

## **Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web Educandy untuk Siswa SMP Cerdas Murni Tembung**

**Zulfahmi lubis<sup>1</sup> Yasmin harahap<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Universtas Islam Negeri Sumatera Utara

zulfahmilubis@uinsu.ac.id<sup>1</sup> Yasminhrp79@gmail.com<sup>2</sup>

### **ABSTRACT**

*Learning media is a tool to facilitate teaching and learning. With the media can also increase student learning interest. Students are also more active and not only students, teachers also participate actively and creatively in teaching, because behind good and easy-to-understand learning media there are teachers who are active and creative in making learning media. The purpose of this research is to develop educandy web-based learning media at Smart Pure Tembung Middle School. This research method uses the R&D technique proposed by Borg and Gall where researchers limit it to the best 7 steps: 1) problem identification; 2) data collection; 3) product design; 4) design validation; 5) product trials; 6) product revision; 7) wear test. This research is a media that is suitable for use as an evaluation medium for getting to know Arabic at the school stage. The validation results from media experts are with a percentage of 85% (very feasible). The use of educational media also received a "positive" reaction from 29 students in class VII-3 SMP Pure Intelligent Tembung with a percentage of 90% which shows an increase in students' interest and motivation in learning Arabic, and as much as 86% shows an interest in students' Arabic vocabulary mastery increasing. In this way, learning educandy web media is very feasible to be used in Arabic learning media.*

**Keywords:** *Media, Arabic Language, Educandy*

### **ABSTRAK**

Media pembelajaran adalah alat bantu untuk mempermudah belajar mengajar. Dengan adanya media juga dapat menambah minat belajar siswa. Siswa juga lebih aktif dan tidak hanya siswa guru juga ikut serta aktif dan kreatif dalam mengajar, karena dibalik media pembelajaran yang baik dan mudah di mengerti ada guru yang aktif dan kreatif dalam membuat media pembelajaran, Tujuan dari penelitian ini, untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web educandy di SMP Cerdas Murni Tembung, Metode penelitian ini menggunakan teknik R&D yang dikemukakan oleh Borg and Gall dimana peneliti membatasinya menjadi 7 langkah terbaik: 1) identifikasi masalah; 2) pengumpulan data ; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) uji coba produk; 6) revisi produk; 7) uji pemakaian. penelitian ini adalah media yang layak digunakan sebagai media evaluasi untuk mengenal bahasa Arab pada tahap sekolah, Hasil validasi dari ahli media yaitu dengan persentase 85% (sangat layak). Penggunaan media pendidikan juga mendapat reaksi yang "positif" dari 29 siswa kelas VII-3 SMP Cerdas Murni Tembung dengan persentase 90% yang menunjukkan peningkatan minat dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab, dan sebanyak 86% menunjukkan minat dalam penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa meningkat, Dengan begitu pembelajaran media web educandy ini sangat layak untuk digunakan dalam media pembelajaran bahasa arab.

**Kata Kunci:** *Media, Bahasa Arab, Educandy*

### **PENDAHULUAN**

Di era modern seperti ini, perkembangan teknologi tumbuh begitu cepat. Teknologi dapat dimanfaatkan di segala bidang, khususnya pada bidang pendidikan. Seorang pendidik

harus mampu memanfaatkan teknologi yang sudah ada sebagai media pembelajaran di dalam kelas, guna memudahkan pendidik dalam menjelaskan materi pelajaran,<sup>1</sup> Untuk dapat menambah ketertarikan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, maka perlu melibatkan teknologi sebagai penunjang agar kegiatan belajar mengajar berjalan dengan lancar.<sup>2</sup>

Namun kenyataannya bagi siswa dalam mempelajari materi pelajaran bahasa Arab masih merasakan kesulitan. Hal tersebut dikarenakan dalam pembelajaran bahasa Arab, seringkali siswa dihadapkan problematika yang sulit, mengingat bahasa Arab bukan bahasa ibu bagi peserta didik. "Problematika tersebut meliputi problematika linguistik, seperti tata bunyi, kosa kata, tata kalimat dan tulisan, Mau pun problematika non linguistic.<sup>3</sup> pada zaman ini tentu membuat manusia tidak dapat mengelak untuk tidak bersentuhan dengan teknologi. Mulai dari teknologi sederhana hingga teknologi termoderndan tercanggih menghisai berbagai sendi kehidupan. Berkembangnya teknologi juga mendorong dunia pendidikan terutama guru untuk senantiasa belajar dan berinovasi. Hal tersebut terutama untuk meningkatkan kapasitasnya dalam penggunaan IT (informasi dan teknologi) untuk meningkatkan dan menunjang proses pembelajaran sehingga diharapkan dapat meminimalkan kendala-kendala yang muncul selama pembelajaran. guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran tentu perlu up to date dengan perkembangan dan penggunaan teknologi maupun aplikasi-aplikasi yang relevan saat ini agar mengetahui teknologi apa yang cocok dan tepat bagi peserta didik.<sup>4</sup>

Peran guru di era globalisasi menjadi sangat sentral terutama dalam memberikan penguatan nilai. Guru dan peserta didik tidak dapat berinteraksi secara langsung dalam suatu ruangan tentu saja sangat berpengaruh pada respon peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran.<sup>5</sup> Metode introspeksi diri tentunya sangat diharapkan dalam memperoleh pengetahuan, terutama bagi guru sebagai pendidik karena guru harus mampu membuat kondisi keindahan sehingga dapat tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif tentang lingkungan sekitar.<sup>6</sup> Selain itu, guru sebagai fasilitator haruslah mampu membuat media evaluasi yang tepat, media evaluasi ini sangat berpengaruh dalam

---

<sup>1</sup> Erdemir, N., & Yangin Ekşi, G. (2019). The Perceptions of Student Teachers About Using an Online Learning

Environment 'Edmodo' in a 'Flipped Classroom'. *SDU International Journal of Educational Studies*, 6(2), 174–186. <https://doi.org/10.33710/sduijes.638795>.

<sup>2</sup> Rahayu, R. P., & Wirza, Y. (2020). Teachers' Perception of Online Learning during Pandemic Covid-19. *Jurnal*

*Penelitian Pendidikan*, 20(3), 392–406. <https://doi.org/10.17509/jpp.v20i3.292>

<sup>3</sup> Muhammad Syaifullah, Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Santri TPA Al-Barokah Hadimulyo Timur Metro Pusat, *Jurnal AtTa'dib*, Vol 11, No.2, 2016/DOI:<http://dx.doi.org/10.21111/at-tadib.v11i2.781>.

<sup>4</sup> Pamungkas, Sigit. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz. *Majalah Lontar* 32(2), (57–68).

<sup>5</sup> Siagian, G. (2021). *Jurnal basicedu*. *JurnalBasicedu*, 5(3), 1683–1688.

<sup>6</sup> Chalimi, I. R., & Firmansyah, H. (2021). Pendidikan Sejarah Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(1), 18.

peningkatan pemahaman dan prestasi belajar siswa.<sup>7</sup> dan keberhasilan peserta didik sangat dipengaruhi oleh peranan seorang guru. Jika dalam pembelajaran guru tidak memiliki keterampilan mengajar yang baik, maka kegiatan belajar mengajar dapat dikatakan belum efektif.<sup>8</sup>

Motivasi peserta didik berada pada tingkatan yang rendah disebabkan oleh beberapa faktor yaitu, lingkungan belajar yang kurang mendukung, kurangnya partisipasi peserta didik pada saat pembelajaran, serta model pembelajaran yang digunakan kurang efektif dalam mendorong pencapaian hasil belajar yang sempurna,<sup>9</sup> dengan Metode pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi merupakan hal yang sangat penting dalam belajar. Semangat peserta didik dalam setiap proses belajar mengajar dipengaruhi oleh adanya motivasi.<sup>10</sup> Pembelajaran akan terlaksana dengan baik melalui beberapa unsur, unsur-unsur tersebut meliputi tujuan, materi, teknik atau media, dan ulasan yang dapat saling terkait (Rahmi Rahmadhani 2020).<sup>11</sup> Media merupakan salah satu pendukung pemenuhan dan penunjang efektivitas suatu metode penguasaan.<sup>12</sup> Penguasaan media dilihat dari jenis dan jenisnya, terbagi menjadi 5, yaitu: media berbasis manusia, berupa cetakan, gambar, audio-visible, dan laptop/komputer.<sup>13</sup> Dengan media-media tersebut dapat membantu seorang pendidik/pengajar menyampaikan materi dan menumbuhkan kreativitas dan perhatian siswa dalam metode pengenalan.<sup>14</sup>

Di SMP Cerdas Murni ada mata pelajaran bahasa Arab. Dalam memperoleh ilmu bahasa Arab terdapat mufradat (kosa kata) yang harus dikuasai oleh para siswa, karena penguasaan mufradat sangat penting dalam mempelajari 4 bakat bahasa (Maharatul Al-Kalam), Pada tanggal 27 Februari 2023, peneliti melakukan wawancara terhadap guru bahasa arab di SMP Cerdas Murni, dan menentukan masalah yang dihadapi oleh seorang Guru masih sulit dalam evaluasi pembelajaran, Adapun siswa masih kurang minat dan motivasi belajar bahasa arab, karna merasa jenuh saat pembelajaran, guru membutuhkan

<sup>7</sup> Agustinasari, Susilawati, E., & Fitriati, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Guru SMAN 2 Woha Dalam Melakukan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan CBT. *JMM: Jurnal Masyarakat Mandiri*, 4(2), 273–280.

<sup>8</sup> Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran Stem Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia

Dini. *Jurnal ilmiah kajian ilmu anak dan media informasi PAUD*, V(1), 19–31.

<https://doi.org/10.33061/jai.v5i1.3672>

<sup>9</sup> Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *INoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, (1).

<https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>

<sup>10</sup> Fitriani, H., & Syarkowi, A. (2021). Motivasi Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran Fisika di Era New Normal.

*Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(3), 448–458. <https://doi.org/10.20527/jipf.v5i3.4050>.

<sup>11</sup> Rahmi Ramadhani dan dkk, *Belajar dan Pembelajaran: Konsep dan Pengembangan* (Yayasan Kita Menulis, 2020).

<sup>12</sup> Muhammad Ahsan, Marhani, dan Nasruddin, *Penerapan Media Pembelajaran dalam Memperkenalkan Kosa Kata Bahasa Arab (Jawa Timur: IAIN Parepare Nusantara Press, 2019)*.

<sup>13</sup> Siti Maisaroh, Amrini Shofiyani, dan Siti Sulaikho, "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Snake dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Allahjah* 5(2) (2020): 3.

<sup>14</sup> Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2) (2018): 103.

cara untuk mengevaluasi dalam pembelajaran kosa kata bahasa arab. <sup>15</sup> Evaluasi pembelajaran bukan hanya penilaian hasil belajar, tetapi juga proses-proses yang dilalui dalam keseluruhan proses pembelajaran.<sup>16</sup>

Berdasarkan hal tersebut, Media pembelajaran merupakan konsep yang amat penting dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran, tuntutan paradigma baru, kebutuhan pasar, dan visi pendidikan global. Peranan media pembelajaran Bahasa Arab menjadi salah satu indikator kesuksesan dalam pembelajaran sehingga perlu mengetahui konsep dan penerapan media pembelajaran yang sesuai,<sup>17</sup> dengan aplikasi ini pengajar bisa merancang dan membuat bank soal yang berkaitan dengan materi yang diajarkan pada saat pembelajaran, sehingga nanti bisa digunakan kembali pada saat pengajar mengadakan evaluasi baik kuis ataupun latihan. Evaluasi yang menarik dan interaktif sangat membantu siswa dalam menumbuhkan minat dan semangat siswa dalam mengerjakan soal soal,<sup>18</sup> dengan itu peneliti mencari inovasi baru yang menarik untuk melatih bahasa Arab. Upaya inovasi tersebut berupa media pembelajaran berbasis web educandy dengan tujuan untuk menumbuhkan minat dan motivasi siswa serta mendorong siswa untuk berperan aktif dalam belajar bahasa Arab, terutama SMP Cerdas Murni.

Media educandy ini memakai teori Dr. Eric Kunto Aribowo, M.A sebagai seorang pendidik mencari solusi agar peserta didik tidak bosan dan jenuh, salah satunya memberikan variasi media yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan bagi peserta didik. Game mampu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang motivatif bagi mahasiswa. Game dapat menyebabkan generasi yang memainkannya memiliki cara berpikir yang berbeda dengan generasi yang tidak memainkannya karena game mampu menciptakan gaya belajar tersendiri.

Game ini dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk mengurangi rasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung. Educandy adalah game edukasi berbasis web yang dapat dimanfaatkan seorang guru untuk membuat kuis,<sup>19</sup> Educandy memiliki 3 fitur permainan utama, yaitu words, matching pairs, dan quiz questions. Guru bisa mengkreasi ketiga fitur permainan tersebut menjadi beberapa jenis permainan lagi, seperti word search, hangman, anagrams, naught & crosses, crosswords, match-up, memory, dan multiple choice. Educandy dapat diterapkan pada mata pelajaran, seperti Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris,

---

<sup>15</sup> Muhammad Roihan Hsb

<sup>16</sup> Asrul, Rusyrdi Ananda, dan Rosinta. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Ciptapustaka Media.

<sup>17</sup> Asyhar, R. (2021). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*.

<sup>18</sup> Sudaryanto, A., Maruta, I. A., Ariansyah, I., & Achmad, R. P.

(2020). <http://ejournal.uniramalang.ac.id/attamkin/>

Volume 3 No. 2 Oktober 2020. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 28–34.

<sup>19</sup> Amelia, N. C., Syaflita, D., & Siswanti, Y. (2021). *Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan*

*Model Pembelajaran POE Berbantuan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Educandy di SMPN 25*

*Pekanbaru. Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(2), 56–61.

<https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i2.4145>.

<sup>20</sup> Peserta didik dapat mengerjakan kuis Educandy ini melalui handphone, laptop ataupun computer sehingga sangat praktis dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Aplikasi Educandy sangat cocok untuk diterapkan di dalam kelas. Temuan sebelumnya juga menyatakan bahwa Educandy merupakan sebuah aplikasi permainan kata yang dapat dimainkan oleh siapa saja termasuk peserta didik, karena fitur Educandy yang mudah digunakan <sup>21</sup> Temuan lainnya mengungkapkan game edukasi sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik Disimpulkan bahwa aplikasi Educandy dapat membantu meningkatkan semangat belajar siswa. Tampilan layarnya yang berwarna-warni juga dapat membangkitkan daya tarik peserta didik untuk bermain sambil belajar. Sehingga dapat menimbulkan motivasi peserta didik dalam belajar serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang sedang diberikan, dan peserta didik pun dapat memperoleh hasil belajar yang tinggi.<sup>22</sup>

Cara menggunakan educandy baik untuk guru maupun siswa sangat lancar. Seorang guru dalam mendesain internet educandy cukup mengumpulkan yang digunakan untuk penilaian pembelajaran dan memasukkannya ke dalam jaringan dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) masukan [www.educandy.com](http://www.educandy.com) dan register pada menu register lalu login menggunakan email 2) milih fitur yang tersedia, 3) menginput pertanyaan yang telah disiapkan, 4) membagikan kode atau link permainan kepada siswa melalui *whatsapp, email* atau perangkat lainnya <sup>23</sup> siswa dapat menggunakan Educandy dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) masuk ke web [www.educandy.com](http://www.educandy.com) atau menggunakan Aplikasi Educandy dengan menggunakan kode yang diberikan oleh guru 2) menjawab soal sesuai dengan fitur yang di pilih pemain ( siswa) di berikan waktu 1 menit untuk menjawab 1 soal, 3) screenshot skor akhir yang muncul setelah menyelesaikan semua soal kemudian kirim kepada gurunya.<sup>24</sup> dengan adanya web ini, akan semakin maju dalam evaluasi pengenalan dalam bentuk kosa kata bahasa Arab di kelas VII-3 SMP Cerdas Murni.

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan dalam pengembangan media ini menggunakan metode penelitian Research & Development (R&D). Sukmadinata mengemukakan bahwa R&D

---

<sup>20</sup> Abidin, Y., Aljamaliah, S. N. M., Rakhmayanti, F., & Anggraeni, D. (2022). Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Educandy di Kelas V SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 1230–1242. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i2.1789>.

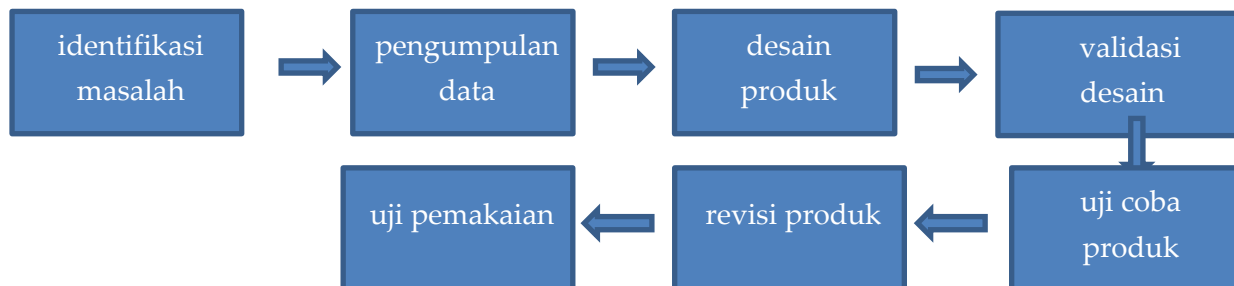
<sup>21</sup> Maimunah, & Cinantya, C. (2021). Pelatihan Implementasi Blended Learning di Taman Kanak-kanak pada Guru TK Negeri Pembina Banjarmasin Timur. *Bubungan Tinggi : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 224–229.

<sup>22</sup> Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 5(5). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>.

<sup>23</sup> Sri Puji Lestari, "ASYIK DENGAN EDUCANDY," 2020, <https://bdkjakarta.kemendik.go.id/berita/asyik-dengan-educandy>.

<sup>24</sup> Prabawati Nurhabibah, Fikriyah, dan Komala Dewi, "Pengembangan Website Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas V," *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 17(2) (2021): 255–64.

adalah suatu pendekatan dalam penelitian untuk menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.<sup>25</sup> Penelitian ini menggunakan pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall yang mana peneliti batasi hanya 7 langkah, yaitu<sup>26</sup>:



Subjek uji coba dan uji pemakaian dilakukan oleh guru bahasa Arab dan siswa kelas VII-3 SMP Cerdas Murni Tembung. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan angket, observasi, dokumentasi ,

Dalam penelitian pengembangan ini peneliti berusaha mengembangkan produk berupa pengembangan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis Website Educandy dengan menggunakan model pengembangan yang mengacu pada model pengembangan Thiagarajan. Model pengembangan Thiagarajan dikenal dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari tahapan, yaitu tahap pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan diseminasi (disseminate). Dalam perancangan Website Educandy ini pendidik hanya perlu merangkum materi yang kemudian akan dibuat soal evaluasi dari hasil rangkuman materi tersebut. Setelah soal selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah mengunjungi situs Website Educandy melalui halaman website [www.educandy.com](http://www.educandy.com) yang kemudian dilanjutkan dengan mendaftar atau sign in menggunakan e-mail, baik menggunakan e-mail sekolah maupun e-mail pribadi pendidik. Setelah proses pendaftaran berhasil maka pendidik hanya perlu menginput soal yang telah dibuat sebelumnya ke dalam website.

Namun sebelum proses input soal, pendidik harus menentukan terlebih dahulu jenis soal seperti apa yang akan dibuat untuk menyesuaikan dengan fitur yang tersedia di Website Educandy karena dalam Website Educandy terdapat 3 fitur utama seperti words yang dapat digunakan untuk belajar kosa kata, matching pairs, dan quiz questions tetapi di dalam fitur utama tersebut memiliki beberapa fitur pilihan jadi sebelum menginput soal ke dalam website maka sebaiknya pendidik sudah menentukan jenis soal seperti apa yang akan digunakan dalam evaluasi kali ini. Kemudian, apabila semua soal sudah di input ke website maka pendidik hanya perlu membagikan link yang berisi soal soal evaluasi melalui Whatsapp Group kepada para peserta didik.

<sup>25</sup> Budiono Saputro, MANAGEMENT PENELITIAN PENGEMBANGAN (RESEARCH & DEVELOPMENT) (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017).

<sup>26</sup> Isnaini dan Huda, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB BERBASIS PERMAINAN MY HAPPY ROUTE."

## Temuan

Berdasarkan temuan hasil penelitian dalam bentuk wawancara dengan guru bahasa arab di SMP Cerdas Murni dan kemudian dilakukan analisi data temuan hasil penelitian akan dilakukan pembahasan sesuai dengan teori dan logika. Agar lebih terperinci dan terurai , maka dalam pembahasan ini akan disajikan sesuai dengan permasalahan yang di teliti.

Pada dasarnya semua sekolah begitu pula SMP Cerdas Murni memiliki masalah evaluasi dalam pembelajaran bahasa arab ,jadi penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran bahasa arab menggunakan web educandy, adapun teknik pengumpulan data yang di gunakan peneliti menggunakan angket, observasi, dokumentasi. Setelah pemakaian uji coba produk terdapat nilai yang sangat bagus dalam pemakaian media web educandy, adapun tabel nilai yang di peroleh siswa di bawah ini yaitu:

NO	JUMLAH SISWA	PRESENTASE MINAT BELAJAR	KETERANGAN
1	20 Siswa	60%	Baik sekali
2	7 Siswa	35%	Kurang baik
3	2 Siswa	5%	cukup

Dengan perolehan data diatas dapat penulis simpulkan pengaruh media educandy ini sangat bagus untuk siswa kelas VII SMP Cerdas Murni ,



## PEMBAHASAN

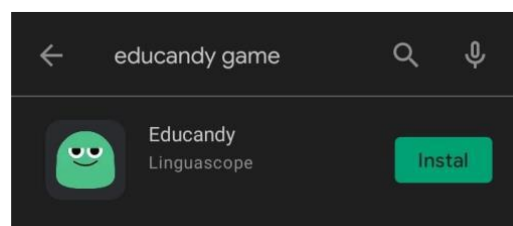
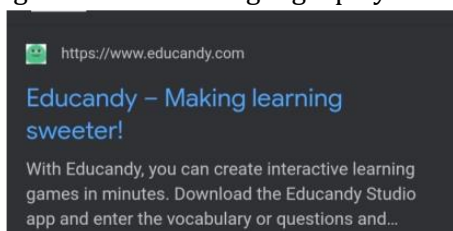
Pengembangan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan web educandy ini dilakukan pada kelas VII-3 Cerdas Murni Tembung . Rancangan penelitian ini melibatkan 29 siswa dengan tahapan berikut:

Penelitian media pembelajaran ini dilakukan dengan observasi dan wawancara terlebih dahulu kepada guru bahasa Arab SMP Cerdas Murni Tembung .Potensi masalah yang ditemukan yaitu guru bahasa Arab membutuhkan berbagai cara agar siswa bertambah minat dan semangat untuk belajar bahasa Arab. Adapun siswa masih menganggap bahasa

Arab itu sulit sehingga mereka kurang minat dan motivasi, serta mengalami kesulitan dalam memahami bahasa Arab. Setelah masalah teridentifikasi, peneliti mencoba mengumpulkan beberapa referensi dan menyimpulkan bahwa perlu mencoba media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab. Demikian dilakukan penelitian mengenai media pembelajaran menggunakan web *educandy* terhadap siswa kelas VII-3 SMP Cerdas Murni Tembung.

Materi yang digunakan pada penelitian web *educandy* ini berdasarkan pada buku cetak "Bahasa Arab untuk Kelas VII-3 Madrasah Tsanawiyah (Al-Anyar. Kurikulum 2013)<sup>27</sup> yang digunakan pada mata pelajaran bahasa Arab di kelas VII-3 SMP Cerdas Murni. Materi pelajaran yang diambil sesuai dengan materi yang sedang dipelajari oleh siswa di kelas yaitu tentang mufrodat المَرَافِقُ الْمَدْرَسِيَّةِ. Tujuan peneliti membuat materi tentang mufrodat karena merupakan aspek terpenting dalam suatu bahasa. Pemahaman mufrodat memiliki manfaat yang sangat penting karena sangat berguna bagi mereka yang hendak belajar bahasa arab. Dalam ajaran agama Islam pembelajaran bahasa Arab sangatlah penting. Tujuan umum dari pembelajaran bahasa Arab yaitu supaya bisa memahami Al-Qur'an dan Hadits sebagai sumber utama dalam ajaran agama Islam, kitab-kitab agama Islam dan budaya Islam yang ditulis menggunakan bahasa Arab, dan supaya dapat berbicara dan menulis bahasa Arab. Pembelajaran agama memberikan pengetahuan mengenai aspek kognitif tentang agama sebagai media untuk mengimplemantasikan etika dan nilai moral menjadi suatu sikap yang berperan penting dalam tingkah laku<sup>28</sup>

Pengembangan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan web *educandy* didesain dengan produk *educandy* yang sudah ada di web atau aplikasi, kemudian diubah dan disesuaikan isinya dengan soal kosakata bahasa Arab kelas VII-3 SMP Cerdas Murni Tembung Media *educandy* ini dapat diakses melalui web [www.educandy.com](http://www.educandy.com) atau aplikasi yang diunduh melalui google play store.



Gambar 1. Penelusuran web *educandy*      Gambar 2. Aplikasi *educandy* di google playstore

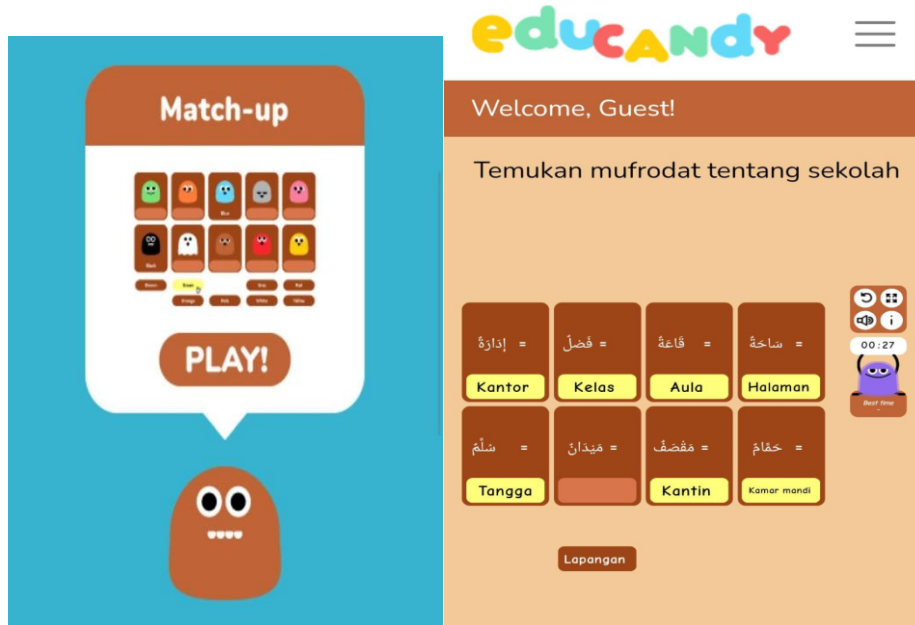
Pada tahap ini, peneliti mendesain media *educandy* dengan membuat peta konsep. Materi yang digunakan pada mata pelajaran bahasa Arab kelas SMP Cerdas Murni berupa *Mufrodat* mengenai *Al-maropiql Al-Madrosiyyati* yakni Fasilitas di sekolah, sample materi yang diinput berjumlah 10 *mufrodat* bahasa Arab-Indonesia. Alat bantu media yang digunakan adalah *Handphone* yang terhubung jaringan internet yang dapat mengakses

<sup>27</sup> Al Anyar, bahasa arab untuk kelas VII madrasah tsanawiyah kurikulum 2013

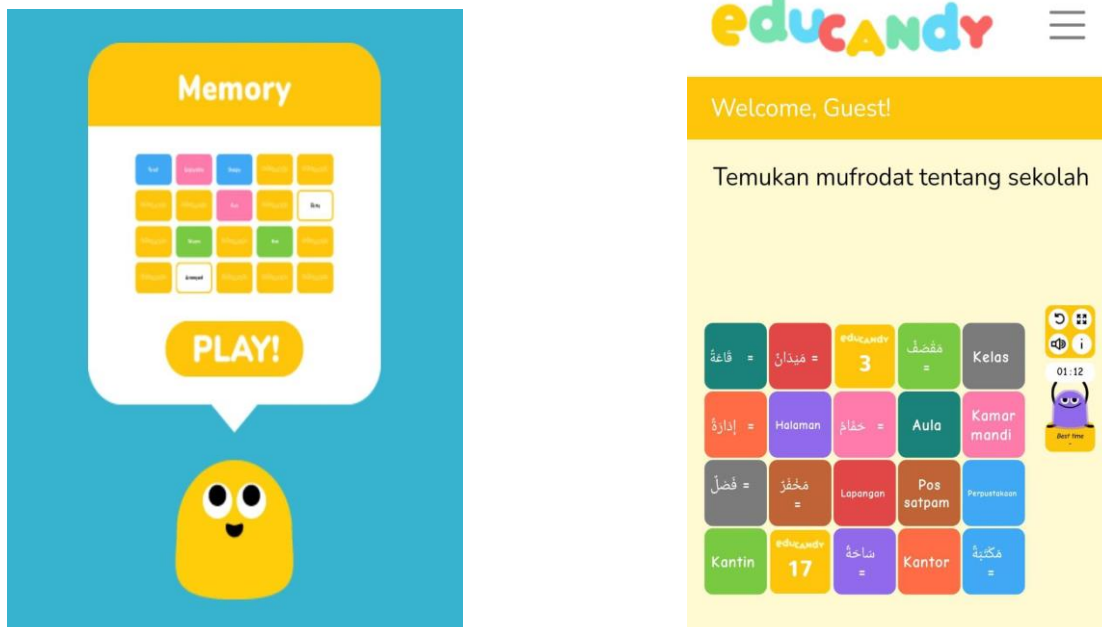
<sup>28</sup> Azzah, R.I., Zuraidah, 2021. Optimasi Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Huruf Hijaiyah pada Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ). IAIN Kediri, 1 2.



media *educandy*. Fitur permainan *educandy* yang dipilih yaitu *matching pairs* berupa *memory* (Jawab mencocokkan mufrodat dengan membalikkan kartu) dan *match-up* (Pencocokan Mufrodat yang berkaitan).<sup>29</sup>

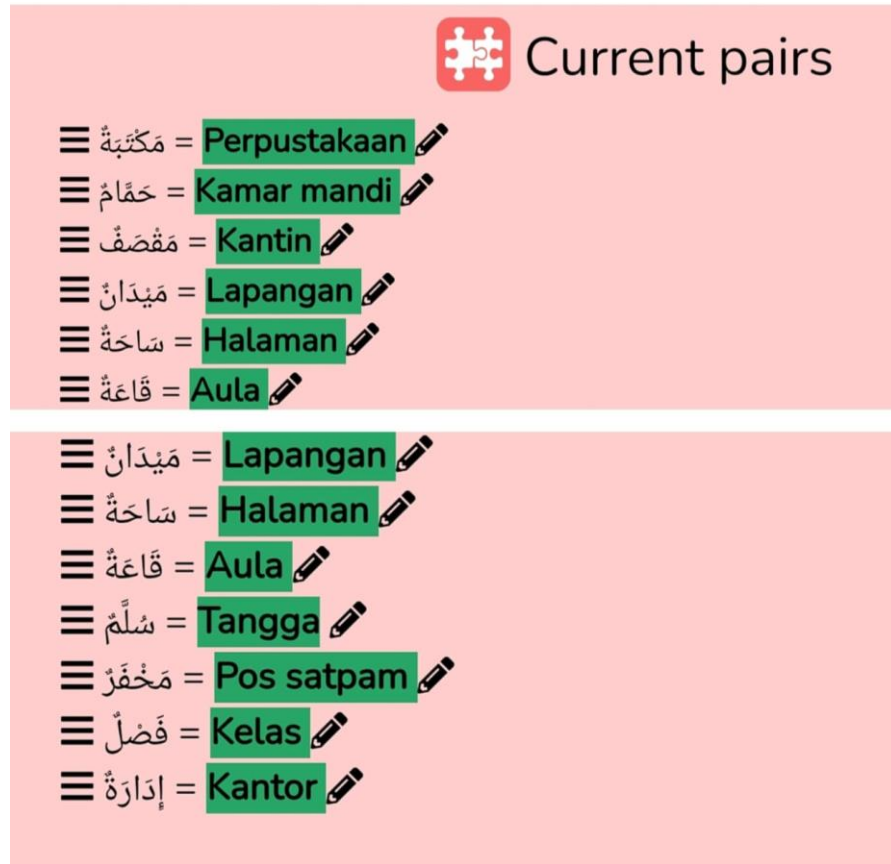


Gambar 3. Fitur match-up beserta game



Gambar 4. Fitur Memory beserta game

<sup>29</sup> Educandy, "2021, <https://www.educandy.com/>



Gambar 4. Materi yang diinput

Desain produk educandy yang telah dibuat kemudian dilakukan uji coba oleh ahli media . Berdasarkan hasil uji coba yang diperoleh.

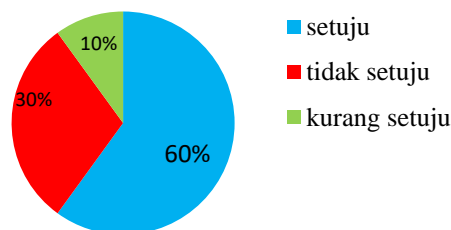
**Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Media**

No	Kriteria Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Rekayasa Perangkat</b>						
1	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien		√			
2	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien		√			
3	Media dapat dikelola dengan mudah		√			
4	Media dapat dioperasikan dengan mudah	√				
<b>Aspek Tampilan Visual</b>						
5	Pemilihan warna yang sesuai pada teks, gambar, dan background		√			

6	Kejelasan teks berdasarkan jenis huruf, ukuran huruf, dan warna huruf		√			
7	Kesesuaian ukuran teks dan gambar pada aplikasi		√			
8	Tata letak menu, halaman, dan konten tersusun dengan rapi		√			
9	Kombinasi teks dan gambar yang sesuai	√				
10	Kerapian teks, gambar, dan konten lain yang disajikan		√			
11	Desain pada aplikasi menarik	√				

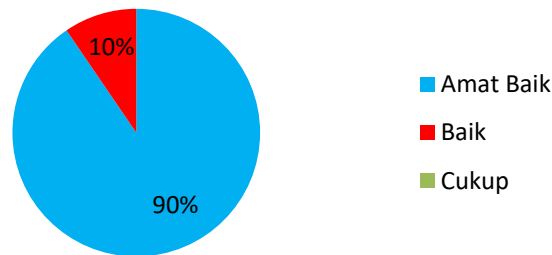
Berdasarkan perhitungan pada tabel, validasi oleh ahli media mendapatkan nilai 4,15 dari skala 5 atau 85 % dengan kategori “sangat layak” Namun, ahli media memberi tanggapan tulisan dalam game educandy ini terlalu kecil, sehingga yang menggunakan harus lebih teliti dalam menggunakan media educandy ini, dan media ahli juga memberi masukan agar guru dapat menggunakan media educandy yang berbayar sehingga dapat lebih maksimal dalam menyesuaikan tampilan gambar bahkan audio yang lebih menarik untuk di akses oleh siswa.

Untuk mendapatkan hasil dari produk pengembangan media Educandy, maka dilakukan uji coba oleh 29 siswa kelas VII SMP Cerdas Murni Tembung. Uji coba dilakukan dengan memberikan *link* untuk mengerjakan soal mufradat melalui web *educandy* dan mengumpulkan hasil dengan melihat skor permainan di game, dalam bentuk foto. Berikut data yang diperoleh dari uji coba tersebut:



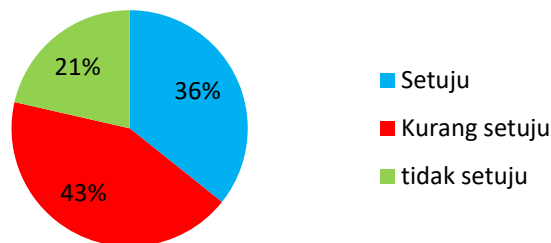
Gambar 5. Presentase minat belajar bahasa Arab sebelum menggunakan web Educandy

Pada gambar 5 di atas menunjukkan presentase minat belajar bahasa Arab siswa khususnya kelas VII-3 sebelum pengadaan media educandy. Dari 29 responden, sebanyak 60% atau 20 siswa menjawab “Setuju”, 35% atau 7 siswa menjawab “Kurang Setuju”, dan 5% atau 2 siswa menjawab “Tidak Setuju”. Jawaban dari responden tersebut menunjukkan bahwa belajar bahasa Arab masih kurang diminati bahkan ada yang tidak minat sama sekali.



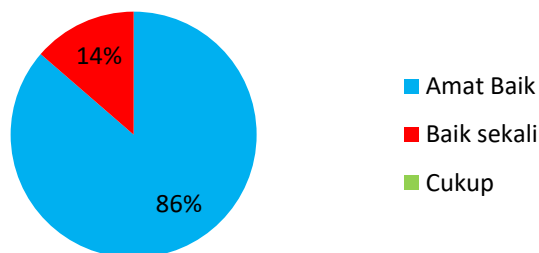
Gambar 6. Presentase minat belajar bahasa Arab setelah menggunakan web Educandy

Sedangkan pada gambar 6, sebanyak 90 % atau 23 siswa menjawab “Setuju” dengan kata lain siswa minat bahasa Arab, 7,5% atau 4 siswa menjawab “Kurang Setuju” yakni sangat sedikit dari siswa yang kurang minat bahasa Arab setelah pengadaan media pembelajaran menggunakan web *educandy* sehingga jawaban dari responden tersebut menunjukkan bahwa belajar bahasa Arab setelah menggunakan media web *educandy* mengalami peningkatan yang cukup baik. Berdasarkan hasil diagram pada gambar di atas, dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran berbasis web *educandy* menunjukkan dampak positif. Hal tersebut dapat ditinjau dari adanya peningkatan pada uji coba sebelum dan sesudah penggunaan media *educandy*.



Gambar 7. Presentase penguasaan mufradat (pre-test)

Pada gambar 7 di atas menunjukkan presentase tingkat penguasaan mufrodat yang telah diberikan. Dari 29 responden, sebanyak 36% atau 9 siswa menjawab “Setuju”, 45% atau 13 siswa menjawab “Kurang Setuju”, dan 25% atau 7 siswa menjawab “Tidak Setuju”. Jawaban dari responden tersebut menunjukkan bahwa masih banyak siswa kelas VII-3 SMP belum menguasai bahkan tidak paham sama sekali mengenai mufrodat/kosa kata bahasa Arab yang telah diberikan.



Gambar 8. Persentase penguasaan mufrodats (post-test)

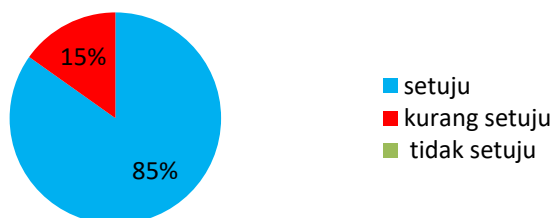
Sedangkan pada gambar, menunjukkan peningkatan yang signifikan mengenai presentase penguasaan mufrodats. Didapatkan hasil sebanyak 85% atau 23 siswa menjawab “Setuju” yang berarti bahwa banyak dari siswa kelas VII-3 yang dapat mengingat dan memahami mufrodats dengan mudah setelah diberikan latihan menggunakan permainan *web educandy*. Adapun sisanya, sebanyak 15% atau 6 siswa menjawab “Kurang Setuju” yakni masih dalam kategori kurang menguasai mufrodats dengan baik walaupun sudah dilakukan inovasi pembelajaran menggunakan *web educandy*. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *web educandy* berdampak positif.

#### 1. Revisi Produk

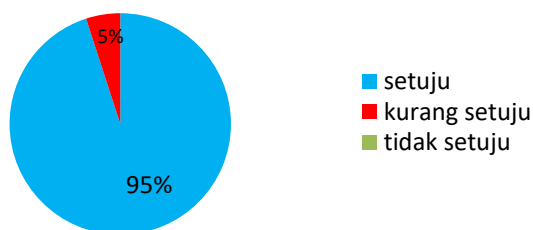
Pada tahap ini tidak ada perbaikan mengenai permainan *educandy*, dengan kata lain permainan ini sudah sesuai dan dapat berfungsi dengan baik. Sesuai dengan observasi yang telah dilakukan, permainan *web educandy* ini mendapatkan respon positif sehingga media ini termasuk salah satu jalan keluar dalam membantu untuk meningkatkan motivasi semangat siswa dalam belajar bahasa Arab juga meningkatkan hasil yang diperoleh oleh siswa.

#### 2. Uji Pemakaian

Pembelajaran menggunakan media *educandy* dilakukan secara daring di rumah siswa masing-masing. Dengan media ini, Siswa dapat belajar sambil bermain sehingga pembelajaran dilakukan siswa dengan antusias dan terkesan tidak jenuh dan menyenangkan. Permainan *web educandy* juga mudah untuk digunakan oleh siswa SD.



Gambar 9. Presentase kemudahan penggunaan



Gambar 10. Presentase media sangat menyenangkan

Pada gambar 9 dan 10 di atas, menunjukkan bahwa media permainan educandy mudah untuk digunakan oleh siswa khususnya kelas VII SMP Cerdas Murni dengan perolehan presentase sebesar 85% dan media educandy juga terkesan menarik dan menyenangkan dengan perolehan presentase sebesar 95% dari 29 responden. Berdasarkan uraian mengenai hasil penelitian di atas, maka web educandy ini menunjukkan respon positif sehingga dapat diterapkan dan dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Arab.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, web *educandy* ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan faktor pendukung web *educandy* dalam pembelajaran bahasa Arab diantaranya: 1) Tersedia berbagai macam jenis game membuat pembelajaran terkesan menyenangkan dan tidak membosankan, 2) Dapat meningkatkan semangat belajar siswa, 3) Dapat membantu siswa untuk lebih mengingat dan menguasai materi (mufrodath), 4) Dapat memudahkan guru untuk membuat evaluasi pembelajaran yang bervariasi, efektif, dan inovatif, 5) Guru mata pelajaran tidak perlu mengoreksi jawaban soal satu persatu yang telah dikerjakan siswa. Adapun kekurangan dan faktor penghambat dari pembelajaran web *educandy* yaitu: 1) Game *educandy* hanya dapat diakses menggunakan jaringan internet, sedangkan beberapa siswa mengalami kendala dalam penggunaan internet, 2) Game *educandy* ini aplikasi yang berbayar, sehingga masih kurang dalam menampilkan media audio yang lebih menarik lagi.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil uji produk pertama menunjukkan bahwa dengan digunakannya aplikasi *Educandy* ke dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Hal ini menandakan bahwa motivasi belajar peserta didik yang diberi perlakuan dengan aplikasi *Educandy* lebih tinggi dari motivasi belajar peserta didik yang tidak diberi perlakuan dengan aplikasi *Educandy*. Hasil penelitian ini juga sependapat dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa dengan menggunakan aplikasi *Educandy* dalam proses pembelajaran, motivasi belajar peserta didik berada dalam kategori baik<sup>30</sup>.

<sup>30</sup> Ulya, M. (2021). Penggunaan *Educandy* Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55–63. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089>.

Motif pembuatan media pendidikan adalah untuk menumbuhkan kegemaran siswa dan mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran bahasa Arab dan selain itu diharapkan siswa dapat meningkatkan penguasaan mufrodat dalam mengenal bahasa Arab. Berdasarkan hasil kajian di atas, kami dapat menyimpulkan bahwa media web educandy layak diterapkan sebagai media belajar bahasa Arab dan dapat digunakan dalam evaluasi penguasaan mufrodat. Dengan hasil validasi media ahli mendapatkan penilaian dengan persentase 85% dengan kategori sangat layak, Penggunaan media pendidikan juga mendapat reaksi yang "positif" dari 29 siswa kelas VII-3 SMP Cerdas Murni Tembung dengan persentase 90% yang menunjukkan peningkatan minat dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab, dan sebanyak 86% menunjukkan minat dalam penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa meningkat, Dengan begitu pembelajaran media web educandy ini sangat layak untuk digunakan dalam media pembelajaran bahasa arab.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, N. C., Syaflita, D., & Siswanti, Y. (2021). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran POE Berbantuan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Educandy di SMPN 25 Pekanbaru. *Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(2), 56–61. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i2.4145>
- Azzah, R.I., Zuraidah, 2021. Optimasi Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Huruf Hijaiyah pada Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ). IAIN Kediri, 1 2.
- Agustinasari, Susilawati, E., & Fitriati, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Guru SMAN 2 Woha Dalam Melakukan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan CBT. *JMM : Jurnal Masyarakat Mandiri*, 4(2), 273–280.
- Al Anyar, bahasa arab untuk kelas VII madrasah tsanawiyah kurikulum 2013
- Abidin, Y., Aljamaliah, S. N. M., Rakhmayanti, F., & Anggraeni, D. (2022). Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Educandy di Kelas V SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 1230–1242. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i2.1789>.
- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *INoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, (1). <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Asrul, Rusyrdi Ananda, dan Rosinta. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Ciptapustaka Media.
- Asyhar, R. (2021). Kreatif mengembangkan media pembelajaran.
- Budiono Saputro, *MANAGEMENT PENELITIAN PENGEMBANGAN (RESEARCH & DEVELOPMENT)* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017).
- Chalimi, I. R., & Firmansyah, H. (2021). Pendidikan Sejarah Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(1), 1–8.
- Erdemir, N., & Yangin Ekşi, G. (2019). The Perceptions of Student Teachers About Using an Online Learning Environment 'Edmodo' in a 'Flipped Classroom'. *SDU International Journal of Educational Studies*, 6(2), 174–186. <https://doi.org/10.33710/sduijes.638795>.

- Educandy," 2021, <https://www.educandy.com/>
- Fitriani, H., & Syarkowi, A. (2021). Motivasi Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran Fisika di Era New Normal. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(3), 448–458. <https://doi.org/10.20527/jipf.v5i3.4050>.
- Isnaini, Nurul, dan Nurul Huda. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB BERBASIS PERMAINAN MY HAPPY ROUTE." *Al-Mi'yar* 3(1) (2020).
- Maimunah, & Cinantya, C. (2021). Pelatihan Implementasi Blended Learning di Taman Kanak-kanak pada Guru TK Negeri Pembina Banjarmasin Timur. *Bubungan Tinggi : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 224–229.
- Muhammad Roihan Hsb Wawancara Guru Bahasa Arab, 2023
- Muhammad Ahsan, Marhani, dan Nasruddin, Penerapan Media Pembelajaran dalam Memperkenalkan Kosa Kata Bahasa Arab (Jawa Timur: IAIN Parepare Nusantara Press, 2019).
- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran Stem Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal ilmiah kajian ilmu anak dan media informasi PAUD*, V(1), 19–31. <https://doi.org/10.33061/jai.v5i1.3672>
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 5(5). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>.
- Prabawati Nurhabibah, Fikriyah, dan Komala Dewi, "Pengembangan Website Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas V," *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 17(2) (2021): 255–64.
- Rahmi Ramadhani dan dkk, *Belajar dan Pembelajaran: Konsep dan Pengembangan* (Yayasan Kita Menulis, 2020).
- Rahayu, R. P., & Wirza, Y. (2020). Teachers' Perception of Online Learning during Pandemic Covid-19. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(3), 392–406. <https://doi.org/10.17509/jpp.v20i3.292>
- Pamungkas, Sigit. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz. *Majalah Lontar* 32(2), (57–68).
- Siagian, G. (2021). *Jurnal basicedu*. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Syaifullah, Muhammad, and Nailul Izzah. 2019. "Kajian Teoritis Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab." *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab* 3(1): 127.
- Sri Puji Lestari, "ASYIK DENGAN EDUCANDY," 2020, <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/asyik-dengan-educandy>.
- Sudaryanto, A., Maruta, I. A., Ariansyah, I., & Achmad, R. P. (2020). [http://ejournal.uniramalang.ac.id/attamkin/Volume 3 No. 2 Oktober 2020](http://ejournal.uniramalang.ac.id/attamkin/Volume%203%20No.%202%20Oktober%202020). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 28–34.
- Siti Maisaroh, Amrini Shofiyani, dan Siti Sulaikho, "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Snake dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Allahjah* 5(2) (2020): 3.
- Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2) (2018): 103.



# *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*

Volume 6 Nomor 1 (2024) 657 - 673 P-ISSN 2656-274x E-ISSN 2656-4691  
DOI: 10.47476/reslaj.v6i1.4753

Ulya, M. (2021). Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55-63. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089>.