Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 12, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA EDUCANDY TERHADAP MINAT BELAJAR BAHASA ARAB SISWA KELAS VI SDIT AR-RAHMAN JATI AGUNG

Fitriyani[1], Kasmudi[2], Hendri Jaya[3]
Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah, IAI Darul Fattah Lampung

E-mail Penulis: fitriiyanii0612@gmail.com, kasmudi@darulfattah.ac.id, hendrijaya21@gmail.com

Abstract

The low interest in learning Arabic among sixth-grade students of Ummu Kultsum binti Muhammad at SDIT Ar-Rahman Jati Agung is caused by the use of conventional learning media that are less varied, making students easily bored and less focused. This study aims to analyze the significance of the effect and measure the effectiveness level of using Educandy learning media on students' interest in learning Arabic. Using a quantitative approach with a Quasi-Experimental design (Nonequivalent Control Group Design), the sample included 20 students selected via purposive sampling. Data collection techniques were carried out using a learning interest questionnaire, which was then analyzed using descriptive and inferential statistics (prerequisite test, initial equivalence test, Independent Sample T-test, and Normalized Gain test) assisted by the SPSS program. The results showed that the mean post-test value of learning interest in the experimental class was 88.30, significantly higher than the control class which was 58.30. Based on the Independent Sample T-test hypothesis test, a Sig. (2-tailed) value of 0.000 (< 0.05) was obtained, proving a significant influence of the implementation of Educandy media on students' learning interest. Furthermore, the N-Gain test results obtained a value of 0.778, indicating that the level of effectiveness or the magnitude of the effect of using Educandy media is in the high category (g > 0.70). Thus, it is concluded that the application of Educandy learning media is proven to have a strong and significantly effective influence in increasing students' interest in learning Arabic.

Keywords: *Arabic Language; Educandy; Elementary School; Learning Interest*

Article History
Received: November 2026
Reviewed: November 2026
Published: November 2026

Plagirism Checker No 2635

Copyright : Author
Publish by : Sindoro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi antar anggota masyarakat berupa lambang bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia (Rintonga, 2017). Penggunaan bahasa yang baik dan benar dapat memudahkan kita untuk berkomunikasi dengan orang lain. Pada zaman yang semakin berkembang ini, seseorang diharapkan tidak hanya menguasai satu bahasa, melainkan setidaknya dua bahasa yang mampu dikuasai atau dipahami oleh seseorang untuk berkomunikasi secara global. Salah satu bahasa asing yang telah disahkan oleh UNESCO sebagai salah satu bahasa dunia pada tanggal 18 Desember 1973 adalah bahasa Arab (Wikipedia, 2025). Saat ini, bahasa Arab telah banyak dimasukkan ke dalam kurikulum mata pelajaran wajib pada sekolah-sekolah yang berbasis Islam. Pembelajaran bahasa Arab di tingkat Sekolah Dasar (SD) merupakan fondasi penting dalam membangun kemampuan berbahasa asing pada anak sejak dini. Namun, sebagai pembelajaran bahasa asing, prosesnya kerap kali menghadapi berbagai kendala struktural maupun praktis di lapangan.

Berdasarkan data awal lapangan yang diperoleh melalui wawancara pra-penelitian dengan guru bahasa Arab, Ibu Wahyu Widiyati, S.Pd., dan beberapa siswa kelas VI Ummu Kultsum binti Muhammad di SDIT Ar-Rahman Jati Agung, ditemukan permasalahan nyata berupa rendahnya minat belajar siswa terhadap pelajaran bahasa Arab. Permasalahan ini diidentifikasi bersumber dari penggunaan media pembelajaran konvensional yang kurang variatif dan cenderung monoton. Media yang digunakan sehari-hari hanya berpatok pada buku paket pelajaran dan papan tulis, sedangkan metode penyampaian guru didominasi oleh metode ceramah serta pemberian tugas hafalan kosa kata yang padat. Ketiadaan visualisasi dan interaktivitas ini menyebabkan siswa cepat merasa bosan, jenuh, kehilangan fokus, serta menganggap materi bahasa Arab sangat sulit untuk dipahami. Suasana kelas menjadi kurang kondusif karena banyak siswa yang memilih mengobrol dengan teman sejawatnya dibandingkan memperhatikan materi pelajaran.

Media pembelajaran pada hakikatnya adalah segala alat atau perantara yang dapat mempengaruhi alat indera manusia dalam mengamati, merasakan, atau memperoleh pengalaman baru (A.S. Hadjasudarma, 2020). Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi menjadi urgensi mutlak guna menggeser paradigma pembelajaran konvensional menuju arah yang lebih inovatif dan interaktif (Sari & Setiawan, 2018). Salah satu platform modern berbasis permainan digital yang potensial namun belum optimal dimanfaatkan oleh pendidik adalah Educandy. Platform daring ini mengusung slogan "making learning sweeter" dengan memfasilitasi pembuatan permainan edukatif interaktif seperti kuis pilihan ganda, teka-teki silang, dan pencarian kata secara praktis (Amelia dkk., 2021). Melalui integrasi unsur bermain sambil belajar (digital game-based learning), platform ini diharapkan mampu mentransformasi atmosfer kelas menjadi menyenangkan sehingga menstimulasi keterlibatan aktif siswa.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan membuktikan efektivitas media digital ini, antara lain penelitian oleh Puspitarini (2024) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Educandy berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar Fiqih siswa di MTs Al-Azhar Ajung. Sejalan dengan hal tersebut, Fadhilah (2022) dalam penelitiannya mengenai pengembangan media bahasa Arab menggunakan web Educandy pada siswa kelas IV SDIT Muhammadiyah Bondongan Magelang menunjukkan respons positif sebesar 92,5% terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar kosakata siswa. Perbedaan mendasar penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada subjek dan konteks spesifiknya, yakni berfokus pada siswa kelas VI tingkat sekolah dasar dalam pembelajaran bahasa Arab struktural di SDIT Ar-Rahman Jati Agung tahun pelajaran 2025/2026. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis signifikansi pengaruh serta mendeskripsikan besaran tingkat efektivitas dari penerapan media pembelajaran Educandy terhadap minat belajar bahasa Arab siswa kelas VI di sekolah tersebut. Hipotesis yang diajukan adalah penerapan media Educandy berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (Quasi-Experimental Design). Desain penelitian yang diterapkan adalah Nonequivalent Control Group Design, di mana subjek penelitian tidak dipilih secara acak untuk penempatan kelompoknya melainkan menggunakan kelompok kelas yang sudah tersedia. Penelitian ini melibatkan dua kelompok subjek, yaitu kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan (treatment) berupa pembelajaran bahasa Arab berbasis media permainan digital Educandy, dan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional (ceramah dan

buku paket). Hubungan kausal antar variabel dalam penelitian ini meliputi media Educandy sebagai variabel independen (X) dan minat belajar bahasa Arab siswa sebagai variabel dependen (Y).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI di SDIT Ar-Rahman Jati Agung tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 40 siswa. Sampel penelitian diambil dengan menggunakan teknik sampling non-probability berupa purposive sampling, dengan menetapkan kelas VI Ummu Kultsum binti Muhammad yang berjumlah 20 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas VI lainnya yang berjumlah 20 siswa sebagai kelompok kontrol. Penentuan sampel ini didasarkan pada rekomendasi guru pamong terkait kesetaraan karakteristik akademik awal siswa antar kelas tersebut. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung selama empat minggu, terhitung dari tanggal 2 Februari sampai dengan 27 Februari 2026 di lingkungan SDIT Ar-Rahman Jati Agung, Lampung Selatan.

Prosedur pengumpulan data primer dilakukan melalui penyebaran instrumen angket kuesioner minat belajar terstruktur yang terdiri atas 20 butir pernyataan valid. Pengukuran respon siswa menggunakan modifikasi Skala Likert dengan rentang bobot nilai 1 sampai 5 (Sangat Setuju hingga Sangat Tidak Setuju). Angket tersebut disebarkan sebanyak dua kali kepada kedua kelompok, yakni sebelum perlakuan dimulai (pre-test) untuk mengukur kemampuan awal dan setelah rangkaian perlakuan selesai (post-test) untuk mengukur perubahan minat belajar. Selain angket, teknik observasi langsung dan dokumentasi berupa foto kegiatan serta data sarana prasarana sekolah digunakan sebagai data pendukung sekunder. Teknik analisis data statistik yang dilakukan meliputi uji prasyarat (uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji homogenitas Levene), uji kesetaraan awal pre-test, dilanjutkan uji inferensial uji-t (Independent Sample T-Test) untuk pengujian hipotesis, serta uji deskriptif efektivitas melalui perhitungan nilai Normalized Gain (N-Gain) rata-rata dibantu program IBM SPSS Statistics.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

Sebelum instrumen kuesioner minat belajar digunakan dalam pengambilan data penelitian sesungguhnya, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen untuk mengukur tingkat kevalidan dan keterandalan butir pernyataan. Uji validitas statistik dihitung menggunakan rumus korelasi Product Moment pada taraf signifikansi 5% dengan jumlah responden uji coba (N=20) sehingga diperoleh nilai r-tabel sebesar 0,444. Hasil analisis menunjukkan bahwa dari 20 butir pernyataan yang diajukan (P1 s.d P20), seluruhnya memiliki nilai r-hitung yang lebih besar dari r-tabel (r-hitung > 0,444), sehingga seluruh butir pernyataan dinyatakan valid dan layak digunakan untuk mengukur minat belajar. Selanjutnya, uji reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan teknik koefisien Cronbach's Alpha dengan bantuan program SPSS. Hasil pengujian menunjukkan nilai Alpha sebesar 0,811. Berdasarkan kriteria reliabilitas, nilai tersebut berada jauh di atas ambang batas standar minimum yaitu 0,60, sehingga instrumen dinyatakan sangat reliabel dan memiliki konsistensi tinggi untuk digunakan berulang kali pada subjek yang sama.

Deskripsi Data Hasil Pre-test dan Post-test Kelompok Kontrol

Kelompok kontrol merupakan kelas yang melaksanakan aktivitas pembelajaran bahasa Arab tanpa menggunakan aplikasi Educandy, melainkan mempertahankan metode konvensional berupa ceramah ekspositori, membaca buku cetak, dan mencatat di papan tulis. Data skor minat belajar siswa pada kelompok kontrol yang dihimpun dari hasil pre-test dan post-test dirangkum dalam tabel statistik deskriptif di bawah ini.

Tabel 1 Nilai Statistik Deskriptif Kelompok Kontrol

Variabel Data	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test Kelas Kontrol	20	12	48	60	54,15	2,560
Post-test Kelas Kontrol	20	12	53	65	58,30	2,867

Berdasarkan ringkasan data statistik pada Tabel 1, dapat diinterpretasikan bahwa tingkat minat belajar bahasa Arab pada siswa kelompok kontrol tidak mengalami perubahan atau peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah pelaksanaan materi. Skor rata-rata (mean) awal siswa saat pre-test berada pada angka 54,15 dan hanya mengalami sedikit kenaikan menjadi 58,30 pada saat post-test. Rentang sebaran data (range) konstan yaitu 12, dengan nilai minimum post-test bergerak dari 48 ke 53 serta nilai maksimum bergerak dari 60 ke 65. Nilai standar deviasi yang rendah mengindikasikan bahwa data minat belajar siswa homogen dan terpusat di sekitar nilai rata-rata, mencerminkan kejenuhan laten siswa akibat penggunaan metode ceramah yang terus berulang di kelas.

Deskripsi Data Hasil Pre-test dan Post-test Kelompok Eksperimen

Kelompok eksperimen merupakan kelas yang dalam proses pembelajaran bahasa Arab diberikan perlakuan berupa pemanfaatan media digital Educandy. Materi pelajaran dikonversi ke dalam permainan interaktif seperti word search untuk melatih kosa kata (mufrodath), match-up untuk mencocokkan makna kata, dan kuis pilihan ganda interaktif berdurasi. Data skor minat belajar siswa pada kelompok eksperimen disajikan dalam tabel deskriptif berikut.

Tabel 2 Nilai Statistik Deskriptif Kelompok Eksperimen

Variabel Data	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test Kelas Eksperimen	20	14	46	60	50,60	3,790
Post-test Kelas Eksperimen	20	12	84	96	88,30	2,890

Melalui sajian Tabel 2, terlihat lonjakan data deskriptif yang sangat kontras dan signifikan pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa media permainan edukatif Educandy. Nilai rata-rata (mean) minat belajar siswa melonjak drastis dari yang semula hanya sebesar 50,60 pada pre-test menjadi 88,30 pada post-test. Kenaikan drastis ini juga terlihat pada pergeseran nilai minimum yang semula berada pada skor sangat rendah yaitu 46 meningkat tajam menjadi 84. Begitu pula nilai maksimum siswa mencapai batas optimal sebesar 96 dari

total skor ideal. Standar deviasi post-test yang mengecil menjadi 2,890 membuktikan bahwa peningkatan minat belajar ini terjadi secara merata dan kolektif pada seluruh individu siswa di dalam kelas eksperimen tersebut.

Uji Prasyarat Analisis Data Inferensial

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis menggunakan statistik parametrik Independent Sample T-Test, sebaran data harus memenuhi uji asumsi klasik yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas varians data. Uji normalitas dilakukan menggunakan kriteria Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kecil (N≤50). Hasil output SPSS menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) untuk seluruh kelompok data berada di atas alpha 0,05, secara rinci: pre-test kontrol (Sig. 0,062), post-test kontrol (Sig. 0,279), pre-test eksperimen (Sig. 0,573), dan post-test eksperimen (Sig. 0,848). Karena seluruh nilai Sig. > 0,05, disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal secara sempurna. Selanjutnya, uji homogenitas varians dihitung dengan Uji Levene (Levene's Test) berbasis nilai rata-rata (Based on Mean) diperoleh nilai statistik sebesar 1,155 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,333. Karena nilai Sig. 0,333 > 0,05, maka varians dari kedua kelompok sampel dinyatakan homogen (sama), sehingga memenuhi prasyarat statistik parametrik.

Uji Kesetaraan Awal Kemampuan Responden

Uji kesetaraan awal dilakukan untuk membuktikan secara ilmiah bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mengawali penelitian dari kondisi psikologis atau tingkat minat belajar awal yang setara dan tidak berbeda signifikan. Analisis menggunakan Independent Sample T-Test terhadap data pre-test dari kedua kelompok kelas. Dari hasil olah data SPSS diperoleh nilai signifikansi dua arah atau Sig. (2-tailed) sebesar 0,094. Mengingat nilai Sig. 0,094 > 0,05, maka diputuskan bahwa H0 diterima, yang berarti secara statistik tidak terdapat perbedaan minat belajar awal yang signifikan antara siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum intervensi pembelajaran dilakukan.

Pengujian Hipotesis (Independent Sample T-Test)

Pengujian hipotesis utama ditujukan untuk membuktikan apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media pembelajaran Educandy terhadap minat belajar bahasa Arab siswa. Analisis menggunakan statistik parametrik Independent Sample T-Test terhadap perbandingan data post-test antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Ringkasan hasil uji hipotesis disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3 Hasil Uji Independent Sample T-Test Data Post-test

Variabel Terikat	Levene's Test		t-test for Equality of Means				
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Diff.	Std. Error
Minat Belajar (Equal variances assumed)	0,244	0,624	-45,054	38	**0,000**	-36,500	0,810

Interpretasi hasil analisis pada Tabel 3 menunjukkan nilai t-hitung sebesar -45,054 dengan derajat kebebasan (df) 38 dan yang terpenting diperoleh nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Berdasarkan kaidah pengambilan keputusan statistik parametrik, nilai Sig. 0,000 < 0,05 mengakibatkan H0 ditolak dan Ha secara mutlak diterima. Temuan statistik ini membuktikan secara empiris bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan dari penerapan media pembelajaran berbasis game edukasi Educandy terhadap peningkatan minat belajar bahasa Arab siswa kelas VI di SDIT Ar-Rahman Jati Agung.

Uji Tingkat Efektivitas Pengaruh (Normalized Gain Test)

Untuk menjawab rumusan masalah kedua mengenai seberapa besar tingkat pengaruh atau efektivitas penggunaan media Educandy tersebut, dilakukan analisis kuantitatif menggunakan rumus uji deskriptif Normalized Gain (N-Gain) pada data kelompok eksperimen. Rumus perhitungan didasarkan pada akumulasi total skor riil pre-test dan post-test yang dibandingkan terhadap total skor maksimum ideal (skor tertinggi x jumlah siswa = 100 x 20 = 2000). Rekapitulasi nilai dan hasil perhitungan disajikan sebagai berikut:

$$g = (Xpost - Xpre) / (Xmax - Xpre)$$
$$g = (1781 - 1012) / (2000 - 1012)$$
$$g = 769 / 988 = 0,778$$

Berdasarkan hasil perhitungan indeks gain tersebut, diperoleh nilai N-Gain rata-rata sebesar 0,778. Berdasarkan kriteria klasifikasi efektivitas Hake, nilai gain ternormalisasi yang berada pada rentang g > 0,70 dikategorikan ke dalam Kategori Tinggi. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan deskriptif bahwa tingkat pengaruh atau efektivitas penggunaan media pembelajaran Educandy dalam menumbuhkan minat belajar bahasa Arab siswa berada pada tingkat yang sangat tinggi dan efektif secara optimal.

Pembahasan Hasil Penelitian dan Temuan Lapangan

Integrasi hasil penelitian deskriptif maupun inferensial menegaskan keunggulan signifikan media pembelajaran modern berbasis permainan digital Educandy dibandingkan pola pembelajaran konvensional yang monoton. Sebelum adanya perlakuan, kondisi awal kedua kelas setara, di mana siswa memandang pelajaran bahasa Arab sebagai muatan kurikulum yang menjemukan, teoritis, dan penuh beban hafalan yang memicu rendahnya antusiasme belajar siswa. Setelah intervensi berupa media Educandy diterapkan pada kelas eksperimen, dinamika kelas berubah secara drastis menjadi interaktif dan berpusat pada siswa (student-centered learning).

Secara teoretis, peningkatan minat belajar yang signifikan dan berkategori tinggi (N-Gain 0,778) ini terjadi karena media Educandy memuat elemen-elemen psikologis yang mampu merangsang motivasi intrinsik anak usia sekolah dasar, seperti tampilan antarmuka yang penuh warna (colorful), musik latar instrumen yang ceria, fitur umpan balik langsung (immediate feedback), serta sistem skor berbasis kecepatan menjawab. Karakteristik ini memicu rasa ingin tahu (curiosity) dan kepuasan belajar siswa (Achru, 2019). Ketika siswa berhasil menyelesaikan tantangan permainan kata atau kuis bahasa Arab dengan cepat dan tepat, muncul perasaan senang dan kompetisi positif antar siswa. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa emosi positif dan pengalaman belajar yang menyenangkan (joyful learning) merupakan katalisator utama bagi terciptanya minat yang menetap dalam diri individu (Ricardo & Meilani, 2017).

Secara praktis, penggunaan Educandy terbukti sangat efisien dan membantu guru dalam merancang variasi latihan soal evaluasi secara digital tanpa membutuhkan konsumsi kertas (paperless) serta menghemat durasi waktu koreksi nilai karena hasil terekam otomatis (Ita dkk., 2021). Kendati demikian, peneliti menggarisbawahi beberapa keterbatasan teknis media ini berdasarkan observasi lapangan, seperti ketergantungan mutlak pada ketersediaan kuota internet dan stabilitas koneksi jaringan di lingkungan sekolah, serta karakteristik skor Educandy yang tidak relevan dijadikan tolak ukur evaluasi kognitif murni karena parameternya bertumpu pada kecepatan respon, bukan bobot kebenaran konsep semata. Namun secara menyeluruh, temuan empiris ini memperkuat dan memperluas teori serta hasil penelitian terdahulu oleh Puspitarini (2024) dan Sari dkk. (2020) bahwa implementasi media digital edukatif interaktif berbasis permainan mampu mendongkrak keterlibatan dan minat belajar siswa secara masif di era digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data statistik, pengujian hipotesis, dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut: Pertama, terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan media pembelajaran Educandy terhadap minat belajar bahasa Arab siswa kelas VI Ummu Kultsum binti Muhammad di SDIT Ar-Rahman Jati Agung tahun pelajaran 2025/2026. Hal ini dibuktikan secara ilmiah melalui hasil uji Independent Sample T-Test yang memperoleh nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang berada jauh di bawah ambang batas alpha penelitian (0,000 < 0,05) sehingga hipotesis kerja (Ha) diterima secara mutlak. Kedua, besaran tingkat pengaruh atau efektivitas dari penerapan media pembelajaran Educandy dalam meningkatkan minat belajar siswa berada pada kualifikasi Kategori Tinggi, didasarkan atas perolehan nilai indeks Normalized Gain (N-Gain) sebesar 0,778 (g > 0,70).

Berdasarkan kesimpulan di atas, diajukan beberapa rekomendasi praktis dan akademik sebagai berikut: (1) Bagi Pihak Sekolah, diharapkan dapat memfasilitasi ketersediaan sarana prasarana penunjang digital seperti perluasan jaringan internet sekolah guna mendukung iklim pembelajaran berbasis teknologi. (2) Bagi Pendidik/Guru, disarankan menjadikan platform permainan edukasi Educandy ini sebagai salah satu alternatif variasi media pembelajaran interaktif yang berkelanjutan di kelas agar siswa tidak jenuh. (3) Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan melakukan pengembangan penelitian sejenis dengan memperluas subjek, variabel terikat (seperti hasil belajar kognitif atau penguasaan mufrodath), serta mengujinya pada mata pelajaran keagamaan atau bahasa asing lainnya secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Achru P., A. (2019). Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran. Jurnal Idaarah, 3(2), 205-215.

Agusti, K. D., dkk. (2022). Educandy: Innovation of 21st Century Learning Media to Increase Student Learning Outcomes. Jurnal SNIP, 6(1), 251.

Amelia, N. C., dkk. (2021). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Belajar Pembelajaran POE SMP 25 Pekanbaru. Jurnal Physic Education and Applied Physic, 3(2), 57.

Arsyad, A. (2021). Media Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Chintya Oktafiyana. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan game educandy dan video animasi kine master dan animaker pada pembelajaran pengenalan kosakata anggota tubuh. Jurnal Pendidikan Dasar, 5(2).

Fadhilah, F. N. (2022). Pengembangan Media Bahasa Arab Menggunakan Web Educandy. Al-Ittijah: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Bahasa Arab, 14(1), 51-62.

Hadjasudarma, A. S. (2020). Media Pembelajaran Modern dalam Perspektif Teknologi Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Irma Rahmawati, dkk. (2021). Keuntungan Memanfaatkan Situs Game Pembelajaran Berbasis Web. Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial, 2(2), 861.

Ita Fitria, dkk. (2021). Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy untuk Evaluasi dan Motivasi Belajar Mahasiswa. Jurnal Prosiding Seminar Nasional, 1(1), 310.

Jaedun, A. (2011). Metode Penelitian Eksperimen. Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Mashudi. (2021). Pembelajaran Modern: Membekali Peserta Didik Keterampilan Abad Ke-21. Al-Mudarris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam, 4(1), 93-114.

Puspitarini, D. (2024). Efektivitas Media Educandy Dalam Meningkatkan Minat Belajar Fikih di MTS Al-Azhar Ajung. Al-Adabiyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 5(1), 28-35.

Rahmasari, D. (2023). Strategi Mengajar Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Jurnal Citra Pendidikan (JCP), 3(3), 1075-1079.

Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 2(2), 188-201.

Rintonga, M. (2017). Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Komunikasi di Madrasah Ibtidaiyah. Jurnal Arabiyatuna, 1(2), 115-128.

Rukajat, A. (2018). Pendekatan Penelitian Kuantitatif (Quantitative Research Approach). Yogyakarta: Penerbit Deepublish.

Sari, P., & Setiawan, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Elektronik dalam Pembelajaran Bahasa Asing. Jurnal Teknologi Pendidikan, 6(2), 142-155.

Singgih, Muhammad, dkk. (2019). Pengantar Bahasa Indonesia. Yogyakarta: CV Elmatera Publishing.

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 103-114.