

Peningkatan Kosa Kata Bahasa Arab Menggunakan Game Educandy Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Assalam Salu Induk Luwu

¹Sulfiani Rusli, ²Andi Arif Pamessangi, ³Kartini, ⁴Anastasyah

^{1,2,3}Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, ⁴MTS Assalam Salu Induk

E-mail: sulfianirusli85@gmail.com

Abstract

This study aims to improve Arabic vocabulary among seventh-grade students at Madrasah Tsanawiyah Assalam Salu Induk through the use of Educandy-based educational games. The issue faced is the low mastery of Arabic vocabulary among students, which affects their ability to understand Arabic learning materials as a whole. The Educandy game was chosen because it can create a fun, interactive learning environment that motivates students to be more active in learning. This study uses an experimental method with a pre-test design to measure the improvement in vocabulary mastery before and after using the game. The subjects of the study consisted of 15 seventh-grade students. The results of the study showed a significant improvement in Arabic vocabulary mastery, as measured by the comparison of pre-test and post-test scores. Based on these findings, it can be concluded that the use of the Educandy game can effectively improve students' Arabic vocabulary. This study is expected to contribute to the development of more engaging and effective Arabic learning methods at Madrasah Tsanawiyah Assalam salu induk luwu. Keywords: Arabic Vocabulary, Educandy Game, Interactive Learning, Madrasah Tsanawiyah Assalam Salu Induk

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kosa kata bahasa arab pada siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Assalam Salu Induk melalui penggunaan game Edukatif berbasis Educandy. Masalah yang dihadapi adalah rendahnya penguasaan kosa kata Bahasa Arab di kalangan siswa, yang mempengaruhi kemampuan mereka dalam memahami materi pembelajaran bahasa Arab secara keseluruhan. Game Educandy dipilih karena dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pre-tes untuk mengukur peningkatan penguasaan kosa kata sebelum dan setelah menggunakan Game tersebut. Subjek penelitian terdiri dari 15 siswa kelas VII. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosa kata bahasa Arab yang diukur melalui perbandingan skor pre-test dan post-test. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game Educandy dapat meningkatkan bahasa Arab siswa secara Efektif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran bahasa Arab yang lebih menarik dan efektif di Madrasah Tsanawiyah Assalam Salu Induk.

Kata Kunci : Kosa Kata Bahasa Arab, Game Educandy, Pembelajaran Interaktif, Madrasah Tsanawiyah Assalam Salu Induk.

Pendahuluan

Bahasa Arab memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, terutama di lembaga pendidikan berbasis agama seperti Madrasah Tsanawiyah. Penguasaan kosa kata bahasa Arab yang baik dan benar menjadi salah satu kunci utama untuk dapat memahami teks-teks keagamaan, mengembangkan kemampuan berbicara, serta meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan (Sukmawaty, 2023). Namun, kenyataannya banyak siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari kosa kata bahasa Arab, yang dapat menghambat proses pembelajaran mereka (Faris et al., 2025; Fitriani et al., 2023; Ni'mah, 2020).

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa yang sangat signifikan di dunia. Al-Qur'an, kitab suci umat Islam, diturunkan dalam bahasa Arab, yang kemudian dipelihara, disebarkan, dan menyatukan berbagai dialeknya menjadi satu bahasa yang fasih. Hal ini menjadi dasar lahirnya berbagai cabang ilmu, seperti tata bahasa, morfologi, fonologi, filologi, retorika, dan hukum dalam bahasa Arab. Di Indonesia, bahasa Arab bukanlah bahasa utama, melainkan bahasa kedua setelah bahasa Indonesia, bahkan dalam beberapa konteks, bisa menjadi bahasa ketiga atau keempat setelah bahasa Inggris dan bahasa daerah. Oleh karena itu, untuk menguasai bahasa Arab di Indonesia, dibutuhkan usaha yang sengaja dilakukan melalui pembelajaran bahasa. Bahasa Arab pun akhirnya menjadi salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah-sekolah di Indonesia. Namun, seringkali pembelajaran bahasa Arab di Indonesia lebih dikaitkan dengan ajaran Islam, meskipun sebenarnya pembelajaran bahasa itu sendiri tidak selalu berhubungan langsung dengan aspek agama (Darvia et al., 2024; Huda & Afrita, 2023; Jamil & Agung, 2022; Zarkasyi, 2023).

Dalam upaya untuk mengatasi masalah tersebut, teknologi pendidikan menjadi salah satu solusi yang efektif. Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Arab adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Game edukatif adalah salah satu alternatif yang dapat memotivasi siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan (Suryani, 2023). Salah satu game yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab adalah Educandy, sebuah platform yang memungkinkan pembuatan berbagai jenis permainan edukasi secara mudah dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game Educandy dalam meningkatkan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Assalam Salu Induk Luwu. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan berbasis teknologi, diharapkan siswa dapat lebih aktif dan antusias dalam belajar bahasa Arab, khususnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata mereka. Game Educandy diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif, sehingga dapat membantu siswa memahami dan mengingat kosakata bahasa Arab dengan lebih baik.

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

1. Maziyatul ulya tahun 2021 dengan judul Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia (Ulya, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon atau keefektifan siswa dalam mengerjakan kuis menggunakan media educandy.
2. Sri wahyuni tahun 2021 dengan judul Penerapan Game Edukasi Educandy Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SD Kelas V Pada Materi Shape (Sri Wahyuni, 2021). Penelitian Ini Dilakukan Untuk Mengetahui Cara Menerapkan Game Edukasi Educandy Serta Mengetahui Hasil Yang Telah Diterapkan Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Pada Materi Shape.
3. Sri mulyani tahun 2020 dengan judul Implementasi Game Educandy Dalam Pembelajaran (Mulyani, 2020). Penelitian Ini Bertujuan Untuk Mengetahui Apakah Pada Game Ini Dapat Membantu Siswa Dalam Pembelajaran.

Educandy adalah aplikasi berbasis web yang memiliki slogan '*making learning sweeter*' (membuat belajar lebih manis). Educandy dapat digunakan untuk membuat permainan daring yang menyenangkan (Fadhilah, 2022; Fitriani et al., 2023; Halil et al., 2024). Media pembelajaran berbasis game Educandy yang memungkinkan penggunaannya untuk membuat berbagai jenis permainan edukatif, seperti teka-teki, kuis, dan permainan lainnya, yang dirancang untuk membantu proses belajar mengajar (Aryansyah et al., 2024). Educandy sangat berguna untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam belajar, karena game-game yang dibuat di platform ini dapat disesuaikan dengan materi yang ingin diajarkan.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas atau PTK. Penelitian Tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang mengangkat masalah masalah aktual yang dihadapi guru di lapangan (Ardiawan & Wiradnyana, n.d.; Arikunto et al., 2021; Firman, 2018). Penelitian tindakan kelas memiliki tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Tindakan kelas berfokus pada proses pembelajaran yang terjadi didalam kelas. Subjek penelitian ini adalah kelas VII Madrasah Tsanawiyah Assalam Salu Induk Luwu. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah observasi, catatan lapangan, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan data pestasi akademik melalui penerapan Game Educandy dan aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan Game Educandy.

Hasil dan Pembahasan

A. Siklus Pertama

Hasil dari observasi siswa Madrasah Tsanawiyah Kelas VII Assalam Salu Induk Luwu pada siklus I, untuk peningkatan hasil belajar siswa belum sepenuhnya dipahami oleh siswa, disebabkan antara lain:

- Pada indikator penilaian Hafalan siswa, beberapa siswa telah memiliki hafalan yang cukup baik. Namun, ada beberapa siswa yang masih memiliki hafalan yang sangat Kurang.
- Pada indikator penilaian pelafalan siswa, beberapa siswa telah memiliki pelafalan yang baik dan tepat. Namun, ada beberapa siswa yang masih memiliki pelafalan yang belum tepat pada tempat keluarnya huruf. Kesalahan dalam pelafalan kata dapat mengakibatkan perubahan pada makna dan arti dari huruf tersebut.
- Dalam indikator kelencaran menyebutkan kosa kata, masih terdapat beberapa siswa yang belum lancar dalam menyebutkan beberapa kata dengan keliru atau kurang tepat. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurang fokus, dan masih belum memahami kosakata dengan baik.
- Dalam indikator pemahaman materi. Masih ada beberapa siswa yang kurang dalam memahami materi yang di berikan. Hal ini di sebabkan karena kurangnya memperhatikan materi saat di jelaskan.

B. Siklus Kedua

Hasil dari observasi siswa Madrasah Tsanawiyah Kelas VII Assalam Salu Induk Luwu pada siklus II, data yang diperoleh ialah:

- Masih ada beberapa siswa belum mampu menghafal kosa kata dengan baik dan benar.
- Masih ada beberapa siswa yang belum mampu melafalkan kosa kata dengan baik dan benar.
- Seluruh siswa telah lancar menyebutkan kosa kata dengan tepat
- Seluruh siswa telah mampu memahmi kosa kata dengan baik dan benar.

Tabel 1. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No.	Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa					
		Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1.	Tuntas	-	-	9	60,0%	14	93,3%
2.	Tidak Tuntas	15	100%	6	40,0%	1	66,7%
	Total	15	100%	15	100%	15	100%
	Rata-rata	66		85		90	
	Nilai Tertinggi	70		90		100	
	Nilai Terendah	60		70		70	

Peningkatan Kosakata Bahasa Arab Menggunakan Game Educandy Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Assalam Salu Induk Luwu ... Sulfiani Rusli, Andi Arif Pamessangi, Kartini, Anastasyah

Berdasarkan dari tabel di atas dapat diketahui bahwa pelaksanaan pra siklus, siklus I terdapat perbedaan dimana persentase ketuntasan siswa meningkat dari yang sebelumnya tidak ada pada pra siklus menjadi 60,0% pada akhir siklus I. Kemudian pada siklus I, siswa yang memperoleh nilai tuntas pada akhir tes sejumlah 9 siswa dengan hasil persentase 60,0% dan siswa yang belum mencapai nilai tuntas sejumlah 6 siswa dengan hasil persentase 40,0%. Sedangkan pada siklus II, siswa yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 14 siswa dengan hasil persentase 93,3% dan siswa yang belum tuntas hanya 1 siswa dengan hasil persentase 6,7%. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan telah berhasil meningkatkan hafalan kosakata siswa.

Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian ini bahwa, penggunaan game Educandy memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kosakata bahasa Arab siswa. Peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen dapat dijelaskan oleh beberapa faktor:

1. Interaktivitas: Game Educandy memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, sehingga siswa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan lebih mudah mengingat kosakata.
2. Motivasi dan Keasyikan: Dengan adanya elemen permainan, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar, karena mereka merasa tertantang untuk mencapai skor yang lebih tinggi.
3. Umpan Balik Langsung: Game Educandy memberikan umpan balik langsung terhadap jawaban siswa, baik yang benar maupun yang salah, yang membantu siswa memperbaiki kesalahan dan memperkuat pemahaman mereka.
4. Pembelajaran Mandiri: Siswa dapat mengakses game ini kapan saja dan di mana saja, sehingga mereka dapat terus berlatih dan mengulang kosakata tanpa terbatas waktu di kelas.

Penggunaan game Educandy terbukti memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan kosakata bahasa Arab siswa Madrasah Tsanawiyah kelas VII. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, game ini dapat menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab, terutama dalam hal penguasaan kosakata.

Adapun kesimpulan dari hasil penelitian pada setiap siklus yaitu: Pada pelaksanaan pra siklus, siklus I terdapat perbedaan dimana persentase ketuntasan siswa meningkat dari yang sebelumnya tidak ada pada pra siklus menjadi 60,0% pada akhir siklus I. Kemudian pada siklus I, siswa yang memperoleh nilai tuntas pada akhir tes sejumlah 9 siswa dengan hasil persentase 60,0% dan siswa yang belum mencapai nilai tuntas sejumlah 6 siswa dengan hasil persentase 40,0%. Sedangkan pada siklus II, siswa yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 14 siswa dengan hasil persentase 93,3% dan siswa yang belum tuntas hanya 1 siswa dengan hasil persentase 6,7%. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan telah berhasil meningkatkan hafalan kosakata siswa.

Daftar Pustaka

إيمان الله. "تطبيق نموذج التعلم من نوع تدافع في ترقية مستوى استيعاب المفردات العربية لدى تلاميذ الصف السابع بمدرسة الخيرية كيلوي." جامعة رادين انتان الإسلامية الحكومية لامبونج

- Ardiawan, I. K. N., & Wiradnyana, I. G. A. (n.d.). *Kupas Tuntas Penelitian Tindakan Kelas (Teori, Praktik, dan Publikasinya)*.
- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- Aryansyah, R., Kurnisar, K., & Mutiara, T. M. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dengan Menggunakan Media Educandy Pada Pembelajaran PPKN. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(4), Article 4. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.9384>
- Darvia, I., Sukmawaty, & Baderiah. (2024). Pengaruh Penerapan Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) terhadap Keterampilan Membaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pi Kelas V SD. *Primary Education Journal or Primary School Journal*, 4(2), 129–138. <https://doi.org/10.36636/primed.v4i2.4305>
- Fadhilah, F. N. (2022). Pengembangan Media Bahasa Arab Menggunakan Web Educandy. *al-Ittijah: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Bahasa Arab*, 14(1), Article 1. <https://doi.org/10.32678/al-ittijah.v14i1.5609>
- Faris, I. A., Nugroho, R. H., Munandar, H., & Suryadarma, Y. (2025). Analisis Strategi Tebak Gambar Durusullughoh Al Arabiyah Dalam Peningkatan Maharah Kalam Berbahasa Arab Pada Siswa Madrasah Tsanawiyah 1 Madiun. *Shibghoh: Prosiding Ilmu Kependidikan UNIDA Gontor*, 3(1), Article 1.
- Firman, F. (2018). *Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. <https://osf.io/preprints/inarxiv/4nq5e/download>
- Fitriani, A., Susiawati, I., & Utami, D. (2023). Metode Bernyanyi dalam Pembelajaran Mufradat di Madrasah Tsanawiyah Nurul Hikmah Haurgeulis. *Journal on Education*, 5(3), Article 3. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1421>
- Halil, R., Wahyudi, H., Darmawan, H., Kamaluddin, Anjani, N. D., Noverma, R., & Rozalina, H. (2024). Pelatihan bagi Guru Bahasa Arab dalam Menggunakan Educandy sebagai Media Pembelajaran di Kabupaten Kampar. *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.51339/muhad.v6i1.2116>
- Huda, N., & Afrita, J. (2023). Pentingnya Bahasa Arab dalam Pendidikan Diplomasi dan Hubungan Internasional. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(11), 1242–1252. <https://doi.org/10.59141/japendi.v4i11.2335>
- Jamil, H., & Agung, N. (2022). Tantangan Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Society 5.0: Analisis Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Interaktif. *Alibbaa': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.19105/ajpba.v3i1.5536>
- Mulyani, S. (2020). *Implementasi Game Edukasi Dalam Pembelajaran* [Skripsi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh]. <http://library.ar-raniry.ac.id/>
- Ni'mah, M. S. (2020). Permainan Ayin Merute (Ayo Bermain Mengejar Huruf Terahir) Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *International Conference of Students on Arabic Language*, 4(0), Article 0.
- Sri Wahyuni, -. (2021). *Penerapan Game Edukasi Educandy dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SD Kelas V pada Materi Shape* [Other, Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu>

Peningkatan Kosa Kata Bahasa Arab Menggunakan Game Educandy Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Assalam Salu Induk Luwu ... Sulfiani Rusli, Andi Arif Pamessangi, Kartini, Anastasyah

Sukmawaty. (2023). *Pendampingan Literasi Menulis Siswa SD 637 Bonglo melalui Kemah Literasi* / *Madaniya*.
<https://www.madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/432>

Suryani, L. (2023). Development of Luwu Culture Through Interactive Educational Games Based on Android Smartphones by Using Abode Animate CC. *Al Ishlah Jurnal Pendidikan*, 15(4).

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

Zarkasyi, A. H. Z. (2023). *Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Metode Qawwaid Dan Tarjamah Pada Era Modern*. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3931>