

Pengembangan Media Bahasa Arab Menggunakan Web Educandy

Fina Nur Fadhilah

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

Corresponding E-mail: 21204021001@student.uin-suka.ac.id

Abstract

Faced with the covid-19 pandemic, the media becomes a transformation of the changing conditions of teaching and learning activities, so that an educator is required to be able to adjust the learning process by using online media as a learning innovation. The innovation effort is in the form of educandy game-based learning media with the aim of increasing student motivation and encouraging students to play an active role in learning Arabic. This research is a development research that uses research methods R&D proposed by Borg and Gall which researchers limit only 7 steps, namely: 1) problem identification; 2) data collection; 3) product design; 4) design validation; 5) product trials; 6) product revision; 7) Test usage. The result of this study is that educandy media deserves to be used as a medium for evaluation of arabic language learning at the elementary school level. The use of educandy web media also received a "positive" response from 40 students of grade IV Muhammadiyah Bandongan Elementary School in Magelang with a percentage of 92.5% showing interest and motivation to learn Arabic students increased, and as much as 85% showed that students' Arabic vocabulary mastery increased.

Keywords: *Media, Arabic Language, Educandy*

Abstrak

Pada masa pandemi covid-19, media menjadi transformasi perubahan kondisi berlangsungnya KBM, sehingga pendidik dituntut untuk menyesuaikan proses pembelajaran menggunakan media daring sebagai inovasi pembelajaran. Upaya inovasi tersebut berupa media pembelajaran berbasis permainan educandy dengan tujuan meningkatkan motivasi siswa dan mendorong siswa berperan aktif dalam belajar bahasa Arab. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan metode R&D yang dikemukakan oleh Borg and Gall yang mana peneliti batasi hanya 7 langkah: 1) identifikasi masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) uji coba produk; 6) revisi produk; 7) uji pemakaian. Hasil dari penelitian ini bahwa media educandy layak digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran bahasa Arab tingkat sekolah dasar. Penggunaan media educandy juga mendapatkan respon "positif" dari 40 siswa kelas IV SDIT Muhammadiyah Bandongan di Magelang dengan presentase sebanyak 92,5 % menunjukkan minat dan motivasi belajar bahasa Arab siswa meningkat, dan sebanyak 85% menunjukkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa meningkat.

Kata Kunci: *Media, Bahasa Arab, Educandy*

Pendahuluan

Pembelajaran akan tercapai dengan baik melalui beberapa unsur. Adapun unsur tersebut meliputi tujuan, materi, metode atau strategi, media, dan evaluasi yang saling berkaitan.¹ Media merupakan salah satu penunjang keberhasilan dan penunjang efektifitas berlangsungnya suatu pembelajaran.² Media pembelajaran jika ditinjau dari macam dan jenisnya, terbagi menjadi 5, yaitu: media yang berbasis manusia, berbentuk cetakan, gambar, audio-visual, dan laptop/komputer.³ Dengan macam-macam media tersebut, dapat membantu seorang pendidik/guru untuk menyampaikan materi dan meningkatkan kreativitas dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.⁴ Berdasarkan hal tersebut, dalam pembelajaran bahasa Arab juga sangat membutuhkan media yang mendukung agar dapat tercapai pembelajaran bahasa Arab dengan baik.

Dengan dihadapkan pada masa pandemi covid-19 ini, media menjadi transformasi perubahan kondisi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar, sehingga seorang pendidik dituntut untuk dapat menyesuaikan proses pembelajaran dengan menggunakan media daring sebagai inovasi pembelajaran.⁵ Dari media daring tersebut, tentu saja dalam pembelajaran dibutuhkan upaya dalam memanfaatkan teknologi yang sudah ada sehingga teknologi menjadi salah satu pendukung dalam proses pembelajaran.⁶ Dalam pembelajaran daring, hal terpenting yang harus dilakukan oleh seorang pendidik adalah dapat menggunakan strategi-strategi berupa media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran daring.⁷ Dengan demikian seorang pendidik khususnya guru bahasa Arab dituntut untuk menguasai berbagai media dan memanfaatkan teknologi yang ada, agar dapat memudahkan proses pembelajaran bahasa Arab secara daring (*online*).

¹ Rahmi Ramadhani dan dkk, *Belajar dan Pembelajaran: Konsep dan Pengembangan* (Yayasan Kita Menulis, 2020).

² Muhammad Ahsan, Marhani, dan Nasruddin, *Penerapan Media Pembelajaran dalam Memperkenalkan Kosakata Bahasa Arab* (Jawa Timur: IAIN Parepare Nusantara Press, 2019).

³ Siti Maisaroh, Amrini Shofiyani, dan Siti Sulaikho, "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Snake dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Allahjib* 5(2) (2020): 3.

⁴ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2) (2018): 103.

⁵ Lalu Gede Muhammad Zainuddin Atsani, "TRANSFORMASI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID-19," *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam* 1(1) (2020): 82–92.

⁶ Amalia Firdausia, Imam Asrori, dan Mohammad Ahsanuddin, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web Offline pada Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Malang," *Al-Musannif: Journal of Islamic Education and Teacher Training* 2(2) (t.t.): 89.

⁷ Ahmad Zubaidi, Junanah, dan M. Ja'far Shodiq, "Pengembangan Media Pembelajaran Maharah Al-Kalam Berbasis Media Sosial Menggunakan Aplikasi Tiktok," *Arabi: Journal of Arabic Studies* 6(1) (2021): 121–34.

Pada SDIT Muhammadiyah Bandongan Magelang, terdapat berbagai mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa, diantaranya yaitu pelajaran bahasa Arab. Dalam pelajaran bahasa Arab terdapat mufradat (kosakata) yang harus dikuasai siswa, karena penguasaan *mufradat* merupakan hal penting dalam menguasai empat keterampilan berbahasa khususnya pada keterampilan berbicara (*Maharotu al-kalam*).⁸ Proses pembelajaran bahasa Arab di masa pandemi di SDIT Muhammadiyah Bandongan, ditemukan berbagai problematika yang dihadapi guru maupun siswa. Guru masih bingung menentukan metode yang tepat dan sesuai dalam menyampaikan sebuah materi dan merasa ribet karena dalam evaluasi pembelajaran masih dengan mengoreksi jawaban satu per satu dari foto jawaban yang dikirimkan siswa melalui whatsapp. Adapun siswa masih kurang minat dan motivasi untuk belajar bahasa Arab, siswa juga merasa jenuh dan kurang fokus karena pembelajaran tidak dilakukan secara langsung/tatap muka.⁹

Berdasarkan hal tersebut, peneliti berupaya memberikan inovasi baru yang menarik untuk pembelajaran daring. Upaya inovasi tersebut yaitu berupa media pembelajaran berbasis permainan web *educandy* dengan tujuan meningkatkan motivasi siswa dan mendorong siswa berperan aktif dalam belajar bahasa Arab khususnya di SDIT Muhammadiyah Bandongan Magelang. Dengan pengembangan media melalui web *educandy* juga berharap dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab dan melatih kejujuran siswa.

Educandy merupakan media permainan berupa aplikasi berbasis web yang dapat difungsikan untuk pembelajaran secara daring ataupun tatap muka. Sesuai dengan slogannya yaitu “*making learning sweeter*” (membuat belajar terasa lebih manis) dan tampilan warna warnanya yang beragam dan manis, permainan edukasi ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, terkesan ceria, tidak membosankan, dan menyenangkan.¹⁰ Adapun dalam permainan *educandy* ini terdapat berbagai fitur permainan yaitu Words, Matching Pairs, dan Quiz Question.¹¹ Pada setiap fitur tersebut memiliki beberapa macam permainan yaitu 1) search, hangman, dan anagrams terdapat pada fitur word, 2) multiple choice,

⁸ Nurul Isnaini dan Nurul Huda, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB BERBASIS PERMAINAN MY HAPPY ROUTE,” *Al-Mi'yar* 3(1) (2020): 3.

⁹ Mif Huzaimah, Wawancara Guru Bahasa Arab, 2021.

¹⁰ Maziyatul Ulya, “PENGUNAAN EDUCANDY DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA,” *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 10 (1) (2021): 57.

¹¹ “Educandy,” 2021, <https://www.educandy.com/>.

nought & crosses, crosswords, match-up, dan memory terdapat pada fitur matching pairs, 3) multiple choice terdapat pada fitur quiz question.¹²

Cara menggunakan web *educandy* baik untuk guru maupun siswa sangatlah mudah. Seorang guru dalam merancang web *educandy* cukup dengan menyiapkan materi yang digunakan untuk evaluasi dan menginputnya di web tersebut dengan langkah-langkah: 1) masuk ke web www.educandy.com dan mendaftar pada menu register kemudian *log-in* menggunakan *e-mail*, 2) memilih fitur permainan yang tersedia, 3) menginput soal yang sudah disiapkan, dan 4) membagikan kode atau link permainan kepada siswa melalui *whatsapp*, *email* atau perangkat lainnya.¹³ Adapun para siswa dapat menggunakan permainan *educandy* dengan langkah-langkah berikut: 1) masuk ke web www.educandy.com atau menggunakan aplikasi *educandy* dengan memasukkan kode yang didapat atau langsung klik link yang di bagikan oleh guru, 2) menjawab soal sesuai dengan fitur yang dipilih, pemain (siswa) diberikan waktu 30 detik untuk menjawab setiap soal, 3) *screenshoot* skor akhir yang muncul setelah menyelesaikan semua soal kemudian kirim kepada gurunya .¹⁴ Demikian dengan adanya media permainan *educandy* tersebut akan dikembangkan dalam evaluasi pembelajaran berupa kosakata (*mufrodlat*) bahasa Arab pada kelas IV SDIT Muhammadiyah Bandongan di Magelang.

Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan dalam pengembangan media ini menggunakan metode penelitian Research & Development (R&D). Sukmadinata mengemukakan bahwa R&D adalah suatu pendekatan dalam penelitian untuk menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.¹⁵ Penelitian ini menggunakan pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall yang mana peneliti batasi hanya 7 langkah, yaitu: 1) identifikasi masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) uji coba

¹² Ratna Widiastuti, Ika Candra Sayekti, dan Rita Eryani, "Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis Educandy pada Peserta Didik di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5(4) (2021): 2082–89.

¹³ Sri Puji Lestari, "ASYIK DENGAN EDUCANDY," 2020, <https://bdkjakarta.kemendiknas.go.id/berita/asyik-dengan-educandy>.

¹⁴ Prabawati Nurhabibah, Fikriyah, dan Komala Dewi, "Pengembangan Website Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas V," *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 17(2) (2021): 255–64.

¹⁵ Budiono Saputro, *MANAGEMENT PENELITIAN PENGEMBANGAN (RESEARCH & DEVELOPMENT)* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017).

produk; 6) revisi produk; 7) uji pemakaian.¹⁶ Subjek uji coba dan uji pemakaian dilakukan oleh guru bahasa Arab dan siswa kelas IV SDIT Muhammadiyah Bandongan di Magelang. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan tahap observasi, dokumentasi, dan angket.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan web *educandy* ini dilakukan pada kelas IV SDIT Muhammadiyah Bandongan Magelang. Rancangan penelitian ini melibatkan 40 siswa dengan tahapan berikut:

Penelitian media pembelajaran ini dilakukan dengan observasi dan wawancara terlebih dahulu kepada guru bahasa Arab SDIT Muhammadiyah Bandongan Magelang. Potensi masalah yang ditemukan yaitu guru bahasa Arab kesulitan memantau proses pembelajaran karena dilakukan secara daring dan masih membutuhkan berbagai cara agar siswa bertambah minat dan semangat untuk belajar bahasa Arab. Adapun siswa masih menganggap bahasa Arab itu sulit sehingga mereka kurang minat dan motivasi, serta mengalami kesulitan dalam memahami bahasa Arab. Setelah masalah teridentifikasi, peneliti mencoba mengumpulkan beberapa referensi dan menyimpulkan bahwa perlu mencoba media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab. Demikian dilakukan penelitian mengenai media pembelajaran menggunakan *web educandy* terhadap siswa kelas IV SDIT Muhammadiyah Bandongan Magelang.

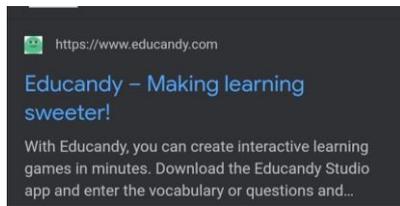
Materi yang digunakan pada penelitian *web educandy* ini berdasarkan pada buku cetak “Bahasa Arab untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah¹⁷” yang digunakan pada mata pelajaran bahasa Arab di kelas IV SDIT Muhammadiyah Bandongan. Materi pelajaran yang diambil yaitu *الأدوات المدرسيّة* sesuai dengan materi yang sedang dipelajari oleh siswa di kelas.

Pengembangan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan web *educandy* didesain dengan produk *educandy* yang sudah ada di web atau aplikasi, kemudian diubah dan disesuaikan isinya dengan soal kosakata bahasa Arab kelas IV SDIT Muhammadiyah

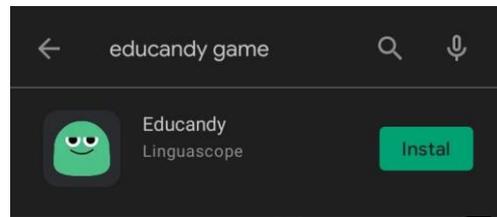
¹⁶ Isnaini dan Huda, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB BERBASIS PERMAINAN MY HAPPY ROUTE.”

¹⁷ Sholihin Muhammad Syamhudi, *Bahasa Arab untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah* (Bandung: PT Grafindo Media Pratama, 2018).

Bandongan Magelang. Media *educandy* ini dapat diakses melalui web www.educandy.com atau aplikasi yang diunduh melalui *google play store*.



Gambar 1. Penelusuran web *educandy*



Gambar 2. Aplikasi *educandy* di *google playstore*

Pada tahap ini, peneliti mendesain media *educandy* dengan membuat peta konsep. Materi yang digunakan pada mata pelajaran bahasa Arab kelas IV SDIT berupa *Mufrodlat* mengenai *Al-Adamatu Al-Madrosiyyatu* yakni peralatan yang ada di sekolah, sample materi yang diinput berjumlah 12 *mufrodlat* bahasa Arab-Indonesia. Alat bantu media yang digunakan adalah *Handphone* atau Laptop/Komputer yang terhubung jaringan internet yang dapat mengakses media *educandy*. Fitur permainan *educandy* yang dipilih yaitu *matching pairs* berupa *crossword* (Jawab Teka Teki Silang) dan *match-up* (Pencocokan Mufrodlat yang berkaitan).



Gambar 3. Fitur crossword dan match-up

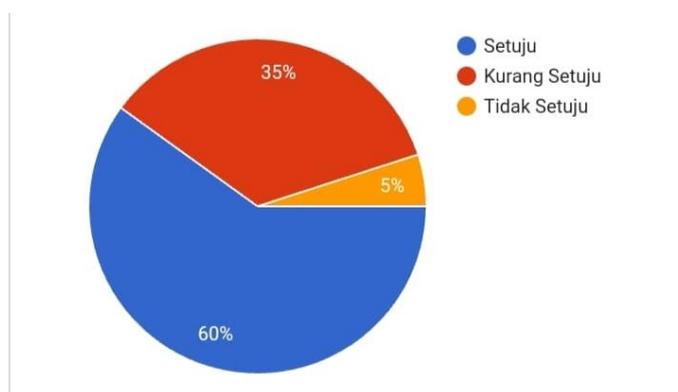


Gambar 4. Materi yang diinput

Desain produk *educandy* yang telah dibuat kemudian dilakukan uji coba oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, ahli materi sebagai penguji validasi media *educandy* memberikan tanggapannya bahwa penulisan dan penentuan materi sudah sesuai, dan ahli media menilai bahwa media *Educandy* sudah baik sehingga sudah

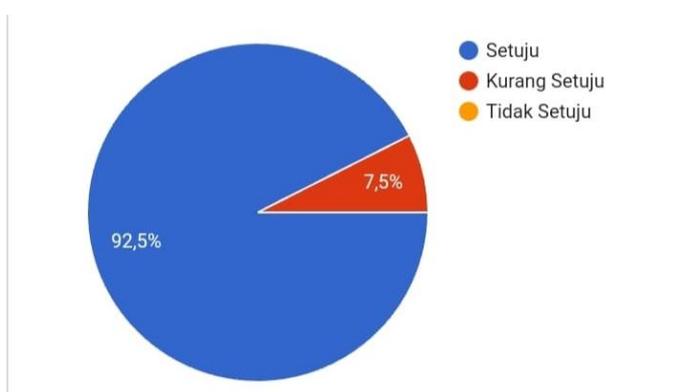
layak diterapkan untuk evaluasi pembelajaran bahasa Arab di kelas IV SDIT Muhammadiyah Bandongan. Namun, ahli media memberi masukan agar guru dapat menggunakan media *educandy* yang berbayar sehingga dapat lebih maksimal dalam menyesuaikan tampilan gambar bahkan audio yang lebih menarik untuk di akses oleh siswa.

Untuk mendapatkan hasil dari produk pengembangan media Educandy, maka dilakukan uji coba oleh 40 siswa kelas IV SDIT Muhammadiyah Bandongan. Uji coba dilakukan dengan memberikan link untuk mengerjakan soal mufradat melalui web *educandy* dan mengumpulkan hasil survey dalam bentuk angket melalui link *google form*. Berikut data yang diperoleh dari uji coba tersebut:



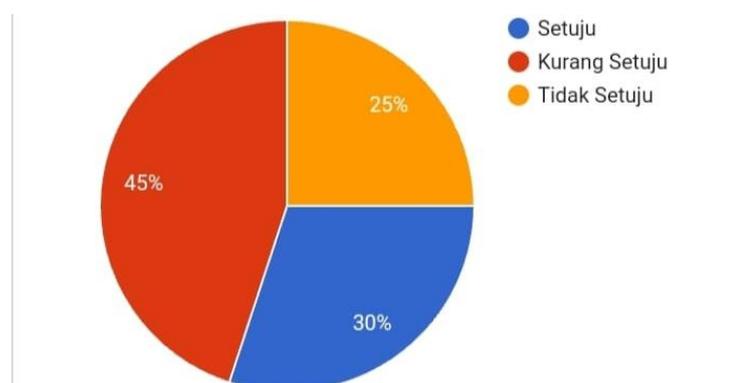
Gambar 5. Presentase minat belajar bahasa Arab sebelum menggunakan web Educandy

Pada gambar 5 di atas menunjukkan presentase minat belajar bahasa Arab siswa khususnya kelas IV SD sebelum pengadaan media *educandy*. Dari 40 responden, sebanyak 60% atau 24 siswa menjawab “Setuju”, 35% atau 14 siswa menjawab “Kurang Setuju”, dan 5% atau 2 siswa menjawab “Tidak Setuju”. Jawaban dari responden tersebut menunjukkan bahwa belajar bahasa Arab masih kurang diminati bahkan ada yang tidak minat sama sekali.



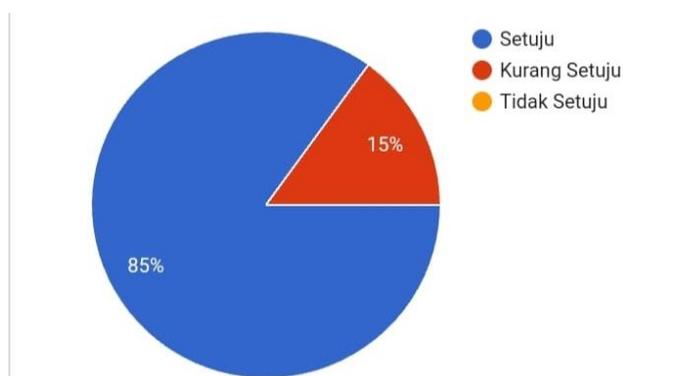
Gambar 6. Presentase minat belajar bahasa Arab setelah menggunakan web Educandy

Sedangkan pada gambar 6, sebanyak 92,5 % atau 37 siswa menjawab “Setuju” dengan kata lain siswa minat bahasa Arab, 7,5% atau 3 siswa menjawab “Kurang Setuju” yakni sangat sedikit dari siswa yang kurang minat bahasa Arab setelah pengadaan media pembelajaran menggunakan web *educandy* sehingga jawaban dari responden tersebut menunjukkan bahwa belajar bahasa Arab setelah menggunakan media *web educandy* mengalami peningkatan yang cukup baik. Berdasarkan hasil diagram pada gambar di atas, dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran berbasis web *educandy* menunjukkan dampak positif. Hal tersebut dapat ditinjau dari adanya peningkatan pada uji coba sebelum dan sesudah penggunaan media *educandy*.



Gambar 7. Presentase penguasaan mufradat (pre-test)

Pada gambar 7 di atas menunjukkan presentase tingkat penguasaan mufrodat yang telah diberikan. Dari 40 responden, sebanyak 30% atau 12 siswa menjawab “Setuju”, 45% atau 18 siswa menjawab “Kurang Setuju”, dan 25% atau 10 siswa menjawab “Tidak Setuju”. Jawaban dari responden tersebut menunjukkan bahwa masih banyak siswa kelas IV SD belum menguasai bahkan tidak paham sama sekali mengenai mufrodat/kosa kata bahasa Arab yang telah diberikan.



Gambar 8. Presentase penguasaan mufrodat (post-test)

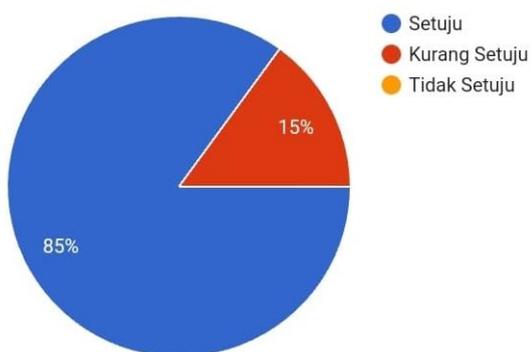
Sedangkan pada gambar, menunjukkan peningkatan yang signifikan mengenai presentase penguasaan mufrodat. Didapatkan hasil sebanyak 85% atau 34 siswa menjawab “Setuju” yang berarti bahwa banyak dari siswa kelas IV yang dapat mengingat dan memahami mufrodat dengan mudah setelah diberikan latihan menggunakan permainan *web educandy*. Adapun sisanya, sebanyak 15% atau 6 siswa menjawab “Kurang Setuju” yakni masih dalam kategori kurang menguasai mufrodat dengan baik walaupun sudah dilakukan inovasi pembelajaran menggunakan *web educandy*. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *web educandy* berdampak positif.

1. Revisi Produk

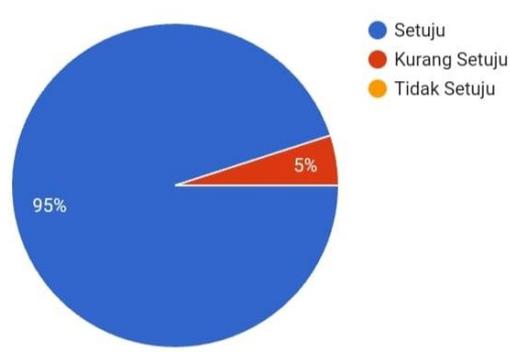
Pada tahap ini tidak ada perbaikan mengenai permainan *educandy*, dengan kata lain permainan ini sudah sesuai dan dapat berfungsi dengan baik. Sesuai dengan observasi yang telah dilakukan, permainan web *educandy* ini mendapatkan respon positif sehingga media ini termasuk salah satu jalan keluar dalam membantu untuk meningkatkan motivasi semangat siswa dalam belajar bahasa Arab juga meningkatkan hasil yang diperoleh oleh siswa.

2. Uji Pemakaian

Pembelajaran menggunakan media *educandy* dilakukan secara daring di rumah siswa masing-masing. Dengan media ini, Siswa dapat belajar sambil bermain sehingga pembelajaran dilakukan siswa dengan antusias dan terkesan tidak jenuh dan menyenangkan. Permainan web *educandy* juga mudah untuk digunakan oleh siswa SD.



Gambar 9. Presentase kemudahan penggunaan media



Gambar 10. Presentase media sangat menyenangkan

Pada gambar 9 dan 10 di atas, menunjukkan bahwa media permainan *educandy* mudah untuk digunakan oleh siswa khususnya kelas IV SD dengan perolehan presentase sebesar 85% dan media *educandy* juga terkesan menarik dan

menyenangkan dengan perolehan presentase sebesar 95% dari 40 responden. Berdasarkan uraian mengenai hasil penelitian di atas, maka web *educandy* ini menunjukkan respon positif sehingga dapat diterapkan dan dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Arab.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, web *educandy* ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan faktor pendukung web *educandy* dalam pembelajaran bahasa Arab diantaranya: 1) Tersedia berbagai macam jenis game membuat pembelajaran terkesan menyenangkan dan tidak membosankan, 2) Dapat meningkatkan semangat belajar siswa, 3) Dapat membantu siswa untuk lebih mengingat dan menguasai materi (*mufrodat*), 4) Dapat memudahkan guru untuk membuat evaluasi pembelajaran yang bervariasi, efektif, dan inovatif, 5) Guru mata pelajaran tidak perlu mengoreksi jawaban soal satu persatu yang telah dikerjakan siswa. Adapun kekurangan dan faktor penghambat dari pembelajaran web *educandy* yaitu: 1) Guru tidak dapat memantau hasil evaluasi secara langsung, jadi masih melalui *Screenshoot* hasil jawaban yang dikirim siswa, 2) Game *educandy* hanya dapat diakses menggunakan jaringan internet, sedangkan beberapa siswa mengalami kendala dalam penggunaan internet.

Kesimpulan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang fokus pada evaluasi pembelajaran bahasa Arab berupa *mufrodat* dengan menggunakan media web *educandy* terhadap siswa kelas IV SDIT Muhammadiyah Bandongan di Magelang. Adapun tujuan pengembangan media *educandy* ini untuk meningkatkan motivasi siswa dan mendorong siswa berperan aktif dalam belajar bahasa Arab juga berharap dapat meningkatkan penguasaan *mufrodat* (kosakata) dalam pembelajaran bahasa Arab. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa media web *educandy* layak digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran bahasa Arab tingkat sekolah dasar. Penggunaan media web *educandy* juga mendapatkan respon “positif” dari hasil yang didapatkan melalui angket (*google form*) terhadap 40 siswa kelas IV SDIT Muhammadiyah Bandongan Magelang dengan presentase sebanyak 92,5% menunjukkan minat dan motivasi belajar bahasa Arab siswa meningkat, dan sebanyak 85% menunjukkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa meningkat.

Daftar Pustaka

- Ahsan, Muhammad, Marhani, dan Nasruddin. *Penerapan Media Pembelajaran dalam Memperkenalkan Kosakata Bahasa Arab*. Jawa Timur: IAIN Parepare Nusantara Press, 2019.
- “Educandy,” 2021. <https://www.educandy.com/>.(24-10-2021).
- Firdausia, Amalia, Imam Asrori, dan Mohammad Ahsanuddin. “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web Offline pada Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Malang.” *Al-Musannif: Journal of Islamic Education and Teacher Training* 2(2) (2020).
- Huzaimah, Mif. Wawancara Guru Bahasa Arab, 2021.
- Isnaini, Nurul, dan Nurul Huda. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB BERBASIS PERMAINAN MY HAPPY ROUTE.” *Al-Mi'yar* 3(1) (2020).
- Lalu Gede Muhammad Zainuddin Atsani. “TRANSFORMASI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID-19.” *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam* 1(1) (2020).
- Maisaroh, Siti, Amrini Shofiyani, dan Siti Sulaikho. “Pengembangan Media Pembelajaran Smart Snake dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *Allahjib* 5(2) (2020).
- Nurhabibah, Prabawati, Fikriyah, dan Komala Dewi. “Pengembangan Website Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas V.” *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 17(2) (2021).
- Rahmi Ramadhani dan dkk. *Belajar dan Pembelajaran: Konsep dan Pengembangan*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Saputro, Budiono. *MANAGEMENT PENELITIAN PENGEMBANGAN (RESEARCH & DEVELOPMENT)*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017.
- Sri Puji Lestari. “ASYIK DENGAN EDUCANDY.” 2020.
<https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/asyik-dengan-educandy> (24-10-2021).
- Syamhudi, Sholihin Muhammad. *Bahasa Arab untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah*. Bandung: PT Grafindo Media Pratama, 2018.
- Tafonao, Talizaro. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2) (2018).

- Ulya, Maziyatul. "PENGGUNAAN EDUCANDY DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA." *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 10 (1) (2021).
- Widiastuti, Ratna, Ika Candra Sayekti, dan Rita Eryani. "Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis Educandy pada Peserta Didik di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(4) (2021).
- Zubaidi, Ahmad, Junanah, dan M. Ja'far Shodiq. "Pengembangan Media Pembelajaran Maharah Al-Kalam Berbasis Media Sosial Menggunakan Aplikasi Tiktok." *Arabi: Journal of Arabic Studies* 6(1) (2021).