



**PENGARUH MEDIA GAME EDUKASI BERBASIS *EDUCANDY*
DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN *MUFRADAT*
PESERTA DIDIK KELAS V MIN 2 KOTA SURABAYA**

Afiyah Wildah Rahayu¹, Taufik², Uswatun Chasanah³, Munawir⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

*E-mail: viawildah@gmail.com

Abstract

The research was motivated by the problem of learning Arabic which tends to be monotonous, thus affecting learning motivation and students' ability to remember vocabulary (mufradat). The aim of this research is to identify the effect of using educational game media based on the Educandy application on increasing the mastery of mufradat for class V students at MIN 2 Surabaya City. The research uses quantitative methods with a quasi-experimental design with a nonequivalent group design model. The VC class as an experimental group uses educational game media, while the VA class as a control group uses conventional methods. Multiple choice tests were applied to the pretest and posttest to measure the increase in mufradat mastery. Data analysis was carried out through validity, reliability, descriptive statistics, normality, homogeneity and t-test tests. The research results showed that the average pretest score in the experimental class was 47.75, while in the control class it was 44.25. In the posttest, the average of the experimental class increased to 71.00, while the control class became 61.63. The t-test proved a significant difference between the two classes, showing that the use of educational game media had a significant effect in increasing students' mastery of mufradat.

Keywords: Educational Game, Mastery of Mufradat, Arabic

Abstrak

Penelitian dilatar belakangi oleh permasalahan pembelajaran bahasa Arab yang cenderung monoton, sehingga memengaruhi motivasi belajar dan kemampuan peserta didik dalam mengingat kosakata (*mufradat*). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan media game edukasi berbasis aplikasi *Educandy* terhadap peningkatan penguasaan mufradat siswa kelas V di MIN 2 Kota Surabaya. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain *quasi-experimental* dengan model *nonequivalent group design*. Kelas VC sebagai kelompok eksperimen menggunakan media *game* edukasi, sementara kelas VA sebagai kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Tes pilihan ganda diterapkan pada *pretest* dan *posttest* untuk mengukur peningkatan penguasaan *mufradat*. Analisis data dilakukan melalui uji validitas, reliabilitas, statistik deskriptif, normalitas, homogenitas, dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest di kelas eksperimen adalah 47,75, sementara di kelas kontrol 44,25. Pada posttest, rata-rata kelas eksperimen meningkat menjadi 71,00, sedangkan kelas kontrol menjadi 61,63. Uji-t membuktikan perbedaan

signifikan antara kedua kelas, menunjukkan bahwa penggunaan media *game* edukasi berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan penguasaan mufradat peserta didik.

Kata Kunci: *Game* Edukasi, Penguasaan *Mufradat*, Bahasa Arab

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan pesan, ide, pikiran, maupun perasaan manusia. Karena itu bahasa tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia.¹ Salah satu bahasa resmi dunia yakni bahasa Arab. Bahasa Arab diperkirakan masuk ke Indonesia pada abad ke-13 yang kemudian bahasa Arab diterima dan berkembang di Indonesia.² Bahasa Arab juga merupakan bahasa utama dalam agama Islam. Bahasa Arab terdapat dalam kitab suci umat Islam yakni Al Quran yang wajib dipelajari dan dipahami maknanya oleh umat Islam.³ Pada zaman ini bahasa Arab tidak hanya dipelajari di pesantren namun juga di sekolah formal mulai dari jenjang Pendidikan dasar hingga ke perguruan tinggi.

MIN 2 Kota Surabaya merupakan lembaga dibawah naungan Kementrian Agama yang mewajibkan Lembaga Pendidikan dasar ini mengajarkan mata pelajaran bahasa Arab. Peserta didik diharapkan meningkatkan keterampilan berkomunikasi mereka dengan mempelajari mata pelajaran bahasa Arab ini. Dalam menguasai keterampilan berbahasa terdapat empat keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik yakni *maharah kalam, maharah istima', maharah qiroah, dan maharah kitabah*. Empat keterampilan berbahasa tersebut dapat dikuasai peserta didik apabila peserta didik telah menguasai banyak kosakata bahasa Arab atau *mufradat*.

Permasalahan yang ditemukan peneliti yakni guru masih menggunakan media konvensional dalam pembelajaran bahasa Arab, sehingga pembelajaran terkesan monoton dan membosankan. Hal tersebut dapat mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam mengingat kosakata bahasa Arab atau *mufradat* dikarenakan rendahnya motivasi peserta didik pada mata pelajaran bahasa Arab. Dalam jangka panjang, kondisi tersebut dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran dan mengurangi efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

¹ Okarisma Mailani et al., "Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia," *Kampret Journal* 1, no. 1 (2022): 1–10.

² Sapri et al., "Implementasi Pembelajaran Bahasa Arab Pada Tingkatan MI," *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris* 1, no. 4 (2023).

³ Ainun Salida and Zulpina Zulpina, "Keistimewaan Bahasa Arab Sebagai Bahasa Al-Quran Dan Ijtihadiyyah," *Jurnal Sathar* 1, no. 1 (2023): 23–33.

Dikarenakan media memegang peran penting dalam proses pembelajaran diharapkan guru dapat memilih media pembelajaran yang menarik, inovatif, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik.⁴ Solusi dari peneliti dan merupakan suatu inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan minat peserta didik yakni menggunakan media *game* edukasi berbasis *educandy*.⁵ Game edukasi dirancang untuk dapat menarik peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, diharapkan motivasi belajar peserta didik dapat meningkat, memungkinkan mereka untuk berpartisipasi aktif dan terlibat secara langsung,⁶ sehingga penguasaan *mufradat* mereka juga semakin meningkat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak penggunaan media *game* edukasi berbasis *Educandy* dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* di kelas V MIN 2 Kota Surabaya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Arab. Melalui penelitian ini, diharapkan para guru dapat menemukan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif, sehingga mampu memberikan dampak positif terhadap penguasaan *mufradat* peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Arab akan menjadi lebih menarik, relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital, dan mampu mencapai tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat, metode, atau perangkat yang berfungsi untuk mendukung proses pembelajaran dan menyampaikan berbagai materi yang diajarkan.⁷ Dalam penyampaian materi pembelajaran terdapat beberapa macam media pembelajaran yang dapat digunakan diantaranya adalah: Media pembelajaran visual, media pembelajaran audio, media pembelajaran audiovisual, media interaktif digital, serta media cetak.⁸

⁴ Udi Budi Harsiwi and Liss Dyah Dewi Arini, "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1104–1113.

⁵ Aenuellael Mukarromah and Meyyana Andriana, "Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran," *Journal of Science and Education Research* 1, no. 1 (2022): 43–50.

⁶ Yuniar Farida Taufik, Husniyatus Salamah Zainiyati, Achmad Teguh Wibowo, Arif Bramantoro, "Developing Multilingual Learning Application to Arabic Elementary Learning," *Telfor Journal* 15, no. 2 (2023): 44–49.

⁷ Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan* 2, no. 1 (2019): 470–477.

⁸ Puji Rahayuningsih, Wahyu Hidayah, and Cindy Nurhaliza Primar, "Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Education* 1, no. 1 (2022).

Proses belajar mengajar melibatkan dua unsur penting: media dan metode pembelajaran, yang saling berkaitan. Pemilihan metode memengaruhi media yang digunakan. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan materi, meningkatkan pemahaman, dan memfasilitasi interaksi efektif antara pendidik dan peserta didik. Manfaatnya meliputi mendukung interaksi yang efisien, meningkatkan motivasi dan minat belajar, memudahkan pemahaman materi, serta membantu guru mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif.⁹

Media Game Edukasi

Game edukasi adalah permainan interaktif yang dirancang untuk menggabungkan unsur pembelajaran dengan pengalaman bermain.¹⁰ Media ini mengintegrasikan aspek edukatif dengan mekanisme permainan yang menyenangkan, bertujuan untuk membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan mendalam. Karakteristik dari *game* edukasi yakni: Interaktif, berbasis tujuan, menyenangkan, adaptif, berbasis simulasi dan dunia nyata, multisensoris, serta kolaboratif dan kompetitif.¹¹

Aplikasi Educandy

Educandy adalah *platform online* berbasis *web* dengan slogan "*Making learning sweeter*", yang dirancang untuk membantu guru menciptakan pembelajaran interaktif melalui berbagai jenis permainan.¹² Aplikasi ini memungkinkan pengguna membuat permainan berbasis kata, kuis, anagram, pencocokan, serta aktivitas interaktif lainnya yang dapat diakses peserta didik melalui perangkat digital mereka. *Platform* ini dirancang sederhana sehingga mudah digunakan oleh guru tanpa memerlukan keterampilan teknis yang kompleks. Terdapat tiga fitur utama yang dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai jenis permainan, yaitu *matching pairs*, *words*, dan *quiz question*.

⁹ Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45–46.

¹⁰ Nurdin Nurhikmah, Rustiani, "Literature Review : Media Game Edukasi Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika," *Journal of Education Research* 5, no. 4 (2024): 4382–4390.

¹¹ Annissa Ludfianti Winda Nur Ayu Afifaroh, Aulina Tiadivti Rahma Fitra and Alya Khusnul Qotimah, "Implementasi Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pengembangan Kemampuan Kognitif Berbasis Power Point Di TK Aisyiyah Semanggi," *Academia* 7, no. 1 (2023): 153–168.

¹² Kharis Sulaiman Hasri, "Aplikasi Educandy Sebagai Media Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 3, no. 2 (2023): 153–158, <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>.

Pembelajaran Bahasa Arab di MI

Madrasah Ibtidaiyah (MI), sebagai lembaga pendidikan Islam yang setara dengan Sekolah Dasar, biasanya memulai pembelajaran bahasa Arab pada tingkat dasar. Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab harus disesuaikan dengan kemampuan awal peserta didik untuk memastikan materi yang diajarkan relevan dan mudah dipahami. Tujuan utama pembelajaran bahasa Arab di tingkat MI adalah mengenalkan peserta didik pada dasar-dasar bahasa, seperti alfabet Arab (huruf hijaiyah), pengucapan, dan kosakata (*mufradat*). Kosakata ini sering kali digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan diterapkan dalam berbagai aspek ibadah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang menganalisis data berbentuk angka untuk menguji hipotesis atau menemukan hubungan antar variabel menggunakan teknik statistik.¹³ Penelitian ini menggunakan jenis desain penelitian berupa *quasi experimental design* dengan *model nonequivalent group design*. Yang menjadi sasaran atau objek pada penelitian ini yakni peserta didik di kelas V MIN 2 Kota Surabaya, peneliti menggunakan sampel penelitian dua kelas dengan diberi *treatment* atau perlakuan sebanyak 3 kali menggunakan media *game* edukasi berbasis *educandy* pada kelas Kelas VC sebagai kelas eksperimen dan menggunakan media pembelajaran konvensional pada kelas VA sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yakni tes tulis berupa pilihan ganda yang telah sesuai dengan indikator yang ditetapkan pada penelitian ini. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

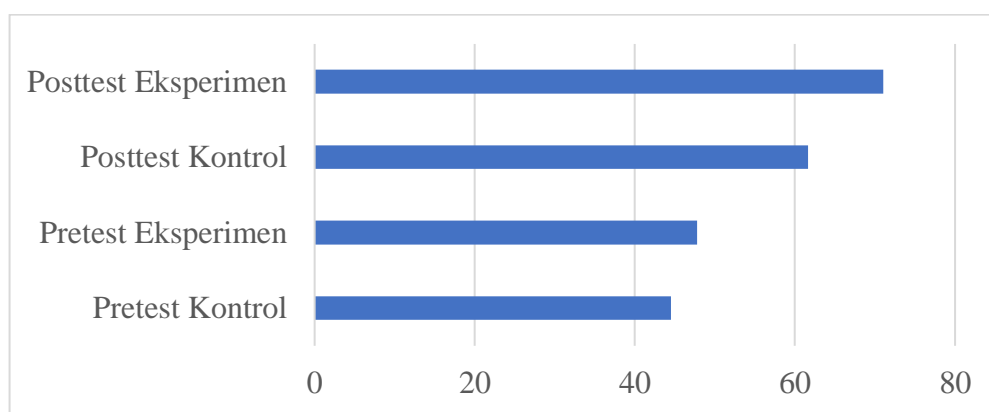
Dengan mempertimbangkan berbagai aspek, seperti karakteristik, manfaat, dan keefektifan *game* edukasi, serta ketersediaan fasilitas teknologi di madrasah yang menjadi objek penelitian, peneliti memilih *game* edukasi berbasis *Educandy* sebagai media pembelajaran untuk dikaji pengaruhnya terhadap peningkatan penguasaan mufradat peserta didik.

¹³ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2nd ed. (Bandung: Alfabeta, 2023).

Peserta didik dianggap mampu menguasai *mufradat* jika sudah mencapai beberapa indikator-indikator yang ada.¹⁴ Indikator-indikator tersebut adalah:

1. Peserta didik mampu memahami makna kata ketika mendengar atau membaca kata tersebut.
2. Peserta didik mampu menerjemahkan bentuk-bentuk mufradat dengan baik.
3. Peserta didik mampu menggunakan kata tersebut dalam kalimat sempurna baik dalam tulisan maupun percakapan.

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga pertemuan, dimulai dengan tes awal (*pretest*) sebelum pembelajaran atau perlakuan (*treatment*) diberikan. Pretest bertujuan untuk mengukur penguasaan kosakata (*mufradat*) bahasa Arab peserta didik sebelum penerapan media game edukasi berbasis Educandy pada kelas eksperimen. Sementara itu, di kelas kontrol, pembelajaran dilakukan menggunakan media konvensional. Setelah kelas eksperimen menerima perlakuan, peneliti memberikan tes akhir (*posttest*) pada kedua kelas untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media game edukasi berbasis *educandy* terhadap peningkatan penguasaan mufradat. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tulis berupa soal pilihan ganda sebanyak 13 butir. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari kelas eksperimen yang berjumlah 28 peserta didik dan kelas kontrol yang berjumlah 27 peserta didik. Berikut gambar hasil penelitian dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.



Gambar 1. Rata-rata Nilai Post test

Rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen adalah 71, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 61,63. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Perbedaan tersebut disebabkan oleh perlakuan yang berbeda selama proses pembelajaran. Kelas eksperimen menggunakan media *game* edukasi berbasis *educandy*, sementara kelas kontrol hanya memanfaatkan media konvensional.

¹⁴ Muhammad Ali Al-Khuli, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Basan Publishing, 2010).

Pada uji normalitas didapatkan pada kelas eksperimen, nilai signifikansi (sig.) sebesar $0,109 > 0,05$, yang menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Demikian pula, pada kelas kontrol, nilai signifikansi sebesar $0,100 > 0,05$, sehingga data juga memiliki distribusi normal. Setelah itu diuji homogenitas yang didapatkan pada kolom based on mean nilai signifikansi sebesar $0,439 > 0,05$ yang artinya data dinyatakan homogen dan berasal dari populasi yang memiliki varians serupa. Setelah itu diuji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test yang menunjukkan bahwa nilai signifikansinya adalah $0,018 < 0,05$. Hal ini mengindikasikan bahwa H_0 ditolak, yang berarti penggunaan media game edukasi berbasis Educandy memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata (mufradat) bahasa Arab peserta didik kelas V MIN 2 Kota Surabaya.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi berbasis *Educandy* secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata (*mufradat*) bahasa Arab pada peserta didik kelas V MIN 2 Kota Surabaya. Hal ini terlihat dari perbedaan rata-rata nilai posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana kelas eksperimen yang menggunakan media game *Educandy* memperoleh rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional. Dengan demikian, media *game* edukasi seperti *Educandy* dapat menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam memotivasi peserta didik untuk lebih memahami dan menguasai kosakata atau *mufradat* bahasa Arab.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Khuli, Muhammad Ali. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Basan Publishing, 2010.
- Harsiwi, Udi Budi, and Liss Dyah Dewi Arini. "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1104–1113.
- Hasri, Kharis Sulaiman. "Aplikasi Educandy Sebagai Media Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 3, no. 2 (2023): 153–158. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>.
- Junaidi. "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Diklat review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45–46.
- Mailani, Okarisma, Irna Nuraeni, Sarah Agnia Syakila, and Jundi Lazuardi. "Bahasa Sebagai

- Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia.” *Kampret Journal* 1, no. 1 (2022): 1–10.
- Mukarromah, Aenullaeh, and Meyyana Andriana. “Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran.” *Journal of Science and Education Research* 1, no. 1 (2022): 43–50.
- Nurhikmah, Rustiani, Nurdin. “Literature Review : Media Game Edukasi Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika.” *Journal of Education Research* 5, no. 4 (2024): 4382–4390.
- Rahayuningsih, Puji, Wahyu Hidayah, and Cindy Nurhaliza Primar. “Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa.” *Education* 1, no. 1 (2022).
- Salida, Ainun, and Zulpina Zulpina. “Keistimewaan Bahasa Arab Sebagai Bahasa Al-Quran Dan Ijtihadiyyah.” *Jurnal Sathar* 1, no. 1 (2023): 23–33.
- Sapri, Siti Halisyah Parapat, Sayang Pasaribu, Azwar Siregar, Rili Ritami, Sipahutar, Putri Novia Ramayani Siregar, Anisa Pratiwi, and Wanda Amelia Purba. “Implementasi Pembelajaran Bahasa Arab Pada Tingkatan MI.” *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris* 1, no. 4 (2023).
- Sapriyah. “Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan* 2, no. 1 (2019): 470–477.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. 2nd ed. Bandung: Alfabeta, 2023.
- Taufik, Husniyatus Salamah Zainiyati, Achmad Teguh Wibowo, Arif Bramantoro, Yuniar Farida. “Developing Multilingual Learning Application to Arabic Elementary Learning.” *Telfor Journal* 15, no. 2 (2023): 44–49.
- Winda Nur Ayu Afifaroh, Aulina Tiadivti Rahma Fitra, Annissa Ludfianti, and Alya Khusnul Qotimah. “Implementasi Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pengembangan Kemampuan Kognitif Berbasis Power Point Di TK Aisyiyah Semanggi.” *Academia* 7, no. 1 (2023): 153–168.