Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, Indonesia
Tanwir Arabiyyah: Arabic as Foreign Language Journal
p-ISSN: 2776-6063, e-ISSN: 2776-6071/Vol. 3 No. 2 December 2023, pp. 55-76
https://doi.org/10.31869/afl.v3i2.4463 https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/aflj aflj@umsb.ac.id

فعالية استخدام تطبيق ايدوكاندي على تقييم دراسية اللغة العربية

Effectiveness of Using Educandy Games in Evaluation of Arabic Language Learning

***Ventia Mathla'il Fajr[1], Muslihudin[2], Abid Nurhuda[3], Muhammad Nanang Qosim[4]**
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, Indonesia[1,4]
Universitas Nahdlatul Ulama Surakarta, Indonesia[2,3]

*ventiamathlailfajr@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History:
Received: 18 June 2023
Revised: 09 September 2023
Accepted: 18 November 2023
Published: 15 Desember 2023

***Corresponding author**

ABSTRACT

There should be no spelling, grammar, and expression errors in the language used. Most educators at the evaluation stage use the classical method, namely by practicing questions or written exams. However, this concept causes boredom for students so it reduces interest in learning and even affects their learning outcomes. In addition, the development of learning evaluation methods is irrelevant (stagnant). The purpose of this study was to find the effectiveness of the educandy application for evaluating Arabic language learning in terms of learning interest and learning outcomes of class VII students at Islamic Special Madrasah Tsanawiyah at Gondangrejo Karanganyar in 2021. This research included quantitative research using experimental methods. The Pre-Experimental research design used was One Group Pretest-Posttest Design and used purposive sampling in sampling. Then a analyzed the data using the Statistical Product and Service Solution (SPSS) version 16. The results of this study stated that the use of the Educandy application was less effective on student learning outcomes. However, the use of the Educandy application in increasing student interest in learning is considered effective. This is evidenced by the results of the Independent Sample T-Test with a value of 0.72358> 0.05 so that H0 is accepted and H1 is rejected.

Keyword

Effectiveness; Educandy Games; Evaluation of Arabic Language Learning

Copyright © 2023, Author's, et.al
This is an open access article under the CC–BY-SA license

مستخلص البحث

يستخدم معظم المعلمين في مرحلة التقييم الطريقة الكلاسيكية ، أي من خلال ممارسة الأسئلة أو الاختبارات الكتابية. ومع ذلك ، فإن هذا المفهوم يسبب الملل للطلاب بحيث يقلل من الاهتمام بالتعلم ويؤثر حتى على نتائج التعلم الخاصة بهم. بالإضافة إلى ذلك ، فإن تطوير أساليب تقييم التعلم غير ذي صلة (راكد). كان الغرض من هذه الدراسة هو معرفة فعالية التطبيق التعليمي لتقييم تعلم اللغة العربية من حيث الاهتمام بالتعلم ونتائج التعلم لطلاب الصف السابع في مدرسة الثنوية الإسلامية الخاصة في غوندانجريجا كارانج أنجار

في عام ٢٠٢١. وشمل هذا البحث البحث الكمي باستخدام الأساليب التجريبية . كان تصميم البحث قبل التجريبي المستخدم هو تصميم مجموعة واحدة قبل الاختبار البعدي واستخدم أخذ العينات الهادف في أخذ العينات. ثم في تحليل البيانات باستخدام المنتج الإحصائي وحلول الخدمة (SPSS) الإصدار ١٦. أشارت نتائج هذه الدراسة إلى أن استخدام تطبيق ايدوكاندي(educandy) كان أقل فاعلية في نتائج تعلم الطلاب. ومع ذلك ، فإن استخدام تطبيق ايدوكاندي (educandy) في زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم يعتبر فعالاً. يتضح هذا من خلال نتائج اختبار Test-T للعينة المستقلة بقيمة ٠,٠٥>٠,٧٢٣٥٨ ، بحيث يتم قبول H0 ورفض H1.

كلمات أساسية تطبيق ايدوكاندي؛ دراسية اللغة العربية؛ مدرسة الثانوية

المقدمة

تقييم الدراسة اللغة العربية هو عملية تقييم تتعلق بالمعلومات المتعلقة بإتقان المهارات اللغوية. التقييم هو أداة أو إجراء يستخدم لمعرفة وقياس شيء ما في جو ما بطريقة وقواعد محددة مسبقا (Muryadi,2017). يمكن أن يكون التقييم في شكل اختبار أو غير اختبار يتم تكييفه مع المواد التعليمية. يمكن للمدرسين إنشاء أدوات تقييم تستخدم لتقييم الطلاب. تقييم الدراسة ليس فقط تقييما لنتائج الدراسة ، ولكن أيضا العمليات التي تمر بها عملية الدراسة بأكملها (Asrul,dkk 2014). يتمتع المدرسون بحرية اختيار نوع نموذج التقييم الذي يستخدمونه في فصولهم الدراسية.

يمكن أن يكون التقييم لعبة تعليمية مصممة خصيصا لاحتياجات الطلاب. يمكن استخدام الألعاب في التقييمات المصممة تصميما جيدا كتعلم ممتع للطلاب. كما جادل Mayke Tedjasaputro بأن التعلم عن طريق اللعب يمكن أن يوفر فرصا للأطفال للتلاعب والممارسة والحصول على مفاهيم مختلفة (Yumarlin, 2013).

استنادا إلى النتائج المسح من خلال مقابلة مع أحد المدرسون اللغة العربية الذي أوضح أن تنفيذ تقييم الصف الثامن في مدرسة الثانوية الخاص الإسلام غوندانج ريجو غالبا ما يجعل الطلاب يشعرون بالملل والأعباء. أحد الأسباب هو أن نموذج أو شكل الاختبارات التي يستخدمها اختصاصيو التوعية رتيب للغاية. يحتاج المدرسون إلى فهم أدوات إجراء التقييمات المناسبة والممتعة للطلاب. يقتصر العديد من اختصاصيي التوعية على فهم أن التقييم يتم عن طريق الامتحانات أو أسئلة الممارسة. في حين أن أسئلة الممارسة أو لاختبار فهم لطلاب يمكن أن تكون متنوعة بطريقة ليست مملة وممتعة للمدرسين.

تم إجراء أبحاث حول استخدام الألعاب كاختبارات في الدراسة من قبل العديد من الباحثين. واحد منهم هو من قبل (Yumarlin, 2013) الذي بحث في تطوير الثعابين وسلالم الألعاب للمسابقات. اقترح Yumarlin أن هناك حاجة إلى إعادة تقييم تتعلق بوسائط الدراسة في شكل

ألعاب تتوافق مع الكفاءات الأساسية. لعبة الثعابين والسلالم هذه قادرة على جعل الطلاب نشطين وجذب انتباه الطلاب في إجراء التقييمات. فإن سبب اهتمام الباحث بإجراء البحوث في المدرسة بعد ذلك هو تقدم المرافق والبنية التحتية المقدمة. ويعزز ذلك نتائج الأبحاث من الأبحاث السابقة ، وهي الأبحاث التي أجرتها Sri Wahyuni في عام ٢٠٢١ بعنوان تطبيق ألعاب ايدوكاندي الدراسة في تحسين مفردات اللغة الإنجليزية لطلاب المدرسة الابتدائية في الصف الخامس على مواد شكل (shape). لذلك أجرى الباحث بحثا حول تطبيق ايدوكاندي المطبقة في تقييم اللغة العربية.

تم اختيار وسائط الدراسة القائمة على الألعاب الرقمية باستخدام التطبيقات ايدوكاندي ليتم تجربتها في مدرسة الثانوية الخاص الإسلام غوندانج ريجو لأن هذا التطبيق لم يتم تنفيذه في المدرسة. ويستند ذلك إلى مقابلة مع أحد مدرسي اللغة العربية الذي ذكر أن تطبيق ايدوكاندي لم يتم تنفيذه من قبل. ويرجع ذلك إلى عدم وجود قدرة المدرسين على تطبيق وسائط الدراسة القائمة على ايدوكاندي.

يوفر التطبيق ميزة لإنشاء اختبارات في لعبة. يعد استخدام تطبيق صانع الاختبارات هذا إحدى الطرق لجعل أنشطة التقييم أو الامتحانات ممتعة ، ولكنها لا تزال تعليمية. يحتوي ايدوكاندي على ٣ ميزات أساسية في اللعبة ، وهي تطابق الأزواج (matching pairs), كلمات (words) وأسئلة المسابقة (quiz questions). ومع ذلك ، يمكن إنشاء ميزات ٣هذه في عدة أنواع أخرى من الألعاب ، مثلا كلمة البحث (word search), إكمال الحروف (hangman), تغيير الحروف (anagrams), فاتورة و دف (nought & crosses) , فاتورة دفع (crosswords), المطابقة (match-up), (memory)ذاكرة, و الاختيار من متعدد (multiple choice).

الألعاب التعليمية مثيرة جدا للاهتمام لتطوير. هناك العديد من المزايا للألعاب الطلاب مقارنة بالطرق التعليمية التقليدية. واحدة من المزايا الرئيسية للألعاب التعليمية هي تصور المشاكل الحقيقية (Vitianingsih, 2016). يمكن أن تكون الألعاب ألعابا تقليدية مثل gobak sodor والثعابين والسلالم والاختباء والبحث ، أو في شكل أجهزة أندرويد مثل العاب الفيديو و hago ، والتي يمكن الوصول إليها عبر الهواتف الذكية. تم تصميم بعض التطبيقات أو الأنظمة الأساسية المستندة إلى أندرويد مثل صانعي الاختبارات مثل الألعاب ، بحيث يمكن استخدامها في الدراسة. ايدوكاندي مناسب للاستخدام في التعلم كاختبار غير ممل. نظرا لأن هذا الاختبار يحتوي على الكثير من ألعاب الكلمات ، فإن هذا الحلوى التعليمية مناسب للاستخدام في تعلم اللغة العربية.

لأنه لأهمية وسائل الإعلام التطبيقية ايدوكاندي المفيدة عند التعرف على إنجازات الطلاب، اختار الباحثة عنوان " فعالية استخدام تطبيق ايدوكاندي (Educandy) في المادة الدراسية اللغة العربية فى الصف الثامن في مدرسة الثانوية الخاص الإسلام غوندانج ريجو كارانج أنجار. أهداف هذا اليحث نوعان احدهما معرفة فعالية استخدام وسائط تطبيق ايدوكاندي من خلال استجابة طلاب الصف الثامن في مدرسة الثانوية الخاص الإسلام غوندانج ريجو. وثانيهما معرفة فعالية استخدام وسائط ايدوكاندي من نتائج تحصيل طلاب الصف الثامن في مدرسة الثانوية الخاص الإسلام غوندانج ريجو.

البحث الذي أجرته Yunnia Rumawati في عام ٢٠١٩ بعنوان فعالية استخدام وسيلة كاهوت لترقية استيعاب المفردات في مدرسة المعارف الثانوية كليغو بفونورغو. يستخدم هذا البحث منهجية الكمية التجربي. وأما نتائج هذا البحث إن استخدام وسيلة كاهوت " Kahoot " لترقية استيعاب المفردات في مدرسة المعارف الثانوية كليغو بفونورغو فعالية. أن نتيجة " t " الإحصائ بين مجموعتين ٣,٠٧ أكبر من نتيجة التقدير المعنوي ٥% = ٢,٠٤٨ وكذالك من نتيجة التقدير المعنوي ١%= ٢,٧٦٣. فبذالك بمعني أن Ha مقبول و H0 مردود. وهذا بمعني الاختبار ت مقبول.

بحث Sayyidah Ayu Maiyyah في عام ٢٠٢١. فعالية استخدام وسائط التعلم القائمة على الألعاب (التعلم الرقمي القائم على الألعاب) مع نوع تطبيق Kahoot على نتائج التعلم من فئة PAI VII في العصر الطبيعي الجديد في SMP Negeri 1 Turen . نتائج هذه الدراسة تشير إلى أن (١) متوسط درجات الاختبار اللاحق (بعد تطبيق تطبيق (Kahoot) كان ٧٩ ، وهو أعلى من متوسط الاختبار القبلي (قبل تطبيق تطبيق (Kahoot) البالغ ٦٦,٤. (٢) تظهر نتائج اختبار ارتباط لحظة المنتج أن نتائج حساب الفرضية هي rcount> rtable أو ٠,٨٤٨ > ٠,٣٩٦ ، مما يعني أن rcount أكبر من rtable ، ثم كقاعدة اختبار Ha مقبول و Ho هو مرفوض. لذلك يمكن الاستنتاج أن استخدام وسائط التعلم القائمة على Kahoot فعال لتحسين نتائج التعلم لطلاب الصف السابع في SMP Negeri 1 Turen.

بحث أجرته شركة سيتي عائشة. ٢٠١٩. فاعلية استخدام وسائط التعلم Wordwall على مخرجات تعلم اللغة العربية الفئة الثالثة MIS نور الهدى مانتويل بانجارماسين. وأظهرت النتائج أن استخدام وسائط التعلم Wordwall من الجانب المعرفي حصل على متوسط درجات ٨٢,٥٠ في المؤهلات الجيدة جدا. هذا يثبت أن استخدام وسائط التعلم wordwall يتم استخدامه بفعالية وقد نجح في تحسين نتائج التعلم للصف الثالث من نظم المعلومات الإدارية باللغة العربية نور الهدى مانتويل بانجارماسينز.

بحث أجراه Sri Wahyuni في عام ٢٠٢١ بعنوان تطبيق تربية الألعاب التعليمية في تحسين مفردات اللغة الإنجليزية لطلاب الصف الخامس الابتدائي على مادة الشكل (shape). نتائج المناقشة التي تم ربطها بالنظريات ذات الصلة والأبحاث السابقة ، يمكن الاستنتاج أن بيانات الاختبار الإحصائي تظهر قيمة ٠,٠١ <٠,٠٥ حيث يتم رفض H0 ، يتم قبول Ha ، مما يعني وجود اختلاف في مهارات مفردات اللغة الإنجليزية بين فئة التحكم والفئة التجريبية. . وبالتالي فإن اللعبة التعليمية ايدوكاندي لها تأثير على مهارات مفردات اللغة الإنجليزية في مادة الشكل.

بناء علي شرح البحوث السابقة يبين الفرق بهاذا لبحث. هذا البحث يركز على إثبات فعالية استخدام الوسائط بين قبل العلاج وبعده وتطبيق تقييم نوع التعلم القائم على ألعاب التطبيق التعليمي في مدرسة الثانوية الخاص الإسلام غوندانج ريجو. تظهر نتائج الاستخدام الفعال لوسائل الإعلام من خلال طلب التعلم ونتائج تعلم الطلاب لوسائل الإعلام ايدوكاندي.

منهجة البحث

يستخدم هذا النوع من البحث البحث الكمي مع الأساليب التجريبية. وفقًا لـ (Kasiram 2008) ، يهدف البحث التجريبي إلى معرفة مقدار النقاء (الحقيقة) تأثير X على Y. تم إجراء هذا البحث لتحديد زيادة أو نتائج العلاج المعطى. تهدف التجربة إلى تحديد تأثير(X لعبة ايدوكاندي) على Y (نتائج الدراسة) ، ومدى تأثير X على Y يعتمد على الدقة في وقت الدراسة. تم إجراؤها مباشرة في المدرسة من خلال إشراك فصل واحد من الطلاب في المدرسة حيث أجرى الباحثة البحث فقط. شارك الباحث حوالي ٢١طالبا فقط للباحثين الحريصين في هذا البحث. مجتمع البحث الإحصائي من طلاب الصف الثامن في مدرسة الثانوية الخاص الإسلام غوندانج في الفصل الدراسي الفردي من العام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣ . وتتكون من الفصل الثامن أ (بنين) بإجمالي ٢٧ط البا والثامن ب (بنات) بإجمالي ٢١ طالباً. مجموع السكان ٤٨طالبا. يتم تنفيذ عملية حساب اختبار الموثوقية باستخدام برنامج تطبيق) SPSS المنتجات الإحصائية وحلول الخدمات (الإصدار 16 for Windows.إذا كان ينتج نتائج حساب الموثوقية<من 0,6 ثم يتم الإعلان عن أداة البحث موثوقة.
بعد اختبار مجموعة البيانات باستخدام اختبارات طبيعية وبيانات موزعة بشكل طبيعي ، تم إجراء اختبار الفرضية باستخدام معامل ارتباط لحظة المنتج.

التركيبة المستخدمة:

$$rxy = \frac{N\sum XY - \sum X - \sum Y}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

معلومات:

N = عينة (كمية البيانات)

$\sum X$ = عدد درجات الاختبار القبلي

$\sum Y$ = عدد درجات الاختبار البعدي

تتم مقارنة نتائج اختبار معامل ارتباط لحظة المنتج مع التصنيف لمعرفة مستوى المعامل من خلال النظر إلى الجدول أدناه:

الجدول ٧,٣ تصنيف معامل ارتباط بيرسون لحظية المنتج

معامل دجيني	فاصل المعامل
قوي جدا	0,80-1,00
قوي	0,60-0,799
قوي بما يكفي	0,40-0,599
قليل	0,20-0,399
منخفظ جدا	0,00-0,199

الخطوة التالية هي اختبار أهمية نتائج معامل ارتباط لحظة منتج بيرسون الذي تم الحصول عليه باستخدام الصيغة thitung. الصيغة هي

$$\text{thitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

معلومات:

r = نتيجة معامل ارتباط لحظة المنتج

n = عينة (كمية البيانات)

بعد الإعلان عن نتائج اختبار أهمية معامل ارتباط لحظة منتج بيرسون ، فإن الخطوة التالية هي مقارنة الريتونغ مع الرتابل بناء على قواعد الاختبار ، وهي:

إذا كان rcount> https://turbobit.net/v35l21z5vhvb.html ، فسيتم قبول Ha فرضية بديلة) و Ho فرضية صفر) مرفوض.

إذا rcount <rtable ، فسيتم رفض Ha (فرضية بديلة) و Ho (فرضية صفر) مقبول.

فروض البحث (Hipotesis)

١. الفرض في هذه البحث هي:

الاهتمام بالتعلم

H0: لا يوجد فرق كبير في الاهتمام بالتعلم بين الطلاب الذين يتم تدريسهم باستخدام وسائط التعلم ايدوكاندي وأولئك الذين لم يتم تدريسهم باستخدام وسائط التعلم ايدوكاندي في الصف الثامن مدرسة الثانوية الخاص الإسلام غوندانج ريجو.

نتائج التعلم

H1: يوجد فرق كبير في الاهتمام بالتعلم بين الطلاب الذين يتم تدريسهم باستخدام وسائط التعلم ايدوكاندي وأولئك الذين لم يتم تدريسهم باستخدام وسائط التعلم ايدوكاندي في الصف الثامن مدرسة الثانوية الخاص الإسلام غوندانج ريجو.

H0: استخدام وسائل الإعلام التعليمية ايدوكاندي ليس فعالاً في الفائدة ومخرجات التعلم لطلاب اللغة العربية في الصف الثامن مدرسة الثانوية الخاص الإسلام غوندانج ريجو.

H1: استخدام وسائل الإعلام التعليمية ايدوكاندي ليس فعالاً في الفائدة ومخرجات التعلم لطلاب اللغة العربية في الصف الثامن مدرسة الثانوية الخاص الإسلام غوندانج ريجو.

نتائج البحث ومناقشتها

نظرة عامة على المدرسة الإسلام

مدرسة الإسلام ميسين ريجوساري غونداع ريجوا كرنخ ايار هو نموذج تعليمي يسعى إلى تطبيق الروح التي ورثها النبي صلى الله عليه وسلم على أمل نمو جيل رباني الذي سيصبح قائدا على وجه الأرض.مدرسة الإسلام نسعى جاهدين لتطوير التعليم بأفضل الطرق ، من خلال تعظيم إمكانات السكان المحليين الريفيين الذين هم بعيدون عن صخب إغراءات المدينة المتلألئة، لكنهم على دراية تامة بالتكنولوجيا. في المفهوم التعليمي لمدرسة الإسلام ميسين غونداع ريجوا ، سيتم تشكيل التلاميذ من خلال:

١. **تحسين القرآن الكريم من خلال تعظيم الطبيعة كغرفة دراسة**
٢. ممارسة اللغتين العربية والإنجليزية في الحياة اليومية.
٣. قرائة كتب لتعزيز المثابرة في مجال الدراسة والبحث العلمي

في هذا المدرسة يتعلم التلاميذ بطريقة "فهمنا" لتعلم اللغة العربية. تم اختيار هذه الطريقة لأن اللغة سهلة الفهم حتى يتمكن التلاميذ الجدد من اتباعها بشكل جيد.

تاريخ تأسيس مدرسة الإسلام

تأسست مؤسسة مدرسة الإسلام ميسين ريجوساري غوندانغ ريخو على أساس الرغبة القوية لجماعة جيمبول، وخاصة مديري مؤسسة الإسلام فرع جيمبول جاتيكوونغ والمعلمين لمواصلة تطوير المدرسة الإسلام ميسين الذي اعتبر من المرجح أن يركد، سواء من عدد التلاميذ أو جودة النتائج التعليمية. بمساهمة من السيد الدكتور نوروخمات وعضو البرلمان وأستادز مهاجر ، منذ العام الدراسي ٢٠١٢/٢٠١٣ ، تم إنشاء فصول مدرسية تم السعي إليها لتنفيذ الإدارة المهنية بمنهج دراسي متكامل.

رؤية ورسالة وهدف

رؤية مدرسة الإسلام ميزان ريجوساري غوندانغ ريخو هي "طباعة جيل اللب الألباب". مهمة مدرسة الإسلام ميزان ريجوساري غوندانغ ريخو هي: توفير علم شامل للديون, غرس ثقافة البحث وتطوير العلوم, تشكيل طابع رعاية للشرك الإسلامي, استهداف الخريجين. الهدف هو: حفظ القرآن الكريم بما لا يقل عن ٦ فقه و ٦٠ حديثا, القدرة على التواصل مع اللغة العربية, إتقان الأساسيات الأساسية لقراءة الكتب العربية, لديك أخلاكول كريمة, الاهتمام بالشرك الإسلامي.

حالة التلاميذ

يتكون مدرسة الإسلام غوندانغ ريخو من ٢ مدرسة. هذا هو مدرسة الأميرات والأبناء. العدد الإجمالي للتلاميذ هو ١٦٨. مع ٧٧ابنة و ٩١ ابنا. بالتفصيل ، فإن حالة التلاميذ في العام الدراس٢٠٢٢/٢٠٢٣ هي كما يلي:

فصل	والأبناء	الأميرات	المجموع
VII	41	41	82
VIII	27	21	48
IX	23	15	38
المجموع	91	77	168

وصف البيانات

نتائج البحث الذي تم الحصول عليه من البحوث التجريبية الزائفة أو ما يشار إليه غالبا باسم "التصميم شبه التجريبي" في MTSS Al Islam Gondangrejo هي بيانات من استبيانات

إجابات الطلاب ونتائج تعلم الطلاب باللغة العربية. تم إجراء تحليل لاستجابات الطلاب ونتائج تعلم الطلاب للغة العربية.

١. اختبار صلاحية أدوات البحث

اختبار صلاحية أداة الاختبار

يكون اختبار صلاحية الأداة المستخدمة من قبل الباحث في هذه الدراسة على شكل اختبار صلاحية مع خبير حيث سيتم اختبار أداة الاختبار المراد استخدامها لاحقا مباشرة من قبل خبير مدقق مختص في تعلم اللغة العربية من خلال تعبئة استبيان يقوم به الباحث. فيما يلي نتائج اختبار الصلاحية من قبل الخبراء في شكل نتائج تقييم يتم تحليلها ومراجعتها وفقا لمشورة الخبراء.

الأسئلة (١-٥) الخاص بقيمة المطابقة

المشكلة (١-٥)

قيمة مطابقة السؤال (١-٥)	رقم السؤال	قيمة مطابقة السؤال (١-٥)	رقم السؤال
4	11	5	1
5	12	4	2
5	13	4	3
3	14	4	4
3	15	4	5
4	16	5	6
5	17	5	7
4	18	4	8
5	19	4	9
4	20	5	10
42	مجموع	44	مجموع
44+42= 86	التقييم الكلي		

تقييم مطابقة الأسئلة من قبل خبراء المدققين

اختبار صلاحية الوسائط

قيمة	بند أداة التقييم	رقم
3	عروض تقديمية مثيرة للاهتمام	1.
4	تكوين اللون	2.
2	الاختلافات في محتوى الاختبار	3.
3	مطابقة الأحرف أو الحروف	4.

5.	مسابقة المرح	3
6.	التلوين لا يفسد شاشة العرض	2
7.	عرض وسائط جذاب	4
8.	توفير الدافع للتعلم	4
9.	سهولة الوصول إلى التطبيق	5
10.	فعالية الاستخدام	4
11.	التطبيق العملي لاستخدام أدوات التقييم	2
12.	قوائم ومرافق الاختبار (الأزرار) سهلة الفهم.	5
	مجموع	41

اختبار صلاحية التقييم

رقم	بند أداة التقييم	قيمة
١	ملاءمة الأسئلة مع الكفاءات الأساسية والكفاءات الأساسية	٤
٢	ملاءمة الأسئلة لاحتياجات الطلاب	٤
٣	كأداة تقييم عملية وفعالة	٣
٤	مفتاح الإجابة	٥
٥	اكتمال الأسئلة وفقا للمادة	٤
٦	وضوح وصف المشكلة	٤
٧	مستوى صعوبة السؤال وفقا لمستوى التطور المعرفي للمتعلم	٣
٨	أسئلة سهلة الفهم	٤
٩	تعليمات الممارسة أسئلة واضحة	٤
١٠	ملاءمة الأسئلة وفقا لقدرات الطلاب	٤
	مجموع	٣٩

ثم بالنسبة للصيغة، يمكن حساب النسبة المئوية لنتائج تقييم المطابقة للأسئلة والتقييمات ووسائل إعلام الخبراء بالصيغة التالية.

النتائج= مجموع الناقط التي تام / الحصول عليها

$$\text{النتائج} = \frac{\text{مجموع الناقط التي تام}}{\text{الحصول عليها}} x\ 100$$

النسبة المئوية الإجمالية لنتائج تقييم أداة الاختبار

العائد = ٨٦/١٠٠ × ١٠٠ = ٨٦٪

النسبة المئوية الإجمالية لنتائج التقييم الإعلامي

العائد = ٤١/٦٠ × ١٠٠٪ = ٦٨٪

النسبة المئوية الإجمالية لنتائج تقييم أداة التقييم

العائد = ٣٩/٥٠ × ١٠٠٪ = ٧٨٪

أما بالنسبة لفئة الجدوى لأداة ما، فيمكن النظر إليها استنادا إلى المعايير التالية.

رقم	النتيجة في المئة (%)	فئاة الأهلية
1.	< 21%	لا يستحق جدا
2.	21 – 40%	لا يستحق
3.	41 – 60%	لا يستحق تماما
4.	61 – 80%	المناسبة
5.	81 – 100%	جدير جدا
		(Arikunto, 2009: 35)

جدول معايير الأهلية للاختبار

استنادا إلى النسبة المئوية الإجمالية للنتائج التي تم الحصول عليها من تقييم مدى ملاءمة الأسئلة ولغة الخبراء، يمكن الاستنتاج أن النسبة المئوية الإجمالية لنتائج تقييم أداة الاختبار ووسائل الإعلام والتقييم هي ٨٦٪ و ٦٨٪ و ٧٨ ٪ ، بناء على معايير أهلية الأداة الواردة في الجدول أعلاه ، يتم تضمين نتائج تقييم أداة الاختبار في الفئة الممكنة للغاية، ويتم تضمين نتائج تقييم الوسائط في الفئة الممكنة ويتم تضمين نتائج تقييم التقييم في الفئة الممكنة كأداة في هذه الدراسة.

اختبار الموثوقية

وفقال Ghozali (٢٠١١)، يمكن القول إن المتغير يمكن الاعتماد عليه إذا كانت قيمة cronbach alpha (α) > 0.6. نوع موثوقية الأداة المستخدمة في هذه الدراسة هو الموثوقية الداخلية المحسوبة باستخدام صيغة ألفا بمساعدة SPSS Statistics

فيما يلي نتائج اختبار موثوقية أداة الاختبار المعروضة في الجدول أدناه.

الجدول الرابع - ٦ نتائج اختبار الموثوقية لنتائج التعلم قبل الاختبار

معلومات	N of Items	Cronbach's Alpha
موثق بها	20	0,701

الجدول الرابع - ٧ نتائج اختبار موثوقية نتائج التعلم بعد الاختبار

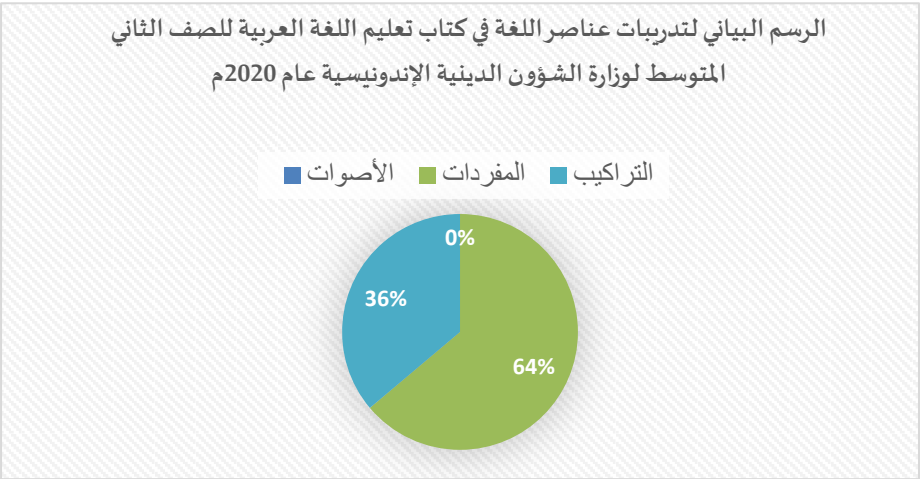
معلومات	N of Items	Cronbach's Alpha
موثق بها	20	0,719

من البيانات المذكورة أعلاه ، يمكن ملاحظة أن أدوات الاختبار القبلي والبعدي لنتائج التعلم يمكن القول إنها موثوقة لأن قيمة ألفا كرونباخ تزيد عن ٠,٧ أو أن قيمة معامل موثوقية الأداة أكبر من الحد الأدنى لمعامل موثوقية الأداة.

اختبار المتطلبات الأساسية

لمعرفة ما إذا كان تحليل البيانات لاختبار الفرضيات يمكن أن يستمر لاحقا أم لا، من الضروري إجراء اختبار أساسي يتكون من اختبار طبيعي واختبار تجانس بين موضوعات المجموعة الضابطة وموضوعات المجموعة التجريبية.

اختبار الحالة الطبيعية



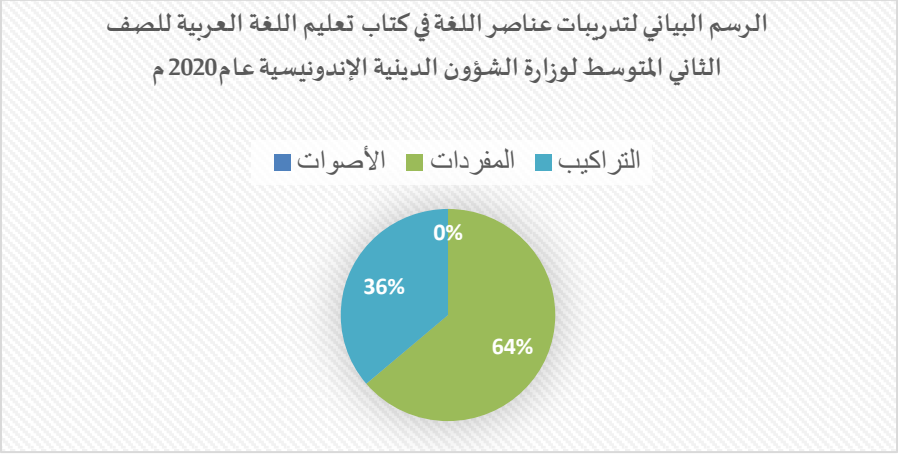
تم اختبار اختبار البيانات الطبيعية المستخدمة في هذه الدراسة باستخدام اختبار Kolmogorov Smirnov بمساعدة SPSS 22 لتطبيق Windows. فيما يلي نتائج اختبارات طبيعية قبل وبعد الاختبار.

معلومات.	α	Sig. Kolmogorov Smirnov		مجموعة
عادي	0.05	0,200	تجربة	تنائج التعليم اختبار ما قبل
عادي		0,077	مراقبة	
عادي	0.05	0,200	تجربة	تنائج التعليم اختبار ما بعد الاختبار
عادي		0,061	مراقبة	

من الجدول أعلاه ، يكون للطلاب في كل من الفصول الضابطة والتجريبية توزيع طبيعي لأن قيمة الدلالة أكثر من ٠,٠٥ أو Sig.>0.05. بحيث يمكن اختبار نتائج الاختبار القبلي والبعدي لنتائج التعلم باستخدام اختبار t واختبار N-Gain، لأنه يمكن استخدام الاختبار إذا كانت البيانات التي تم الحصول عليها لها توزيع طبيعي.

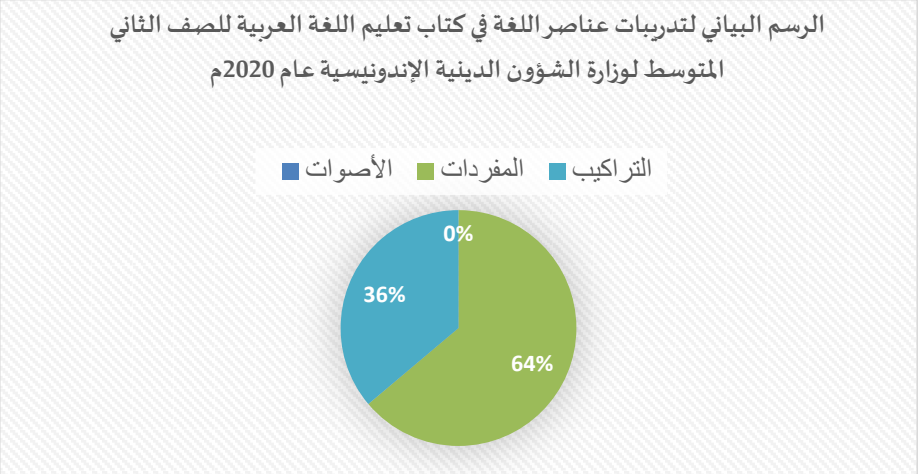
اختبارتجانس البيانات

تم استخدام اختبار التجانس لتحديد درجة تشابه التباين بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. استخدم اختبار التجانس في هذه الدراسة برنامج الكمبيوتر SPSS 23.0 مع صيغة ليفين. يمكن القول أن البيانات متجانسة إذا كانت قيمة sig > 0.05. فيما يلي نتائج اختبار التجانس لبيانات الاختبار القبلي والبعدي المعروضة في الجدول أدناه.



معلومات	Sig.	اختبار التجانس	رق.
متجانس	0,223	اختبار ما قبل	1.
متجانس	0,586	اختبار ما بعد الاختبار	2.

جدول نتائج اختبارالتجانس ما قبل و اختبار ما بعد الاختبار



استنادا إلى الجدول أعلاه، يمكن ملاحظة أن بيانات اختبار التجانس لنتائج الاختبار القبلي والبعدي لها قيمة sig تبلغ > ٠,٠٥. لذلك يمكن الاستنتاج أن البيانات الواردة في هذه الدراسة لها تباين متجانس.

اختبار الفرضيات

يهدف اختبار الفرضيات إلى معرفة متوسط الفروق بين الفئة التجريبية والفئة الضابطة ومعرفة قرار الفرضية المراد قبولها أو رفضها. في هذه الحالة، استخدم الباحث برنامج الكمبيوتر SPSS 23.0 مع الصيغة Independent-Samples T Test. إذا كانت قيمة الدلالة (٢-ذيل) < ٠,٠٥ ، رفض Ho ويتم قبول Ha. ومع ذلك ، إذا كانت قيمة الدلالة (٢-ذيل) > ٠,٠٥ ، قبول Ho ويتم رفض Ha. فيما يلي جدول بنتائج اختبار الفرضيات في هذه الدراسة

دني	فئة التحكم	دني	فئة التجربة	رقم
71.48	اختبار ما قبل	55.71429	اختبار ما قبل	1.
91.11	اختبار ما بعد الاختبار	82.38095238	اختبار ما بعد الاختبار	2.

جدول متوسط نتائج اختبار ما قبل و اختبار ما بعد الاختبار كلا فئتين

Sig (2-tailed)	دني	اختبار ما بعد الاختبار	رقم
0,72358	82.38095238	فئة التجربة	1.
	91.11	فئة التحكم	2.

جدول نتائج اختبار الفرضية

استنادا إلى الجدول أعلاه ، يمكن ملاحظة أن بيانات اختبار فرضية البيانات النهائية أو ما بعد الاختبار لها قيمة sig (2-tailed) تبلغ > ٠,٠٥. لذلك يتم قبول هو ويتم رفض ها. ويدعم ذلك أيضا قيمة متوسطة (متوسطة) أصغر للفئة التجريبية مقارنة بفئة التحكم. لذلك يمكن الاستنتاج أن استخدام ايدوكاندي كتقييم لتعلم اللغة العربية في مدرسة الثناوية الخاص الإسلام غوندانج ريجو كارانج أنجار غير فعال

اختبار الكسب

اختبار اكتساب الصف التجريبي

$$G = \frac{P_1 - P_0}{100 - P_0}$$
$$G = \frac{82{,}381 - 55{,}71428571}{100 - 55{,}71428571}$$
$$G = \frac{26{,}66671429}{44{,}28571429}$$
$$G = 0{,}6021516129$$

اختبار كسب فئة التحكم

$$G = \frac{P_1 - P_0}{100 - P_0}$$
$$G = \frac{91{,}11 - 71{,}48}{100 - 71{,}48}$$
$$G = \frac{19{,}63}{28{,}52}$$
$$G = 0{,}6882889201$$

النسبة المئوية للزيادة في نتائج تعلم الطلاب في الفصول التجريبية بعد معالجتهم باستخدام ألعاب ايدوكاندي التفاعلية:

$$\% = \frac{P_1 - P_0}{P_0} X\ 100$$
$$\% = \frac{26{,}66671429}{55{,}71428571} X\ 100$$
$$\% = 47{,}8634\ \%$$

من نتائج حساب الكسب العادي أعلاه ، من المعروف أن قيمة الكسب العادي في الفئة التجريبية هي ٤٧,٨٦٣٤٪.

فئة تفسير فعالية N-Gain	
تفسير	النسبة المئوية

غير فعالية	<40
أقل فعالية	40-55
فعالية بما فيه الكافة	56-75
فعال	>76

وبالتالي، يمكن الاستنتاج أن استخدام ألعاب ايدوكاندي التفاعلية استخدام ايدوكاندي كتقييم لتعلم اللغة العربية في مدرسة الثناوية الخاص الإسلام غوندانج ريجو كارانج أنجار أقل فعالية

تحليل الاستبيان / الاستبيان الردود على استخدام تطبيق ايدوكاندي

شبكات

رقم	مؤشر	بند السؤال	إجمالي عدد الدرجات لكل مؤشر	الحد الأقصى للدرجة لكل مؤشر
١	يبرز	١,٢,٣,٤,٥,٦,٧,٨,١٧	٤٥=٥x٩	٩٤٥=٢١x٤٥
٢	جودة المحتوى	٩,١١,١٢	١٥=٥x٣	٣١٥=٢١x١٥
٣	لسانيات	١٣,١٤,١٥	١٥=٥x٣	٣١٥=٢١x١٥
٤	هون	١٠,١٦,١٨,١٩,٢٠	٢٥=٥x٥	٢٥٢=٢١x٢٥
مجموع		٢٠	١٠٠	٢١٠٠

$$\text{النسبة المئوية} = \frac{\text{عدد درجات جمع البيانات}}{\text{الحد الأقصى لعدد الدرجات}}$$

رفم	المؤشرات	عنصر السؤال	النسبة المئوية	
1	جاذبية	1,2,3,4,5,6,7,8,17	$\frac{713}{945}x100=$	75,44%
2	جودة المحتوى	9,11,12	$\frac{263}{315}x100=$	83,49%
3	صلاحية	13,14,15	$\frac{257}{315}x100=$	81,5%
4	الصهولة	10,16,18,19,20	$\frac{431}{525}x100=$	82,09%

بعد الانتهاء من الحساب، ما يمكن القيام به بعد ذلك هو تفسير درجة الرقم في فئة. الفئات هي كما في الجدول التالي.

معيار	الفاصل الزمني للنقاط (٪)	رقم.
ممتازة	81 – 100	1.
جيد	61 – 80	2.
كفي	41 – 60	3.
أقل	21 – 40	4.
أقل جدا	0 – 20	5.

جدول معايير تفسير الدرجات

بناء على نتائج النسبة المئوية لردود الطلاب على تطبيق ايدوكاندي ، يمكن الاستنتاج أن مؤشرات جودة المحتوى والراحة واللغة لها نسبة > ٨٠٪ ، مما يعني أن المؤشرات الثلاثة تصنف على أنها جيدة جدا. في حين أن مؤشر "الراحة" < ٨٠٪ مما يعني جيدة.

المناقشة

يتم استعراض فعالية استخدام ايدوكاندي في تعلم اللغة العربية من إنجازات طلاب الصف الثامن من مدرسة الثناوية الخاص الإسلام غوندانج ريجو كارانج أنجار . في اختبار الصلاحية ، حصلت أداة الاختبار على درجة ٨٦ ٪ مما يعني أنها تستحق الاختبار. ولكن هناك اقتراحات من الخبراء لتصحيح بعض الأسئلة المكتوبة بشكل خاطئ. وتصحيح الإجابات والأسئلة الغامضة في الرقمين ١٤ و ١٥. في اختبار صلاحية الوسائط. سجل ٦٨٪ مما يعني أنه يستحق الاختبار. ومع ذلك, هناك نصيحة الخبراء بأن النص يحتاج إلى تكبير ويجب ضبط اللون بين الصورة والخلفية. في اختبار الصلاحية من قبل خبير التقييم حصل على درجة ٧٨ ٪ مما يعني أنه يستحق الاختبار

تم قياس نتائج التعلم في هذه الدراسة باستخدام أدوات ما قبل الاختبار وما بعد الاختبار التي تضمنت جوانب معرفية أو معرفية. استنادا إلى نتائج تحليل البيانات الذي تم إجراؤه ، يبلغ متوسط بيانات درجة ما قبل الاختبار لطلاب الصف الضابطة ٩١,١١ وفي الفصل التجريبي ٨٢,٣٨٠٩٥٢٣٨. ثم يتم اختبار البيانات باستخدام اختبار اختبار T العينة المستقلة الذي تظهر نتائجه أن قيمة .assymp سيج. من أو ٠,٧٢٣٥٨>٠,٠٥ ، لذلك يتم قبول H0 ويتم رفض.H1 لمعرفة النسبة المئوية للزيادة في نتائج تعلم الطلاب في الفصل التجريبي بعد إعطائهم العلاج باستخدام لعبة ايدوكانديايدوكاندي التفاعلية مع اختبار الكسب. ويمكن استنتاج نتيجة ٤٧,٨٦٣٤٪ أن فعالية استخدام تطبيق ايدوكاندي في تقييم تعلم اللغة العربية من حيث نتائج إنجازات طلاب الصف الثامن في MTSS Al Islam Gondangrejo, Karanganyar أقل فعالية.

ويرجع ذلك إلى القيود المفروضة على تطبيق ايدوكاندي ، ولا يحصل مالك رابط السؤال / المعلم على ملخص للدرجات من الطلاب. بالإضافة إلى ذلك ، لا يمكن لمالك رابط السؤال / المعلم معرفة مكان خطأ الطالب في الإجابة على الأكاذيب. بحيث عند القيام بذلك ، يجب على الطلاب التقاط لقطة شاشة لنوع السؤال ، ثم إرساله إلى المعلم.

فاعلية استخدام تطبيق ايدوكاندي في تقييم تعلم اللغة العربية من حيث استجابة طلبة الصف الثامن مدرسة الثناوية الخاص الإسلام غوندانج ريجوكارانج أنجار.

بناء على استجابة الطلاب ، حصل تطبيق ايدوكاندي عند النظر إليه من جانب الجاذبية ، على نسبة ٧٥,٤٤٪ مما يعني الخير. وفي الوقت نفسه ، من حيث جودة المحتوى ، تم الحصول على نسبة ٨٣,٤٩ ٪ ، وكانت اللغة ٨١,٥ ٪ والراحة ٨٢,٠٩ ٪. يتم تصنيف جميع المؤشرات الثلاثة على أنها جيدة جدا. ويمكن الاستنتاج أن استخدام تطبيق ايدوكاندي في تقييم تعلم اللغة العربية الصف الثامن مدرسة الثناوية الخاص الإسلام غوندانج ريجو كارانج أنجار ، كارانجانيار تلقى استجابة جيدة.

هاذا يختلف عن البحث السابقة يعني بحث أجراه Sri Wahyuni في عام ٢٠٢١ بعنوان تطبيق تربية الألعاب التعليمية في تحسين مفردات اللغة الإنجليزية لطلاب الصف الخامس الابتدائي على مادة الشكل (shape). تم إجراء البحث لمعرفة كيفية تطبيق اللعبة التعليمية ايدوكاندي ومعرفة النتائج التي تطبيقها لتحسين مفردات الطلاب باللغة الإنجليزية في مادة الشكل(shape). تم إجراء البحث لمعرفة كيفية تطبيق اللعبة التعليمية ايدوكاندي ومعرفة النتائج التي تطبيقها لتحسين مفردات الطلاب باللغة الإنجليزية في مادة الشكل(shape). كانت موضوعات هذه الدراسة من طلاب الصف الخامس في SDN Krenceng I Cilegon. الطريقة المستخدمة هي تجربة مقسمة إلى فئة تجريبية وفئة تحكم باستخدام أداة البحث المستخدمة هي اختبار. تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي اختبار Mann Whitney.

بناءً على نتائج المناقشة التي تم ربطها بالنظريات ذات الصلة والأبحاث السابقة ، يمكن الاستنتاج أن بيانات الاختبار الإحصائي تظهر قيمة ٠,٠١ <٠,٠٥ حيث يتم رفض H0 ، يتم قبول Ha ، مما يعني وجود اختلاف في مهارات مفردات اللغة الإنجليزية بين فئة التحكم والفئة التجريبية. . وبالتالي فإن اللعبة التعليمية ايدوكاندي لها تأثير على مهارات مفردات اللغة الإنجليزية في مادة الشكل.

الخاتمة

بناء على نتائج الدراسة, تطبيق ايدوكاندي على تقييم تعلم اللغة العربية من حيث نتائج إنجازات طلاب الصف الثامن مدرسة الثناوية الخاص الإسلام غوندانج ريجو كارانج أنجار أقل فعالية. استخدام تطبيق ايدوكاندي في تقييم تعلم اللغة العربية الصف الثامن مدرسة الثناوية الخاص الإسلام غوندانج ريجو كارانج أنجار ، تلقى كارانجانيار استجابة جيدة من الطلاب. تطبيق ايدوكاندي جيد لتقييم تعلم اللغة العربية ولكنه أقل فعالية. ويرجع ذلك إلى القيود المفروضة على تطبيق ايدوكاندي ، ولا يحصل مالك رابط السؤال / المعلم على ملخص للدرجات من الطلاب. بالإضافة إلى ذلك ، لا يمكن لمالك رابط السؤال / المعلم معرفة مكان خطأ الطالب في الإجابة على الأكاذيب. بحيث عند القيام بذلك ، يجب على الطلاب التقاط لقطة شاشة لنوع السؤال ، ثم إرساله إلى المعلم.

REFERENCES

محمد ,. أروى ربيع.تحديات تعليم اللغة للناطقين بغيرها وحلها من خلال وسائل الإعلام..٢٠١٧. Université de M'sila. D space umbm

Rumawati, Yunnia (2019) فعالية استخدام وسيلة كاهوت لترقية استيعاب المفردات في مدرسةالمعارف الثانوية كليغو بفونورغو. Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

A'isyah, Siti (2019) Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap HasilBelajar Bahasa Arab Kelas III MIS Nurul Huda Mantuil Banjarmasin. Skripsi, Tarbiyahdan Keguruan.

Ahmadi, A., & Supriyono. 2014. Psikologi Belajar. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Aldy Purnomo, Rochmat. 2016.Analisis Statstik Ekonomi dan Bisnis Dengan SPSS. Ponorogo:WadeGroup. hlm. 89

Arif Fathurrahman et al., "Peningkatan Efektivtas Pembelajaran Melalui PeningkatanKompetensi Pedagogik Dan Teamwork," Jurnal Manajemen Pendidikan 7, no. 2 (2019): 843-850

Arifin, Zainal. 2009. Evaluasi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.Jakarta: PT. RinekaCipta.

Asrul, Rusyrdi Ananda, dan Rosinta.2014. Evaluasi Pembelajaran. Bandung:CiptapustakaMedia.

Bungin, B. 2011. Penelitian Kualitatif. Jakarta: Kencana Predana Media Group

Erwin Firdaus,Sherly Gaspersz, Sukarman Purba, Lusy Tunik Muharlisiani, Rini NoviantiYusuf. 2021.Keterampilan Dasar Guru.Medan:Yayasan Kita Menulis

Hujair AH Sanaky. 2009. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Safira Insania Press. hlm. 15

I Made Eka Sulantara.2020. Buku Ajar Micro TeachingMengajar dalam Teori dan Praktik.Bali:Nilacakra

Izzan, Ahmad Izzan, Dkk. 2012.Membangun Guru Berkarakter. Bandung:Humaniora Hal 99

Jamal Ma'mur Asmani.2016. Tips Efektif Cooperative Learning, Yogyakarta: Diva Press. Hlm.34.

Kasiram, Moh. 2008.. Malang: UIN-Malang Pers.

Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra IndonesiaVol. 10 No. 1 Januari 2021Http://Jurnal.Umt.Ac.Id/Index.Php/Lgrm Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia 55

Marsudi Wahyudi Kismoro.2016. Revolusi Mengajar. Jakarta: Asik Generation.Hlm 88.

Maziyyah, Sayyidah Ayu. 2021. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Bebasis Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal di SMP Negeri 1 Turen. Skripsi,Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Mujib, Fathul, and Nailur Rahmawati. 2011. Metode Permainan Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab. Yogyakarta: Diva Press.

Muryadi,A. D., 2017. Model Evaluasi Program dalam Penelitian Evaluasi. Jurnal Ilmiah Penjas. Vol 3 No 1 PP 1-16

Nizwardi Jalinus.2016. Media Dan SumberPembelajaran. Jakarta: KencanaBima

Ita Fitriati ,Ramdani Purnamasari, NurFitrianingsih, IkaIrawati. Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian 2021, "Penelitian Dan Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandem iCovid-19", Isbn:978-623-6535-49-3. Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa 310

Pusparani, N, 2017, Definisi dan Operasionalisasi Variabel Penelitian, JurnalUniversitas Pasundan

Satrianawati. 2018. Media Dan Sumber Belajar.Yogyakarta: Deepublish. Hlm 5-6

Sintaria.2016.Peningkatan Hasil Belajar Matematika Metode Fun Teaching Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 163095. Tebing Tinggi. Vol 5, 149.

Sri Wahyuni, - (2021) Penerapan Game Edukasi Educandy Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sd Kelas V Pada Materi Shape. S1 Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.

Steffi dan Muhammad T.S AdamPemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam," CBIS Journal 3 No 2, no. ISSN2337-8794 (2015): 78–90.

Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta

Sumadi Suryabrata. (2007). Metodologi Penelitian. Jakarta: Grafindo Persada

Suyatno.2009.Menjelajah Pembelajaran Inovatif. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka. Hlm.100

Ulya, Maziyatul. 2021. Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran BahasaIndonesia.Lingua Rima: Jurnal PendidikanBahasa dan Sastra Indonesia. Vol.10 No. 1,5563.

Vitianingsih, A. V., 2016. Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini.Jurnal Inform Vol 1 No 1 PP 25-32

Yumarlin, MZ. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga. Jurnal Teknik, 3, 75-84.

This page belong to Tanwir Arabiyyah: Arabic Journal as Foreign Language