

PENGGUNAAN GAME BASED LEARNING “EDUCAPLAY” SEBAGAI EVALUASI PEMBELAJARAN QIRO'AH DI PERGURUAN TINGGI MALANG

Abdul Rohman Sudesi¹, Uril Bahrudin², Nur Hasan³
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Universitas Islam Malang

Alamat e-mail : ¹220104210062@student.uin-malang.ac.id, Alamat e-mail :
²urilbahrudin@pba.uin-malang.ac.id, ³nur.hasan@unisma.ac.id

ABSTRACT

This research aims to describe the game-based learning media educaplay as a learning evaluation tool in the classroom and the educaplay application, which is very fun, active, creative, and effective for improving student learning outcomes. This research is included in the quantitative category. Problem identification was carried out using the Classroom Action Research (PTK) approach by implementing two action cycles, and in each cycle, two learner process meetings were held. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection. Students work on questions that have been prepared in the educational media at each meeting. A total of 41 students in the PKPBA (Special Arabic Language Development Program) class at Maulana Malik Ibrahim Islamic State University, Malang, were research subjects. The results of the research explain that education as a learning medium is also a medium for evaluating students' learning processes. Educaplay media was obtained as a stimulus for students to understand the material presented so that they felt motivated, enthusiastic, happy, and active. The percentage in the educational media shows that student learning outcomes increased in the first cycle; the first meeting had a percentage of 12.20%, increasing in the second meeting to 26.83%. Then, the first meeting of the second cycle was 80.49%, and the second meeting increased to 95.12%. Most students achieve completeness in working on questions on educational media because they feel motivated, fun, and more active.

Keywords: Evaluation, Media, Educaplay, Qiro'ah, Higher Education.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan media game based learning educaplay untuk alat evaluasi pembelajaran dalam kelas dan aplikasi educaplay yang sangat menyenangkan, aktif, kreatif dan efektif untuk meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik. Penelitian ini termasuk kategori kuantitatif. Identifikasi persoalan dilakukan dengan menggunakan pendekatan (PTK) Penelitian Tindakan Kelas dengan menerapkan dua siklus Tindakan yang kemudian pada setiap siklus dilakukan dua pertemuan proses pembelajar. Dalam setiap siklusnya terdiri dari

perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Peserta didik mengerjakan soal yang telah disiapkan pada media educaplay disetiap pertemuan. Sebanyak 41 peserta didik kelas PKPBA (Progam Khusus Pengembangan Bahasa Arab) di Universitas Negeri Islam Maulana Malik Ibrahim Malang sebagai subyek penelitian. Hasil dari penelitian menjelaskan educaplay sebagai media pembelajaran juga menjadi media evaluasi proses pembelajaran peserta didik. Diperoleh media educaplay sebagai stimulus pada peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan sehingga peserta didik merasa termotivasi, semangat, senang dan aktif. Presentase pada media educaplay menunjukkan hasil belajar peserta didik meningkat pada siklus pertama pertemuan pertama memiliki presentase 12,20 % meningkat pada pertemuan kedua menjadi 26,83 %. Kemudian, pertemuan pertama siklus kedua sebesar 80,49 % dan pertemuan kedua meningkat menjadi 95,12%. Sebagian besar peserta didik mencapai ketuntasan dalam mengerjakan soal pada media educaplay dikarenakan peserta didik merasa termotivasi, menyenangkan dan lebih aktif.

Kata Kunci : Evaluasi, Media, Educaplay, Qiro'ah, Perguruan Tinggi

A. Pendahuluan

Media merupakan alat perantara dalam sebuah aspek kegiatan. Media sebagai alat dalam kegiatan yang mengikut sertakan seseorang dalam pengoperasiannya serta Implementasi media tersebut pada obyek yang menjadi sebuah tujuan. Media menjadi salah satu stimulus dalam berbagai kegiatan untuk menunjang dan mengasah kemampuan obyek yang dituju. Media menjadi salah satu aspek penting dalam menyampaikan pesan terutama dalam dunia Pendidikan.

Media pembelajaran bahasa arab adalah salah satu aspek untuk meningkatkan kemampuan bahasa arab peserta didik tentunya dengan

bantuan stimulus berbagai media dalam menunjang maharah-maharah yang ada pada bahasa arab. Kualitas dalam pembelajaran merupakan intensitas yang berhubungan antara peraturan dan kegiatan guru, kurikulum, materi, peserta didik, fasilitas, media dan sistem pembelajaran dalam memberikan hasil proses serta hasil belajar peserta didik secara maksimal sesuai dengan rancangan yang sudah di rencanakan. (Amalia 2019) Kualitas pembelajaran disebutkan rendah apabila pengaruh dari media, metode, materi, kurikulum dan fasilitas belum tercapai secara maksimal. (Pusparani 2020). Media mampu memberikan pengaruh secara maksimal dan tepat dalam

tercapainya pembelajaran yang efisien, efektif dan menyenangkan. Faktor ketepatan dalam pembelajaran tergantung dengan isi (pesan) pembelajaran, tujuan pembelajaran dan keikutsertaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. (Rohani 2020) Media pembelajaran adalah suatu aspek seperti halnya wilayah atau daerah, alat dan semua aspek aktifitas yang di sesuaikan pada perubahan pada sikap yang lebih baik, penambahan pengetahuan, serta mempengaruhi kecakapan pada setiap orang yang menggunakannya. (Aghni 2018) Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu dalam proses pembelajaran yang diterapkan guna memperhatikan kemampuan peserta didik sehingga mampu memberikan hasil secara maksimal sesuai dengan rancangan yang telah rencanakan. (Karo-Karo and Rohani 2018) Penerapan media dalam pembelajaran diharapkan mampu berkolaborasi dengan materi dan kurikulum yang sudah disusun serta direncanakan dalam proses belajar-mengajar untuk menunjang kemampuan peserta didik untuk memahami materi yang akan dijelaskan guru.

Media pembelajaran berkembang dipengaruhi berbagai banyak hal antara lain: teknologi yang selalu berkembang, pengetahuan administrasi, perilaku dan telekomunikasi sehingga keberagaman dan jenis media, format media serta program komputer ikut serta berkembang. Oleh sebab itu, media memiliki berbagai jenis dan pengelompokannya sesuai dengan kesamaan karakteristik yaitu: (Aghni 2018) 1) Kategori media sesuai perkembangan teknologi 2) Kategori media sesuai karakteristik stimulus yang ditimbulkan 3) Kategori media sesuai Indera. Berbagai media sering diterapkan dan dipergunakan untuk mempermudah peserta didik untuk mengetahui materi yang dijelaskan guru khususnya materi bahasa arab yang sering dianggap sulit untuk dipelajari. Materi bahasa arab tidak hanya memahami bentuk dari tulisan bahasa arab saja akan tetapi juga memahami bentuk dari kata, kalimat, pola, susunan hingga istilah-istilah yang akan dipelajari oleh peserta didik. (Sanwil et al. 2021)

Penggunaan berbagai media pembelajaran untuk memberikan stimulus terhadap peserta didik

diharapkan mampu dimengerti secara mudah tentang aspek yang telah disampaikan. Game based learning adalah suatu inovasi alat yang diterapkan untuk memberikan proses belajar-mengajar secara menyenangkan kepada peserta didik serta tidak meninggalkan aspek dari penyampaian materi dari guru. Media game mampu memberikan pola pikir yang kreatif pada peserta didik serta mampu memberikan gaya belajar tersendiri bagi peserta didik. Game based learning diterapkan dalam pembelajaran merupakan game berbasis edukasi. (Cahyaningrum et al. 2023) Media game based learning digunakan untuk pembelajaran dan alat untuk mengevaluasi peserta didik dalam penguasaan materi yang telah dijelaskan oleh guru. Oleh sebab itu, game based learning Educaplay diterapkan untuk menunjang materi yang telah disampaikan dan meninjau atau mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan.

Educaplay merupakan aplikasi yang mampu diakses di website dan software digital handphone yang memberikan kemudahan dalam mempelajari berbagai aspek materi serta penilaian yang dapat ditinjau

secara langsung agar mengetahui penguasaan materi peserta didik yang telah disampaikan oleh guru. Educaplay memberikan berbagai game yang disukai supaya peserta didik tertarik dengan materi, penyampaian hingga ujian harian yang telah disusun guru seperti yes or no, froggy jumps, memory game, matching pairs, puzzle crossword puzzle, fill in the blanks, unscramble letters game, unscramble word game dan ABC Game. (Garrido Astray et al. 2019) Educaplay memberikan kemudahan bagi guru dalam mencari materi dengan tema dan judul yang cocok dengan kecakapan peserta didik serta peserta didik akan merasa belajar secara menyenangkan tidak membosankan. (Páez-Quinde et al. 2022) Diharapkan dengan adanya penggunaan game based learning educaplay peserta didik mampu belajar dengan efisien, efektif dan menyenangkan serta memudahkan untuk memahami materi yang disampaikan.

Penggunaan alat pembelajaran tidak hanya dalam menyampaikan materi akan tetapi dipergunakan untuk aktifitas evaluasi pembelajaran yang kemudian disebut sebagai media kuis

interaktif. (Pusparani 2020) Penguasaan materi peserta didik menentukan keberhasilan dalam media pembelajaran dan keberhasilan pembelajaran sehingga tingkatan penguasaan materi menentukan skala keberhasilan pembelajaran. Akan tetapi hasil pembelajaran peserta didik kenyataannya masih kurang yang menjadikan pengajaran selama ini belum tercapai serta belum berhasil. Persoalan ini ditunjukkan dengan data ketuntasan belajar secara klasik di kelas PKPBA (Program Khusus Pengembangan Bahasa Arab) di Universitas Negeri Islam Maulana Malik Ibrahim Malang pada Al Wihdatu as sadisah yang bertema tentang Al Hiwayah (Hobi) yang dikhususkan pada penilaian Qiro'ah. Ditemukan sebanyak 30 peserta didik dari 41 peserta didik dengan nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) adalah 70 dengan presentase 73% kemudian nilai peserta didik di atas KKM adalah 27%. Apabila peserta didik dalam proses pembelajaran kurang antusias dan lebih condong kurang aktif dapat membuat peserta didik merasa kesulitan untuk menerima serta memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Adapun

beberapa peserta didik yang berperilaku kurang memperhatikan, mengobrol dengan teman disamping, bermain handphone dan mengantuk. Oleh sebab itu, kondisi yang dialami diperlukan media pembelajaran inovatif dan menarik yang dikhususkan pada media untuk evaluasi pembelajaran sehingga guru diharapkan mampu mengambil perhatian peserta didik pada proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu tentang penggunaan multimedia dalam evaluasi mata kuliah Genetika yang berjudul Usability and development on population genetics website for Diploma of Biotechnology Program at Value Polytechnic (Kegunaan dan pengembangan website genetika populasi untuk Program Diploma Bioteknologi di Politeknik Value) oleh Fauziah Shaheen Sheh Rahman, Nurul Izzah Shaarani dan Nur 'Assyakirin Mohamed Paid (2022) Penelitian diatas merupakan penelitian lapangan yang bersifat kuantitatif yang memberikan hasil dari penggunaan multimedia yang berfokus pada penggunaan game based learning educaplay untuk evaluasi mata kuliah yang berangkutan di

Program Diploma Bioteknologi Politeknik value Malaysia.(Rahman and Paid 2022) Kemudian penelitian dari Prima Purbasari, Iffatunnida dan Urwatus Silvia Rahmah (2022) yang berjudul Engaging students in online reading games: a student-centered learning perspective (Melibatkan Siswa Dalam Game Membaca Online: Perspektif Belajar Yang Berpusat Siswa) yang menggunakan jenis penelitian fenomenologi kualitatif dengan penggunaan game media online sebagai alat bantu guru dalam strategi penyampaian materi kepada peserta didik jurusan Arsitektur Universitas Negeri Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.(Purbasari, Iffatunnida, and Rahmah 2021)

Menurut keterangan latar belakang yang telah dijelaskan bisa disimpulkan bahwa Game Based Learning Educaplay merupakan salah satu platform game website dan bisa diakses dengan berbagai alat teknologi serta memberikan berbagai fasilitas game yang bervariasi sehingga peserta didik akan merasa nyaman, senang dan aktif ketika memahami materi yang disampaikan oleh guru. Kemudian dari hasil latar belakang tersebut dijadikan penelitian

kelas yang memiliki tujuan untuk menjelaskan kegiatan evaluasi pada pembelajaran bahasa arab yang berfokus pada mahara Qiro'ah dengan menggunakan educaplay sebagai platform game website evaluasi pembelajaran di PKPBA (Program Khusus Pengembangan Bahasa Arab) di Universitas Negeri Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang diterapkan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan empat kali pertemuan dalam dua siklus yang mana setiap siklusnya atau dua pertemuan menerapkan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan reflektitas penelitian. (Febriyanni, Wiguna, and Esa 2021) Pada bulan september sampai dengan bulan oktober 2024 penelitian tersebut dilakukan di PKPBA (Program Khusus Pengembangan Bahasa Arab) di Universitas Negeri Islam Maulana Malik Ibrahim Malang. Adapun jumlah 41 peserta didik di PBPBA menjadi subyek penelitian, kemudian pada awal siklus pertama pertemuan pertama penelitian tersebut dilakukan

perencanaan berupa scenario proses belajar-mengajar yang telah disesuaikan dengan rencana pembelajaran yang sudah disusun.

Kemudian setelah hasil diperoleh dan selanjutnya hasil tersebut diobservasi serta dilakukan refleksi. Hasil dari refleksi tersebut dipergunakan sebagai perencanaan pertemuan selanjutnya (Setyabudi 2020) Instrumen yang digunakan berupa soal yang didesain dalam website platform educaplay. Peneliti melaksanakan prosedur penelitian dengan platform educaplay sebagai Teknik pengumpulan data. Pengukuran Tingkat keberhasilan peserta didik dalam dua siklus dengan menggunakan Teknik analisis data kuantitatif

Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian media platform educaplay hanya menyediakan layanan berupa platform seperti google, mozilla, opera dan browser bawaan device serta belum

menyediakan akses berupa unduh aplikasi pada handphone atau laptop. Untuk mengakses platform tersebut pengguna memasukan nama atau Alamat media educaplay (educaplay.com) pada alat pencarian disetiap browser default dalam setiap device. Educaplay memiliki berbagai fitur dan permainan edukasi yang menjadikan platform tersebut menjadi salah satu platform yang menyenangkan, aktif untuk dikerjakan Bersama hingga mampu digunakan sebagai ajang perlombaan atau mengerjakan tugas dikelas serta mampu merangsang daya piker peserta didik. (Zalillah and Alfurqan 2022) Adapun fitur yang secara umum digunakan adalah:

1. Student-Paced: Soal yang muncul pada device individu atau kelompok peserta didik secara mandiri menjawab soal yang ada sesuai dengan waktu dan kesempatan yang telah dibuat oleh guru
2. Educaplay mampu dioperasikan browser default diberbagai device seperti PC, smartphonr, tablet, laptop dan perangkat yang lain bahkan perbedaan sistem dalam perangkat mampu mengaksesnya

- seperti Android, Mac/iOS, Linux atau windows.
3. Memiliki berbagai kuis yang telah disediakan atau dipublikasikan di platform educaplay guna dimanfaatkan guru untuk Latihan atau uji coba pemahaman peserta didik sesuai dengan tema yang diterapkan.
 4. Create and Editing, pengguna dengan mudah membuat, mengedit, mengatur dengan sedemikian rupa dan mengunggah soal atau gambar, video dan pesan suara untuk dijadikan bahan pembuatan kuis atau soal serta menyimpannya untuk dapat diakses kapanpun dimanapun guna melatih keterampilan, kemampuan dan pemahaman peserta didik. Educaplay juga memberikan opsi atau pengaturan dalam penyesuaian Tingkat kesulitan dalam kompetensi, kecepatan dan pembagian nilai kuis,
 5. Report My Scores, laporan dalam kompetensi atau kuis atau tugas dapat ditampilkan secara langsung setelah peserta didik selesai mengerjakan dan laporan tersebut dapat dicetak atau diunduh yang kemudian dapat diteruskan melalui

email pada orang tua peserta didik.

Secara rinci hasil laporan tersebut ditampilkan dengan presentase analisis soal yang mampu dikerjakan peserta didik.

Berbagai macam karakter yang dipergunakan dalam media platform educaplay seperti avatar, meme, music permainan hingga tema. Fitur lainnya yaitu memiliki leader board (papan peringkat) untuk menampilkan hasil kuis yang telah dikerjakan peserta didik sehingga peserta didik tertarik, termotivasi dalam menyelesaikan kompetisi yang sedang berlangsung. (Páez-Quinde et al. 2022)

Sesui dengan uraian diatas bahwa dapat disimpulkan media platform educaplay memiliki berbagai fitur yang fleksibel, lengkap, menyenangkan dan menarik. Hal tersebut mampu memudahkan peserta didik menikmati dan mengerjakan soal secara menyenangkan dimanapun serta kapanpun berada. Kemudahan dalam mengakses platform educaplay untuk membuat kuis dan mengatur kuis yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik serta memberikan hasil soal yang telah dikerjakan peserta

didik yang kemudian memberikan keefesiensi dan keefektifan dalam mengevaluasi pembelajaran peserta didik.

Educaplay memiliki lima jenis pola pertanyaan interaktif antara lain: daftar cek, pilihan ganda, uraian, isian dan polling serta memiliki desain tampilan yang interaktif dan menarik sehingga peserta didik mengerjakan soal pembelajaran merasa senang. (Garrido Astray et al. 2019) Kelebihan educaplay memiliki Batasan waktu dalam mengerjakan soal yang telah disajikan sehingga tidak langsung mengajarkan peserta didik untuk berfikir secara cepat dan tepat. Selain itu penampilan hasil dari peserta didik terlihat pada host atau komputer operator atau guru yang kemudian urutan peringkat bergantian sesuai dengan hasil dari pengerjaan kuis dalam setiap butir soal yang disajikan.

Dalam melakukan penelitian, peneliti mempersiapkan media platform educaplay termasuk butir soal yang sudah dimasukkan. Kemudian mengatur kompetisi secara langsung atau penugasan pada individu atau kelompok pengujian.

Pertemuan satu dalam siklus pertama, pengenalan media platform

educaplay kepada peserta didik yang selanjutnya uji coba soal yang ada pada platform educaplay dalam pembelajaran. Hasil dari soal yang telah dikerjakan peserta didik terdapat 5 peserta didik yang nilainya mencapai hasil KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Peserta yang tersisa yaitu 36 peserta didik masih kurang dari KKM dikarenakan belum memahami betul tentang platform educaplay dan materi yang disampaikan oleh guru.

Pertemuan kedua siklus pertama, peserta didik merasa antusias dalam menggunakan media platform educaplay dan mencermati materi yang disampaikan guru. Oleh sebab itu, terdapat peningkatan nilai KKM yang awal hanya 5 peserta didik menjadi 11 peserta didik. Tersisa 30 peserta didik dengan nilai yang kurang dari KKM.

Kemudian, pertemuan pertama siklus kedua memiliki hasil penelitian sebanyak 33 peserta didik mencapai nilai di atas KKM. Hal tersebut menunjukkan bahwa presentase 80% peserta didik sudah tuntas. Hal tersebut menjelaskan bahwasannya sebagian besar peserta didik sudah mampu memahami materi yang telah

disampaikan serta penggunaan media platform educaplay. Walaupun masih terdapat beberapa peserta didik yang merasa masih kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan dan arahan penggunaan media educaplay. Dengan adanya peningkatan dalam presentase tersebut menunjukkan bahwa peserta didik termotivasi dan senang mengerjakan soal secara individu atau kelompok, langsung atau penugasan yang telah diberikan dengan menggunakan media platform educaplay.

Hasil dari pertemuan kedua siklus kedua terdapat peningkatan pada KKM peserta didik yaitu 95% telah memahami materi pembelajaran dan penggunaan media educaplay. Peserta didik mendapatkan pengalaman dalam mengerjakan soal interaktif pada media platform educaplay yang mampu memberikan stimulus dalam pemahaman peserta didik.

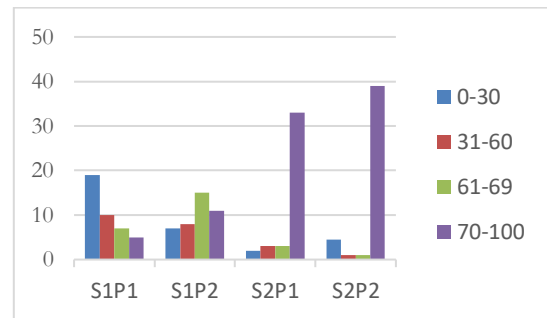


Diagram 1: Jenjang Nilai Peserta Didik dalam Dua Siklus

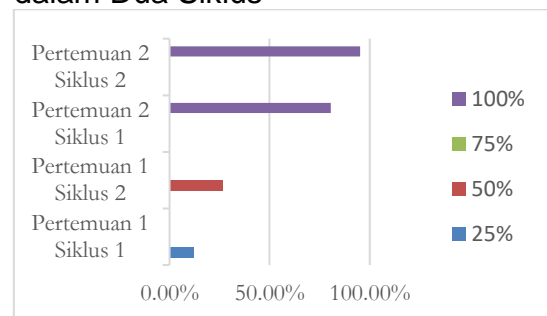


Diagram 2: Hasil Ketuntasan Pola Belajar Peserta Didik dalam Dua Siklus

Simpulan dari hasil penelitian dua siklus diamati dapat dijelaskan bahwasannya peningkatan hasil belajar peserta didik terjadi dengan menggunakan media platform educaplay sebagai alat dalam proses belajar dan evaluasi hasil dari belajar peserta didik serta materi yang diterapkan dalam proses belajar-mengajar. Pemahaman materi peserta didik meningkat ditunjukkan dengan meningkatnya hasil pembelajaran dari peserta didik. Keefektifan dan keefesiensi media platform educaplay dijelaskan dengan hasil dari meningkatnya proses

pembelajaran dan pemahaman materi yang telah disampaikan guru pada peserta didik yang sejalan dengan penelitian dari (Páez-Quinde et al. 2022) Disebutkan bahwasannya educaplay layak dipergunakan dalam proses belajar-mengajar dikarenakan mamapu meningkatnya hasil belajar peserta didik sesuai dengan materi yang disampaikan guru. Educaplay mudah dipergunakan dan dipahami dari berbagai segi aspeknya seperti pembuatan akun, pembuatan soal, pencarian soal hingga kemudahan dalam mengakses berbagai soal yang telah disediakan serta game yang diakses secara gratis. Penyajian hasil penilaian dapat ditampilkan secara jelas dan cepat sehingga kegiatan evaluasi mampu dilakukan secara langsung tanpa menunggu mengkalkulasi nilai atau pengerjaan soal peserta didik. (Yanuar and Wijanarko 2021) Penggunaan media platform educaplay sebagai alat pembelajaran dan evaluasi dinyatakan efektif dan efisien dikarenakan dapat meningkatkan pola belajar siswa, hasil penilaian siswa dan peserta didik dalam memahami materi. Efisiensi media tersebut juga mampu menghemat dalam

penggunaan kerta, penggunaannya sangat praktis dan mudah, dapat digunakan oleh semua kalangan serta portofolio atau hasil pembelajaran dapat dikirimkan kepada orang tua peserta didik sebagai laporan.

E. Kesimpulan

Penelitian tentang evaluasi mengenai peningkatan hasil al wihdah as sadisah melalui media educaplay sebagai mediia evaluasi pembelajaran bahasa arab khususnya maharah Qiro'ah di di kelas PKPBA (Progam Khusus Pengembangan Bahasa Arab) di Universitas Negeri Islam Maulana Malik Ibrahim Malang, simpulan dari peneliti sebagai berikut.

- 1) penggunaan media platform educaplay sebagai alat kegiatan evaluasi pembelajaran peserta didik atau materi yang memiliki banyak fasilitas fitur yang dapat diterapkan serta dipergunakan untuk setiap kegiatan. Fitur tersebut yaitu pilihan ganda, uraian, isian, polling dan daftar ceklis serta berbagai game atau permainan yang dapat dengan mudah diterapkan sesuai dengan kebutuhan. Penggunaan educaplay dapat diterapkan secara individu maupun kelompok, dikerjakan secara langsung

dikelas atau sebagai tugas bahkan mampu dijadwalkan sesuai dengan keinginan guru atau pendidik. Analisis dalam media educaplay sangat mudah dilakukan dikarenakan hasil nilai atau presentase pengerjaan soal dalam eeducaplay langsung dikalkulasi dan merekap hasil pengerjaanssssss peserta didik serta ditampilkan secara langsung dihadapan guru. 2) Dalam penelitian tersebut terjadi peningkatan hasil dari belajar peserta didik dengan menggunakan media educaplay sebagai alat pembelajaran dan evaluasi pembelajaran pada siklus pertama dari 12,20 % berubah menjadi 26,83 %. Pada siklus kedua terjadi peningkatan hasil pembelajaran sebesar 80,49 % yang kemudian pada siklus kedua pertemuan kedua menjadi 95,12 %. Perihal tersebut menjelaskan bahwasannya penggunaan media educaaplay sebagai media/ aplikasi/ alat/ platform evaluasi dinyatakan efektif dikarenakan dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman materi pada peserta didik. Efisiensi penggunaan media educaplay dinyatakan karena memberikan kemudahan guru dan

peserta didik dalam pengoperasiannya, lebih hemat serta mampu dikerjakan dimanapun dan kapanpun.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Rohani, R. 2020. "Media Pembelajaran." UIN Sumatera Utara.

Sanwil, Teuku, Rizka Utami, Riyan Hidayat, Dasep Bayu Ahyar, Syarifah Rahmi, Evi Muzaiyidah Bukhori, Suci Ramadhanti Febriani, Dwi Khoirotun Nisa, Nyak Mustakim, and Akhmad Afa Syukron. 2021. *Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Artikel in Press:

Amalia, Thoyyibatul. 2019. "Penggunaan Media Google Form Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Kitabah." *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab* 5(5):318–23.

Jurnal:

Aghni, Rizqi Ilyasa. 2018. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16(1):98–107.

Cahyaningrum, Yuniana, Muhammad Rinov Cuhanazriansyah, Adam

- Hendrawan, and N. Nafi. 2023. "Implementasi Game Based Learning (GBL) Monopoli Digital (MonDig) Dalam Pembelajaran Mahasiswa IKIP PGRI Bojonegoro." *Vol 8:70–74.*
- Febriyanni, Rani, Satria Wiguna, and M. Esa. 2021. "Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Dalam Peningkatan Kompetensi Guru Di Sdn 050734 Tanjung Pura Langkat." *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 5(4).
- Garrido Astray, María Concepción, Gema Santiago Gómez, Margarita G. Márquez, Lucia Poggio Lagares, and Sofía Gómez Garrido. 2019. "The Impact of Digital Resources in the Learning and the Development of the Competence Analysis and Synthesis." *Educacion Medica* 20:74–78. doi: 10.1016/j.edumed.2018.02.011.
- Karo-Karo, Isran Rasyid, and Rohani Rohani. 2018. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran." *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7(1).
- Páez-Quinde, Cristina, Ruth Infante-Paredes, Mayorie Chimbo-Cáceres, and Estefanía Barragán-Mejía. 2022. "Educaplay: A Gamification Tool for Academic Performance in Virtual Education during the Pandemic Covid-19." *Revista Cátedra* 5(1):31–44.
- Purbasari, Prima, Iffatunnida Iffatunnida, and Urwatus Silvia Rahmah Silvia Rahmah. 2021. "Engaging Students in Online Reading Games: A Student-Centered Learning Perspective." *Journal of English for Academic and Specific Purposes (JEASP)* 4(1):165–88.
- Pusparani, Herlina. 2020. "Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon." *Tunas Nusantara* 2(2):269–79.
- Rahman, Fauziah Shaheen Sheh, and Nur'Assyakirin Mohamed Paid. 2022. "Usability and Development on Population Genetics Website for Diploma of Biotechnology Program at Nilai Polytechnic: Pembangunan Dan Kebolehgunaan Laman Sesawang Population Genetics Bagi Program Diploma Bioteknologi Di Politeknik Nilai." *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI* 15(2):33–50.
- Setyabudi, Mohammad Arif. 2020. "MODEL-MODEL STRATEGI BELAJAR MUFRADAT MENURUT TEORI OXFORD DI PONDOK PESANTREN PUTRA AL-MUNAWAROH NGEMPLAK JOMBANG." *SAINSTEKNOPAK* 4(1).
- Yanuar, Ronald Felix, and Bagus Dwi Wijanarko. 2021. "Analisis Pemanfaatan Aplikasi WhatsApp Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar." *SISTEMA: Jurnal Pendidikan* 2(1):58–65.
- Zalillah, Dhillan, and Alfurqan Alfurqan. 2022. "Penggunaan Game Interaktif Wordwall Dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 17 Gurun Laweh Padang." *Manazhim* 4(2):491–504.