

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

SKRIPSI

AFIYAH WILDAH RAHAYU

06020721029



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
DESEMBER 2024**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Afiyah Wildah Rahayu
NIM : 06020721029
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian kuantitatif yang saya susun dan tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dibuktikan atau dapat dibuktikan bahwa penelitian kuantitatif ini merupakan hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 09 Desember 2024

Yang Membuat Pernyataan



Afiyah Wildah Rahayu
NIM. 06020721029

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi oleh: :

Nama : Afiyah Wildah Rahayu


NIM : 06020721029

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

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan


Surabaya, 28 November 2024

Pembimbing 1



Dr. Taufik, M.Pd.I
NIP. 197302022007011040

Pembimbing 2



Uswatun Chasanah, M.Pd.I
NIP. 198211132015032003

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Afiyah Wildah Rahayu ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Skripsi. Surabaya, 12 Desember 2024

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan
Ampel Surabaya



Dekan,

Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd

NIP. 197407251998031001

Penguji I

Dr. Taufik, M.Pd.I

NIP. 197302022007011040

Penguji II

Uswatun Chasanah, M.Pd.I

NIP. 198211132015032003

Penguji III

Dr. Munawir, M.Ag

NIP. 196508011992031005

Penguji IV

Agus Prasetyo Kurniawan, M.Pd

NIP. 198308212011011009

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Afiyah Wildah Rahayu
NIM : 06020721029
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
E-mail address : viawildah@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Pengaruh Media *Game* Edukasi Berbasis *Educandy* Terhadap Peningkatan Penguasaan *Mufradat*
Peserta Didik Kelas V Min 2 Kota Surabaya

berserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 25 November 2024

Penulis

(AFIYAH WILDAH RAHAYU)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Afiyah Wildah Rahayu, 2024. Pengaruh Media Game Edukasi Berbasis Educandy Terhadap Peningkatan Penguasaan Mufradat Peserta Didik Kelas V MIN 2 Kota Surabaya. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing 1: **Dr. Taufik, M.Pd.I.** Pembimbing 2: **Uswatun Chasanah, M.Pd.I.**

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

Penelitian ini dilatar belakangi dengan permasalahan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif sehingga pembelajaran bahasa Arab menjadi monoton dan membosankan yang mengakibatkan rendahnya kemampuan peserta didik dalam mengingat kosakata (mufradat) bahasa Arab karena rendahnya motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Arab. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game edukasi berbasis aplikasi educandy terhadap peningkatan penguasaan kosakata (mufradat) bahasa Arab peserta didik kelas V MIN 2 Kota Surabaya.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis desain penelitian berupa quasi experimental design dengan model nonequivalent group design. Penelitian ini dilakukan di kelas V MIN 2 Kota Surabaya, dengan menggunakan dua kelas yakni kelas VC diberi treatment menggunakan media game edukasi berbasis educandy Arabic Fun dan kelas VA menggunakan media pembelajaran konvensional. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yakni tes tulis berupa pilihan ganda. Sebelum dilakukan treatment peneliti memberikan pretest dan memberikan tes akhir yakni posttest untuk mengukur peningkatan penguasaan mufradat peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan yakni uji validitas, uji reliabilitas, analisis statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis (independent sample-test).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik pada pretest pada kelas eksperimen sebesar 47,75 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 44,25. Nilai rata-rata yang didapat pada posttest pada kelas eksperimen sebesar 71,00 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 61,63. Selisih antara nilai sebelum dan sudah perlakuan membuktikan bahwa adanya peningkatan nilai setelah diberikan perlakuan. Hasil uji-t pada penelitian ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak artinya terdapat perbedaan skor pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pemberian perlakuan. Maka pada penelitian ini dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media game edukasi berbasis educandy yang diberi nama ArabicFun terhadap peningkatan penguasaan mufradat peserta didik.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	
MOTTO	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Kajian Teori	9
1. Media Pembelajaran	9
2. Media Game Edukasi	12
3. Aplikasi Educandy	23
4. Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah.....	29
5. Konsep Pembelajaran Mufradat.....	32
6. Materi Kosakata (Mufradat) Bahasa Arab	37
B. Kajian Penelitian yang Relevan	44

C. Kerangka Berpikir.....	47
D. Hipotesis Penelitian.....	48
BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Jenis atau Desain Penelitian	49
B. Tempat dan Waktu Penelitian	51
C. Populasi dan Sampel Penelitian	52
D. Variabel Penelitian	53
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	55
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	59
G. Teknik Analisis Data	69
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	73
A. Hasil Penelitian	73
B. Pembahasan.....	80
BAB V PENUTUP.....	86
A. Simpulan	86
B. Implikasi.....	86
C. Keterbatasan.....	88
D. Saran.....	88
REFERENSI.....	90
RIWAYAT HIDUP.....	96
LAMPIRAN-LAMPIRAN	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Langkah Registrasi dan Login.....	24
Gambar 2. 2 Langkah Memilih Jenis Aktivitas	25
Gambar 2. 3 Langkah Memasukkan Konten.....	25
Gambar 2. 4 Langkah Generate Aktivitas	26
Gambar 2. 5 Langkah Bagikan Aktivitas	26
Gambar 2. 6 Langkah Monitoring.....	27
Gambar 2. 7 Kerangka Pikir.....	47
Gambar 3. 1 Desain Penelitian.....	50
Gambar 3. 2 Hubungan Antar Variabel	55
Gambar 3. 3 Rumus Korelasi Product Momen	60
Gambar 3. 4 Rumus Alpha Cronbach	63
Gambar 3. 5 Rumus Uji Tingkat Kesukaran	64
Gambar 3. 6 Rumus Uji Daya Pembeda	67
Gambar 3. 7 Rumus Uji Independent Sample T-test.....	71
Gambar 3. 8 Rumus Uji Mann Whitney.....	72
Gambar 4. 1 Gambar QR Code.....	80
Gambar 4. 2 Rata-rata Nilai Posttest	82
Gambar 5. 1 Gambar QR Code.....	88

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Capaian Pembelajaran Fase C Bahasa Arab Kelas V	37
Tabel 2. 2 Materi Mufradat.....	39
Tabel 2. 3 Kajian Penelitian Relevan.....	44
Tabel 3. 1 Populasi.....	52
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Soal Tes	57
Tabel 3. 3 Klasifikasi Interpretasi Korelasi Validitas	61
Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas.....	61
Tabel 3. 5 Kriteria Interpretasi Reliabilitas.....	63
Tabel 3. 6 Hasil Uji Reliabilitas <i>Cronbach's Alpha</i>	64
Tabel 3. 7 Klasifikasi Interpretasi Tingkat Kesukaran.....	65
Tabel 3. 8 Hasil Uji Kesukaran Butir Soal.....	65
Tabel 3. 9 Indeks Kriteria Daya Beda Soal.....	67
Tabel 3. 10 Klasifikasi Daya Pembeda	68
Tabel 4. 1 Hasil Uji Analisis Deskriptif.....	74
Tabel 4. 2 Hasil Kelompok Eksperimen	75
Tabel 4. 3 Hasil Kelompok Kontrol.....	76
Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas	77
Tabel 4. 5 Hasil Uji Homogenitas.....	78
Tabel 4. 6 Hasil Uji Independent Sample T-test	79

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. 1 Surat Izin Penelitian.....	97
Lampiran A. 2 Surat Keterangan Balasan Penelitian.....	98
Lampiran A. 3 Lembar Validasi Modul Ajar Dosen Ahli	99
Lampiran A. 4 Lembar Validasi Tes Dosen Ahli	101
Lampiran A. 5 Lembar Validasi Media Pembelajaran.....	103
Lampiran A. 6 Lembar Validasi Modul Ajar Guru Ahli	105
Lampiran A. 7 Lembar Validasi Tes Guru Ahli	107
Lampiran B. 1 Modul Ajar.....	109
Lampiran B. 2 Instrumen Kisi-kisi Tes.....	154
Lampiran B. 3 Lembar Soal Tes	157
Lampiran B. 4 Lembar Kunci Jawaban Tes.....	165
Lampiran B. 5 Lembar Hasil Uji Soal Tes.....	166
Lampiran B. 6 Hasil Uji Validitas.....	168
Lampiran B. 7 Hasil Uji Reliabilitas.....	173
Lampiran B. 8 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	174
Lampiran B. 9 Hasil Uji Daya Pembeda.....	175
Lampiran B. 10 Data Hasil Pretest Dan Posttest Kelas Eksperimen	176
Lampiran B. 11 Data Hasil Pretest Dan Posttest Kelas Kontrol.....	177
Lampiran B. 12 Hasil Analisis Statistik Deskriptif.....	178
Lampiran B. 13 Hasil Uji Normalitas Kolmogorof Smirnov.....	179
Lampiran B. 14 Hasil Uji Homogenitas.....	180
Lampiran B. 15 Hasil Uji Hipotesis.....	181
Lampiran C. 1 Dokumentasi Kelas Uji Coba.....	182
Lampiran C. 2 Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	183
Lampiran C. 3 Dokumentasi Kelas Kontrol.....	185
Lampiran C. 4 Dokumentasi Media Pembelajaran	187

REFERENSI

- Al-Khuli, Muhammad Ali. Strategi Pembelajaran Bahasa Arab. Yogyakarta: Basan Publishing, 2010.
- Alga, Riska Kalidya, Khairan Nur Panggabean, Ifah Auliah Sinaga, Dewi Sundari, Azka Amalia Ashari Hsb, Widya Amelita Dewi Asri Harahap, Siti Rahayu Nadeak, Selvyra Azhara, and Sapri. "Metode Pembelajaran Bahasa Arab Di MI(Studi Kasus Metode Eklektik Di MI Swasta Terpadu Al-Hidayah Medan Tembung)." *Khazanah : Journal of Islamic Studies* 2, no. 3 (2023): 1–11.
- Amin, Nur Fadilah, Sabaruddin Garancang, and Kamaluddin Abunawas. "Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian." *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer* 14, no. 1 (2023): 15–31.
- Arumsari, Rahayu, Cep Lukman Rohmat, Ruli Herdiana, Iin, and Umi Hayati. "Media Gambar Animasi Pada Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar." *KOPERTIP : Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer* 5, no. 2 (2021): 42–46.
- Aziza, Lady Farah, and Ariadi Muliansyah. "Keterampilan Berbahasa Arab Dengan Pendekatan Komprehensif." *EL-TSAQFAH: Jurnal Jurusan PBA* 19, no. 1 (2020): 56–71.
- Azizah, Hanifah Nur. "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall." *Alsuniyat* 1, no. 1 (2020): 1–16.
- Azzahir, Syifa Fahira, and Miatin Rachmawati. "Implementasi Permainan Word Search Games Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Untuk Siswa SDIT Taufiqurrahman." *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* 7, no. 2 (2024): 501–514.
- Bagiyono. "Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Butir Soal Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat 1." *Widyanuklida* 1, no. 16 (2017): 610.
- Daruwati, Ika, Hamid Syahropi, and Maria Ulfa. "Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Web Educandy Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Student Learning Motivation." *Journal of Biology , Chemistry , Mathematics and Physics Education (BIOCHAMP)* 1, no. 2 (2024): 50–56.
- Dinda Ramdani, Eka Rizal, Zulkifli. "Pemanfaatan Game Educandy Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di SDI Sjech M . Djamil Djambek Bukit Tinggi." *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan bahasa Arab* 11, no. 1 (2023): 152–168.
- Djollong, Andi Fitriani. "Teknik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif (Technique of Quantiative Research)." *Istiqra'* 2, no. 1 (2014): 86–100.
- Domi Saputra, Muhamad Fidri, Fatoni, Nurhayati. "Penggunaan Media Flashcard

- Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Penguasaan Kosakata.” *Jurnal As-Said* 2, no. 1 (2022): 127–137.
- Enstein, Jhon, Vera Rosalina Bulu, and Roswita Lioba Nahak. “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat Dan Akar Menggunakan Genially.” *Jurnal Jendela Pendidikan* 2, no. 01 (2022): 101–109.
- Fatah Yasin Al Irsyadi, Rifai Annas, Yogiek Indra Kurniawan. “Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Pengenalan Benda-Benda Di Rumah Bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar.” *Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI)* 9, no. September (2019): 78–92.
- Firmansyah, Deri, and Dede. “Teknik Pengambilan Sampel Umum Dalam Metodologi Penelitian: Literature Review.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)* 1, no. 2 (2022): 85–114.
- 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>.
- Hudaniati, Nur. “Urgensi Bahasa Arab.” *Jurnal Bahasa Arab Institut Agama Islam Negeri (IAIN)* 1, no. November (2019).
- Husniyatus Salamah Zainiyati, Taufik, Achmad Teguh Wibowo, Arif Bramantoro. *Pembelajaran Dan Pemerolehan Bahasa Arab Bagi Pemula Di Era Masyarakat 5 . 0*. Surabaya: The UINSA Press, 2023.
- Indonesia, Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Republik. *Keputusan Direktur Jendral Pendidikan Islam No.3211, 2022*.
- Isabela, Rafika, Tri Rahayu, and Akhsanul Huda. “Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Kemampuan Menghafal Kosa Kata Bahasa Arab Pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurussalam Sidogede.” *Jemari: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, 2022.
- Junaidi. “Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Diklat review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45–46.
- Kurnia, Nila, Erwin Putera Permana, and Cecilia Permatasari. “Implementasi Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojojoto 4 Kota Kediri.” *Jurnal Simki Pedagogia* 6, no. 2 (2023): 589–598.

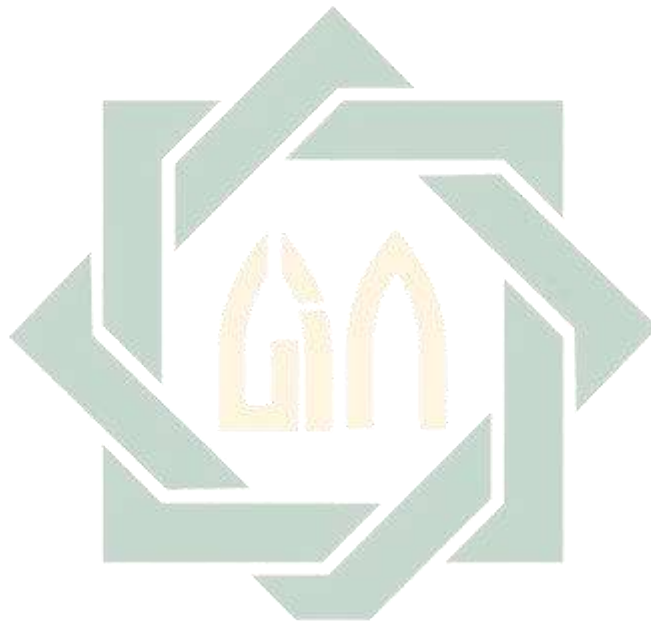
- Kurniawan, Yogiek Indra, Dhenok Prastyaningtyas Paramesvari, and Widhiatmoko Herry. "Game Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Habitatnya Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Inovatif (JUPIN)* 1, no. 1 (2021): 57–66.
- Lubis, Zulfahmi, and Yasmin Harahap. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web Educandy Untuk Siswa SMP Cerdas Murni Tembung." *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal* 6, no. 1 (2023): 657–673.
- Magdalena, Ina, Septy Nurul Fauziah, Siti Nur Fiaziah, and Fika Sulaehatun Nupus. "Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas Iii Sdn Karet 1 Sepatan." *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains* 3, no. 2 (2021): 198–214. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.
- 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.
- Martias, Lilih Deva. "Statistika Deskriptif Sebagai Kumpulan Informasi." *FIHRIS: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi* 16, no. 1 (2021): 40–59.
- Mukarromah, Aenullael, and Meyyana Andriana. "Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran." *Journal of Science and Education Research* 1, no. 1 (2022): 43–50.
- Mulyati, Aas, and Usep Setiawan. "Pendampingan Belajar Membaca Bahasa Arab Dan Pengembangan Mufradat Pada Anak Madrasah Diniyah Di Kampung Tegal Heas Desa Cihanjavar." *Jurnal Pendidikan Indonesia:Teori, Penelitian dan Inovasi* 3, no. 2 (2023).
- Mustofa, Syaiful. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN-Maliki Press, 2011.
- Najuah, Ricu sidiq, Reny Sabrina Simamora. *Game Edukasi Strategi Dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Namira, Adinda Nadda, and Laila Khairani Nasution. "Pembelajaran Bahasa Arab Di Mi Era Digital." *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika* 2, no. 6 (2024): 73–81.
- Nugrawiyati, Jepri. "Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah." *El-Wasathiyah:Jurnal Studi Agama* (2016): 194–212.
- Nurhikmah, Rustiani, Nurdin. "Literature Review : Media Game Edukasi Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika." *Journal of Education Research* 5, no. 4 (2024): 4382–4390.

- Paputungan, Frezy, and Evandri Paputungan. "Pengembangan Teknologi Pendidikan Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Development of Educational Technology in Use of Learning Media." *Journal of Education and Culture (JEaC)* 2, no. 20 (2023).
- Prabowo, I. "Analisis Kualitas Soal Asesmen Sumatif Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti." *Jurnal Ilmiah Insan Mulia* 1, no. 1 (2024): 1–7.
- Qadhli Jafar Adrian, Apriyanti. "Game Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak SD Kelas 1 Dan 2 Berbasis Android." *Jurnal TEKNOINFO* 13, no. 1 (2019): 51–54.
- Rahayu, Dewi, and Muhammad Muttaqien. "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantu Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Edukasi* 1, no. 2 (2023): 234–246.
- Rahayuningsih, Puji, Wahyu Hidayah, and Cindy Nurhaliza Primar. "Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa." *Education* 1, no. 1 (2022).
- Ratna Widiastuti, Ika Candra Sayekti, Rita Eryani. "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Kuis Educandy Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2082–2089.
- Rifa'i, Ahmad. "Kajian Filosofi Pendekatan Komunikatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Revorma, Jurnal Pendidikan dan Pemikiran* 1, no. 1 (2021): 60–74.
- Salida, Ainun, and Zulpina Zulpina. "Keistimewaan Bahasa Arab Sebagai Bahasa Al-Quran Dan Ijtihadiyyah." *Jurnal Sathar* 1, no. 1 (2023): 23–33.
- Santoso. "Pengembangan Media Game Edukasi Sebagai Sistem Informasi Alternatif Ice Breaking Pembelajaran Di Masa Pandemi." *Ecodunamika : Jurnal Pendidikan Ekonomi* 4, no. 1 (2021): 1–6.
- Sapri, Siti Halisya 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.
- Sari, Rita Kumala, Nurhadi Kusuma, Ferdinandus Sampe, Syalenra Putra, Siti Fathonah, Dewi Asriani Ridzal, and karolus Wulla Rato. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Edited by Andri cahyo Purnomo. Sada Kurnia Pustaka, 2023.
- Sholeha, Fathma Zahara, and Safiruddin Al Baqi. "Pembelajaran Kosakata Bahasa

- Arab Melalui Ilqoul Mufradat.” MAHIRA: Journal of Arabic Studies 3, no. 2 (2023): 115–128.
- Situmorang, Dina Yanti. “Analisis Penerapan Multimedia Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Teknologi Pendidikan.” *Teknologi Pendidikan* 2, no. 1 (2023): 80–88.
- Sugiharni, Gusti Ayu Dessy, and Ni Wayan Setiasih. “Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Evaluasi Blended Learning Matakuliah Matematika Diskrit Di STIKOM Bali Berbasis Model Alkin.” *IndoMath: Indonesia Mathematics Education* 1, no. 2 (2018): 93.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. 2nd ed. Bandung: Alfabeta, 2023.
- Susiawati, Iis, Zulkarnain, Wiena Safitri, and Dadan Mardani. “Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah (Tinjauan Pada Kompetensi Guru Dan Model Pembelajaran).” *El-Tsaqofah Jurnal Jurusan PBA* 22, no. 1 (2022): 101–116.
- 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.
- Taufik. *Pembelajaran Bahasa Arab MI*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2011.
- Taufik, Taufik, Diva Ikrima Azmi, Izni Nurul Ambami Zahire, Nafilatus Sa’adah, Novi Ernawati, and Putri Wulandari. “Pembelajaran Unsur-Unsur Bahasa Arab (Mufradat Dan Qawaid) Dengan Penerapan Strategi Pembelajaran Flashcard Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI).” *Diwan: Jurnal Bahasa dan Sastra Arab* 15, no. 1 (2023): 58–73.
- Wahyuni, Sri. “Penerapan Game Edukasi Educandy Dalam Siswa Sd Kelas V Pada Materi Shape,” 2021.
- Wibawanto, Wandah. *Game Edukasi RPG*. 1st ed. Semarang: LPPM UNNES, 2020.
- 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.
- Windawati, Ririn, and Henny Dewi Koeswanti. “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2021): 1027–1038.
- Yudha, Jenny Ramadona Putri Ardi, and Sri Sundari. “Manfaat Media Pembelajaran YouTube Terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa.” *Journal*

of Telenursing (JOTING) 3, no. 2 (2021): 538–545.

Zulfah, Nadhirotuz. “Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa.” *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia* 1, no. 1 (2023): 11.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A