

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA
ARAB MENGGUNAKAN PLATFORM *EDUCAPLAY* BERBASIS *GAME
BASED LEARNING* DI SMP AZMANIA PONOROGO TAHUN AJARAN
2025/2026**



TESIS

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan Bahasa Arab

Disusun Oleh:

M. Sujatmiko
24204021028

**PROGAM PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
2026/1447**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : M. Sujatmiko
NIM : 24204021028
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Jenjang : Magister (S2)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "*Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Platform Educaplay Berbasis Game Based Learning di SMP Azmania Ponorogo Tahun Ajaran 2025/2026*" bukan plagiasi dari hasil penelitian orang lain kecuali bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 10 Mei 2026
Yang menyatakan,



M. Sujatmiko
NIM. 24204021028

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : M. Sujatmiko
NIM : 24204021028
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Jenjang : Magister (S2)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 12 Mei 2026
Yang menyatakan,



M. Sujatmiko
NIM. 24204021028

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1600/Un.02/DT/PP.00.9/06/2026

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MENGGUNAKAN PLATFORM *EDUCAPLAY* BERBASIS *GAME BASED LEARNING* DI SMP AZMANIA PONOROGO TAHUN AJARAN 2025/2026

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : M. SUJATMIKO, S.Pd.
Nomor Induk Mahasiswa : 24204021028
Telah diujikan pada : Selasa, 26 Mei 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Dr. Muhajir, S.Pd.I, M.SI
SIGNED

Valid ID: 6a1fbar717d3d



Penguji I
Prof. Dr. Abdul Munip, S.Ag., M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 6a200d4341650



Penguji II
Dr. Agung Setiyawan, S.Pd.I., M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 6a1fc4cf5521b



Yogyakarta, 26 Mei 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6a20edacf10b5

PERSETUJUAN TIM PENGUJI

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI
PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MENGGUNAKAN PLATFORM
EDUCAPLAY BERBASIS GAME BASED LEARNING DI SMP AZMANIA
PONOROGO TAHUN AJARAN 2025/2026**

Nama : M. Sujatmiko
NIM : 24204021028
Prodi : PBA
Konsentrasi : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah
Ketua/ Pembimbing : Dr. H. Muhajir, S.Pd., M.Si.

Penguji I : Prof. Dr . Abdul Munip, M.Ag.

Penguji II : Dr. Agung Setiyawan, M.Pd

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 26 Mei 2026

Waktu : 09.00-10.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 95.00/A

IPK : 3,91

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulis tesis yang berjudul:

PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MENGGUNAKAN PLATFORM EDUCAPLAY BERBASIS GAME BASED LEARNING DI SMP AZMANIA PONOROGO TAHUN AJARAN 2025/2026

Yang ditulis oleh:

Nama : M. Sujatmiko

NIM : 24204021028

Jenjang : Magister (S2)

Progam Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 12 Mei 2026

Pembimbing



Dr. Muhajir, S.Pd.I, M.SI

19810814 000000 1 302

HALAMAN PERSEMBAHAN

TESIS INI SAYA PERSEMBAHKAN UNTUK :

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA ARAB

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGRI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA



MOTTO

قال الله تعالى في كتاب الكريم

أعوذ بالله من الشيطان الرجيم



وَلَقَدْ ضَرَبْنَا لِلنَّاسِ فِي هَذَا الْقُرْآنِ مِنْ كُلِّ مَثَلٍ لَعَلَّهُمْ يَتَذَكَّرُونَ {٢٧} قُرْآنًا عَرَبِيًّا غَيْرَ ذِي عِوَجٍ
لَعَلَّهُمْ يَتَّقُونَ {٢٨} ¹

﴿سورة الزمر: ٢٧-٢٨﴾

قال الإمام الشافعي:

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلِيهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَ الآخِرَةَ فَعَلِيهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلِيهِ بِالْعِلْمِ ²

¹ Surah Az-Zumar Ayat 27-28: Arab, Latin, Terjemah dan Tafsir Lengkap| Qur'an NU Online," accessed Mei 28, 2026, <https://qur'an.nu.or.id/Az-Zumar/27-28>.

² Al-Baihaqi, *Manaqib Asy-Syafii*, Juz 2 (Kairo: Maktabah Dar At-Turats, 1970), hlm. 139

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman Transliterasi Arab-Latin ini merujuk pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, tertanggal 22 Januari 1988 No: 158/1987 dan 0543b/U/1987.

I. Konsonan Tunggal:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
أ	Alif	tidak dilambangkan
ب	Bā'	B	Be
ت	Tā'	T	Te
ث	Śā'	Ś	es titik atas
ج	Jim	J	Je
ح	Hā'	Ḥ	ha titik di bawah
خ	Khā'	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Żal	Ż	zet titik di atas
ر	Rā'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sīn	S	Es
ش	Syīn	Sy	es dan ye

ص	Ṣād	Ṣ	es titik di bawah
ض	Dād	Ḍ	de titik di bawah
ط	Tā'	Ṭ	te titik di bawah
ظ	Zā'	Ẓ	zet titik di bawah
ع	'Ayn	...,...	koma terbalik (di atas)
غ	Gayn	G	Ge
ف	Fā'	F	Ef
ق	Qāf	Q	Qi
ك	Kāf	K	Ka
ل	Lām	L	El
م	Mīm	M	Em
ن	Nūn	N	En
و	Waw	W	We
هـ	Hā'	H	Ha
ء	Hamzah	...“...	Apostrof
ي	Yā	Y	Ye

II. Konsonan rangkap karena *tasydīd* ditulis rangkap:

متعقدين ditulis muta,,*aqqidīn*

عدة ditulis ,,*iddah*

III. *Tā' marbūtah* di akhir kata:

1. Bila dimatikan, ditulis h:

هبة ditulis *hibah*

جزية ditulis *jizya*

(ketentuan ini tidak diperlukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia seperti zakat, shalat dan sebagainya, kecuali dikehendaki lafal aslinya).

2. Bila dihidupkan karena berangkaian dengan kata lain, ditulis t:

نعمة الله ditulis *ni'matullāh*

زكاة الفطر ditulis *zakat}ul-fitri*

IV. Vokal pendek:

_ َ _ (fathah) ditulis a

Contohnya ضرب ditulis daraba

_ ِ _ (kasrah) ditulis i

Contohnya فهم ditulis fahima

_ ُ _ (dammah) ditulis u

Contohnya كتب ditulis kutiba

V. Vokal panjang:

1. fathah + alif, ditulis ā (garis di atas)

جاهلة ditulis *jāhiliyyah*

2. fathah + alif maqṣūr, ditulis ā (garis di atas)

يسعى ditulis *yas'ā*

3. kasrah + ya mati, ditulis ī (garis di atas)

مجيد ditulis *majīd*

4. dammah + wau mati, ditulis ū (dengan garis di atas)

فروض ditulis *furūd*

VI. Vokal rangkap:

1. fathah + yā mati, ditulis ai

بينكم ditulis *bainakum*

2. fathah + wau mati, ditulis au

قول ditulis *qaul*

VII. vokal-vokal pendek yang berurutan dalam satu kata, dipisahkan dengan apostrof.

أأنتم ditulis *a'antum*

أعدت ditulis *u'iddat*

لئن شكرتم ditulis *la'in syakartum*

VIII. Kata sandang Alif + Lām

1. Bila diikuti huruf qamariyah ditulis al-

القرآن ditulis *al-Qur'ān*

2. Bila diikuti huruf syamsiyyah, sama dengan huruf qamariyah

الشمس ditulis *al-syams*

السماء ditulis *al-samā'*

IX. Huruf besar

Huruf besar dalam tulisan Latin digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)

X. Penelitian kata-kata dalam rangkaian kalimat dapat ditulis menurut

penelitiannya

ذوى الفروض ditulis *z/awi al-furūd*

أهل السنّة ditulis *ahl al-sunnah*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah rabbil ‘alamin, Segala puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan seluruh alam, satu-satunya Zat yang layak disembah. Hanya kepada-Nya manusia bersandar, memohon pertolongan, serta mensyukuri segala karunia yang telah dilimpahkan kepada kita. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, sosok mulia yang telah menuntun umat manusia dari masa kegelapan menuju era yang penuh cahaya seperti saat ini.

Tesis ini berjudul “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Platform Educaplay Berbasis Game Based Learning di SMP Azmania Ponorogo Tahun Ajaran 2026/2027”. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa proses penyusunan tesis ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, arahan, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Noorhaidi, M.A., M.Phil., Ph.D, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag., selaku Kepala Prodi Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

4. Dr. Nasiruddin, M.S.I., M.Pd., selaku Sekretaris Prodi Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga sekaligus Validator Ahli Materi yang telah memberikan penilaian, catatan dan saran untuk perbaikan aplikasi pembelajaran yang dikembangkan dalam tesis ini.
5. Dr. Muhajir, S.Pd.I., M.SI., selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Pembimbing Tesis yang senantiasa membimbing, mengarahkan dan memberikan nasihat dalam menempuh perkuliahan di Prodi Magister Pendidikan Bahasa Arab.
6. Prof. Dr. H. Maksudin, M.Ag., Fery Irianto Setyo Wibowo, S.Pd., M.Pd.I., dan Ibu Dr. Kulsum Nur Hayati, M.Pd., selaku Validator Ahli Media dan Materi yang telah memberikan penilaian, catatan dan saran untuk perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan dalam tesis ini.
7. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah bersedia melayani dan membantu mahasiswa dengan setulus hati.
8. Hendri Ivana Kristianti, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SMP Azmania Ponorogo yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
9. Muhammad Syaifudin, S.Pd., selaku Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab kelas II SMP Azmania Ponorogo yang telah memberikan ruang, dukungan dan penilaian terhadap media digital yang dikembangkan dalam tesis ini.

10. Siswa kelas II dan III SMP Azmania Ponorogo yang telah berpartisipasi dan bekerja sama dalam membantu jalannya penelitian ini.
11. Terkhusus saya persembahkan sepenuhnya kepada kedua Orang tua tercinta, Bapak Suyono dan Ibu Sri Murni, S.Pd. yang selalu memberikan dukungan baik moral, material maupun do'a yang tidak akan pernah putus.
12. Rekan-rekan seperjuangan Prodi Magister Pendidikan Bahasa Arab B angkatan 2024 yang sudah menjadi teman sekaligus keluarga selama berada di Yogyakarta yang telah memberikan semangat dan motivasi baik secara langsung maupun tidak.
13. Rekan-rekan dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu dalam memberikan bantuan dan dukungan untuk penyusunan tesis ini.

Semoga kebaikan yang telah diberikan menjadi amal shalih dan mendapatkan balasan dan pahala dari Allah SWT. Penulis menyadari, bahwa tesis ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Yogyakarta, 07 April 2026

Peneliti

M. Sujatmiko, S.Pd.

NIM 24204021028

ABSTRAK

M. Sujatmiko, Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Platform Educaplay Berbasis Game Based Learning di SMP Azmania Ponorogo Tahun Ajaran 2025/2026. **Tesis. Program Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2026.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh menurunnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab. Hal tersebut disebabkan oleh masih maraknya praktik menyontek di kalangan siswa, sehingga guru mengalami kesulitan dalam mengukur tingkat penguasaan materi secara akurat. Selain itu, pemanfaatan fasilitas sekolah, khususnya laboratorium komputer, dalam pembelajaran bahasa Arab masih tergolong minim. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media evaluasi pembelajaran bahasa Arab yang diharapkan mampu membantu guru dalam meminimalisir praktik menyontek selama proses evaluasi. Penelitian ini juga berupaya mengoptimalkan fasilitas yang tersedia melalui penerapan game-based learning dalam evaluasi pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan desain Research and Development (R&D) dengan mengacu pada langkah-langkah ADDIE, yaitu (a) Analysis, (b) Design (c) Development (d) Implementation dan (e) Evaluation. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas II SMP Azmania Ponorogo yang berjumlah 25 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Konsep media evaluasi pembelajaran yang dikembangkan merupakan transformasi dari media berbasis kertas menjadi media digital berbasis game Educaplay. Media ini memuat empat jenis soal yang disesuaikan dengan keterampilan bahasa Arab, yaitu al-Istimā', al-Kalām, al-Qirā'ah, dan al-Kitābah. (2) Produk media evaluasi pembelajaran bahasa Arab berbasis game-based learning menggunakan platform Educaplay telah dikembangkan melalui prosedur ADDIE, dengan hasil validasi kelayakan oleh ahli materi sebesar 86,6% dan 83,3%, serta oleh ahli media sebesar 76,2% dan 97,6%. Secara keseluruhan, hasil penilaian para ahli berada pada kategori "Sangat Baik". Adapun respons guru memperoleh persentase sebesar 91,6% dan respons peserta didik sebesar 85%, yang keduanya juga termasuk dalam kategori "Sangat Baik". (3) Efektivitas media evaluasi pembelajaran dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik antara pre-test dan post-test. Hasil pre-test menunjukkan persentase sebesar 66,8%, sedangkan post-test sebesar 82,6%, dengan nilai Sig. (2-tailed) pada uji paired sample t-test sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci : Media Evaluasi Pembelajaran, Bahasa Arab, Educaplay.

الملخص

محمد سوجاتميكو، تطوير وسائل تقييم تعلم اللغة العربية باستخدام منصة Educaplay على التعلم القائم الألعاب في مدرسة المتوسطة أزمانيا فونوروغو للعام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦. رسالة ماجستير. يوجياكارتا: برنامج الماجستير قسم تعليم اللغة العربية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة سونان كاليجاغا الإسلامية الحكومية يوجياكارتا، ٢٠٢٦م.

انطلقت هذه الدراسة من تراجع نتائج تعلم الطلبة في مادة اللغة العربية، ويعزى ذلك إلى انتشار ظاهرة الغش بين الطلبة، مما يصعب على المعلم قياس مدى إتقانهم للمادة بدقة. إضافة إلى ذلك، فإن الاستفادة من مرافق المدرسة، ولا سيما مختبر الحاسوب، ما زالت محدودة في تعليم اللغة العربية. وبناء على هذه المشكلة، تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسيلة تقييم لتعلم اللغة العربية تساعد المعلم على الحد من ظاهرة الغش أثناء عملية التقييم، كما تسعى إلى توظيف المرافق المتاحة من خلال تطبيق التعلم القائم على الألعاب في عملية التقييم.

استخدم الباحث منهج البحث والتطوير (Research and Development) باتباع خطوات نموذج ADDIE، وهي: (أ) التحليل، (ب) التصميم، (ج) التطوير، (د) التطبيق، و(هـ) التقييم. وتكونت عينة البحث من جميع طلبة الصف الثاني في مدرسة المتوسطة أزمانيا فونوروغو، والبالغ عددهم ٢٥ طالبا.

وأظهرت نتائج الدراسة ما يلي: (١) إن مفهوم وسيلة التقييم التي طورها الباحث يتمثل في تحويل الوسيلة من الشكل الورقي إلى وسيلة رقمية قائمة على الألعاب عبر منصة Educaplay، وتضم هذه الوسيلة أربعة أنواع من الأسئلة المتوافقة مع مهارات اللغة العربية، وهي: الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة. (٢) تم تطوير المنتج وفق إجراءات ADDIE، حيث بلغت نسبة صلاحية المحتوى من قبل خبراء المادة ٨٦.٦% و٨٣.٣%، ومن قبل خبراء الوسائط ٧٦.٢% و٩٧.٦% وقد صنفت جميعها ضمن فئة «ممتاز جدا». كما بلغت نسبة استجابة المعلمين ٩١.٦% واستجابة الطلبة ٨٥%، وكلاهما في فئة «ممتاز جدا». (٣) تظهر فاعلية الوسيلة من خلال تحسن نتائج تعلم الطلبة بين الاختبار القبلي والبعدي؛ حيث بلغت نسبة الاختبار القبلي ٦٦.٨، والاختبار البعدي

٨٢.٦%، وكانت قيمة الدلالة (Sig. 2-tailed) في اختبار (paired sample t-test) تساوي
٠.٠٠٠٠، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية في نتائج التعلم.
الكلمات المفتاحية: وسيلة تقويم التعلم، اللغة العربية، Educaplay.



DAFTAR ISI

TESIS	0
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
SURAT PENGESAHAN	iv
PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI	ix
KATA PENGANTAR	xiv
ABSTRAK	xvii
المخلص	xviii
DAFTAR ISI.....	xx
DAFTAR TABEL.....	xxii
DAFTAR GAMBAR	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	9
E. Kajian Pustaka	12
BAB II.....	18
LANDASAN TEORI	18
A. Media pembelajaran	18
B. Evaluasi pembelajaran.....	23
C. Game based learning (GBL).....	28
D. Platform <i>Educaplay</i>	30
BAB III	49

METODE PENELITIAN	49
A. Model pengembangan	49
B. Desain Uji Coba Produk.....	58
C. Subjek Penelitian.....	61
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	61
E. Teknik Analisis Data	68
BAB IV	75
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	75
A. Konsep Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab	75
B. Model Pengembangan <i>ADDIE</i>	79
C. Efektivitas Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab	143
D. Interpretasi Hasil Analisis Data Media Evaluasi Pembelajaran	145
BAB V.....	149
PENUTUP	149
A. Simpulan Tentang Produk	149
B. Saran Pemanfaatan Produk.....	152
DAFTAR PUSTAKA	155
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	160

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Validasi Ahli Materi, Media, Guru dan Peserta didik	95
Tabel 3.2 Instrumen Validasi Ahli Materi 1	97
Tabel 3.3 Instrumen Validasi Ahli Materi 2	100
Tabel 3.4 Instrumen Validasi Ahli Media 1	105
Tabel 3.5 Instrumen Validasi Ahli Media 2	107
Tabel 3.6 Instrumen Validasi Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab	109
Tabel 3.7 Revisi Media Evaluasi Pembelajaran <i>Educaplay</i>	112
Tabel 3.8 Profil Peserta didik Pada Uji Coba Lapangan.....	121
Tabel 3.9 Hasil Implementasi Pada Uji Coba Lapangan	122
Tabel 3.10 Profil Peserta didik Pada Uji Validitas	124
Tabel 3.11 Uji Validitas Instrumen Tes <i>Mahārah al-Istimā'</i>	125
Tabel 3.12 Uji Validitas Instrumen Tes <i>Mahārah al-Kalām</i>	127
Tabel 3.13 Uji Validitas Instrumen Tes <i>Mahārah al-Qirā'ah</i>	128
Tabel 3.14 Uji Validitas Instrumen Tes <i>Mahārah al-Kitābah</i>	129
Tabel 3.15 Uji Reliabilitas Instrumen Tes <i>Mahārah al-Istimā'</i>	130
Tabel 3.16 Uji Reliabilitas Instrumen Tes <i>Mahārah al-Kalām</i>	131
Tabel 3.17 Uji Reliabilitas Instrumen Tes <i>Mahārah al-Qirā'ah</i>	132
Tabel 3.18 Uji Reliabilitas Instrumen Tes <i>Mahārah al-Kitābah</i>	132
Tabel 3.19 Hasil Evaluasi Pembelajaran (<i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>).....	133
Tabel 3.20 Uji Normalitas.....	136
Tabel 3.21 Uji Paired Sampel T-Test.....	137
Tabel 3.22 Hasil Uji N-Gain score.....	139

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 1 Tampilan Awal <i>Educaplay</i>	38
Gambar 1.3 Tampilan membuat akun.....	38
Gambar 1.4 Tampilan membuat game/soal pembelajaran baru.....	39
Gambar 1.5 Tampilan beberapa fitur game <i>educaplay</i>	39
Gambar 1.6 Salah satu template game <i>educaplay</i>	42
Gambar 1.7 Tampilan rey, asisten AI membuat soal secara otomatis.....	42
Gambar 1.8 Tampilan membuat soal secara manual.....	43
Gambar 1.9 Tampilan setelah membuat soal.....	44
Gambar 1.10 Tampilan soal selesai dibuat dan siap digunakan.....	44
Gambar 1.11 Tampilan halaman game <i>educaplay</i>	45
Gambar 1.12 Tampilan game <i>educaplay</i>	45
Gambar 1.13 Tampilan setelah game selesai.....	46
Gambar 1.14 Tampilan Ketika ingin mengirimkan hasil soal.....	46
Gambar 1.15 Tampilan web game <i>educaplay</i>	47
Gambar 1.16 Tampilan memasukan pin game <i>educaplay</i>	47
Gambar 1.17 Tampilan halaman game <i>educaplay</i>	47
Gambar 2 1 Model pengembangan <i>ADDIE</i>	50
Gambar 3.1 Halaman Sampul Buku <i>Durūs al-Lughah Juz 1</i>	82
Gambar 3.2 Halaman Materi Sifat.....	83

Gambar 3.3 Halaman Soal Materi Sifat	83
Gambar 3.4 Halaman depan Tipe Soal 1 <i>Mahārah al-Istimā'</i>	85
Gambar 3.5 Bentuk Soal 1 <i>Mahārah al-Istimā'</i>	86
Gambar 3.6 Teknik Penilaian Soal 1 <i>Mahārah al-Istimā'</i>	86
Gambar 3.7 Papan Peringkat Soal 1 <i>Mahārah al-Istimā'</i>	87
Gambar 3.8 Halaman depan Tipe Soal 2 <i>Mahārah al-Kalām</i>	88
Gambar 3.9 Bentuk Soal 2 <i>Mahārah al-Kalām</i>	88
Gambar 3.10 Tempat Pengumpulan Jawaban Soal 2 <i>Mahārah al-Kalām</i>	89
Gambar 3.11 Teknik Penilaian Soal 2 <i>Mahārah al-Kalām</i>	89
Gambar 3.12 Halaman depan Tipe Soal 3 <i>Mahārah al-Qirā'ah</i>	90
Gambar 3.13 Bentuk Soal 3 <i>Mahārah al-Qirā'ah</i>	90
Gambar 3.14 Teknik Penilaian Soal 3 <i>Mahārah al-Qirā'ah</i>	91
Gambar 3.15 Papan Peringkat Soal <i>Mahārah al-Qirā'ah</i>	91
Gambar 3.16 Halaman depan Tipe Soal 4 <i>Mahārah al-Kitābah</i>	92
Gambar 3.17 Bentuk Soal 4 <i>Mahārah al-Kitābah</i>	92
Gambar 3.18 Teknik Penilaian Soal 4 <i>Mahārah al-Kitābah</i>	93
Gambar 3.19 Papan Peringkat Soal <i>Mahārah al-Kitābah</i>	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian Tugas Akhir	160
Lampiran 2 Surat Balasan Izin Penelitian.....	161
Lampiran 3 Surat Pemohonan Validitas Ahli Media 1	162
Lampiran 4 Surat Pemohonan Validitas Ahli Media 2	163
Lampiran 5 Surat Pemohonan Validitas Ahli Materi 1.....	164
Lampiran 6 Surat Pemohonan Validitas Ahli Materi 2.....	165
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Media 1	166
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Media 2	169
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Materi 1.....	172
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Materi 2.....	176
Lampiran 11 Soal <i>Maharah al-Istima</i>	180
Lampiran 12 Soal <i>Maharah al-Kalam</i>	184
Lampiran 13 Soal <i>Maharah al-Kitabah</i>	186
Lampiran 14 RPP Bahasa Arab.....	187
Lampiran 15 Nama Peserta didik Pada Uji Coba Lapangan.....	189
Lampiran 16 Nama Peserta didik Pada Uji Validitas.....	190
Lampiran 17 Hasil Uji Validitas Soal Keempat Maharah	191
Lampiran 18 Hasil Uji Reliabilitas Soal Keempat Maharah.....	193
Lampiran 19 Hasil Pre-Test dan Post-Test	194
Lampiran 20 Hasil Uji Normalitas, Uji Paired Sampel dan Uji N-Gain.....	195
Lampiran 21 Hasil Respon Guru	196

Lampiran 22 Hasil Respon Siswa	199
Lampiran 23 Dokumentasi	200



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek pendidikan. Proses pembelajaran kini tidak hanya berlangsung secara konvensional, tetapi juga bertransformasi menuju pembelajaran berbasis teknologi. Digitalisasi dalam pendidikan mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menyajikan materi dan melaksanakan evaluasi pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik generasi modern.³ Pembelajaran abad ke-21 menuntut integrasi antara kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas yang dapat difasilitasi melalui media digital interaktif.⁴ Salah satu aspek penting yang perlu beradaptasi dengan perkembangan tersebut adalah evaluasi pembelajaran, yang berfungsi bukan hanya untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga memotivasi dan meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Evaluasi pembelajaran menjadi indikator utama untuk menilai efektivitas proses pengajaran serta pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.⁵ Melalui kegiatan evaluasi, pendidik dapat mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan

³ Andi Asmawati Azisa, Arifah Novia Arifina dan Firdaus Daud, "Pemanfaatan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Digital *ISpring* bagi Guru Sekolah Menengah kabupaten Gowa", *SMART: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, (2021).hlm.3.

⁴ Kinkin Karimah Nursaya'bani, Farah Falasifah dan Sofyan Iskandar, "Strategi Pengembangan Pembelajaran Abad Ke-21: Mengintegrasikan Kreativitas, Kolaborasi, dan Teknologi", *JIIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, (2025).hlm.111.

⁵ Desi Rahmania Zulfa, "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Game Edukasi wordwall di MIN 1 Bantul", Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta. (2023).hlm.3.

pembelajaran, sehingga memungkinkan perencanaan perbaikan terhadap media, strategi, dan metode pengajaran pada tahap selanjutnya. Penerapan media, strategi, dan metode yang inovatif serta beragam berpotensi meningkatkan minat belajar siswa dalam bahasa Arab sekaligus mengembangkan keterampilan berbahasa mereka.⁶

Pembelajaran bahasa Arab memiliki peran yang sangat penting dalam memahami sumber-sumber utama ajaran Islam, seperti Al-Qur'an dan Hadis serta memfasilitasi komunikasi dalam konteks keagamaan dan internasional.⁷ Namun, meskipun urgensinya tinggi, pembelajaran bahasa Arab di Indonesia masih menghadapi tantangan, terutama di era digital saat ini. Situasi tersebut menuntut penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif guna menjaga motivasi dan efektivitas belajar peserta didik.⁸

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 26 September 2025 di Pondok Pesantren Azmania Ponorogo, ditemukan bahwa dalam kegiatan evaluasi pembelajaran bahasa Arab masih sering terjadi praktik menyontek di kalangan siswa. Situasi tersebut membuat guru sulit mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan dengan tepat. Nilai yang diperoleh siswa pun belum sepenuhnya mencerminkan kemampuan sebenarnya. Hal ini diperlukan suatu inovasi media evaluasi yang mampu meminimalisasi peluang siswa untuk

⁶ Rina Febriana, *Evaluasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Askara, 2019).hlm.1-2

⁷ Achmad Mustofa dan Abdul Kholiq Hasan, "Peran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam di Ma'had Aly Ar-Rasyid Wonogiri: Tinjauan Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab sebagai Media Akses Ilmu Agama", *Tatsqif: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Volume 4 Nomor 2 (2023).hlm.91

⁸ Takdir, "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab", *Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab*, Volume 2, No. 1 (2020).hlm.40-41.

menyontek serta membantu guru memperoleh gambaran yang akurat mengenai tingkat penguasaan materi. Media evaluasi yang interaktif dan berbasis digital diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kejujuran, akurasi penilaian, dan efektivitas proses evaluasi pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, Pondok Pesantren Azmania Ponorogo telah memiliki laboratorium komputer dengan fasilitas yang memadai. Namun, pemanfaatannya dalam proses pembelajaran bahasa Arab masih tergolong minim. Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan proses pembelajaran sekaligus memaksimalkan penggunaan sarana dan prasarana yang tersedia, diperlukan penelitian mengenai pengembangan media evaluasi pembelajaran bahasa Arab yang interaktif dan menarik berbasis permainan.⁹

Salah satu pendekatan alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Game Based Learning* (GBL), yaitu pendekatan yang mengintegrasikan unsur permainan seperti tantangan, sistem poin, level, dan pemberian penghargaan.¹⁰ Melalui penerapan *Game-Based Learning* (GBL), praktik menyontek di kalangan siswa saat evaluasi pembelajaran dapat diminimalisir. Hal ini disebabkan adanya fitur pemilihan soal secara acak, pengacakan pilihan jawaban, pembatasan waktu, serta tidak adanya pengulangan soal. Fitur-fitur tersebut membantu guru memperoleh hasil penilaian yang lebih objektif dan mencerminkan kemampuan siswa yang sebenarnya. Selain itu, platform ini

⁹ Muhammad Syaifudin, Hasil Wawancara Guru Bahasa Arab, (Ponorogo, 2025)

¹⁰ Ayu Lestari, "Pembelajaran Daring Menggunakan Metode Permainan *game based learning* (GBL)", *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 5, No. 1 (2021).hlm.3

juga menyediakan laporan hasil pengerjaan siswa secara otomatis, sehingga guru tidak perlu melakukan perhitungan nilai secara manual.¹¹

Selain itu, GBL memungkinkan evaluasi dilakukan secara lebih variatif dan autentik karena siswa tidak hanya menjawab soal secara pasif, tetapi juga berinteraksi langsung dengan konten melalui mekanisme permainan.¹² Dengan demikian, pendekatan ini diharapkan mampu mengukur tidak hanya aspek kognitif, tetapi juga keterampilan berbahasa Arab mulai dari *Istimā'* (mendengar) melalui audio interaktif, *Kalām* (berbicara) melalui respons lisan dalam permainan, *Qirā'ah* (membaca) melalui teks permainan, hingga *Kitābah* (menulis) melalui tugas berbasis game.

Dalam penerapan *Game Based Learning*, platform *Educaplay* menjadi salah satu media digital yang relevan dan potensial untuk digunakan dalam evaluasi pembelajaran bahasa Arab. *Educaplay* menyediakan berbagai jenis aktivitas interaktif seperti *Quiz game*, *Matching games*, *Word search*, *Audio quiz*, *Fill in the blanks*, hingga *Dialogue completion* yang dapat diintegrasikan dengan unsur multimedia seperti suara, gambar, dan teks.¹³ Fitur-fitur ini sangat mendukung pengembangan evaluasi bahasa Arab yang komprehensif, karena guru dapat merancang soal

¹¹ Gingga Prananda, Loso Judijanto Dkk, "Evaluasi Literatur Terhadap Pengaruh Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, (2024).Hlm.392

¹² Elisabeth R L Sinaga Dan Sita Verbina Br Ginting, "Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas V Di Sd Negeri 128 Pearung-Humbahas", *Jurnal Ilmiah Aquinas*, (2025).Hlm.353

¹³ Lilik Dewi Candra Wulan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 3 Jember", Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, (2025).hlm.6

yang tidak hanya menilai kemampuan kognitif, tetapi juga keterampilan berbahasa secara langsung.¹⁴ Misalnya, untuk keterampilan *Istimā*, guru dapat mengunggah audio berbahasa Arab dan meminta siswa menjawab soal berdasarkan rekaman tersebut. Untuk *Kalām*, siswa dapat diminta merekam jawaban lisan mereka; untuk *Qirā'ah* dan *Kitābah*, guru dapat menyajikan teks interaktif yang harus dianalisis atau dilengkapi oleh peserta didik melalui mekanisme game.

Selain itu, *Educaplay* memiliki sistem penilaian otomatis dan fitur leaderboard yang memungkinkan siswa mengetahui skor mereka secara langsung dan membandingkannya dengan teman-teman mereka.¹⁵ Kondisi ini mampu membangun atmosfer pembelajaran yang lebih dinamis serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sejalan dengan prinsip GBL yang menekankan keterlibatan aktif dan tantangan yang menyenangkan. Selain itu, platform ini mudah diakses melalui beragam perangkat digital, termasuk laptop, tablet, dan smartphone, sehingga mendukung kemandirian proses belajar serta memperluas akses evaluasi kapan saja dan di mana saja.¹⁶ Dengan demikian, penerapan *Educaplay* berbasis *Game Based Learning* diharapkan dapat memberikan pengalaman evaluasi yang lebih

¹⁴ Ririn Puspitasari dan Nyamik Rahayu Sesanti, "Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas 4 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pisangcandi 1 Malang", *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, Vol. 1 No. 2 (2024).hlm.950

¹⁵ Saiful Anwar dan Jasiah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI", *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, Volume. 3, Nomor. 1 (2025).hlm.358

¹⁶ Lilik Dewi Candra Wulan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 3 Jember", Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, (2025).hlm.10

menarik, fleksibel, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital, khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab di pondok pesantren Azmania Ponorogo.

Meskipun beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti PowerPoint, audio-visual (YouTube), dan E-book, fokus utama penelitian tersebut masih terbatas pada penyampaian materi, bukan pada evaluasi pembelajaran. Padahal, evaluasi merupakan komponen penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran.¹⁷ Di sisi lain, kajian yang secara khusus mengembangkan media evaluasi pembelajaran bahasa Arab berbasis *Educaplay* dalam pendidikan di Indonesia, sehingga terdapat celah penelitian yang perlu diisi.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mengambil inisiatif untuk merancang dan mengembangkan media evaluasi pembelajaran berbasis game menggunakan *Educaplay*, yang kemudian diwujudkan dalam sebuah penelitian berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MENGGUNAKAN PLATFORM *EDUCAPLAY* BERBASIS *GAME BASED LEARNING* DI SMP AZMANIA PONOROGO TAHUN AJARAN 2025/2026”**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses pengembangan dan menilai kelayakan game *Educaplay* sebagai media evaluasi pembelajaran.

¹⁷ Desi Rahmania Zulfa, “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Game Edukasi wordwall di MIN 1 Bantul”, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta. (2023).hlm.3

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, peneliti melakukan identifikasi terhadap permasalahan yang ada sebagai dasar dalam menentukan batasan masalah penelitian. Adapun permasalahan yang teridentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Pada era modern saat ini, perkembangan teknologi berlangsung sangat pesat. Namun, dalam praktik pembelajaran, masih banyak guru yang menggunakan metode evaluasi konvensional berupa lembar soal tertulis dibandingkan dengan evaluasi berbasis teknologi, seperti penggunaan platform pembelajaran berbasis *game-based learning*.
2. Guru mengalami kesulitan dalam memperoleh hasil penilaian yang mencerminkan kemampuan siswa secara objektif. Hal ini disebabkan masih ditemukannya praktik menyontek di kalangan siswa, baik pada evaluasi formatif maupun sumatif, sehingga guru kesulitan mengidentifikasi materi yang belum dikuasai oleh peserta didik.
3. Sekolah telah menyediakan berbagai sarana dan prasarana pendukung pembelajaran, salah satunya adalah laboratorium komputer. Namun, pemanfaatan laboratorium komputer dalam pembelajaran bahasa Arab masih tergolong minim. Guru mengungkapkan adanya kendala dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi pada

komputer maupun smartphone, sehingga media tersebut jarang digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini dibatasi dan difokuskan pada pengembangan media evaluasi pembelajaran bahasa Arab menggunakan platform *Educaplay* berbasis *Game-Based Learning* (GBL) di SMP Azmania Ponorogo. Penelitian ini difokuskan pada materi “Sifat” yang terdapat dalam buku *Durūs al-Lughah*, dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini disusun sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep pengembangan media evaluasi pembelajaran Bahasa arab menggunakan platform *Educaplay* berbasis *game based learning*?
2. Bagaimana pengembangan media evaluasi pembelajaran Bahasa arab menggunakan platform *Educaplay* berbasis *game based learning*?
3. Bagaimana efektivitas media evaluasi pembelajaran Bahasa arab menggunakan platform *Educaplay* berbasis *game based learning* pada pembelajaran bahasa Arab di SMP Azmania, Ponorogo?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Beradasarakan pada rumusan masalah diatas, peneliti memiliki tujuan dan kegunaan penelitian sebagai berikut:

1. Tujuan penelitian

- a. Untuk mengetahui bagaimana konsep media evaluasi pembelajaran Bahasa arab menggunakan platform *Educaplay* berbasis *game based learning* di SMP Azmania, Ponorogo.
- b. Untuk mengetahui pengembanagan media evaluasi pembelajaran Bahasa arab menggunakan platform *Educaplay* berbasis *game based learning*.
- c. Untuk mengetahui efektivitas media evaluasi pembelajaran Bahasa arab menggunakan platform *Educaplay* berbasis *game based learning* pada pembelajaran Bahasa arab di SMP Azmania, Ponorogo.

2. Kegunaan Penelitian

a. Secara Teoritik

Penelitian ini bertujuan untuk menyajikan gambaran sekaligus menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya dengan topik serupa, serta diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan keilmuan, khususnya yang berkaitan dengan upaya peningkatan pembelajaran bahasa Arab melalui

pengembangan media evaluasi berbasis game *Educaplay* bagi siswa kelas II di Pondok Pesantren Azmania, Ponorogo.

b. Secara Praktis

1) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan berkontribusi terhadap pengembangan akademik sekaligus meningkatkan pemahaman guru dan calon guru tentang urgensi penggunaan media evaluasi interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab, serta menunjang peningkatan kualitas layanan pendidikan yang berorientasi pada pembentukan generasi penerus bangsa di masa depan.

2) Bagi Peserta didik

Melalui penelitian ini, diharapkan terjadi peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi “sifat”, seiring dengan tumbuhnya minat belajar mereka. Selain itu, pemanfaatan media evaluasi pembelajaran berbasis permainan melalui platform *Educaplay* diharapkan dapat menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dan menunjukkan antusiasme tinggi dalam setiap kegiatan evaluasi pembelajaran bahasa Arab.

3) Bagi Sekolah

Pelaksanaan penelitian mengenai media evaluasi pembelajaran Bahasa arab menggunakan platform *Educaplay* berbasis *game based learning* ini diharapkan dapat memberikan manfaat nyata, khususnya bagi lembaga pendidikan tempat penelitian dilaksanakan. Pondok Pesantren Azmania Ponorogo diharapkan dapat meningkatkan mutu evaluasi pembelajaran serta menjadi contoh bagi lembaga lain dalam mengembangkan sistem evaluasi yang lebih inovatif, dari evaluasi konvensional menuju evaluasi berbasis permainan edukatif. Selain itu, fasilitas pendukung pembelajaran seperti televisi, proyektor, dan laboratorium yang tersedia dapat dimanfaatkan secara lebih efektif dan optimal.

4) Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini bermanfaat dalam memperkaya pengetahuan mengenai metodologi pembelajaran, penggunaan media, dan evaluasi pembelajaran interaktif. Pemahaman tersebut, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, menjadi bekal penting bagi peneliti sebagai calon pendidik.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka disusun untuk memaparkan landasan teori yang relevan dengan fokus permasalahan penelitian sebagai pijakan dalam pelaksanaan penelitian ini. Selain itu, kajian pustaka berfungsi untuk menghindari pengulangan atau duplikasi karya ilmiah yang telah dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain dengan tema yang serupa. Dalam penelitian ini, penulis merujuk pada beberapa penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dan keterkaitan dengan topik yang dikaji, antara lain sebagai berikut:

Pertama, Tesis yang ditulis oleh Desi rahmania zulfa jurusan Pendidikan Bahasa Arab program magister Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2023 dengan judul: “Pengembangan media evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab berbasis game edukasi *wordwall* di MIN 1 Bantul”. Kedua penelitian memiliki persamaan pada fokus kajian, yaitu pemanfaatan media sebagai sarana evaluasi pembelajaran, namun berbeda dalam jenis media yang diterapkan. Penelitian ini bertujuan untuk mendukung guru dalam menyelenggarakan evaluasi pembelajaran dengan metode yang lebih variatif dan menarik. Selain itu, penggunaan media evaluasi berbasis game *Wordwall* diharapkan dapat membantu mengurangi rasa cemas dan takut peserta didik saat menghadapi ulangan harian maupun ujian akhir semester.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media evaluasi pembelajaran bahasa Arab yang sebelumnya menggunakan format kertas berhasil

dikembangkan menjadi media digital berbasis permainan edukatif melalui *Wordwall*. Media ini menyajikan tiga variasi soal yang membantu peserta didik memahami kosakata dengan cara yang lebih beragam dan berdampak positif pada hasil belajar. Pengembangan media menggunakan model *ADDIE* dengan tingkat validasi ahli media sebesar 76% dan ahli materi sebesar 93,5% yang termasuk kategori sangat baik. Respon guru mencapai 93% dan respon peserta didik sebesar 87%, yang keduanya juga berada pada kategori sangat baik. Peningkatan hasil belajar terlihat dari nilai pre-test sebesar 63% yang meningkat menjadi 91% pada post-test, serta diperkuat oleh hasil uji-t yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan.¹⁸

Kedua, Artikel yang ditulis oleh Bagas Prima Kristanto dan Tri Nova Hasti Yuniarta, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga Tahun 2021 dalam jurnal *Edumatika: Jurnal Pendidikan Matematika* yang berjudul, “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi *Quiziz* dengan Soal PISA Konten Quantity”. Persamaan kedua penelitian terletak pada pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis game serta penggunaan metode R&D. Adapun perbedaannya terdapat pada media yang dikembangkan, di mana penelitian ini menggunakan aplikasi *Quizizz*, sedangkan peneliti menggunakan media *Educaplay*. Selain itu, penelitian

¹⁸ Desi Rahmania Zulfa, “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Game Edukasi *wordwall* di *MIN 1 Bantul*”, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta. (2023).hlm.1-116.

ini menerapkan materi Matematika, sedangkan peneliti fokus pada materi Bahasa Arab.

Berdasarkan hasil penelitian, media evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* dengan muatan soal *PISA* Matematika pada konten *Quantity* dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan. Tingkat kepraktisan media mencapai rata-rata 91,3% yang tergolong sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya sesuai secara teoritis, tetapi juga efektif dan mudah diterapkan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media ini berpotensi menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, memotivasi mereka dalam mengerjakan soal, serta membantu guru melakukan evaluasi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.¹⁹

Ketiga, Artikel yang ditulis oleh Muhammad Sadri, Trysanti Kisria Darsih dan Yusrah Mahasiswa STKIP Al Maksu Langkat, Stabat. Tahun 2023 dalam jurnal *JIP: Jurnal Ilmial Ilmu Pengetahuan* yang berjudul “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir HOTS Siswa”. Persamaan kedua penelitian terletak pada pengembangan media evaluasi pembelajaran, selain itu kedua penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* dalam penerapannya. Adapun perbedaanya terdapat pada media yang

¹⁹ Bagas Prima Kristanto dan Tri Nova Hasti Yuniarta, “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi *Quizizz* dengan Soal *PISA* Konten *Quantity*”, *Edumatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, (2021).hlm.1-18.

dikembangkan, di mana penelitian ini berbasis android, sedangkan peneliti menggunakan media *Educaplay*. Selain itu, penelitian ini menerapkan materi pratikum akuntansi, sedangkan peneliti fokus pada materi Bahasa Arab.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android dinyatakan valid berdasarkan hasil penilaian para ahli, dengan persentase validasi ahli media sebesar 83%, ahli materi 83,82%, dan ahli pembelajaran 85%, yang seluruhnya termasuk kategori baik. Oleh karena itu, media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, terdapat peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa yang dibuktikan melalui uji Paired Samples pada taraf signifikansi 95%, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest.²⁰

Keempat, Artikel yang ditulis oleh Saiful Anwar dan Jasiah. Mahasiswa IAIN Palangkaraya, Tahun 2025 dalam jurnal Budi Pekerti Agama Islam yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game *Educaplay* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI”. Persamaan kedua penelitian terletak pada pengembangan media evaluasi pembelajaran serta penggunaan media yang sama, yaitu *Educaplay*. Perbedaan antara kedua penelitian terdapat pada materi dan jenjang pendidikan. Penelitian ini menggunakan materi SKI pada tingkat

²⁰ Muhammad Sadri, Trysanti Kisria Darsih dan Yusrah, “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir HOTS Siswa”, *JIIP: Jurnal Ilmial Ilmu Pengetahuan*, (2023).hlm1-15.

MTs, sedangkan penelitian peneliti menggunakan materi Bahasa Arab pada tingkat SD.

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa media game *Educaplay* efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi SKI. Meski demikian, masih ditemukan beberapa hambatan, terutama terkait adaptasi teknologi dan pemahaman konsep abstrak. Hal ini menunjukkan pentingnya pemanfaatan inovasi teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam agar proses belajar menjadi lebih interaktif dan relevan. Jika diterapkan secara optimal, *Educaplay* dapat membantu guru sekaligus meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa.²¹

Kelima, Artikel yang ditulis oleh Irfandi dan Rosa Murwindra, Mahasiswa Universitas Islam Kuantan Singing, Riau. Tahun 2022 dalam jurnal *Ensiklopedia: Jurnal Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Saburai*, yang berjudul “Analisis Pendahuluan Pengembangan Media *Wondershare Quiz Creator* Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Kimia Pada Materi Hidrolisis Garam”. Persamaan kedua penelitian tersebut terdapat pada upaya pengembangan media evaluasi pembelajaran guna menciptakan penilaian yang lebih efektif dan menarik bagi peserta didik. Perbedaannya terdapat pada media yang digunakan, sampel penelitian, serta materi yang dikaji, sehingga memberikan pendekatan dan hasil yang berbeda sesuai karakteristik masing-masing penelitian.

²¹ Saiful Anwar dan Jasiah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game *Educaplay* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI”, *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, Volume. 3, Nomor. 1 (2025).hlm.335-373.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan, media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* memiliki potensi besar dalam membantu pendidik memantau hasil belajar peserta didik pada materi hidrolisis garam. Evaluasi berbasis media ini juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas kegiatan evaluasi masih menggunakan metode konvensional karena minimnya pemanfaatan ICT. Hasil angket menunjukkan bahwa guru dan peserta didik sepakat akan pentingnya penggunaan media evaluasi berbasis ICT, dengan *Wondershare Quiz Creator* sebagai salah satu solusi yang relevan.²²



²² Irfandi dan Rosa Murwindra, berjudul “Analisis Pendahuluan Pengembangan Media *Wondershare Quiz Creator* Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Kimia Pada Materi Hidrolisis Garam”, *Ensiklopedia: Jurnal Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Saburai*, Volume 02, No 02 (2022).hal.73-79.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta pembahasan yang telah diuraikan mengenai pengembangan media evaluasi pembelajaran bahasa Arab menggunakan platform *Educaplay* berbasis *game based learning*, maka dapat dirumuskan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Konsep pengembangan media evaluasi pembelajaran bahasa Arab menggunakan platform *Educaplay* berbasis *game based learning* dalam penelitian ini diawali dari pemahaman bahwa evaluasi pembelajaran merupakan tahap akhir dalam suatu rangkaian proses belajar mengajar yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik. Pada umumnya, pelaksanaan evaluasi masih dilakukan secara konvensional dengan menggunakan tes tertulis berbasis kertas. Namun demikian, dalam praktiknya masih sering ditemukan tindakan kecurangan seperti menyontek pada saat pelaksanaan evaluasi. Hal tersebut terlihat dari adanya peserta didik yang memperoleh nilai cukup baik pada jawaban tertulis, tetapi ketika diminta menjawab pertanyaan secara lisan tidak mampu memberikan jawaban yang tepat. Kondisi tersebut juga diperkuat oleh ditemukannya kemiripan jawaban pada beberapa lembar jawaban peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berupaya mengembangkan media evaluasi pembelajaran bahasa Arab yang bisa meminimalisir praktik kecurangan

seperti menyontek. Media evaluasi yang dikembangkan memuat empat bentuk soal yang berbeda sesuai dengan empat keterampilan berbahasa Arab, yaitu *al-Istimā'*, *al-Kalām*, *al-Qirā'ah*, *al-Kitābah*. Penerapan keempat maharah tersebut bertujuan untuk menilai kemampuan berbahasa Arab peserta didik secara menyeluruh sehingga guru dapat mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran sekaligus menentukan langkah perbaikan yang diperlukan.

2. Dalam penelitian pengembangan media evaluasi pembelajaran bahasa Arab menggunakan platform *Educaplay* berbasis *game based learning*, peneliti menerapkan model pengembangan *ADDIE* yang dikemukakan oleh Dick and Carey, yang terdiri atas 5 tahapan utama, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Penentuan tingkat kelayakan media yang dikembangkan dilakukan melalui proses validasi oleh para ahli. Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh para validator, diperoleh beberapa temuan sebagai berikut: penilaian dari ahli materi 1 memperoleh skor 104 dengan persentase 86,6% yang termasuk dalam kategori sangat baik atau sangat valid; penilaian dari ahli materi 2 memperoleh skor 100 dengan persentase 83,3% yang juga berada pada kategori sangat baik atau sangat valid; selanjutnya hasil validasi dari ahli media 1 memperoleh skor 64 dengan persentase 76,2% yang termasuk dalam kategori baik atau valid; sedangkan ahli media 2 memberikan skor 82 dengan persentase 97,6% yang tergolong dalam

kategori sangat baik atau sangat valid. Selain itu, berdasarkan tanggapan guru pengampu mata pelajaran bahasa Arab diperoleh skor 55 dengan persentase 91,6% yang termasuk dalam kategori sangat baik atau sangat valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan dinilai layak untuk digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran bahasa Arab. Selanjutnya, hasil respon peserta didik pada tahap uji lapangan menunjukkan skor sebesar 850 dengan persentase 85%, yang menandakan bahwa media tersebut mendapatkan tanggapan yang sangat baik dari peserta didik.

3. Efektivitas penggunaan media evaluasi pembelajaran bahasa Arab menggunakan platform *Educaplay* berbasis *game based learning* dapat diketahui melalui perbandingan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media, yaitu melalui nilai *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan hasil analisis uji-t, diperoleh rincian sebagai berikut: pada tahap *pre-test*, total skor yang diperoleh peserta didik mencapai 1670,2 dengan nilai rata-rata 66,80 dan persentase 66,80%. Sementara itu, pada tahap *post-test* jumlah skor yang diperoleh meningkat menjadi 2066,2 dengan rata-rata 82,65 dan persentase 82,65%. Hasil pengujian *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik. Selain itu, berdasarkan perhitungan uji N-Gain diperoleh nilai gain (g) sebesar 0,47 yang menandakan bahwa peningkatan hasil

belajar peserta didik setelah penggunaan media tersebut berada pada kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media evaluasi pembelajaran bahasa Arab menggunakan platform *Educaplay* berbasis *game based learning* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Setelah seluruh rangkaian kegiatan penelitian selesai dilaksanakan, peneliti bermaksud menyampaikan beberapa saran kepada berbagai pihak yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Pondok Pesantren Azmania Ponorogo, penyediaan sarana dan prasarana pendidikan pada dasarnya sudah tergolong baik. Namun demikian, pemanfaatan fasilitas tersebut dalam kegiatan pembelajaran masih belum optimal. Selama ini, ruang komputer lebih sering digunakan untuk pembelajaran informatika, sementara pada pembelajaran bahasa Arab pemanfaatan perangkat komputer masih jarang dilakukan. Oleh karena itu, pihak pondok pesantren diharapkan dapat memberikan dukungan yang lebih kepada para guru, misalnya dengan menyelenggarakan seminar atau pelatihan serta menghadirkan ahli di bidang media pembelajaran untuk memberikan sosialisasi mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif. Dengan demikian, para guru dapat memperoleh wawasan dan keterampilan dalam memanfaatkan media tersebut sehingga dapat diterapkan dalam berbagai kegiatan pembelajaran.

2. Bagi para guru, meskipun telah menerapkan berbagai metode, strategi, maupun media dalam proses pembelajaran, diharapkan tetap aktif dalam mengembangkan serta memperkaya bentuk media evaluasi pembelajaran yang bersifat interaktif. Upaya tersebut penting dilakukan agar kegiatan evaluasi dapat mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik secara lebih optimal. Selain itu, guru juga diharapkan mulai berinisiatif untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sehingga dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran bahasa Arab.
3. Bagi peserta didik, setelah menggunakan *Educaplay* sebagai media evaluasi pembelajaran bahasa Arab, diharapkan mereka dapat menunjukkan tingkat keaktifan dan semangat belajar yang lebih tinggi dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga diharapkan mampu menggunakan media yang telah disediakan tersebut secara optimal sehingga dapat mendukung proses belajar serta meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.
4. Bagi peneliti berikutnya yang memiliki minat untuk mengembangkan media yang sejenis, diharapkan dapat melakukan penyempurnaan terhadap berbagai keterbatasan yang masih terdapat pada media evaluasi pembelajaran yang telah dikembangkan dalam penelitian ini. Perbaikan tersebut terutama dapat difokuskan pada pengembangan isi atau materi yang dimuat dalam media sehingga kualitas dan

kelengkapan media evaluasi pembelajaran dapat menjadi lebih baik pada penelitian selanjutnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, H. S. (2021). Pembelajaran Bahasa Arab Di Indonesia: Penelitian. *Lisanan Arabiya : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, , Vol. 5, No. 1(E-Issn 2623-2588), 51-69. Doi:10.32699/Liar.V5i1.1665
- Abnisa, A. Z. (2022). Motivasi Belajar Dalam Perspektif Al-Qur'an. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, Vol. 4, No. 2, 210-219.
- Afiffah Vinda Prananingrum, I. N. (2020). Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Konferensi Nasional Bahasa Arab Vi (Konasbara)*, 303-319.
- Agustini, N. L. (2025, Febuari). Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning Terhadap Pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vol. 14 No. 1, 799-812.
- Amelia Putri Wulandari, A. A. (2023, Januari). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, Volume 05, No. 02(E-Issn: 2654-5497), 3930-3936.
- Andri Yandi, A. N. (2023, Januari). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jpsn: Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*(E-Issn: 2964-7517), 13-24. Doi:Https://Doi.Org/10.38035/Jpsn.V1i1
- Anwar, J. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Ski. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, Volume. 3, Nomor. 1(E-Issn : 3031-8343), 355-373. Doi:Https://Doi.Org/10.61132/Jbpai.V3i1.913
- Aslam, N. M. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol 6 No 4(Issn 2580-3735), 5794 - 5800.
- Dayu, S. D. (2024, September). Penerapan Game Based Learning Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, Volume 10 Nomor 03, 511-519.
- Dewi Sepriyanti, D. S. (2024, Desember). Pengaruh Game Edukasi Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Di Sdn Neglasari 02. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.13 No.2, 81-94.

- Diska Putri Alifya, L. N. (2025, Februari). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Educaplay Pada Subtema Kewajiban Dan Hakku Di Rumah. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol. 12, No. 1(P-Issn 2085-7519), 100-107.
- Dita Ayu Lestari, L. S. (2024, September). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V Sdn Bumiayu 3 Kota Malang. *Seminar Nasional Ppg Unikama*, Vol. 1 No. 2, 2130-2141.
- Dkk, R. U. (2021). *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Pertama Ed.). (Rasyidin, Ed.) Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Elsa Kaniawati, M. E. (2023, Maret). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research (Jsr)*, Vol.1, No.2(E-Issn: 2963-9859), 18-32.
- Fajri, A. (2020, Juni). Dampak Pusaran Arus Globalisasi Terhadap Bahasa Arab. *A Jamiy: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, Vol. 9, No. 1(Issn: 2657-2206), 89-100.
- Febrina, R. (2021). *Evaluasi Pembelajaran* (Pertama Ed.). (B. S. Fatmawati, Ed.) Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanifal Fauzy Ah, Z. A. (2019, Juni). Strategi Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Bahasa Arab. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 12, No. 1(E-Issn: 2654-5845), 112-127. Doi:10.32832/Tawazun.V12i1.1843
- Hasan, A. M. (2023, Juli). Peran Bahasa Arab Dalam Pendidikan Islam Di Ma'had Aly Ar-Rasyid Wonogiri: Tinjauan Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab Sebagai Media Akses Ilmu Agama. *Tatsqify: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Volume 4 Nomor 2(E-Issn 2721-5121), 88-94. Doi:10.30997/Tjpba.V4i2.8642
- Judijanto, G. P. (2024, Desember). Evaluasi Literatur Terhadap Pengaruh Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 09 Nomor 04, 388-401.
- Jumaha, A. M. (2024, Oktober). Kebijakan Pembelajaran Bahasa Arab Di Indonesia Dalam Kurikulum Madrasah. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan (Jkppk)*, Vol.2, No.4(E-Issn: 2964-0342), 147-156. Doi:https://Doi.Org/10.59031/Jkppk.V2i4.598

- Kurniawan, W. (2022, November). Pengaruh Minat Belajar Bahasa Arab Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Kartika: Jurnal Studi Keislaman, Volume 2, Nomer 2*, 116-127.
- Lutfi Nurita, M. W. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan Game Edukasi Educaplay Pada Materi Recount Text Siswa Kelas X Sma Muhammadiyah Ponjong. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah Umj*, 2361-2366.
- Masdul, R. (2018, Juli). Komunikasi Pembelajaran Learning Communication. *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman, Volume 13, Nomor 02*(Issn 0216-4949), 1-9.
- Mufti, A., Maksudin, M., Baroroh, R. U., & Setiyawan, A. (2022). *Socrative, Quizizz, and Google Form as online-based evaluation tools for Maharah Al-Qirā'ah learning*. *Maharaat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 120–136. <https://doi.org/10.18196/mht.v4i2.14229>
- Muhammad Fikri Azhar, Hasil Wawancara Peserta Didik Kelas 2, (Ponorogo, 2025)
- Muhammad Sadri, T. K. (2023, Febuari). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Hots Siswa. *Jiip (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Volume 6, Nomor 2*(Eissn: 2614-8854), 1083-1093.
- Muhammad Syaifudin, Hasil Wawancara Guru Bahasa Arab, (Ponorogo, 2025)
- Muliansyah, L. F. (2020). Keterampilan Berbahasa Arab Dengan Pendekatan Komprehensif. *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan Pba, Vol. 19, No. 1*(P-Issn 2087-3638), 56-71.
- Murwindra, I. D. (2022). Analisis Pendahuluan Pengembangan Media Wondershare Quiz Creator Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Kimia Pada Materi Hidrolisis Garam. *Ensiklopedia: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Saburai, Volume 02, No 02* (E-Issn : 2808-1153), 73-79. [Doi:Http://Dx.Doi.Org/10.24967/Esp.V2i02.1736](http://Dx.Doi.Org/10.24967/Esp.V2i02.1736)
- Nadhrah, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak Di Ra Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. *Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*, 1-137.
- Nasution, N. D. (2022). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Viii Smpit Fajar Ilahi Batam. *Jurnal As-Said, Vol.2, No.1*(E-Issn: 2774-4175), 100-115.

- Nurfadilah, S. (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Pertama Ed.). (R. Awahita, Ed.) Sukabumi: Cv Jejak.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*(Isbn 978-623-98648-2-8), 289-302.
- Rathomi, A. (2022, Desember). Mengidentifikasi Minat Belajar Bahasa Arab Pada Siswa. *Jurnal Tarbiya Islamica: Kajian Keguruan Dan Pendidikan Islam.*, Vol. 10 No. 2(E-Issn: 2745-4673), 81-88.
- Rijal, F. (2016, Desember). Belajar Menurut Perspektif Al-Qur'an. *Jurnal Handayani*, Vol 6 (2)(P-Issn: 2355 - 1739), 82-90.
- Riyana, R. S. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan Dan Penilaian* (Pertama Ed.). Bandung: Cv Wacana Prima.
- Rukajat, A. (2018). *Teknik Evaluasi Pembelajaran* (Pertama Ed.). (N. Fatma, Ed.) Yogyakarta: Cv Budi Utama.
- Sesanti, R. P. (2024, September). Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas 4 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sdn Pisangcandi 1 Malang. *Seminar Nasional Ppg Unikama*, Vol. 1 No. 2, 949-955.
- Setiawan, K. R. (2020, September). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol. 10 No. 3, 199-206.
- Setiawati, S. M. (2019). Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar ? *Helper*, Vol 35 No 1, 31-46.
- Sugianto, A. R. (2024, April). Variasi Keragaman Linguistik Bahasa Arab Di Negara Arab Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Indonesia. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, Vol. 7, No. 1(P-Issn: 2620-6749), 518-542. Doi:10.35931/ Am.V7i1. 3237
- Takdir. (2020). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, Volume 2, No. 1(Issn : 2527-5747), 40-58.
- Taubah, M. (2019, Juni). Maharah Dan Kafa'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Studi Arab: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Volume 10, Nomor 1(P-Issn: 2086-9932), 31-38.

- Widiana, W. (2024, September). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas Iii Sdn Purwantoro Iv Malang. *Seminar Nasional Ppg Unikama, Vol. 1 No. 2*, 882-892.
- Wulan, L. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 3 Jember. *Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*, 1-151.
- Yunianta, B. P. (2021, Agustus). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Quizizz Dengan Soal Pisa Konten Quantity. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 11 Nomor 02*(Issn: 2088-2157), 64-72.
- Zuhriyah, N. (2019, Januari). Konsep Arba'ah Al-Mahârât Al-Lughât Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Af'idah, Volume Ii, Nomor I*, 33-51.
- Zulfa, D. R. (2023). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Game Edukasi Wordwall Di Min 1 Bantul. *Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*, 1-120.

