

Pemanfaatan Game *Educandy* Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di SDI Sjech M. Djamil Djambek Bukit Tinggi

Dinda Ramdani

Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
dindaramdhany20@gmail.com

Eka Rizal

Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
hikam_82@yahoo.com

Zulkifli

SDI Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
zzulkifli0207@gmail.com

ملخص البحث: أصبح استخدام التكنولوجيا في التعلم مطلوباً من المعلم كوسيلة تعليمية. لعبة *Educandy* هي لعبة تعليمية يمكن استخدامها كوسيلة تعليمية تفاعلية. إن منهج البحث المستخدم في هذه الدراسة هو منهج وصفي نوعي بهدف معرفة كيفية استخدام الألعاب التعليمية في تعلم اللغة العربية من أجل إنشاء تعلم ممتع في المدرسة الابتدائية الإسلامية شيخ جميل جامبيك بوكيت تنجي. جمعت الباحثة البيانات من المعلم وطلاب الصف ٦ ب في مدرسة الابتدائية الإسلامية الشيخ جميل جامبيك بوكيت تنجي. تم جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والاستبيانات. تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي تقليل البيانات أو اختيار البيانات التي تتوافق مع تصميم البحث، وتقديم البيانات بشكل وصفي، ثم استخلاص النتائج. أظهرت نتائج هذه الدراسة أن استجابة المعلم لاستخدام لعبة *Educandy* جيد جداً، ومستوى رضا الطلاب عن

لعبة Educandy هو ٩٤٪. وهناك زيادة إتقان الطلاب للمفردات بعد تعلم استخدام لعبة Educandy وهو ٩٤٪.
الكلمات الرئيسية: وسائل التعلم، educandy، الألعاب التعليمية، تعليم اللغة العربية

Abstract : Utilizing technology in learning has now become a demand for every teacher, one of which is as a learning medium. Educandy game is an educational game that can be used as an interactive learning medium. The research method used in this study is a descriptive qualitative method with the aim of knowing how the use of educandy games in Arabic language learning in order to create fun learning at SDI Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. The source of this research data is teachers and grade 6 B students at SDI Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. The data collection methods in this study were observations, interviews, and questionnaires. The data analysis technique used is data reduction or selecting data that is in accordance with the research design, presenting data descriptively, and then drawing conclusions. The results of this study are that the teacher's response to the use of educandy games is very good, the level of student satisfaction with educandy games is 94% and there is an increase in student mufradat mastery after learning to use educandy games, which is 94%.

Keywords: Learning media, educandy, educational games, arabic learning

Abstrak: Game educandy merupakan game edukasi yang bisa memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran kini sudah menjadi tuntutan bagi setiap guru, salah satunya sebagai media pembelajaran. dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan game educandy dalam pembelajaran bahasa arab agar menciptakan pembelajaran yang menyenangkan di SDI Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. Sumber data penelitian ini adalah guru dan siswa kelas 6 B di SDI Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data atau memilih data yang sesuai dengan rancangan penelitian, penyajian data secara deskriptif, dan kemudian menarik kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa respon guru terhadap pemanfaatan game educandy sangat baik, tingkat kepuasan peserta didik terhadap game educandy yaitu 94% dan terdapat peningkatan penguasaan mufradat

siswa setelah belajar menggunakan game educandy yaitu sebanyak 94%.

Kata Kunci: Media pembelajaran, educandy, game edukasi, pembelajaran bahasa arab

PENDAHULUAN

Teknologi informasi saat ini berkembang dengan pesat dan berdampak besar pada berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan.¹ Penguasaan dan pengetahuan teknologi menjadi kompetensi yang wajib dikuasai seorang pendidik guna mendukung peningkatan proses pembelajaran. Pengajar diwajibkan berkreaitivitas dan berinovasi dengan pemanfaatan teknologi melalui media pembelajaran. Media memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Jika pembelajaran berpusat kepada guru, media pembelajaran dapat digunakan untuk mendukung penyampaian materi. Sebaliknya, jika pembelajaran berpusat kepada siswa, maka siswa adalah pengguna utama media pembelajaran tersebut.² Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (attention) peserta didik terhadap materi ajar juga memotivasi peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.³

Berdasarkan kenyataan yang ada, pembuatan dan pengembangan media pembelajaran kurang maksimal dan kurang inovatif dikarenakan minimnya pengetahuan guru terhadap media pembelajaran interaktif. Padahal dari tahun ke tahun media pembelajaran mengalami perkembangan. Seperti saat ini, terdapat media pembelajaran interaktif berbasis multimedia, audio visual, dan lain-lain.⁴ Akan tetapi kebanyakan guru masih belum

¹ Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif*, 1st edn (Yogyakarta: UNY Press, 2017).

² Syamsi Setiadi, Ahmad Marzuq, and Ihwan Rahman Bhatiar, *Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Komputer* (Serang: Media Madani, 2020) <<https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v20i01.1131>>.

³ Muh Arif dan Eby Waskito Makalalang, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab, Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 2020, x.

⁴ Chintiya Oktafiyana and Yolanda Amalia Septiana, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Game Educandy Dan Video Animasi Kinemaster Dan Animaker Pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh Dan Panca Indera

maksimal dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. kurangnya pengetahuan dan penguasaan guru terhadap teknologi menjadi salah satu penyebab utama lemahnya pembuatan dan pengembangan media pembelajaran, sedangkan kualitas peserta didik bergantung pada mutu seorang guru.⁵

Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran bahasa arab di SDI Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi masih jarang menggunakan media pembelajaran. Data ini menunjukkan bahwa guru belum melakukan pembelajaran yang lebih bervariasi terutama dengan memanfaatkan teknologi. Pembelajaran dilaksanakan dengan penyampaian materi dari guru, sedangkan peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat. Pembelajaran seperti ini perlahan akan membuat peserta didik merasa bosan dan mengantuk, yang akhirnya mereka belajar karena rasa kewajiban dan tidak peduli untuk memahami materi yang diajarkan. Dari permasalahan di atas, penulis ingin memanfaatkan salah satu *game* edukasi menjadi media pembelajaran interaktif yakni *game educandy*. *Educandy* adalah sebuah *website* berbasis *game* dengan slogan “membuat belajar lebih manis”. Dengan *educandy* kita dapat membuat *game online* yang menyenangkan. Permainan yang dibuat tetap mendidik namun tidak membosankan.⁶ *Game educandy* dapat diberikan ketika pembelajaran tatap muka di kelas maupun saat PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) atau luring. Biasanya permainan sangat disukai oleh peserta didik dan sering dimainkan ketika merasa bosan, jenuh atau stres. Adanya permainan edukasi membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan.

Educandy memungkinkan kita membuat *game* edukasi interaktif hanya dalam hitungan menit, *educandy* memiliki fitur yang sangat mudah dipahami oleh pengguna awam. *Game* edukasi ini dapat dibuat dalam delapan model, antara lain: *multiple choise* (pilihan ganda), *word search* (menemukan kata di antara huruf-huruf yang acak), *Crosswords* (teka teki silang), *spell it* (mengeja huruf demi

Beserta Fungsi Dan Cara Perawatannya’, *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5.2 (2021), 166–74.

⁵ Oktafiyana and Septiana.

⁶ Sri Puji Lestari, ‘Asyik Dengan Educandy’, *Kemenag.Co.Id*, 2020 <<https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/asyik-dengan-educandy>>.

huruf), *Noughts & Crosses* (memilih jawaban yang benar dengan hingga pada posisi melintang), *Anagram* (ubah huruf dalam kata untuk membuat kata tersebut memiliki arti yang berbeda), *match-up* (menjodohkan), dan *memory* (pilih jawaban sesuai urutan yang diberikan).⁷ Dengan cara pembuatan dan penerapannya yang cukup mudah, *educandy* bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran bahasa arab di SDI Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan dengan menyebarkan angket dan melakukan wawancara kepada guru dan siswa kelas 6B sebagai objek penelitian serta melalui observasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik pengurangan data (*Data Reductions*) untuk mengatur dan memilih hal-hal yang paling mendasar, memusatkan perhatian hanya pada hal-hal penting, mencari subjek dan contoh kemudian menghilangkan informasi yang tidak berguna dari informasi yang didapat di lapangan, setelah itu penyajian data (*Display Data*) berupa deskripsi singkat, grafik, hubungan antar kategori ataupun teks naratif, sehingga memudahkan untuk memahami apa yang terjadi dan merencanakan tindakan selanjutnya. Terakhir penarikan kesimpulan (*Verifikasi*), data yang telah direduksi dan disajikan kemudian disimpulkan dalam bentuk deskriptif sebagai laporan penelitian.⁸

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penggunaan *Game Educandy*

Educandy merupakan salah satu *game* edukasi yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran. Memanfaatkan *Game educandy* sebagai sebuah media pembelajaran bisa dilakukan oleh guru guna

⁷ Ita Fitriati and others, 'Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima', *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian 2021*, 2021, 307-12 <<http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/152>>.

⁸ D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*, 2013.

menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Tampilan yang menarik dan fitur yang mudah dipahami pada *game educandy* akan menarik perhatian siswa dalam belajar. Berikut gambar tampilan dari *game educandy*.



Gambar 1. Game educandy

Permainan yang terdapat pada *game educandy* ini lebih condong kepada permainan kata, *game* ini diaplikasikan dalam pembelajaran bahasa arab untuk pembelajaran *mufradat*. Pengembangan kosakata (*tanmiyat al-mufradât*) merupakan hal yang penting agar peserta didik memiliki perbendaharaan (*tsarwah lughawiyah*) yang memadai, sehingga peserta didik memiliki keberanian untuk berkomunikasi, baik lisan maupun tulisan. Kelemahan peserta didik pada umumnya adalah kekurangan penguasaan kosakata dan sekaligus kurang keberanian untuk berekspresi.⁹

Game educandy memiliki berbagai macam jenis permainan yang dapat dimainkan untuk memperkaya perbendaharaan kosakata, sehingga pembelajaran *mufradat* menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Variasi *game* dalam *game educandy* juga dapat memudahkan guru dalam mempersiapkan pembelajaran. Dengan memasukkan minimal 9 pertanyaan saja guru dapat menyajikan beberapa variasi *game* yang berbeda dalam pembelajaran. Berikut gambar beberapa permainan yang tersedia dalam *game educandy*.

⁹ Muhib Abdul Wahab, 'Model Pengembangan Pembelajaran Mufradât', *UIN Syarif Hidayatullah*, 17-Sep-2015, 2015, 1-15
<<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/28456/3/MUHBIB-ABDUL-WAHAB-FITK.pdf>>.



Gambar 2. Macam-macam permainan yang ada dalam game educandy

Di antara permainan-permainan yang ada pada *game educandy*, permainan *multiple choice* dan *match up* merupakan permainan yang paling mudah digunakan pada pembelajaran *mufradat* di dalam kelas. Permainan ini bersifat sederhana dan dapat mengasah pemahaman peserta didik tentang *mufradat* yang sudah dipelajari. Berikut gambar permainan *multiple choice* dan *match up* pada game educandy.



Gambar 3. Multiple Choice

Dalam permainan ini, peserta didik harus memilih jawaban yang tepat dari pertanyaan yang diberikan. Dalam pembelajaran bahasa arab, guru bisa membuat soal berupa *mufradat* dan pilihan jawaban berupa arti dari *mufradat* tersebut ataupun sebaliknya. Jika jawaban yang dipilih benar maka akan mendapat skor yang tinggi, jika jawaban yang dipilih salah maka waktu akan berkurang dengan

cepat dan ketika dijawab kembali dengan benar, skor yang didapatkan akan lebih sedikit.



Gambar 4. Match Up

Permainan *match up* juga bisa digunakan untuk pembelajaran *mufradat*, peserta didik diminta untuk mencocokkan *mufradat* dengan maknanya dengan cara menggeser pilihan jawaban pada bagian bawah dan mencocokkannya dengan *mufradat* pada bagian atas. Permainan ini dapat mengukur ketepatan jawaban dan kecepatan waktu yang dibutuhkan peserta didik dalam mencocokkan *mufradat* dengan maknanya.

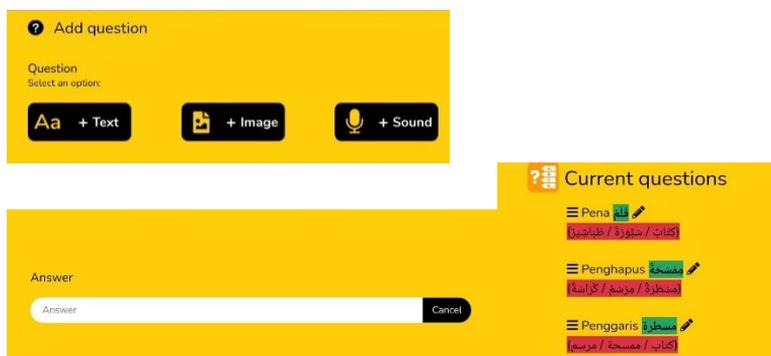
Untuk penggunaan *game educandy* dalam pembelajaran di kelas, guru bisa menggunakan proyektor dan mengaksesnya pada laptop. Peserta didik bisa dibagi ke dalam kelompok untuk secara bergantian mencobanya, sehingga hasil akhir yang didapatkan merupakan skor kelompok. Hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan *game educandy* dalam pembelajaran di dalam kelas adalah ketersediaan jaringan internet yang stabil mengingat *game educandy* merupakan game yang berbasis online, di samping itu juga didukung oleh peralatan mengajar seperti proyektor, laptop dan *smartphone*. Nur Fadhilah menyebutkan bahwa media *educandy* layak diterapkan untuk pembelajaran bahasa arab, beliau memberi masukan agar guru dapat menggunakan media *educandy* yang berbayar, sehingga dapat lebih maksimal dalam penyesuaian tampilan gambar bahkan audio yang lebih menarik untuk di akses oleh peserta.¹⁰ *Game educandy* dapat digunakan dalam pembelajaran daring dengan cara membagikan *link* pembelajaran dan kemudian

¹⁰ Fina Nur Fadhilah, 'Pengembangan Media Bahasa Arab Menggunakan Web Educandy', *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Bahasa Arab*, 14.1 (2022), 51–62.

peserta didik mengaksesnya pada *smartphone* masing-masing. Namun cara ini dinilai kurang efektif karna guru tidak bisa mengetahui pasti siapa yang benar-benar mengaksesnya ataupun nilai yang diperoleh oleh peserta didik.

2. Respons Guru Terhadap *Game Educandy* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan beberapa guru SDI Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi mengenai tampilan dari *game educandy* dapat disimpulkan bahwa tampilan warna dan gambar yang ada pada *game educandy* sangat menarik dan bervariasi, hal tersebut akan membantu menarik perhatian peserta didik terhadap pembelajaran. Di samping itu, Pembuatan media permainan pada fitur yang ada pada *game educandy* dinilai guru sangat mudah untuk dilaksanakan.

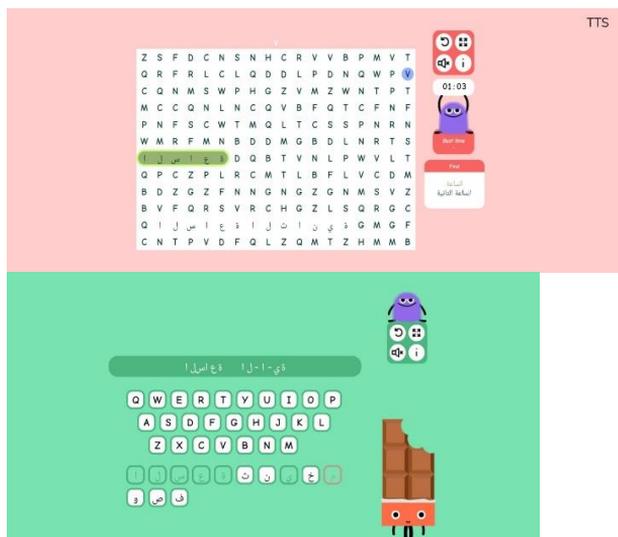


Gambar 5. Fitur yang ada pada pembuatan permainan multiple choice

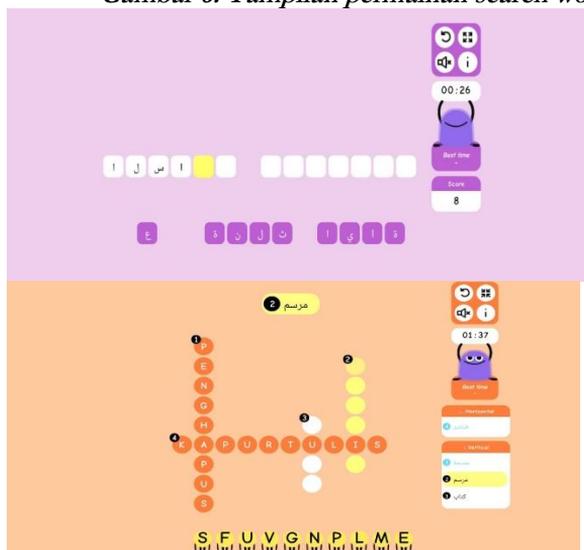
Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa untuk membuat permainan guru hanya tinggal memasukkan soal dan jawaban pada kolom yang sudah tersedia. Soal bisa dalam bentuk teks, gambar dan audio. Ketersediaan fitur untuk soal latihan yang bervariasi memungkinkan lebih banyak kemahiran bahasa arab yang terasah. Soal dan jawaban yang telah diinput akan secara otomatis tersusun dalam permainan, dan permainan yang telah dibuat akan berbentuk sebuah *link* yang dapat dibagikan kepada peserta didik.

Dari berbagai jenis permainan yang tersedia dalam *game educandy*, sebagian guru SDI Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi menilai bahwa ada beberapa permainan yang kurang cocok

diterapkan dalam pembelajaran bahasa arab. Di antaranya permainan *crosswords*, *anagrams*, *spell it* dan *word search*, hal itu disebabkan karena media educandy dirancang untuk huruf latin, sehingga kurang mengakomodir penggunaan huruf arab terutama untuk huruf *mad* dan penggunaan *tasydid*.



Gambar 6. Tampilan permainan search words dan spell it

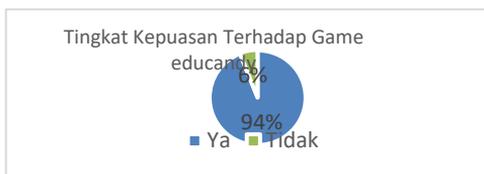


Gambar 7. Tampilan permainan anagrams dan crosswords

Permainan pada gambar di atas pada dasarnya dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa arab untuk melatih *maharah kitabab* atau kemahiran menulis, akan tetapi karena permainan-permainan di atas tidak didesain khusus untuk pembelajaran bahasa arab maka bisa dilihat pada gambar tersebut bahwa permulaan kata dimulai dari sebelah kiri sedangkan penulisan bahasa arab dimulai dari sebelah kanan. Sehingga permainan tersebut dianggap kurang cocok untuk pembelajaran bahasa arab. Untuk permainan *crosswords*, salah satu guru berpendapat bahwa permainan ini masih bisa diterapkan dalam pembelajaran bahasa arab, akan tetapi tidak untuk melatih *maharah kitabab* melainkan untuk melatih penguasaan *mufradat* saja. Guru bisa memasukkan soal berupa *mufradat* bahasa arab kemudian huruf yang disusun adalah arti dari *mufradat* tersebut, sehingga penyusunan hurufnya akan sesuai. Terlepas dari permainan di atas, guru SDI Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi berpendapat bahwa *game educandy* cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa arab. *Game* ini dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa arab dan bisa meningkatkan kualitas pembelajaran dengan membuat pembelajaran yang lebih bervariasi dan menyenangkan.

3. Tingkat Kepuasan Peserta Didik Terhadap *Game Educandy*

Pemanfaatan *game educandy* sebagai media pembelajaran bahasa arab di SDI Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi bisa meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, karena pada dasarnya peserta didik pada tingkat sekolah dasar sangat menyukai permainan. Perpaduan antara permainan dan pelajaran dalam *game educandy* membuat peserta didik menjadi antusias dalam belajar. Respons siswa terhadap *game educandy* dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 8. Presentasi kepuasan siswa terhadap game educandy

Data di atas menunjukkan bahwa sebanyak 94% responden yang merupakan siswa kelas VI pada SDI Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi merasa puas dengan *game educandy* sebagai media pembelajaran bahasa arab. Sebanyak 6% menyatakan tidak puas. Penilaian responden didasarkan pada tampilan media *educandy*, kemudahan penggunaan media, dan ketertarikan terhadap permainan yang ada pada *game educandy*. Dari segi tampilannya, *educandy* memiliki tampilan berwarna-warni dengan gambar-gambar kartun yang menarik, semua responden setuju bahwa tampilan dari *game educandy* sangat menarik. Dari segi kemudahan penggunaan, sebanyak 88% responden menyatakan bahwa fitur-fitur yang ada pada *game educandy* sangat mudah digunakan dan petunjuk penggunaannya mudah dipahami. Dari segi ketertarikan pada permainan yang tersedia pada media, sebanyak 94% responden menyatakan bahwa mereka sangat tertarik dengan *game educandy*. Mereka tertarik menggunakan media ini karena mereka bisa belajar sambil bermain. Banyaknya variasi *game* yang disuguhkan juga menarik minat mereka terhadap *game educandy*.

Persentase di atas menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik menyukai pembelajaran dengan menggunakan *game educandy*. Mereka sangat antusias ketika belajar bahasa arab dengan menggunakan *game educandy*. Berdasarkan wawancara dengan siswa kelas VI SDI Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi diketahui bahwa sebelumnya mereka belum pernah belajar dengan menggunakan *game* edukasi ini, sehingga *game* ini sangat memotivasi mereka dalam belajar bahasa arab dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Hasil penelitian ini menguatkan temuan penelitian yang dilakukan oleh Kholfadina dan Maryani bahwa kelompok peserta didik yang diberi

perlakuan *game educandy* mendapatkan nilai rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi. Hal ini menandakan bahwa hasil belajar peserta didik yang diberi perlakuan dengan *game educandy* lebih tinggi dari hasil belajar peserta didik yang tidak diberi perlakuan dengan *game educandy*.¹¹

4. Peningkatan Pemahaman *Mufradat* Siswa Menggunakan *Game Educandy*

Selain menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, tujuan pembelajaran pun harus tetap tercapai yakni peserta didik memahami materi yang disampaikan ketika pembelajaran berlangsung. Jika yang dipertimbangkan dalam memilih permainan hanya aspek menghibur atau menyenangkan saja, maka semua permainan pasti menyenangkan. Karena tujuan sebenarnya dari sebuah permainan memang untuk menghibur pemain. Saat menggunakan permainan sebagai media pembelajaran, maka harus memperhatikan kontribusi dari permainan tersebut. Sehingga kegiatan pembelajaran ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga membantu dalam meningkatkan pemahaman peserta didik tentang suatu materi.

Sebelum *game educandy* diterapkan, hanya 47% peserta didik di kelas 6 B yang dapat menghafal seluruh *mufradat* yang dipelajari pada pertemuan tersebut, sehingga penguasaan *mufradat* di kelas 6 B masih minim. Kebanyakan peserta didik merasa malas ketika diberi tugas menghafal. Media pembelajaran yang digunakan guru sangat mempengaruhi proses belajar peserta didik, jika media yang digunakan kurang menarik, maka respons peserta didik dalam pembelajaran akan kurang baik pula. sehingga peserta didik kurang senang terhadap pelajaran dan gurunya. Akibatnya peserta didik malas untuk mengikuti proses pembelajaran.¹²

¹¹ Khorin Kholfadina and Mayarni, 'Penggunaan Educandy Dan Dampaknya Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa', *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6.2 (2022), 259–65 <<https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.49503>>.

¹² Rumadhani Sagala and Devi Yumanda Agustin, 'Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Aktivitas Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VII Di MTS Nurul Falah Bukit Kemuning', *Jurnal Al-Bayan*, 8.2 (2016), 53–70.

Peningkatan pemahaman *mufradat* siswa kelas VI SDI Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi setelah pembelajaran menggunakan *game educandy* dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 5. Presentase Peningkatan Pemahaman Mufradat

Pada gambar di atas, terlihat bahwa sebanyak 94% responden menyatakan bahwa penguasaan *mufradatnya* meningkat setelah belajar menggunakan *game educandy*. Dan sebanyak 6% responden tidak merasakan perubahan apa pun sebelum dan sesudah belajar menggunakan *game educandy*. Persentase di atas menunjukkan bahwa *game educandy* dapat meningkatkan penguasaan *mufradat* peserta didik. Hal ini dikarenakan dalam *game educandy* soal yang ada di permainan sebelumnya akan terulang kembali namun dengan urutan dan bentuk yang berbeda, dan ini akan membuat peserta didik semakin paham materi yang dipelajari, karena peserta didik dapat mengetahui dan memperbaiki kesalahan sebelumnya ketika menemukan pertanyaan yang sama pada jenis permainan yang berbeda. Dengan mengulang-ulang pertanyaan dan jawaban yang sama tentu akan meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menerangkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan mengenai persentase penguasaan *mufradat* setelah belajar dengan menggunakan *game educandy*.¹³

5. Kelebihan dan Kekurangan *Game Educandy* dalam Proses Pembelajaran

Kehadiran *game educandy* membuat guru tidak perlu bekerja keras untuk mengembangkan teknologi pendidikan berbasis *game* digital untuk diintegrasikan ke dalam kelas. *Game educandy* dapat

¹³ Nur Fadhillah.

dengan mudah digunakan untuk berbagai keperluan pembelajaran baik sebagai media pembelajaran, media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun untuk sekedar selingan hiburan dalam proses pembelajaran. Penggunaan *game educandy* tidak memerlukan penginstalan aplikasi baik di komputer maupun *smartphone* karena *game educandy* dapat diakses melalui *website* melalui *link* yang disediakan oleh guru. Fitur-fitur yang ada pada *game educandy* juga sangat mudah digunakan, banyaknya variasi *game* yang disediakan juga menjadi keunggulan dari *game educandy*.

Di samping keunggulannya, *game educandy* juga memiliki kekurangan dari segi perlunya fasilitas jaringan internet yang stabil serta adanya aturan di lingkungan sekolah yang melarang siswa membawa *smartphone* ataupun laptop ke sekolah, jika tidak dilarang, kendala lain yang dihadapi guru adalah tidak semua peserta didik memiliki laptop ataupun *smartphone*. Penggunaan media ini juga menghendaki tersedianya proyektor yang didukung oleh tersedianya aliran listrik selama proses pembelajaran. Jika fasilitas tersebut tidak tersedia maka pembelajaran dengan menggunakan *game educandy* menjadi tidak efektif.

Meskipun *game educandy* memiliki beberapa kekurangan, *educandy* masih menjadi salah satu *platform* yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran bahasa arab. Karena dengan menggunakan permainan edukatif dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini juga sebagai bentuk upaya guru dalam menghindari pembelajaran yang monoton dan membosankan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa memanfaatkan *game educandy* sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran bahasa arab sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa arab peserta didik dan juga dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* peserta didik. *Game educandy* juga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membuat peserta didik mudah bosan. Namun yang perlu diperhatikan dalam penggunaan *game educandy* adalah tersedianya jaringan internet yang stabil mengingat *game*

educandy adalah *game* yang berbasis online, juga ketersediaan peralatan mengajar seperti proyektor, laptop dan *smartphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- Dwi Surjono, Herman, *Multimedia Pembelajaran Interaktif*, 1st edn (Yogyakarta: UNY Press, 2017)
- Fitriati, Ita, Ramdani Purnamasari, Nur Fitrianiingsih, and Ika Irawati, 'Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima', *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian* 2021, 2021, 307–12 <<http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/152>>
- Kholfadina, Khorin, and Mayarni, 'Penggunaan Educandy Dan Dampaknya Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa', *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6.2 (2022), 259–65 <<https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.49503>>
- Lestari, Sri Puji, 'Asyik Dengan Educandy', *Kemenag.Co.Id*, 2020 <<https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/asyik-dengan-educandy>>
- Muh Arif dan Eby Waskito Makalalang, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab, Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 2020, x
- Nur Fadhilah, Fina, 'Pengembangan Media Bahasa Arab Menggunakan Web Educandy', *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Bahasa Arab*, 14.1 (2022), 51–62
- Oktafiyana, Chintiya, and Yolanda Amalia Septiana, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Game Educandy Dan Video Animasi Kinemaster Dan Animaker Pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh Dan Panca Indera Beserta Fungsi Dan Cara Perawatannya', *Edustream : Jurnal Pendidikan Dasar*, 5.2 (2021), 166–74
- Sagala, Rumadhani, and Devi Yumanda Agustin, 'Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Aktivitas Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VII Di MTS Nurul Falah Bukit Kemuning',

Jurnal Al-Bayan, 8.2 (2016), 53–70

Setiadi, Syamsi, Ahmad Marzuq, and Ihwan Rahman Bhatiar, *Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Komputer* (Serang: Media Madani, 2020) <<https://doi.org/10.32332/annabighoh.v20i01.1131>>

Sugiyono, D., *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*, 2013

Wahab, Muhib Abdul, 'Model Pengembangan Pembelajaran Mufradât', *UIN Syarif Hidayatullah*, 17-Sep-2015, 2015, 1–15 <[https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/28456/3/MUHBIB ABDUL WAHAB-FITK.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/28456/3/MUHBIB%20ABDUL%20WAHAB-FITK.pdf)>