

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN
BAHASA ARAB BERBASIS GAME EDUCANDY
DI KELAS XI SMK MA'ARIF NU TIRTO PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

DEWI LOISTA VITARA

NIM. 2221073

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN
BAHASA ARAB BERBASIS GAME EDUCANDY
DI KELAS XI SMK MA'ARIF NU TIRTO PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

DEWI LOISTA VITARA

NIM. 2221073

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini :

Nama : Dewi Loista Vitara

Nim : 2221073

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Progam Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS GAME EDUCANDY DI KELAS XI SMK MA'ARIF NU TIRTO PEKALONGAN" adalah benar-benar karya peneliti sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah dirujuk sumbernya. Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila tidak benar, maka peneliti bersedia mendapat sanksi akademik sebagaimana mestinya.

Pekalongan, 6 Februari 2025

Yang menyatakan



Dewi Loista Vitara
NIM. 2221073

Dr. H. Ahmad Ubaedi Fathuddin, M.A.
Jl. Raya Barat Jembayat RT 003/013
Margasari Tegal

NOTA PEMBIMBING

Lamp. : 5 (lima) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi
Sdri. Dewi Loista Vitara

Kepada:
Yth. Dekan FTIK
UIN K.H. Abdurrahman Wahid
Pekalongan
c/q. Ketua Program Studi PBA
di
PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : Dewi Loista Vitara
NIM : 2221073
Prodi : Pendidikan Bahasa Arab

Judul : **“PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI
PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS
GAME EDUCANDY DI KELAS XI SMK MA'ARIF NU
TIRTO”**

Dengan ini mohon agar skripsi mahasiswa tersebut segera dimunaqosahkan.
Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.
Atas perhatiannya, saya sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 26 Februari 2025
Pembimbing



Dr. Ahmad Ubaedi Fathuddin, M.A.
NIP. 19700911 200112 1 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161
Website: rik.uingusdur.ac.id email: rik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

Nama : DEWI LOISTA VITARA

NIM : 2221073

Program Studi: PENDIDIKAN BAHASA ARAB

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN
BAHASA ARAB BERBASIS GAME EDUCANDY DI KELAS
XI SMK MA'ARIF NU TIRTO PEKALONGAN

Telah diujikan pada hari Rabu, Tanggal 12 Maret 2025 dan dinyatakan **LULUS**
serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I

Dr. H. Ali Burhan, M.A.
NIP. 19770623 200901 1 008

Penguji II

Moh. Nurul Huda, M.Pd.I.
NIP. 19871102 202321 1 018

Pekalongan, 17 Maret 2025

Disahkan Oleh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag.
NIP. 19730112 200003 1 001



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Orang lain ga akan bisa paham *struggle* & masa sulitnya kita yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories*. berjuanglah untuk diri sendiri walaupun gaada yang tepuk tangan. Kelak diri kita dimasa depan akan sangat bangga denga napa yang kita perjuangkan hari ini tetap berjuang ya.”

(Fardi Yandi)

PERSEMBAHAN

Dengan mengharapakan ridho Allah SWT. dan dengan rasa penuh terimakasih yang sebenar-benarnya, skripsi ini kupersembahkan pada :

1. Almamater saya UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan dan segenap citivas akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, yang telah memberikan ilmu dan pengalaman serta bekal untuk mencapai cita-cita.
2. Pembimbing Skripsi saya Bapak Dr. H. Ahmad Ubaedi Fathuddin, M.A. yang telah memberikan saya bimbingan dan arahannya yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Cinta pertama dan panutanku, ayahanda H. Bahindra. Beliau memang tidak sampai merasakan Pendidikan sampai bangku perkuliahan namun beliau bekerja keras serta serta mendidik, memberi motivasi, memberikan dukungan sehingga saya mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
4. Pintu surgaku, ibunda Hj. Nur Hidayah, S.Pd.I., beliau sangat berperan penting dalam proses menyelesaikan program studi saya, yang tidak pernah henti-hentinya memberikan doa dan kasih sayang yang tulus, pemberi semangat dan selalu memberikan dukungan terbaiknya sampai penulis berhasil menyelesaikan studinya sampai sarjana.
5. Adik ku tercinta Dwindi Putri Vanessa dan Rachel Aura Salsabila, terimakasih atas do'a dan dukungannya, yang telah berhasil membawa penulis sampai sejauh ini, sehingga akhirnya mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.

6. Adinda Riza Nabilah yang menjadi patner keluh kesah selama proses penyusunan skripsi dan selalu memberi semangat.
7. Sahabat saya di bangku perkuliahan Devi Habibah Umi Zulfa dan Nila Riskiana, terima kasih telah memberikan motivasi, menemani dan memberi semangat kepada penulis.
8. Sahabat sekaligus teman masa kecil penulis Hidayatus Sakinah,S.Keb., Fita indriyani dan Nila Octavia Ananta yang sudah memberi saya dukungan dan semangat selama pengerjaan skripsi ini, belasan tahun bukan waktu yang singkat, tapi terimakasih sudah selalu ada di saat apapun yang aku lalui.
9. Teman – teman HMJ PBA 2021, PBA Angkatan 2021, Kelas C PBA'21, KKN 59 Desa Bodas, dan PPL Mts Istihfaiyah Nahdliyah Kota Pekalongan. Yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan inspirasi. Bersama – sama kita melewati setiap rintangan dengan kebersamaan dan semangat yang tinggi.
10. Terimakasih kepada semua pihak yang turut serta memberikan kontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri. Dewi Loista Vitara. Terimakasih sudah bertahan sejauh ini. Terimakasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini. Terima kasih karena memutuskan untuk tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut untuk dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun berada, vita. Apapun kurang lebihmu mari merayakan diri sendiri.

ABSTRAK

Vitara, Dewi Loista. 2221073, 2025. *Pengembangan media pembelajaran berbasis game educandy di kelas XI SMK MA'ARIF NU Tirto Pekalongan*. Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Trabiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K. H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Dosen Pembimbing : Dr. H. Ahmad Ubaedi Fathuddin, M.A.

Kata Kunci : *Educandy*, media pembelajaran, *research and development*

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya perkembangan teknologi di masa sekarang semakin canggih yang dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Selain itu ditemukan kendala yang dialami oleh guru SMK MA'ARIF NU Tirto Pekalongan. Adapun kendala yang dialami oleh guru yaitu dari latar belakang siswa karena banyak siswa SMK ini yang berasal dari lulusan sekolah umum, para siswa yang kebanyakan dari lulusan sekolah umum itu belum pernah mengikuti Pendidikan diniyah sehingga dengan *basic* yang sangat minim belum bisa mengenal tulisan Arab. Maka dari itu perlunya inovasi baru yaitu dengan menggunakan media evaluasi pembelajaran berbasis *game*. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media evaluasi pembelajaran bahasa Arab berbasis *game educandy* di kelas XI SMK MA'ARIF NU Tirto Pekalongan. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah : (1) Bagaimana pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis *game educandy* untuk pembelajaran bahasa Arab di kelas X SMK Ma'arif Nu Tirto Pekalongan? (2) Bagaimana hasil validitas dan kelayakan dari media evaluasi pembelajaran berbasis *game educandy* untuk pembelajaran bahasa Arab di X SMK Ma'arif Nu Tirto Pekalongan?. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*). Dengan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), *Evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara angket, tes, wawancara, obsevasi, Adapun teknik analisis pengumpulan data dengan menggunakan, analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil uji validitas media pembelajaran berbasis *game educandy* dengan materi “حياةاليومية” (1) Ahli media menunjukkan hasil nilai sebanyak 95% yang termasuk kategori “sangat valid” (2) Ahli materi menunjukkan 87% yang termasuk kategori “sangat valid” (3) siswa kelas XI DPB 1 di SMK MA'ARIF NU Tirto dengan uji N-gain mengatakan nilai rata-rata sebesar 96 sesuai kriteria N-gain menunjukkan nilai keefektifan tinggi. Kesimpulan dari penelitian ini dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *game educandy* dengan materi “حياةاليومية” layak digunakan.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan Syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa selalu memberikan hidayah, petunjuk dan Rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS GAME EDUCANDY DI KELAS XI SMK MA’ARIF NU TIRTO PEKALONGAN”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Sholawat dan salam selalu tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW semoga kita semua mendapat syafaat di akhirat, amiin.

Alhamdulillah berkat bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Terimakasih peneliti ucapkan kepada :

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustaqim, M.Ag. selaku rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehudin, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
3. Bapak Dr. Ali Burhan M.A. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Bapak Moh. Nurul Huda M.Pd.I selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
5. Dosen Pembimbing Skripsi Bapak Dr. H. Ahmad Ubaedi Fathuddin, M.A., Yang telah sabar meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam penyelesaian skripsi.

6. Dosen Pembimbing Akademik Ibu Muasomah, M.A., yang telah memberi nasihat dan motivasi
7. Seluruh dosen dan Staff Akademik Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah membagikan ilmu dan pengalamannya selama peneliti mengenyam Pendidikan Perkuliahan di UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
8. Keluarga tercinta terutama kedua orang tua Bapak H. Bahondra dan ibu Hj. Nur Hidayah, S.Pd.I.,
9. Bapak Drs. Mochammad Munip selaku Kepala Sekolah SMK Ma'arif Nu Tirto Pekalongan yang telah memberi izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah yang beliau pimpin
10. Bapak Ahmad Bustomi, S.Pd.I selaku guru pengampu bahasa Arab di SMK Ma'arif Nu Tirto Pekalongan yang bersedia menjadi narasumber dan membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi.
11. Seluruh teman-teman dan pihak yang tidak dapat di sebutkan yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Pekalongan, 26 Februari 2025

Penulis,



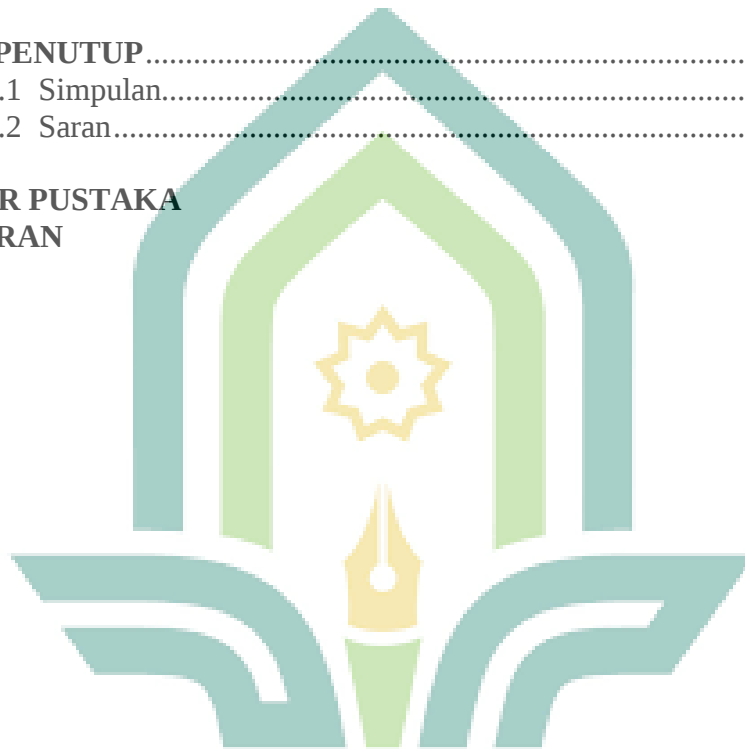
DEWI LOISTA VITARA
NIM. 2221073

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Pembatasan Masalah	3
1.4. Rumusan Masalah	4
1.5. Tujuan Penelitian	4
1.6. Manfaat Penelitian	5
1.7. Spesifikasi produk yang dikembangkan	6
1.8. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan	7
 BAB II LANDASAN TEORI	 10
2.1. Deskripsi Teori	10
2.2. Kajian Penelitian yang Relevan	31
2.3. Kerangka Berpikir	34
2.4. Hipotesis Penelitian	36
 BAB III METODE PENELITIAN	 38
3.1. Desain Penelitian	38
3.2. Prosedur Penelitian	39
3.3. Sumber Data dan Subjek Penelitian	42
3.4. Teknik dan Instrumen Penggumpulan Data	43
3.5. Teknik Analisis Data	45

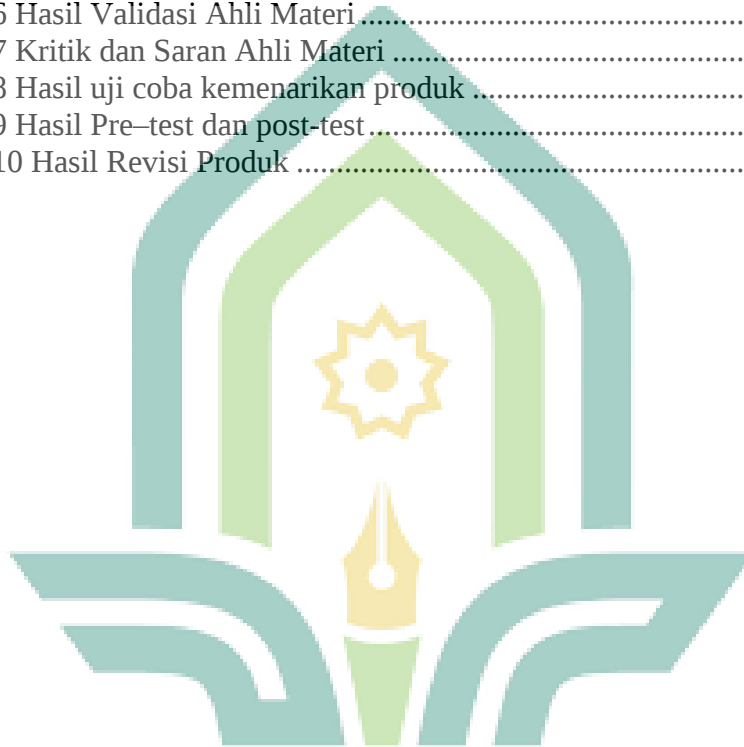
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
4.1 Hasil Penelitian	49
4.1.1 Hasil Pengembangan Produk Awal	49
4.1.2 Hasil Uji Coba Produk.....	69
4.1.3 Revisi Produk.....	76
4.2 Pembahasan	77
4.2.1 Analisis Pengembangan Media.....	77
4.2.2 Analisis Hasil Validasi	79
4.2.3 Analisis Kemenarikan Produk	81
4.2.4 Analisis Keefektifan Media	82
4.2.5 Analisis Kelebihan dan Kekurangan Media	83
BAB V PENUTUP	85
5.1 Simpulan.....	85
5.2 Saran.....	86

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Table 3.1 Skema One-group pretest-posttest design.....	44
Table 3.2 Kriteria Validitas Produk	46
Table 3.3 Kriteria Penilaian Kemenarikan Produk	47
Table 3.4 kategori skor N-gain	48
Table 4.1 kategori skor penilaian media educandy	65
Table 4.2 Persentase Hasil Penilaian Ahli Media	65
Tabel 4.3 Persentase Hasil Penilaian Ahli Materi.....	66
Table 4.4 hasil validasi ahli media	70
Tabel 4.5 Kritik dan Saran Ahli Media.....	71
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi	72
Tabel 4.7 Kritik dan Saran Ahli Materi	73
Tabel 4.8 Hasil uji coba kemenarikan produk	73
Tabel 4.9 Hasil Pre-test dan post-test	75
Tabel 4.10 Hasil Revisi Produk	77



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	35
Bagan 3.1 Urutan Model Pengembangan ADDIE	38
Bagan 4.1 Rancangan Desain Produk	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Multiple Choise	27
Gambar 2.2 Match Up.....	28
Gambar 2.3 Cross Word.....	28
Gambar 2.4 Memory	29
Gambar 2.5 Noughts & Crosses.....	30
Gambar 4.1 Tampilan Awal Aplikasi Educandy	55
Gambar 4.2 Tampilan Untuk Membuat Akun Educandy	56
Gambar 4.3 Tampilan Matching Pairs	56
Gambar 4.4 Tampilan Untuk Membuat Game.....	56
Gambar 4.5 Tampilan Proses Pembuatan Soal	57
Gambar 4.6 Tampilan Fitur Game Educandy	57
Gambar 4.7 Tampilan Play Fitur Multiple Choise.....	58
Gambar 4.8 Tampilan Soal	58
Gambar 4.9 Tampilan Play Against The Computer.....	59
Gambar 4.10 Tampilan Fitur Naughts Crouses.....	59
Gambar 4.11 Tampilan Fitur Crossword	59
Gambar 4.12 Tampilan Fitur Match - Up	60
Gambar 4.13 Tampilan Fitur Memory.....	60
Gambar 4.14 Tampilan Awal Game Educandy	61
Gambar 4.15 Tampilan Menu Utama.....	61
Gambar 4.16 Tampilan Menu Game.....	62
Gambar 4.17 Tampilan Game Nought & Crousess	62
Gambar 4.18 Tampilan Game Crossword.....	63
Gambar 4.19 Tampilan Game Match – Up.....	63
Gambar 4.20 Tampilan Game Memmory	64
Gambar 4.21 Tampilan Game Multiple Choise	64

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan pentingnya bahasa Arab, pembelajaran bahasa secara langsung sangat dibutuhkan. Oleh karena itu, model pembelajaran interaktif harus digunakan, yaitu model yang melibatkan siswa secara aktif dan pasif dalam proses pembelajaran dan memberikan tempat kepada siswa sebagai subjek dan objek untuk penelitian. Tujuan dari model ini diharapkan untuk memberi peserta didik ilmu pengetahuan tentang topik tertentu yang telah mereka pelajari, sekaligus memberikan mereka tugas untuk menyelesaikan masalah (Muna, 2011).

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi antara guru dan siswa, sehingga siswa dapat memahami dan menerima pesan yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran (Dwi, 2017). Pemanfaatan media pembelajaran khususnya berbasis multimedia sangat penting seiring dengan kemajuan teknologi. Hal ini diharapkan dapat mendukung kelancaran dan efektivitas dalam proses pembelajaran terutama untuk mata pelajaran yang fundamental bagi siswa. dalam mencapai tujuan, seringkali terdapat berbagai tantangan, salah satunya keterbatasan sarana dan prasarana disekolah, oleh karena itu media pembelajaran dapat menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut.

Dalam pembelajaran Bahasa Arab *maharah qiro'ah* (keterampilan membaca) memiliki urgensi tersendiri dalam pembelajarannya. Lebih lanjut

menyebutkan bahwa membaca mencakup dua hal yakni dari aspek mekanis yang mencakup respon fisiologis terhadap simbol tulis dan aspek kognitif yang mencakup pemahaman sebuah makna (Hady, 2019). Menurut naqah pada evaluasi pembelajaran pada *maharah qiro'ah* fokus pada pemahaman kosakata, menangkap kata umum dari sebuah teks, dan menganalisis (Mufid & Ahmad Farid Utsman, 2022). Oleh karena itu, pengembangan media evaluasi pembelajaran bahasa Arab berbasis *game educandy* dalam *maharah qira'ah* sangatlah penting untuk dilakukan sebagai media evaluasi pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi internet menggunakan *platform Educandy*.

Salah satu media evaluasi yang digunakan yaitu *game* edukasi adalah *Educandy* yang dapat diakses dalam link www.educandy.com *Educandy* adalah permainan edukasi yang mudah digunakan dan diakses sesuai dengan slogan "membuat belajar lebih manis" (Adolph, 2016). *Educandy* memiliki banyak variasi jenis permainan seperti teka teki silang (*crossword*), pilihan ganda (*quiz question*), menjodohkan (*match up*) dan masih banyak lagi (Wahyuni et al. 2022). Terlihat dari bentuk *game* yang disediakan oleh *Educandy*, lebih cenderung cocok dengan materi mengenai konsep (Zulhelmi et al., 2023).

Berdasarkan hasil wawancara dari pak Ahmad Bustomi, S.Pd.I metode pembelajaran yang dilaksanakan di kelas menggunakan banyak sesuai dengan *maharah* yang disampaikan, contohnya *istima'* bisa menggunakan metode *mubasyarah* dan *maharah kalam* melalui praktek pembuatan video. Adapun

kesulitan siswa yang diamati dari latar belakang siswa karena banyak siswa SMK yang berasal dari lulusan sekolah umum yang kebetulan mereka belum pernah mengikuti Pendidikan diniyah dengan *basic* yang sangat minim dan ada yang belum mengenal tulisan Arab.

Maka dari itu peneliti sangat terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Game Educandy* Di Kelas XI SMK MA’ARIF NU Tirto Pekalongan”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka identifikasi masalah yang menjadi fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya prestasi siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di SMK MA’ARIF NU Tirto, Hal ini menyebabkan kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif masih belum tersedia secara optimal.
2. Problematika pembelajaran bahasa Arab di SMK MA’ARIF NU Tirto, Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Dengan adanya media pembelajaran berbasis *game*, diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka penulis membatasi permasalahan pada penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1. Produk media yang dikembangkan menggunakan aplikasi dan untuk menggunakannya bisa diakses melalui *handpone*. Media yang dikembangkan berfokus pada pembelajaran bahasa Arab dengan materi “حياة اليومية” kelas XI.
2. Penulis hanya melakukan penelitian di kelas XI DPB I SMK MA'ARIF NU Tirto Pekalongan.

1.4. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis *game educandy* untuk pembelajaran bahasa Arab di kelas XI SMK MA'ARIF NU Tirto Pekalongan?
2. Bagaimana hasil validitas dan kelayakan dari media evaluasi pembelajaran berbasis *game educandy* untuk pembelajaran bahasa Arab di kelas XI SMK MA'ARIF NU Tirto Pekalongan ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari uraian pada rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui media evaluasi pembelajaran berbasis *game educandy* untuk Pembelajaran Bahasa Arab di kelas XI SMK MA'ARIF NU Tirto Pekalongan.
2. Untuk mengetahui hasil validitas dan kelayakan media evaluasi pembelajaran bahasa Arab berbasis *game educandy* untuk pembelajaran bahasa Arab di kelas XI SMK MA'ARIF NU Tirto Pekalongan.

1.6. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan diatas, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Berikut adalah manfaat penelitian ini, baik dari segi teoritis maupun praktis.

1.6.1. Manfaat Teoritis

Penulis telah mengembangkan media evaluasi pembelajaran berbasis *game* yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab. khususnya dalam konteks penggunaan media evaluasi berbasis *game*.

1.6.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan ketrampilan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *game educandy* yang baik dan menarik pada mata pelajaran bahasa Arab terutama pada *maharah qiroah*.

b. Bagi Guru

Semoga dengan adanya media pembelajaran berbasis *game educandy* ini dapat memberikan kontribusi kepada guru dalam menggunakan media evaluasi pembelajaran yang lebih efektif.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

d. Bagi Penulis

Penulis dapat memperoleh wawasan baru dan mampu menerapkan ilmu pengetahuan saat perkuliahan terkhusus pada kuliah media pembelajaran bahasa Arab.

1.7. Spesifikasi produk yang dikembangkan

Berikut adalah rincian spesifikasi produk media *game educandy* yang telah dikembangkan :

1. Media Pembelajaran berbasis *game educandy* untuk Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Game* ini dirancang untuk membantu siswa kelas XI DPB 1 SMK MA'ARIF NU Tirto memahami materi dengan lebih mudah melalui pengalaman bermain sambil belajar.
2. Aplikasi *educandy* ini berbasis *web* dan perangkat *seluler* (Android dan IOS), dapat diakses melalui *browser* dan aplikasi. Materi dalam *game* ini disesuaikan dengan silabus atau kurikulum SMK, khususnya untuk mata Pelajaran Bahasa Arab. Isi *game* meliputi berbagai topik dalam bentuk permainan yang interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan mencocokkan.
3. Produk diujicobakan pada siswa kelas XI SMK Ma'arif NU Tirto menggunakan metode *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media.
4. Tampilan *game* yang sederhana, *user-friendly*, dan mudah diakses oleh siswa warna dan desain *game* ini dibuat menarik sesuai karakter siswa SMK untuk meningkatkan motivasi belajar.

5. Tidak diperlukan pemrograman khusus, karena *educandy* adalah *platform* yang menyediakan *template* interaktif yang dapat diisi dengan konten pembelajaran.
6. *Game educandy* ini dikembangkan sesuai dengan kriteria :

- a. Aspek Materi

Aspek materi mencakup : (1) kecocokan kompetensi dasar dengan kompetensi inti, (2) kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar, (3) ketertarikan materi dengan kegiatan pembelajaran, dan (4) kecocokan materi dengan media yang diterapkan.

- b. Prosedur Penggunaan Media

Prosedur pengembangan media mencakup : (1) melakukan studi awal dan pengumpulan informasi, (2) merencanakan pengembangan, (3) mengembangkan *portotype* pertama, (4) melakukan validasi dengan ahli, dan, (5) melakukan uji coba serta revisi.

1.8. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam pengembangan media evaluasi berbasis *game educandy* melalui pendekatan kontekstual diantaranya sebagai berikut :

1.8.1 Asumsi Pengembangan

Adapun Asumsi Pengembangan dari media *game educandy* diantaranya sebagai berikut :

- a. Semua siswa dan guru memiliki akses internet yang memadai, karena *educandy* adalah *platform* berbasis *web* yang memerlukan koneksi internet untuk mengakses konten.

- b. Kemampuan Penggunaan Teknologi siswa kelas XI SMK Ma'arif NU Tirta dan guru sudah memiliki pengetahuan dasar dalam menggunakan perangkat teknologi seperti laptop, komputer, atau *smartphone*.
- c. Pendekatan pembelajaran yang menggunakan *game* dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, sehingga media ini efektif untuk memperdalam pemahaman materi.
- d. Siswa dan guru memiliki perangkat yang kompatibel (laptop, tablet, atau *smartphone*) untuk mengakses *educandy* tanpa kendala teknis.
- e. Materi yang disusun dalam media evaluasi pembelajaran ini sesuai dengan kurikulum yang berlaku di kelas XI SMK Ma'arif NU Tirta, sehingga konten dapat langsung diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun Keterbatasan Pengembangan dari media game *educandy* diantaranya sebagai berikut :

- a. *Educandy* memiliki keterbatasan dalam jenis permainan dan kustomisasi yang tersedia. Tidak semua bentuk latihan dapat diimplementasikan dalam *platform* ini, sehingga konten harus disesuaikan dengan fitur yang tersedia di *Educandy*.
- b. Karena *Educandy* berbasis *online*, siswa yang memiliki keterbatasan akses internet mungkin mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran secara maksimal.

- c. *Educandy* tidak menyediakan fitur analisis data yang mendalam. Hal ini membatasi kemampuan guru untuk melacak perkembangan setiap siswa secara terperinci.
- d. Meskipun berbasis *game*, media ini kurang mampu menggantikan interaksi pembelajaran langsung dengan guru. Siswa mungkin memerlukan bimbingan lebih lanjut untuk memahami konsep yang lebih kompleks.
- e. Tidak semua perangkat siswa memiliki spesifikasi atau performa yang baik, yang bisa menyebabkan kendala seperti *loading* yang lambat atau ketidakstabilan dalam mengakses game *Educandy*.
- f. *Educandy* terbatas pada format-format permainan sederhana, sehingga variasi dalam aktivitas belajar mungkin tidak cukup untuk memenuhi semua gaya belajar siswa.
- g. Pengembangan dan pengujian media pembelajaran ini memerlukan waktu yang terbatas, sehingga mungkin tidak semua aspek bisa diuji secara mendalam.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan hasil uji coba media evaluasi pembelajaran bahasa Arab berbasis *game educandy* di kelas XI DPB 1 SMK MA'ARIF NU Tirto Pekalongan, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan media evaluasi berbasis *game educandy* menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu : *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Materi yang digunakan pada media evaluasi berbasis *game educandy* menggunakan buku paket bahasa Arab kelas XI kurikulum Merdeka. *Game* ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *educandy studio* yang bisa di *download* menggunakan *playstore*. Yang di dalamnya sudah tersedia *template* sehingga guru hanya memasukkan soal yang sudah dibuat.
2. Tahap implementasi media evaluasi pembelajaran bahasa arab berbasis *game educandy* dilakukan setelah revisi berdasarkan masukan para ahli. Uji coba dilakukan pada tanggal 30 januari 2025 di kelas XI DPB 1 SMK MA'ARIF NU Tirto Pekalongan dengan jumlah sampel 26 siswa. Langkah-langkah implementasi media meliputi: pengenalan media pembelajaran, menjelaskan tentang media pembelajaran, menjelaskan materi dan mengerjakan latihan. Setelah selesai, peneliti memberikan angket untuk mengetahui respon siswa melalui *gform* yang diakses di HP siswa masing-masing.

3. hasil validitas dan pengembangan dari media pembelajaran berbasis *game educandy* bahasa Arab di kelas XI SMK MA'ARIF NU Tirto Pekalongan
 Hasil uji validasi ahli media dengan skor 97% mendapatkan kriteria sangat layak. Hasil uji validasi ahli media dengan skor 87% mendapatkan kriteria sangat layak, Hasil uji validasi ahli pembelajaran dengan skor 97% mendapatkan kriteria sangat layak. Untuk selanjutnya uji kemenarikan siswa terhadap media ini menunjukan skor 84, yang termasuk dalam kategori sangat menarik. siswa kelas XI DPB 1 di SMK MA'ARIF NU Tirto dengan uji N-gain mengatakan nilai rata-rata sebesar 96 sesuai kriteria N-gain menunjukan nilai keefektifan tinggi.

5.2 Implikasi

1. Media evaluasi pembelajaran berbasis *game educandy* mempunyai dampak yang besar bagi siswa Adapun dampaknya yaitu siswa jadi lebih semangat dalam belajar dengan menggunakan *game educandy*. Setelah diterapkannya media ini siswa memandang bahwa pembelajaran bahasa Arab ternyata tidak susah.
2. Media ini dimanfaatkan untuk pembelajaran bahasa Arab pada salah satu bab di semester 2 yaitu materi حياة اليومية yang berisi tentang kegiatan sehari hari dengan teks bacaan atau *maharah qiro'ah* yang mengacu pada buku bahasa Arab kelas XI kurikulum merdeka.
3. Penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis *game educandy* diakses dengan jaringan yang kuat dan stabil.

4. Media yang digunakan ini dapat digunakan dalam proses mengajar *daring* maupun *luring* . jika *luring* bisa digunakan dengan bantuan alat proyektor. Dan jika penggunaanya melalui *daring* maka media dapat diakses menggunakan *smartphone* dengan menekan *link* yang dibagikan oleh guru.



DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Setiawan; Aditin Putria; Nunuk Suryani. (2019). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. In *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Adolph, R. (2016). 済無No Title No Title No Title (2011th ed.). Rajagrafindo Persada. [https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media Pembelajaran 2.pdf](https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media_Pembelajaran_2.pdf)
- Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Adjie Media Nusantara.
- Asrul, Sarigih, A. H., & Mukhtar. (2022). Evaluasi Pembelajaran. In *Perdana Publishing*.
[http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB_2.pdf)
- Azhar dan Arsyad. (2008). *Media Pembelajaran*. PT Radja Grafindo Persada.
- Deris Susiyanto. (2022). *Membuat Game Interaktif untuk Siswa Menggunakan Educandy*. Edusiana.Org Majalah Pendidikan Indonesia. <https://edusiana.org/membuat-game-interaktif-untuk-siswa-menggunakan-educandy>
- Dwi Saputri, A., Rachmawati Putri, A., Aufa Yusuf Sabilla, G., Triwulan, T., & Susilawati, S. (2023). The Use of Educandy Media on Learning English in the Covid 19 Pandemic Era. *Candradimuka: Journal of Education*, 1(1), 37–49. <https://doi.org/10.60012/cje.v1i1.27>
- Fadhilah, F. N. (2023). Pengembangan Media Bahasa Arab Menggunakan Web Educandy. *Al-Ittijah : Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Bahasa Arab*, 14(1), 51–62. <https://doi.org/10.32678/al-ittijah.v14i1.5609>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Febriana, R. (2021). *EVALUASI PEMBELAJARAN* (bunga sari (ed.)). bumi aksara.
https://www.google.co.id/books/edition/Evaluasi_Pembelajaran/moM_EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=evaluasi+pembelajaran&printsec=frontcover
- Fitriati, I., Purnamasari, R., Fitriarningsih, N., Irawati, I., & Belajar, M. (2021). Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian 2021 : Penelitian Dan*

Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandemi Covid-19, 307–312.

Gitnita, S., Kamus, Z., & Gusnedi. (2018). Analisis Validitas, Praktikalitas, Dan Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Terintegrasi Konten Kecerdasan Spiritual Pada Materi Fisika Tentang Vektor Dan Gerak Luru. *Pillar of Physics Education*, 11(2), 153–160.

Hady, Y. (2019). Pembelajaran Mahārat al-Kalām Menurut Rusdy Ahmad

Thu'aimah dan Mahmud Kamil al-Nâqah. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan*

Bahasa Arab, 5(1), 63–84. <https://doi.org/10.14421/almahara.2019.051-04>

Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *Unpublished.[Online] URL: Http://Www. Physics. Indiana. Edu/~ Sdi/AnalyzingChange-Gain. Pdf*, 16(7), 1073–1080.
<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/22025883>
<http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:ANALYZING+CHANGE/GAIN+SCORES#0>
<http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Analyzing+change/gain+scores#0>

Handayani, R. (2020). Metode Penelitian Sosial. In *Bandung* (Issue September).

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>

Imam Asrori. (2011). *Strategi Belajar Bahasa Arab: Teori & Praktek*. misykat.

Latuheru. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Kini*. Depdiknas.

L, I. (2019). EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN Idrus L 1. *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran*, 9(2), 344.

M. SIHAB. (2023). *Wanita Karir Dalam Prespektif Hukum Islam(Studi Terhadap Guru Smk Ma'arif Nu Tirto Di Desa Pacar kecamatan Tirto Kbupaten Pekalongan*. Uin KH Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Maryanti, S., Hartati, S., & Kurniawan, D. T. (2022). *Assesment for learning, educandy & wordwall*.

Muhimmatul Choiroh. (2021). Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Media E-Learning. *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 3(1), 41–47.
<https://doi.org/10.47435/naskhi.v3i1.554>

Mufid, M., & Ahmad Farid Utsman. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME INTERNET EDUCANDY SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN DARING. *Muróbbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 6, 7.

Mu'in Abdullah. (2015). *Analisis Kontrastif Bahasa Arab & Bahasa Indonesia Telaah Fonetik Dan Morfologi*. Duta Media Utama.

Muna, W. (2011). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (Teori Dan Aplikasi)*. Teras.

Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33.
<https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>

Musfiqon, H. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajarannya*. PT Prestasi Pustakarya.

Nurhabibah, P., Fikriyah, F., & Dewi, K. (2021). Pengembangan Website Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas V. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 17(2), 255–264. <https://doi.org/10.25134/fon.v17i2.4652>

Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran Stem Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi*, 1, 19–31.

Oemar Hamalik. (1992). *Psikologi Belajar Mengajar*. Sinar Baru.

Prananingrum, A. V., Rois, I. N., & Sholikhah, A. (2020). Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Konferensi Nasional Bahasa Arab*

(KONASBARA), 3(1), 303–319.
<https://journal.stainsyk.ac.id/index.php/ihitimam/article/viewFile/220/162>

Ramdani, D., Rizal, E., & Zulkifli, Z. (2023). Pemanfaatan Game Educandy Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di SDI Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 11(1), 152–168. <https://doi.org/10.21274/tadris.2023.11.1.152-168>

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Rajagrafindo. Persada.
[https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media Pembelajaran 2.pdf](https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%20.pdf)

Salfina, R., Musril, H. A., Okra, R., & Derta, S. (2023). Perancangan Game Edukasi untuk Mata Pelajaran Bahasa Jepang Kelas X Menggunakan Aplikasi Educandy di SMKN 4 Payakumbuh. *Journal of Information System and Education Development*, 1(1), 1–7.
<http://journal.mwsfoundation.or.id/index.php/jised/article/view/1>

Santika Lya Dyah Pramesti, dkk. (2019). *Prosiding Seminar Nasional Tadris Matematika*. (Moh.Nasirudin (ed.); cetakan ke). PT. Nasya Expanding Management.
[https://books.google.co.id/books?id=vFFPEAAQBAJ&lpg=PR3&dq=santika lya diah pramesti prosiding&hl=id&pg=PP1&output=embed](https://books.google.co.id/books?id=vFFPEAAQBAJ&lpg=PR3&dq=santika%20lya%20diah%20pramesti%20prosiding&hl=id&pg=PP1&output=embed)

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Cipta.

Ulya, M. (2021). Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089>

Ummah, M. S. (2019). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Widoyoko, E. P. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Belajar.

Yolanda Amalia SeptianaDan, chintiya oktafiyana. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN GAME EDUCANDY DAN VIDEO ANIMASI KINE MASTER DAN ANIMAKER

PADA PEMBELAJARAN PENGENALAN KOSAKATA ANGGOTA TUBUH DAN PANCA INDRYA BESERTA FUNGSI DAN CARA PERWATANNYA. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5 no.2(<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/issue/view/936>), 6. Penelitian ini dilakukan karena adanya permasalahan yang ada di sekolah dasar. Dalam pembelajaran, guru kurang mampu dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang interaktif. Sehingga, pembelajaran yang dilaksanakan berjalan kurang maksimal dan

ZENOBIA, F. A. (2023). *IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN EDUCANDY UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SEJARAH SISWAKELAS XI IPS 1 SMA N 9 KOTA JAMBI*. Universitas Jambi.

Zulhelmi, Z., Syaflita, D., Amelia, N. C., & Sohibun, S. (2023). Predict-Observe-Explain Learning Model Assisted by “Educandy” Games to Improve Students’ Conceptual Understanding. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 9(1), 79–90. <https://doi.org/10.21009/1.09108>

Achmad Setiawan; Aditin Putra; Nunuk Suryani. (2019). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. In *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.

Adolph, R. (2016). 濟無No Title No Title No Title (2011th ed.). Rajagrafindo. Persada. [https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media Pembelajaran 2.pdf](https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%202.pdf)

Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Adjie Media Nusantara.

Azhar dan Arsyad. (2008). *Media Pembelajaran*. PT Radja Grafindo Persada.

Deris Susiyanto. (2022). *Membuat Game Interaktif untuk Siswa Menggunakan Educandy*. Edusiana.Org Majalah Pendidikan Indonesia. <https://edusiana.org/membuat-game-interaktif-untuk-siswa-menggunakan-educandy>

Dwi Saputri, A., Rachmawati Putri, A., Aufa Yusuf Sabilla, G., Triwulan, T., & Susilawati, S. (2023). The Use of Educandy Media on Learning English in the Covid 19 Pandemic Era. *Candradimuka: Journal of Education*, 1(1), 37–49. <https://doi.org/10.60012/cje.v1i1.27>

Fadhilah, F. N. (2023). Pengembangan Media Bahasa Arab Menggunakan Web Educandy. *Al-Ittijah : Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Bahasa Arab*, 14(1), 51–62. <https://doi.org/10.32678/al-ittijah.v14i1.5609>

Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.

- Fitriati, I., Purnamasari, R., Fitrianiingsih, N., Irawati, I., & Belajar, M. (2021). Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian 2021 : Penelitian Dan Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandemi Covid-19*, 307–312.
- Gitnita, S., Kamus, Z., & Gusnedi. (2018). Analisis Validitas, Praktikalitas, Dan Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Terintegrasi Konten Kecerdasan Spiritual Pada Materi Fisika Tentang Vektor Dan Gerak Luru. *Pillar of Physics Education*, 11(2), 153–160.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *Unpublished.[Online] URL: Http://Www. Physics. Indiana. Edu/~ Sdi/AnalyzingChange-Gain. Pdf*, 16(7), 1073–1080.
<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/22025883>
<http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:ANALYZING+CHANGE/GAIN+SCORES#0>
<http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Analyzing+change+gain+scores#0>
- Handayani, R. (2020). Metode Penelitian Sosial. In *Bandung* (Issue September).
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Imam Asrori. (2011). *Strategi Belajar Bahasa Arab: Teori & Praktek*. misykat.
- Latuheru. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Kini*. Depdiknas.
- M. SIHAB. (2023). *Wanita Karir Dalam Prespektif Hukum Islam(Studi Terhadap Guru Smk Ma'arif Nu Tirta Di Desa Pacar kecamatan Tirta Kbupaten Pekalongan*. Uin KH Abdurrahman Wahid Pekalongan.
- Maryanti, S., Hartati, S., & Kurniawan, D. T. (2022). *Assesment for learning, educandy & wordwall*.
- Mu'in Abdullah. (2015). *Analisis Kontrastif Bahasa Arab & Bahasa Indonesia Telaah Fonetik Dan Morfologi*. Duta Media Utama.
- Muna, W. (2011). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (Teori Dan Aplikasi)*. Teras.

- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Musfiqon, H. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajarannya*. PT Prestasi Pustakarya.
- Nurhabibah, P., Fikriyah, F., & Dewi, K. (2021). Pengembangan Website Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas V. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 17(2), 255–264. <https://doi.org/10.25134/fon.v17i2.4652>
- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran Stem Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi*, 1, 19–31.
- Oemar Hamalik. (1992). *Psikologi Belajar Mengajar*. Sinar Baru.
- Prananingrum, A. V., Rois, I. N., & Sholikhah, A. (2020). Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Konferensi Nasional Bahasa Arab (KONASBARA)*, 3(1), 303–319. <https://journal.stainsyk.ac.id/index.php/ihitimam/article/viewFile/220/162>
- Ramdani, D., Rizal, E., & Zulkifli, Z. (2023). Pemanfaatan Game Educandy Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di SDI Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 11(1), 152–168. <https://doi.org/10.21274/tadris.2023.11.1.152-168>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Rajagrafindo. Persada. [https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media Pembelajaran 2.pdf](https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%20.pdf)
- Salfina, R., Musril, H. A., Okra, R., & Derta, S. (2023). Perancangan Game Edukasi untuk Mata Pelajaran Bahasa Jepang Kelas X Menggunakan Aplikasi Educandy di SMKN 4 Payakumbuh. *Journal of Information System and Education Development*, 1(1), 1–7. <http://journal.mwsfoundation.or.id/index.php/jised/article/view/1>
- Santika Lya Dyah Pramesti, dkk. (2019). *Prosiding Seminar Nasional Tadris Matematika*. (Moh.Nasirudin (ed.); cetakan ke). PT. Nasya Expanding Management. [https://books.google.co.id/books?id=vFFPEAAQBAJ&lpg=PR3&dq=santika lya diah pramesti prosiding&hl=id&pg=PP1&output=embed](https://books.google.co.id/books?id=vFFPEAAQBAJ&lpg=PR3&dq=santika%20lya%20diah%20pramesti%20prosiding&hl=id&pg=PP1&output=embed)

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Cipta.

Ulya, M. (2021). Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089>

Ummah, M. S. (2019). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Widoyoko, E. P. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Belajar.

Yolanda Amalia SeptianaDan, chintiya oktafiyana. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN GAME EDUCANDY DAN VIDEO ANIMASI KINE MASTER DAN ANIMAKER PADA PEMBELAJARAN PENGENALAN KOSAKATA ANGGOTA TUBUH DAN PANCA INDRA BESERTA FUNGSI DAN CARA PERWATANNYA. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5 no.2(<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/issue/view/936>), 6. Penelitian ini dilakukan karena adanya permasalahan yang ada di sekolah dasar. Dalam pembelajaran, guru kurang mampu dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang interaktif. Sehingga, pembelajaran yang dilaksanakan berjalan kurang maksimal dan

ZENOBIA, F. A. (2023). *IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN EDUCANDY UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SEJARAH SISWAKELAS XI IPS 1 SMA N 9 KOTA JAMBI*. Universitas Jambi.

Zulhelmi, Z., Syaflita, D., Amelia, N. C., & Sohibun, S. (2023). Predict-Observe-Explain Learning Model Assisted by “Educandy” Games to Improve Students’ Conceptual Understanding. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 9(1), 79–90. <https://doi.org/10.21009/1.09108>

Achmad Setiawan; Aditin Putria; Nunuk Suryani. (2019). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. In *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.

Adolph, R. (2016). 済無No Title No Title No Title (2011th ed.). Rajagrafindo. Persada. [https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media Pembelajaran 2.pdf](https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%202.pdf)

Ardini, P. P., & Lestaringrum, A. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia*

Dini. Adjie Media Nusantara.

Azhar dan Arsyad. (2008). *Media Pembelajaran*. PT Radja Grafindo Persada.

Deris Susiyanto. (2022). *Membuat Game Interaktif untuk Siswa Menggunakan Educandy*. Edusiana.Org Majalah Pendidikan Indonesia. <https://edusiana.org/membuat-game-interaktif-untuk-siswa-menggunakan-educandy>

Dwi Saputri, A., Rachmawati Putri, A., Aufa Yusuf Sabilla, G., Triwulan, T., & Susilawati, S. (2023). The Use of Educandy Media on Learning English in the Covid 19 Pandemic Era. *Candradimuka: Journal of Education*, 1(1), 37–49. <https://doi.org/10.60012/cje.v1i1.27>

Fadhilah, F. N. (2023). Pengembangan Media Bahasa Arab Menggunakan Web Educandy. *Al-Ittijah : Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Bahasa Arab*, 14(1), 51–62. <https://doi.org/10.32678/al-ittijah.v14i1.5609>

Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.

Fitriati, I., Purnamasari, R., Fitriyaningsih, N., Irawati, I., & Belajar, M. (2021). Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian 2021 : Penelitian Dan Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandemi Covid-19*, 307–312.

Gitnita, S., Kamus, Z., & Gusnedi. (2018). Analisis Validitas, Praktikalitas, Dan Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Terintegrasi Konten Kecerdasan Spiritual Pada Materi Fisika Tentang Vektor Dan Gerak Luru. *Pillar of Physics Education*, 11(2), 153–160.

Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *Unpublished.[Online] URL: Http://Www. Physics. Indiana. Edu/~ Sdi/AnalyzingChange-Gain. Pdf*, 16(7), 1073–1080. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/22025883%5Cnhttp://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:ANALYZING+CHANGE/GAIN+SCORES#0%5Cnhttp://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Analyzing+change/gain+scores#0>

Handayani, R. (2020). Metode Penelitian Sosial. In *Bandung* (Issue September).

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media

Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>

Imam Asrori. (2011). *Strategi Belajar Bahasa Arab: Teori & Praktek*. misykat.

Latuheru. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Kini*. Depdiknas.

M. SIHAB. (2023). *Wanita Karir Dalam Prespektif Hukum Islam(Studi Terhadap Guru Smk Ma'arif Nu Tirta Di Desa Pacar kecamatan Tirta Kibupaten Pekalongan*. Uin KH Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Maryanti, S., Hartati, S., & Kurniawan, D. T. (2022). *Assesment for learning, educandy & wordwall*.

Mu'in Abdullah. (2015). *Analisis Kontrastif Bahasa Arab & Bahasa Indonesia Telaah Fonetik Dan Morfologi*. Duta Media Utama.

Muna, W. (2011). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (Teori Dan Aplikasi)*. Teras.

Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>

Musfiqon, H. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajarannya*. PT Prestasi Pustakarya.

Nurhabibah, P., Fikriyah, F., & Dewi, K. (2021). Pengembangan Website Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas V. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 17(2), 255–264. <https://doi.org/10.25134/fon.v17i2.4652>

Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran Stem Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi*, 1, 19–31.

Oemar Hamalik. (1992). *Psikologi Belajar Mengajar*. Sinar Baru.

- Prananingrum, A. V., Rois, I. N., & Sholikhah, A. (2020). Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Konferensi Nasional Bahasa Arab (KONASBARA)*, 3(1), 303–319. <https://journal.stainsyk.ac.id/index.php/ihitimam/article/viewFile/220/162>
- Ramdani, D., Rizal, E., & Zulkifli, Z. (2023). Pemanfaatan Game Educandy Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di SDI Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 11(1), 152–168. <https://doi.org/10.21274/tadris.2023.11.1.152-168>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Rajagrafindo. Persada. [https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media Pembelajaran 2.pdf](https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%202.pdf)
- Salfina, R., Musril, H. A., Okra, R., & Derta, S. (2023). Perancangan Game Edukasi untuk Mata Pelajaran Bahasa Jepang Kelas X Menggunakan Aplikasi Educandy di SMKN 4 Payakumbuh. *Journal of Information System and Education Development*, 1(1), 1–7. <http://journal.mwsfoundation.or.id/index.php/jised/article/view/1>
- Santika Lya Dyah Pramesti, dkk. (2019). *Prosiding Seminar Nasional Tadris Matematika*. (Moh.Nasirudin (ed.); cetakan ke). PT. Nasya Expanding Management. [https://books.google.co.id/books?id=vFFPEAAAQBAJ&lpg=PR3&dq=santika lya diah pramesti prosiding&hl=id&pg=PP1&output=embed](https://books.google.co.id/books?id=vFFPEAAAQBAJ&lpg=PR3&dq=santika%20lya%20diah%20pramesti%20prosiding&hl=id&pg=PP1&output=embed)
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Cipta.
- Ulya, M. (2021). Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089>
- Ummah, M. S. (2019). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Widoyoko, E. P. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Belajar.
- Yolanda Amalia SeptianaDan, chintiya oktafiyana. (2021). PENGEMBANGAN

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN GAME EDUCANDY DAN VIDEO ANIMASI KINE MASTER DAN ANIMAKER PADA PEMBELAJARAN PENGENALAN KOSAKATA ANGGOTA TUBUH DAN PANCA INDRA BESERTA FUNGSI DAN CARA PERWATANNYA. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5 no.2(<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/issue/view/936>), 6. Penelitian ini dilakukan karena adanya permasalahan yang ada di sekolah dasar. Dalam pembelajaran, guru kurang mampu dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang interaktif. Sehingga, pembelajaran yang dilaksanakan berjalan kurang maksimal dan

ZENOBIA, F. A. (2023). *IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN EDUCANDY UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SEJARAH SISWAKELAS XI IPS 1 SMA N 9 KOTA JAMBI*. Universitas Jambi.

Zulhelmi, Z., Syaflita, D., Amelia, N. C., & Sohibun, S. (2023). Predict-Observe-Explain Learning Model Assisted by “Educandy” Games to Improve Students’ Conceptual Understanding. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 9(1), 79–90. <https://doi.org/10.21009/1.09108>

