

PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF *FROGGY JUMP* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

Oleh:

Fuad Mubarok,

Farikh Marzuki Ammar,Lc.Ma

Pendidikan Bahasa Arab

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Pendahuluan

Guru masih belum memanfaatkan media interaktif



Pembelajaran monoton



Kurangnya motivasi dalam pembelajaran

Media Interaktif

Froggy jump

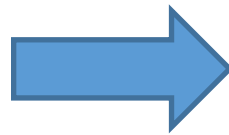
Menurut Djamarah, SB, 2005 : 212 menyatakan bahwa jenis jenis media pembelajaran terhadap motivasi siswa ada beberapa yaitu :

1. Media audio yang melibatkan pada suara seperti radio, rekaman suara.
2. Media visual yang melibatkan gambar pada pembelajaran dan mengandalkan pada indera penglihatan seperti gambar, diagram dan video.
3. Media audio visual yang menggabungkan antara indera penglihatan dan pendengaran seperti film dan presentasi berbasis multimedia.
4. Media interaktif yang mencakup aplikasi permainan, edukatif dan simulasi yang dapat menstimulus peserta didik ketika pembelajaran berlangsung

Gita Kartika Septiana dan
Qomi Akit Jauhari , 2025

Tarisha Putri dan
Sakholid Nasution, 2025

Neni Yulianti, dkk, 2024



Penelitian-penelitian Terdahulu:

Penerapan Media interaktif mampu meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa arab

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Tujuan Penelitian:

mengetahui bagaimana cara proses pembelajaran yang menerapkan media interaktif *froggy jump* dalam meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran bahasa arab.

Metode

Metode

KUALITATIF DESKRIPTIF

Pengumpulan Data

Observasi

Kondisi di dalam kelas

Wawancara

Dengan guru Bahasa arab dan siswa

Dokumentasi

Berupa foto dan media interaktif *Froggyjump*

Analisis Data

Reduksi Data

melakukan wawancara pada siswa

Penyajian data

menyusun data dalam bentuk narasi yang sistematis

Penarikan Data

mengaitkan temuan yang terjadi dengan teori yang relevan.

Hasil & Pembahasan

Penerapan media
Interaktif *froggy jump*



1. Tahap pelaksanaannya penulis memanggil setiap kelompok untuk menyelesaikan kuis secara bersama. Dapat berdiskusi dengan kelompoknya dan menjawab sesuai dengan waktu yang disediakan. Setelah 3 kelompok telah mengerjakan kuis tersebut. maka tahap berikutnya yaitu evaluasi, penulis dapat membahas beberapa jawaban yang kurang benar dengan memberikan arahan yang sesuai dengan materi.

Hasil & Pembahasan

Motivasi menulis bahasa arab siswa pada pembelajaran bahasa arab



komponen teori ARCS yang dikemukakan oleh Keller yaitu

1. Attention (Perhatian)

Visualisasi yang ada di *froggy jump* dinamis dan warna yang disediakan kontras secara instan yang dapat menangkap fokus peserta didik sejak awal penggunaan.

2. Relevance (Relevansi)

konten yang dimasukkan dalam *Froggy jump* dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

3. Satisfaction (kepuasaan)

Dengan tercapainya melalui sistem skor dan instant feedback yang disediakan oleh *froggy jump*.

4. Confidence (kepercayaan diri)

Siswa memulai dari level mengetahui huruf yang termasuk Al-Syamsiyah dan Al-qomariyah hingga dapat menentukan tulisan yang sesuai dengan audio.

Hasil & Pembahasan

The screenshot displays the Educaplay website interface. At the top, there is a navigation bar with links for 'My games', 'Plans', 'Support', 'Search games', and 'New game'. A user profile icon is visible on the right. Below the navigation bar, a sidebar on the left contains menu items: 'My games', 'My challenges', 'My guests', 'My favorites', 'Reports', 'Inbox', 'Notifications', 'Connect', and 'Customize games'. The main content area is titled 'Questions' and features a '+ Add question' button. A question is displayed with the text 'الأسئلة الأذوية ال فت ص ل'. Below the question, there are three answer options labeled A, B, and C. Option A is 'الأسئلة في الفصل' (73 votes), Option B is 'الأسئلة في الفصل' (74 votes) and is marked as correct with a green checkmark, and Option C is 'الأسئلة في الفصل' (72 votes) and is marked as incorrect with a red X. A green progress indicator shows '80%'. The Windows taskbar at the bottom shows the search bar, system tray, and the date/time '19:00 28/02/2026'.

CARA MEMASUKKAN SOAL PADA WEB FROGGY JUMP

Kesimpulan

Penerapan media interaktif *Froggy Jump* di SMP Al-Mahira IIBS Malang secara signifikan meningkatkan motivasi menulis bahasa Arab peserta didik melalui transformasi metode ceramah menjadi *game-based learning* yang selaras dengan teori ARCS. Visualisasi dinamis berhasil menangkap perhatian (*Attention*), sementara konten yang relevan dengan kebutuhan siswa (*Relevance*) mendorong mereka untuk lebih aktif mengeksplorasi materi. Penggunaan media ini juga terbukti meningkatkan kepercayaan diri (*Confidence*) dalam mengingat bentuk tulisan serta memberikan kepuasan (*Satisfaction*) melalui sistem skor dan umpan balik instan yang menantang. Alhasil, kecemasan dalam belajar bahasa Arab berkurang dan persepsi siswa berubah dari membosankan menjadi menyenangkan, yang pada akhirnya menumbuhkan motivasi intrinsik untuk menguasai kemampuan menulis secara lebih efektif.

Referensi

- [1] Nurdyansyah, *media pembelajaran inovatif*, vol. 5, no. 1. 2016.
- [2] W. Rizkiani, Nurhasanah, and Nurhasanah, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Educaplay Untuk Meningkatkan,” *J. Pendidikan, Sains, Geol. dan Geofis.*, vol. 6, no. 2, pp. 647–651, 2025.
- [3] A. Sahgal, “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar Di Era Digital,” *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 4, no. 1, pp. 9–15, 2024.
- [4] Tono Supriatna Nugraha, “Inovasi Kurikulum Dalam,” *Inov. Kurikulum*, vol. 19 (1) (20, no. 2, pp. 196–207, 2022.
- [5] Y. Febrita and M. Ulfah, “Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” vol. 0812, no. 2019, pp. 181–188.
- [6] M. Agung, “Media Motivasi Belajar Siswa Kelas V Mis Al – Anwar Medan,” vol. 7, pp. 16177–16180, 2024.
- [7] S. Arrasyid and J. A. Choir, “Penggunaan Media Interaktif Dalam Pembelajaran,” pp. 30–39, 2024.

Referensi

- [8] A. H. Ilham and N. Anwar, “Improving Arabic Language Learning Motivation Through Spin Wheel GameBased Learning Strategy at SD Muhammadiyah 1 Krian Sidoarjo Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Arab melalui Strategi Game-Based Learning Berbasis Spin Wheel di SD Muhammadiyah 1 Krian Sidoarjo,” pp. 1–10.
- [9] K. Hastuti, P. N. Andono, and A. M. Syarif, “Gamifikasi Berbasis Board Game untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Arab,” vol. 6, no. 2, pp. 554–560, 2023.
- [10] A. Fitriani and Jasiah, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran SKI,” *Cendekia Pendidik.*, vol. 10, no. 4, pp. 50–54, 2024, doi: 10.8734/CAUSA.v1i2.365.
- [11] P. P. Matematika, “Global Journal of Edu Center,” vol. 2, pp. 464–469, 2025.
- [12] Qonita Mujahidah and Elvi Mailani, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Game Educaplay (Froggy Jumps) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SDN 023905 Binjai Utara,” *Indo-MathEdu Intellectuals J.*, vol. 6, no. 3, pp. 2762–2771, 2025, doi: 10.54373/imeij.v6i3.2878.
- [13] A. L. C. P. L. Florensia K. Lamanele1, Daisy S. M. Engka2, “3 1,2,3,” vol. 24, no. 1, pp. 25–36, 2024.
- [14] A. Dzati and K. Hikmah, “Universitas Abulyatama Jurnal Dedikasi Pendidikan Efektivitas Media Arabic Tower Untuk Meningkatkan Maharah Kalam Siswa Smp Muhammadiyah 1 Sidoarjo,” vol. 8848, no. 2, pp. 655–663, 2024.
- [15] Siti Masfufah, “Permainan Froggy jump dalam meningkatkan kosa kata siswa di SMP Islam Blitar, 2025 ”

Referensi

- [16] S. Harun, “Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar ‘Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0’ Pembelajaran Di Era 5.0,” *Pros. Semin. Nas.*, no. November, pp. 265–276, 2021.
- [17] J. Budi and P. Agama, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI,” 2025.
- [18] G. K. Septiana, Q. A. Jauhari, and P. B. Arab, “Maharaat Lughawiyyat : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Pemanfaatan Media Interaktif Froggy Jumps Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa,” vol. 4, no. 2, pp. 90–99, 2025.
- [19] T. Putri and S. Nasution, “Gamified Digital Tools in Arabic Language Instruction : The Case of Froggy Jumps in an Indonesian Secondary Islamic School,” vol. 6, no. 2, 2025.
- [20] P. H. & S. L. Siti, “Jurnal Sosialisasi Analisi Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Di SD Bakung III Siti,” *J. Sos.*, vol. 8, pp. 76–86, 2021.
- [21] H. Ash-shiddiqi, R. W. Sinaga, N. C. Audina, R. Data, and D. Data, “Jurnal edukatif,” vol. 3, no. 2, pp. 333–343, 2025.

