeled 'Remember me?' which is checked. At the bottom, there is a large blue button labeled 'Start'.

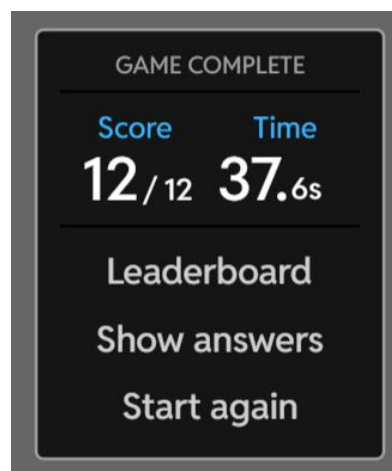
Rajah 1: Paparan untuk Pelajar Memasukkan Nama Mereka sebelum Memulakan Permainan dalam Aplikasi Wordwall



Rajah 2: Paparan Arahan Soalan dalam Permainan



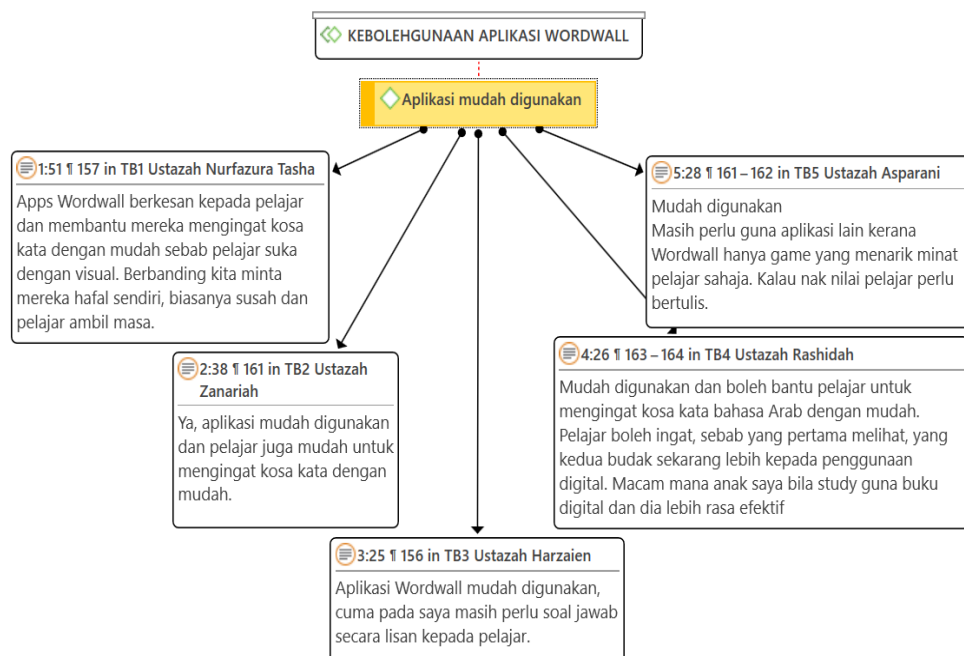
Rajah 3: Paparan Bentuk Soalan dalam Permainan



Rajah 4: Paparan Elemen Markah, Tempoh Masa Menjawab dan Papan Pendahuluan di Akhir Soalan

Berdasarkan semua rajah yang ditunjukkan, cara menjawab soalan dalam permainan aplikasi Wordwall sangat mudah dan mesra pengguna. Pelajar boleh memanfaatkan pelbagai elemen dalam aplikasi ini, seperti *score* untuk mengetahui markah, *time* untuk mengukur masa menjawab, dan *leaderboard* untuk melihat kedudukan masing-masing dalam permainan. Elemen-elemen ini bukan sahaja membantu pelajar menilai prestasi mereka, tetapi dapat meningkatkan motivasi untuk bersaing secara sihat. Selain itu, pelajar dapat menyemak semula jawapan dengan menggunakan butang *show answers*, yang membantu mereka memperbaiki kefahaman dan mengulangi pembelajaran. Bagi pelajar yang menghadapi masalah seperti masalah internet, aplikasi ini menyediakan pilihan untuk mencuba semula soalan dengan menekan butang *start again*, membolehkan mereka mengulangi aktiviti tanpa sebarang halangan.

Semasa temu bual bersama peserta kajian, didapati majoriti pelajar tidak menghadapi kesukaran menggunakan aplikasi Wordwall, kerana mereka terbiasa dengan teknologi digital. Guru-guru juga menyatakan bahawa pelajar masa kini lebih mahir dan cepat menyesuaikan diri apabila berhadapan dengan sebarang perisian baharu atau permainan digital seperti Wordwall. Dapatan ini membuktikan bahawa aplikasi ini sangat sesuai digunakan sebagai alat bantu pembelajaran kerana memenuhi keperluan dan kemahiran generasi digital masa kini. Selain itu, hasil kajian turut menunjukkan bahawa Wordwall bukan sahaja mudah digunakan oleh pelajar, malah elemen-elemen yang disediakan dalam aplikasi ini berjaya menyokong pembelajaran secara interaktif dan berkesan. Seterusnya, rajah di bawah memaparkan ringkasan dapatan daripada maklum balas guru-guru tentang aplikasi ini dalam pengajaran kosa kata Bahasa Arab:



Rajah 5: Jawapan Peserta Kajian tentang Elemen yang Mudah Digunakan dalam Aplikasi Wordwall

Berdasarkan rajah tersebut, majoriti peserta kajian menyatakan bahawa aplikasi Wordwall membantu pelajar mengingat kosa kata dengan mudah. Pelajar juga lebih suka dengan aktiviti yang berbentuk visual dan pembelajaran yang berasaskan aplikasi digital berbanding perlu hafal kosa kata secara sendiri tanpa sebarang permainan atau aktiviti. Menurut peserta kajian, walaupun aplikasi ini mampu menarik minat pelajar, tetapi sesi soal jawab secara lisan juga harus dilakukan dalam kelas bagi melihat penguasaan pelajar terhadap perkara yang dipelajari. Dari segi kepuasan menggunakannya, peserta kajian berpuas hati kerana membantu pelajar menguasai kosa kata dan meningkat daya saing antara sesama pelajar. Akan tetapi mereka berpandangan bahawa aplikasi ini tidak mesra pengguna kerana memerlukan capaian internet ketika menggunakannya. Selain itu, templat soalan juga terhad dan hanya boleh menggunakan lima templat sahaja secara percuma, sekiranya ingin membina lebih soalan permainan perlu upgrade ke *pro-template* dan bayar secara bulanan. Berikut merupakan data temu bual bersama peserta kajian.

Melalui data tersebut, pengkaji meneliti aplikasi Wordwall dari segi templat percuma dan mendapati terdapat beberapa pakej langganan yang disediakan sekiranya pengguna ingin menambah atau menggunakan lebih daripada empat templat. Berikut merupakan pakej-pakej yang tersedia:

Upgrade your account [School plans >](#)

Pay Monthly ☒ Pay Annually (Save 10%)

Basic Free	Standard RM 15 / month MYR	Pro RM 22.50 / month MYR
Current plan This includes ✓ Create up to 5 activities ✓ 18 standard templates show list	Upgrade This includes ✓ Create unlimited activities ✓ Edit activity options ✓ Unlimited community search ✓ Printables ✓ 18 standard templates show list	Upgrade This includes ✓ Create unlimited activities ✓ Edit activity options ✓ Unlimited community search ✓ Printables ✓ 18 standard templates ✓ 13 pro templates show list

Rajah 6: Pakej Templat yang Boleh Dipilih Sekiranya Ingin Menaik Taraf bagi Pihak Individu

Rajah ini memaparkan pakej templat yang ditawarkan oleh aplikasi Wordwall untuk pengguna individu yang ingin menaik taraf akaun mereka. Terdapat tiga jenis pakej iaitu pakej *Basic* (Percuma), membenarkan pengguna mencipta sehingga 5 aktiviti dengan akses kepada 18 templat standard. Pakej *Standard* (RM15/bulan), menawarkan akses tanpa had untuk mencipta aktiviti, menyunting pilihan aktiviti, dan mencari kandungan daripada komuniti pengguna. Pakej ini juga menyediakan pilihan cetakan serta templat standard. Pakej *Pro* (RM22.50/bulan), selain semua kelebihan pakej *Standard*, pakej ini juga menyediakan templat

pro tambahan untuk pengguna yang mahukan lebih fleksibiliti. Seterusnya, pakej untuk pihak sekolah:

Rajah 7: Pakej Templat yang Boleh Dipilih Sekiranya Ingin Menaik Taraf bagi Pihak Sekolah

Rajah ini menunjukkan pakej templat yang ditawarkan untuk pihak sekolah. Pakej ini direka untuk kegunaan bersama oleh beberapa guru dalam satu institusi, terdapat pakej *Standard* (RM648/tahun) dengan memberikan akses kepada sehingga 5 pengguna dengan bayaran untuk 4 pengguna sahaja. Pakej ini sesuai untuk kegunaan asas oleh guru. Manakala pakej *Pro* (RM972/tahun) pula menyediakan semua ciri dari pakej *Standard*, dengan tambahan akses kepada templat *pro*. Pakej ini sesuai untuk sekolah yang ingin meningkatkan kreativiti dalam pengajaran. Rajah tersebut yang mempamerkan skala harga berdasarkan bilangan guru, menjadikannya fleksibel untuk pelbagai saiz institusi pendidikan.

Tidak hairanlah peserta kajian mula mencari alternatif selain menggunakan aplikasi Wordwall sebagai bahan pembelajaran disebabkan templat yang boleh digunakan sangat terhad. Satu daripada pendekatan yang diambil adalah menggunakan Telegram. Menurut GBA5, aplikasi Wordwall diselang-selikan dengan sesi soal jawab berbentuk *poll* di Telegram bagi memberikan variasi dalam pembelajaran. Namun begitu, hasil temu bual bersama peserta kajian menunjukkan majoriti mereka semakin jarang menggunakan aplikasi Wordwall. Hal ini disebabkan oleh kekurangan alat teknologi seperti komputer dan laptop di sekolah, yang menyukarkan penggunaannya semasa proses PdP. Situasi ini berbeza ketika tempoh Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) akibat pandemik Covid-19. Pada waktu itu, institusi pendidikan mengarahkan sekolah ditutup, dan pelajar dapat mengakses permainan dalam talian dengan mudah kerana masing-masing mempunyai telefon pintar dan laptop di rumah.

Kesimpulan

Berdasarkan maklumat yang dikumpul dan dianalisis, bentuk soalan yang diberikan kepada pelajar lebih banyak soalan objektif berbanding soalan subjektif. Hal ini kerana, guru

merasakan mudah untuk dijawab oleh pelajar menjawab berbanding soalan subjektif. Soalan subjektif juga mengambil masa yang lebih lama untuk pelajar menjawab soalan sedangkan tempoh masa PdP hanya sejam. Bagi pengkelasan kosa kata bahasa Arab pula, hampir semua peserta kajian membuat pengkelasan *ism* dan *fi'l*. Walau bagaimanapun, hanya seorang sahaja peserta yang menambah pengkelasan kosa kata lain iaitu pengkelasan kosa kata bagi topik *tarkib idafi* dan *tarkib na'ti*, *damir* dan *harf jar*. Elemen permainan dalam aplikasi Wordwall pelajar selepas selesai mereka menjawab soalan. Kelebihan aplikasi Wordwall ini banyak membantu peserta kajian. Namun begitu, disebabkan aplikasi Wordwall sering digunakan semasa PKP, pelajar mula bosan dan disebabkan itu peserta kajian mencari inisiatif lain dalam mempelbagaikan strategi pembelajaran.

Penghargaan

Kajian ini dijalankan menggunakan geran di bawah Geran Universiti Penyelidikan (GUP) Kod Projek: GUP-2022-034. Kami ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak Universiti Kebangsaan Malaysia kerana memberikan dana untuk menjalankan penyelidikan ini.

Rujukan

- Armando M. Toda, Ana C.T. Klock, Wilk Oliveira, Paula T. Palomino, Luiz Rodrigues, Lei Shi, Ig Bittencourt, Isabela Gasparini, Seiji Isotani & Alexandra Cristea. 2019. Analysing gamification elements in educational environments using an existing gamification taxonomy. *Smart Learning Education* 6(16): 1-14.
- Asnul Uliyah & Zakiah Isnawati. 2019. Metode permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab. *Shaut al-'Arabiyah* 7(1): 31-43.
- Abdul Haris. 2022. Teaching reading of Arabic language in Indonesia: Reconstruction of the contents and scope of nahwu science. *Eurasian Journal of Applied Linguistics* 8(2): 122-136.
- Connolly, T.M., Boyle, E.A., MacArthur, E., Hainey, T. & Boyle, J. M. 2012. A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education* 59(2): 661-686.
- Dichev, C. & Dicheva, D. 2017. Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education* 14(9): DOI 10.1186/s41239-017-0042-5
- Elson, M. & Ferguson, C.J. 2014. Twenty-five years of research on violence in digital games and aggression: Empirical evidence, perspectives, and a debate gone astray. *European Psychologist* 19(1): 33-46.
- Fakhruddin, A.A., Firdaus, M. & Mauludiyah, L. 2021. Wordwall application as a media to improve arabic vocabulary mastery of junior high school students. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 5(2 November): 217-234.
- Lund, A.M. 2001. Measuring usability with the USE questionnaire. *Usability Interface* 8(2): 3-6.

- MdSharif, N. 2012. Kesan penggunaan multimedia dalam kalangan pelajar politeknik yang berbeza gaya kognitif. Tesis Sarjana, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia.
- Maimun Aqsha Lubis. 2013. Implementation of the teaching of Arabic language at the Faculty of Humanities, University of North Sumatera Indonesia. *Asian Social Science* 9(16): 154-160.
- Nazri Samsudin. 2011. Permainan bahasa dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa arab. <http://www.scribd.com/doc/27951472/Permainan-Bahasa-Dalam-Pengajaran-Dan-Pembelajaran-Bahasa-Arab> [29 September 2011].
- Nik Radhiah Nik Ali. 2020. Kaedah permainan bahasa dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab. *International Social Science and Humanities Journal* 3(3): 60-66.
- Nurulakhma Yahya, Nik Mohd Rahimi Nik Yusoff, Harun Baharudin & Nurul Izzah Abd. Rahman. 2016. Penggunaan perisian Quizlet.com dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab. *Prosiding Persidangan Kebangsaan Isu-isu Pendidikan Islam 2016 (ISPEN-i 2016)*. 21-22 Mei, Auditorium Fakulti Pendidikan, Universiti Malaya.
- Rela Imanulhaq & Andi Prastowo. 2022. Edugame Wordwall: Inovasi pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogis: Jurnal Pendidikan* 4(1): 33-41.
- Rice, J.W. 2007. New media resistance: Barriers to implementation of computer video games in the classroom. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia* 16(3): 249-261.
- Khairunisa, Y. 2021. Pemanfaatan fitur gamifikasi *daring maze chase* - Wordwall sebagai media pembelajaran digital mata kuliah statistika dan probabilitas. *Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi* 2(1): 41-47.
- Salma, Rami. 2021. Tatwir al-taqwim al-lughawi ‘ala asas maharat tafkir ‘ulya bi istikhdam barnamij “Wordwall” li tarqiyyat maharat al-qira’ah fi al-madrasah al-thanawiyah al-hukumiyyah al-wahidatu Jombaj. Tesis Sarjana. Fakultas Pengajian Tinggi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Zamri Arifin, Ezad Azraai Jamsari, Khaulah Riddzwan, Muhamad Ridzuan Abdul Latif & Zulazhan Ab Halim. (2014). Attitudes of distance learning students at UKM’s Faculty of Islamic. *Turkish Online Journal of Distance Education* 15(1): 174-188.