Ajamiy: Jurnal Bahasa dan Sastra Arab
E-ISSN 2657-2206 / P-ISSN 2252-9926
https://journal.umgo.ac.id/index.php/AJamiy/index
http://dx.doi.org/10.31314/ajamiy.15.1.16-26.2026

Penerapan Media Interaktif *Froggy Jump* dalam Motivasi Menulis Bahasa Arab siswa pada Pembelajaran Bahasa Arab

Fuad Mubarok[1], **Farikh Marzuki**[2]
[1-2] Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Corresponding Author farikh1@umsida.ac.id

Abstract

Writing is a crucial skill in Arabic language learning and is often considered the most difficult skill for students to master. Learning that still relies on conventional methods such as lectures and copying exercises leads to low student motivation. Therefore, innovative learning media are needed to increase student motivation in Arabic writing. This study aims to determine the implementation process, obstacles, and impact of the use of the interactive media Froggy Jump on students' motivation to write in Arabic. This study used a descriptive qualitative method, with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The subjects were teachers and seventh-grade students at SMP Al-Mahira IIBS Malang. Data analysis used the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the application of the game-based learning media Froggy Jump, with a 20-question quiz on writing Al-Syamsiyah and Al-Qamariyah, increased student motivation. This was evident in the increased enthusiasm, active involvement, and self-confidence of students in learning Arabic writing.

Keywords: Interactive Media; Froggy Jump; Learning Motivation; Writing Skills; Arabic

Abstrak

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan penting dalam pembelajaran bahasa Arab dan sering dianggap sebagai keterampilan yang paling sulit dikuasai oleh peserta didik. Pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan latihan menyalin teks menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menulis bahasa Arab. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penerapan, kendala, serta dampak penggunaan media interaktif Froggy Jump terhadap motivasi menulis bahasa Arab siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah guru dan peserta didik kelas VII SMP Al-Mahira IIBS Malang. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Froggy Jump berbasis game based learning dengan kuis 20 soal tentang penulisan Al-Syamsiyah dan Al-Qamariyah mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya antusiasme, keterlibatan aktif, serta rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran menulis bahasa Arab.

Kata Kunci: Media Interaktif; Froggy Jump; Motivasi Belajar; Keterampilan Menulis; Bahasa Arab.

Under the License CC BY-SA 4.0
Copyright© 2026, 'AJamiy: Jurnal Bahasa dan Sastra Arab

A. Pendahuluan

Dalam pembelajaran bahasa Arab ada beberapa keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik yaitu keterampilan membaca, menulis, berbicara dan mendengarkan.[1] Dari keempat keterampilan ini tentu saja harus saling melengkapi, memengaruhi dan dipengaruhi. Ketika seseorang mendapatkan informasi dari menyimak, berbicara dan membaca akan memberikan keterlibatan dalam menulis, begitu pun sebaliknya. Keterampilan menulis mempunyai karakter yang khas yang menjadi pembeda dari lainnya.[2] Ilmu Imla (menulis)' menyimpan kedalaman yang menantang. Dibutuhkan ketelitian tinggi untuk memahaminya secara menyeluruh. Upaya penyusunan kembali kaidah-kaidah ini ke dalam gaya bahasa yang lebih ringkas dan mudah dipahami adalah langkah besar untuk membantu kita semua dalam menulis dengan benar.[3] Oleh karena itu, Keterampilan menulis diakui sebagai tingkatan tersulit dalam empat keterampilan.

Hal ini dikarenakan menulis bukan sekedar merangkai kata, melainkan sebuah proses berpikir yang menuntut penguasaan ekspresi tertulis. Ada 2 aspek dalam kegiatan belajar menulis bahasa arab yaitu kemahiran dalam membentuk huruf dan menguasai ejaan sehingga dapat tertuang dalam pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan bahasa Arab.[4] Berada di posisi mahir dalam keterampilan menulis perlu adanya membangkitkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.[5] Di Era digital ini penggunaan media interaktif dapat menunjang pembelajaran keterampilan menulis yang mana sering kali dianggap susah dan membosankan ketika proses pembelajaran berlangsung dan pendidik seringkali ketika menyampaikan keterampilan menulis dengan metode yang konvensional seperti menyalin teks dari buku atau dikte secara manual. Sehingga antusiasme peserta didik sedikit menurun.

Hal ini menjadi sebuah tantangan bagi pendidik untuk mencari cara dalam memotivasi peserta didik. Oleh karena itu, pendidik perlu adanya kreatifitas dalam

---

[1] A. N. Alis, I. Teks, W. A. Cana, S. At-waqi, and A. H. Ayat, "Slamet Daroini Dalam pengajaran Bahasa Arab dikenal dengan 4 (empat) ketrampilan," vol. 63, no. 2, pp. 277–286.

[2] S. Y. Putri and A. F. Nursholihah, "Efektivitas Metode Imla ' Dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Pada Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Diniyyah Takmiliyah Awaliyah Al- Haqq," vol. 2, pp. 41–44, 2024

[3] Majdi bin Abdul Wahhab Al-Ahmad Abu Muslim, "Taqwim Al-Yad Fi Al Kitabah". Ma'assasah Ar-Rayyan Beirut, Lebanon. 2006.

[4] R. D. Saputri, N. Husna, M. Zulfa, and R. Sehan, "Inovasi dan Strategi Pengajaran Menulis Bahasa Arab di Universitas Islam Negeri Mataram," vol. 2, no. 1, pp. 1–14, 2023, doi: 10.15408/kjar.v2i1.34201.

[5] N. Nurmadiah, "Media Pendidikan," *Al-Afkar J. Keislam. Perad.*, vol. 5, no. 1, pp. 131–144, 2016, doi: 10.28944/afkar.v5i1.109.

menyampaikan materi yang akan disampaikan.[6] Mengintegrasikan media interaktif dalam pembelajaran bukan lagi menjadi pilihan namun sebagai kebutuhan.[7] Pemanfaatan media interaktif dalam proses instruksional memegang peranan krusial dalam meningkatkan efektivitas penyampaian materi. Penggunaan teknologi ini memungkinkan peserta didik untuk menginternalisasi informasi pendidikan secara lebih optimal dan mendalam.[8] Dengan adanya media interaktif ini peserta didik tidak hanya mendapatkan akses ke informasi pendidikan terkini, tetapi juga terlibat dalam proses belajar yang interaktif. Inovasi ini membantu mengembangkan literasi teknologi yang mendukung kesiapan karir profesional mereka.[9]

Salah satu solusi yang inovatif guna membangkitkan motivasi peserta didik yaitu memanfaatkan media interaktif berbasis gamifikasi.[10] Salah satunya yaitu aplikasi Froggy jump. Pemanfaatan alat bantu yang bervariasi dapat menumbuhkan pengalaman siswa dala proses pembelajaran.[11] Game Froggy Jump adalah salah satu contoh game edukatif yang dapat dimodifikasi untuk menyampaikan materi pelajaran secara interaktif.[12] Dengan menggabungkan elemen permainan seperti poin, tantangan, dan visual menarik, media ini membantu siswa dalam memahami materi dengan mudah diingat.[13] Penerapan Froggy Jump dalam pembelajaran bahasa Arab ini dapat memberikan dimensi baru pada aktivitas menulis. Peserta didik tidak lagi merasa belajar dalam tekanan melainkan sedang bermain yang dituntut untuk berpikir secara cepat dalam merangkai kata.

Adanya unsur kompetisi dan visualisasi yang menarik dalam aplikasi ini dapat dipercaya menstimulus aspek psikologi peserta didik sehingga mereka lebih

---

[6] I. Amal and N. Anwar, "Al Mi ' yar : Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban Inovasi Pembelajaran : Penerapan Kuis Interaktif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab," vol. 7, no. 2, pp. 726–732, 2024.

[7] S. Arrasyid and J. A. Choir, "Penggunaan Media Interaktif Dalam Pembelajaran," pp. 30–39, 2024.

[8] E. A. Listyawan, I. Karlina, and V. Ayushandra, "Penggunaan Media Interaktif sebagai Bahan Literasi Digital Era 21 untuk Pembelajaran di Sekolah Dasar," vol. 3, no. 1, pp. 1–7, 2023.

[9] R. Vriyanti and I. Wijaya, "Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)," vol. 4, no. 2, pp. 133–140, 2023.

[10] M. Munawir, A. Rofiqoh, and I. Khairani, "Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah," *J. AL-AZHAR Indones. SERI Hum.*, vol. 9, no. 1, pp. 63–71, 2024, [Online]. Available: http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828.

[11] 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.

[12] Masfufah Siti,"Tathbiiqu Lu'bati adh-Dhofda' al-Qaafiz (Froggy Jumps) fii Ta'liimi al-Mufradaati bi al-Madrasati al-Mutawassithati al-Islaamiyyati al-Hukuumiyyati ar-Raabi'ati Blitar.."2025

[13] 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.

bersemangat dan berani mencoba melakukan latihan menulis tanpa rasa takut salah.[5] Didukung oleh penelitian terdahulu yaitu pada penelitian Saiful Anwar dan Jasih pada tahun 2025 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan media *educaplay froggyjump* dapat meningkatkan keaktifan siswa dan dapat memperbaiki pemahaman mereka pada mata pelajaran SKI.[14] Selain itu, Penelitian menggunakan media *froggy jump* yang dilakukan oleh Gita Kartika Septiana dan Qomi Akit Jauhari pada tahun 2025 dengan judul Pemanfaatan Media Interaktif *Froggy Jump* untuk Meningkatkan Penguasaan kosakata Bahasa Arab Siswa SDI Surya Buana Malang.

Yang menunjukkan bahwa hasil dari penelitian tersebut lebih efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan mampu memotivasi siswa dalam meningkatkan keterlibatan aktif pada pembelajaran serta dapat memfasilitasi melalui fitur visual, audio dan permainan yang terdapat pada media *froggy jump* yang sesuai dengan karakteristik siswa.[15] Hasil penelitian dari Tarisha Putri dan Sakholid Nasution bahwa penerapan media *Froggy jump* pada pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan dapat merangsang minat belajar.[16] Melihat dari penelitian terdahulu perbedaan dari penelitian penulis saat ini adalah penulis akan membahas tentang media interaktif *froggy jump* dalam meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran bahasa arab. Kondisi yang ada di SMP Al-Mahira IIBS Malang beberapa siswa baru di kelas 7 masih belum menguasai pembelajaran bahasa Arab disebabkan latar belakang sekolah mereka terdahulu yang tidak semua ada mata pelajaran bahasa arab. Dan bahasa Arab merupakan target di sekolah tersebut. Dikarenakan di sekolah tersebut setiap harinya telah menggunakan 2 bahasa yaitu bahasa Arab dan Inggris. Sejauh ini peneliti sebelumnya menggunakan Froggy Jump untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab.

Hal ini berbeda dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu bukan hanya belajar kosa kata saja tetapi juga belajar keterampilan menulis agar peserta didik dapat mengekspresikan pikiran dan menstimulus dalam pembelajaran bahasa Arab. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui proses penerapan, kendala dan dampak penggunaan media interaktif Froggy Jump terhadap motivasi menulis bahasa arab siswa. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian

[14] J. Budi and P. Agama, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI," 2025.

[15] 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.

[16] 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.

mengenai Penerapan Media Interaktif Froggy Jump dalam Motivasi Menulis Bahasa Arab Siswa. Melalui penelitian ini, diharapkan penggunaan media gamifikasi ini dapat menjadi jembatan untuk mengubah pembelajaran menulis yang monoton menjadi aktifitas yang interaktif dan menyenangkan.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif . Metode deskriptif merupakan metode yang meneliti suatu objek, kondisi dan suatu sistem pemikiran atau suatu peristiwa pada masa sekarang.[17] Tujuan dari metode kualitatif deskriptif yaitu untuk mendapatkan gambaran, deskripsi suatu fenomena kemudian dapat ditarik kesimpulan yang akurat.[18] Tahap pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dapat dilakukan dengan melakukan pengamatan kondisi, suasana dan objek yang ada pada sekolah SMP Al-Mahira IIBS Malang serta mencatat hal-hal yang perlu. Observasi ini dilakukan untuk memastikan kebenaran data. Wawancara kepada guru sekolah tersebut untuk mengetahui informasi kendala apa yang terjadi ketika melakukan penerapan media interaktif *froggy jump.* Selanjutnya peneliti melakukan dokumentasi. Dokumentasi ini berbentuk foto, tulisan dan video. Selain itu, dokumentasi sebagai bentuk bukti bahwa penelitian ini benar-benar terjadi.

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan teori Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.[19] Pada reduksi data akan dilakukan memilih data yang sesuai dengan fokus permasalahan dan rumusan masalah. Selanjutnya menyajikan data dengan teks naratif, grafik atau tabel. Hal ini dilakukan untuk mempermudah peneliti atau pembaca memahami penelitian yang dilakukan. Kemudian dilakukan penarikan data kesimpulan yang sesuai dengan fokus permasalahan dan rumusan masalah.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Penerapan media interaktif *froggy jump* dalam pembelajaran bahasa arab

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Salma Salsabila, S.Pd. guru bahasa arab di SMP Al-Mahira IIBS Malang. Dalam pembelajaran bahasa arab diketahui masih menggunakan media konvensional yaitu berupa buku teks pembelajaran. Disebabkan dengan buku tersebut dianggap praktis dan semuanya telah terangkum pada buku tersebut. Cara menjelaskan kepada peserta didik dengan metode ceramah dan praktik

[17] Arifin and Nurdyansyah, *Moch.Bahak- Metodologi Penelitian Pendidikan*. 2018.

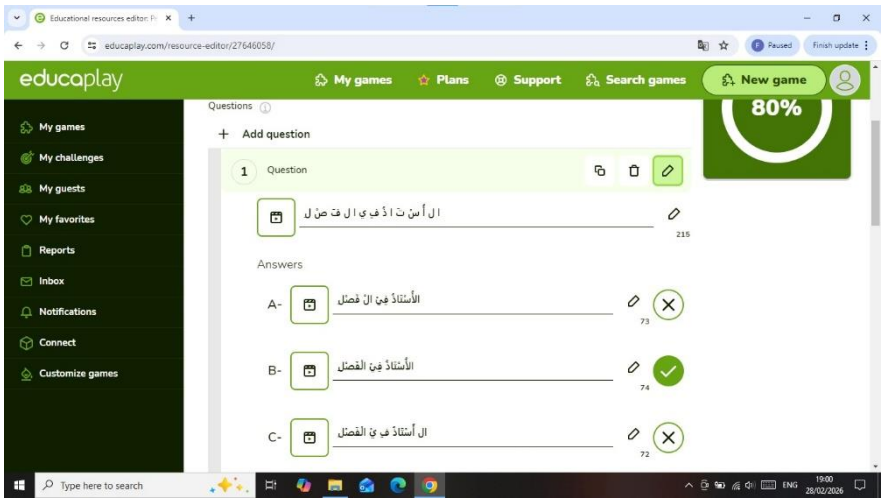
[18] P. Spradley and M. Huberman, "Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif vol. 1, no. 2, pp. 77–84, 2024.

[19] M. Parid and A. L. S. Alif, "Pengelolaan Sarana dan Prasarana," *Tafhim Al-'Ilmi*, no. 2, pp. 265–275, 2020.

untuk menulis. peserta didik menggunakan kertas dengan menulis huruf arab yang sesuai dengan contoh. Menurut Ibu salma, kelebihan dengan cara praktik secara langsung yaitu peserta didik dapat mendapat pengalaman menulis langsung dan dapat mengetahui ketika ada kekurangan dalam menulis tersebut. Kekurangannya peserta didik sering terlihat bosan dan merasa capek ketika diberi latihan soal yang hanya menulis. Terutama ketika jam pembelajaran digunakan untuk melatih tulisan arab saja yang memberikan kesan peserta didik jam tersebut merasa lama. Kemudian mencoba untuk menggunakan media interaktif *froggy jump* yang berbasis game based learning. Untuk menerapkan media interaktif *froggy jump* yang berbasis game based learning dalam pembelajaran bahasa arab materi menulis dengan cara yang menyenangkan dan tidak terasa bosan. Beberapa cara yang dilakukan oleh guru untuk menerapkan media interaktif *froggy jump*.

a) Perencanaan penggunaan media interaktif *froggy jump*

Cara pertama yaitu menentukan tingkat pemahaman dan kebutuhan peserta didik dalam memahami materi. Tentukan tujuan pembelajaran bahasa arab. misalnya peserta didik dapat memahami penulisan Al-Syamsiyah dan Al-Qamariyah beserta hurufnya. Setelah itu, dapat menyiapkan beberapa soal yang sesui dengan materi penulisan Al-Syamsiyah dan Al-Qamariyah beserta hurufnya. Kemudian dapat dimasukkan ke media *froggy jump* dengan cara meng-*copy* soal yang telah disediakan. Dengan jumlah 20 soal. 1 soal terdiri dari 3 pilihan jawaban dan bentuk soal dapat bervariasi seperti audio, bergambar maupun video. Untuk peralatan yang perlu disiapkan yaitu laptop.



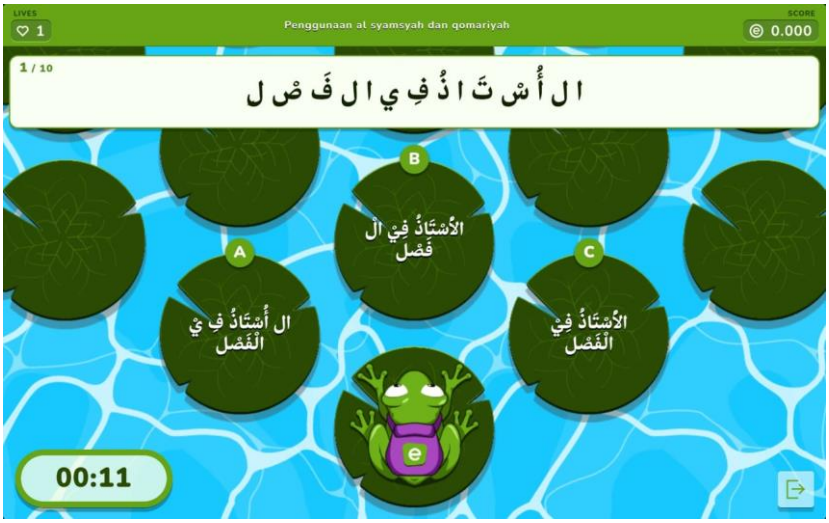
Gambar 1.1 Tampilan *Froggy jump* saat memasukkan soal

b) Penerapan media interaktif *froggy jump*

Dalam penerapannya, peserta didik diberikan pengarahan menggunakan media *froggy jump* tersebut. Saat permainan telah dimulai, pemain yang terbagi

dalam 3 kelompok akan menjawab pertanyaan yang telah disediakan dilayar. Cara menjawabnya dengan mengalihkan kursor ke salah satu dari 3 pilihan yang tersedia sehingga katak yang berada dalam visual ini dapat melangkah maju hingga finish. Jika peserta didik menjawabnya salah maka katak tersebut akan tenggelam dan tidak dapat melangkah maju. Setiap soal bernilai 5 jika benar. Banyak soal yang dibuat ada 20 terdiri dari menentukan tulisan yang sesuai dengan audio, mencari huruf yang termasuk Al-Syamsiyah dan Al-Qomariyah, menentukan penulisan yang benar ketika menggunakan Al syamsiyah dan Al qomariyah.

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. Kekurangan dari media *froggy jump* yaitu ketika menggunakan *froggy jump* yaitu pada fitur jawaban hanya terdapat 3 kolom saja. Sedangkan pada jenjang SMP untuk pemilihan jawaban lebih dari 3. Kelebihan dari media *froggy jump* ini belajar lebih efektif melalui interaksi dan umpan balik secara cepat. Hal ini sesuai dengan Clark, R. E. menyatakan bahwa konsep games based learning peserta didik dapat tertantang dan keterlibatan dalam menyelesaikan kuis sesuai dengan target.



Gambar 1.2 Tampilan Media Interaktif froggy jump

2. Motivasi menulis bahasa arab siswa pada pembelajaran bahasa arab

Penerapan media interaktif *froggy jump* dalam motivasi menulis bahasa arab peserta didik di kelas menunjukkan transformasi yang signifikan dibandingkan dengan metode ceramah. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik SMP

Al-Mahira IIBS Malang yang bernama Cinta Kanaya menyatakan bahwa "*Tampilan visual yang ada di media froggy jump itu menarik, jadinya aku dapat fokus dan tertarik buat belajar*" didukung dengan komponen teori ARCS yang dikemukakan oleh Keller[20] yaitu 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. Dan dapat dikatakan dengan menggunakan media yang variasi dapat merangsang perseptual peserta didik guna menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi kemampuan menulis yang dianggap membosankan.

Komponen kedua, Relevance (Relevansi), dapat dilihat dari bagaimana konten yang dimasukkan dalam *Froggy jump* dan dapat disesuikan dengan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan wawancara dengan 2 peserta didik yang bernama Naila Zahra Alya dan Adhwa Fatina menyatakan bahwa "*Kalau menggunakan media froggy jump ini aku lebih sering membuka buku catatan yang sesuai dengan materi dan aku bisa mencari tau jawabannya terus aku pengen memenangkan game itu*". Dari hasil wawancara tersebut, bahwa relevansi materi juga mempengaruhi dalam menumbuhkan motivasi menulis pada pelajaran bahasa arab. Dan juga dengan menggunakan media ini, pendidik dapat menyusun materi yang berhubungan dengan kemampuan menulis seperti audio yang menggunakan bahasa arab dan peserta didik memilih tulisan yang sesuai dengan audio. Sehingga peserta didik merasa bahwa pembelajaran menulis bahasa arab bukan hanya sekedar menulis menggunakan kertas. Tetapi dengan media ini juga dapat membantu kemampuan menulis peserta didik. Pembelajaran akan terliat efektif jika peserta didik merespon dengan baik.

Secara teknik, media *froggy jump* ini memberikan tantangan yang tertahap dan mendukung komponen ketiga yaitu *Confidence* (kepercayaan diri) siswa memulai dari level mengetahui huruf yang termasuk Al-Syamsiyah dan Al-qomariyah hingga dapat menentukan tulisan yang sesuai dengan audio. Didukung dengan hasil wawancara dengan peserta didik SMP Al-Mahira IIBS Malang yang bernama Rizka Amalia yang mengatakan "*Saya lebih percaya diri menulis kalimat bahasa arab setelah menggunakan Froggy jum, soalnya kalo menggunakan froggy jump kita melihat visual dan ingatan melihat tulisan lebih jelas*". Dapat dikatakan penerapan media ini juga melatih daya ingat peserta didik ketika mereka melihat tulisan yang ada di layar. Sehingga ketika mereka diberikan tugas menulis langsung menggunakan kertas maka mereka tidak perlu melihat lagi melainkan mengandalkan daya ingat yang telah mereka lihat.

[20] F. Berbasis, E. Sma, D. Setyowati, R. Qadar, and S. Efwinda, "Analisis Motivasi Siswa Berdasarkan Model ARCS (Attention , Relevance , Confidence , and Satisfaction) dalam Pembelajaran," vol. 3, no. 2, pp. 116–129, 2022.

Keberhasilan melewati setiap level memberikan keyakian pada peserta didik bahwa mereka mampu menguasai materi tersebut. Komponen keempat yaitu Satisfaction (kepuasaan) dengan tercapainya melalui sistem skor dan instant feedback yang disediakan oleh *froggy jump*. Hasil wawancara dengan peserta didik SMP Al-Mahira IIBS Malang yang bernama Tanzeela Alesha mengatakan "*iyaa benar, saya merasa puas ketika menggunakan media ini. Soalnya di media ini menantang dan saya punya greget untuk menyelesaikan misinya. Dengan adanya skor itu juga saya termotivasi untuk belajar bahasa arab supaya bisa menjawab dari soal yang ada di media ini*" Ketika peserta didik berhasil membantu karakter katak untuk melompat dengan jawaban yang benar sesuai pertanyaan, maka mereka akan mendapatkan apresiasi visual dan poin. Dari kepuasaan ini peserta didik termotivasi untuk terus belajar tanpa terbebani apalagi kemampuan menulis yang ketika menggunakan media ini tidak perlu menulis banyak tetapi secara visual mereka mendapatkan sehingga dapat menghafal bagaimana tulisan tersebut. dan ketika nantinya akan menulis pada kertas mereka akan mengingat tulisan tersebut. Respon peserta didik SMP Al-Mahira IIBS Malang setelah menggunakan media *froggy jump* ini menunjukkan peningkatan antusiasme yang sangat drastis.

Jika sebelumnya pembelajaran menulis bahasa rab sering diwarnai dengan rasa ngantuk dan kebosanan karena menggunakan metode ceramah, kini justru peserta didik aktif untuk mencoba tantanga yang ada di layar. Perubahan perilaku pada peserta didik ini membuktikan bahwa elemen game mampu mereduksi kecemasan berbahasa. Peserta didik merasa tidak takut membuat kesalahan pada tulisan disebabkan game memberikan kesempatan untuk mencoba kembali tanpa adanya hukuman sosial. Analisis motivasi berdasarkan teori ARCS menunjukkan bahwa *froggy jump* berhasil mengubah persepsi peserta didik terhadap menulis bahasa arab dari subjuk "membosankan" menjadi "menantang" motivasi belajar tidak lagi bersifat ekstrinsik tetapi menjadi instrinsik karena ada kesenangan dalam prosesnya.

D. Kesimpulan

Perencanaan penggunaan media interaktif *Froggy Jump* diawali dengan analisis kebutuhan dan penetapan tujuan agar peserta didik mampu menguasai penulisan serta huruf *Al-Syamsiyah* dan *Al-Qamariyah*. Langkah selanjutnya adalah menyusun 20 soal variatif berbasis audio, gambar, maupun video dengan tiga pilihan jawaban, yang kemudian diinput ke dalam aplikasi menggunakan laptop.

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

A. N. Alis, I. Teks, W. A. Cana, S. At-waqi, and A. H. Ayat, "Slamet Daroini Dalam pengajaran Bahasa Arab dikenal dengan 4 (empat) ketrampilan," vol. 63, no. 2, pp. 277–286.

S. Y. Putri and A. F. Nursholihah, "Efektivitas Metode Imla ' Dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Pada Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Diniyyah Takmiliyah Awaliyah Al- Haqq," vol. 2, pp. 41–44, 2024.

Majdi bin Abdul Wahhab Al-Ahmad Abu Muslim, "Taqwim Al-Yad Fi Al Kitabah". Ma'assasah Ar-Rayyan Beirut, Lebanon. 2006.

R. D. Saputri, N. Husna, M. Zulfa, and R. Sehan, "Inovasi dan Strategi Pengajaran Menulis Bahasa Arab di Universitas Islam Negeri Mataram," vol. 2, no. 1, pp. 1–14, 2023, doi: 10.15408/kjar.v2i1.34201.

N. Nurmadiah, "Media Pendidikan," *Al-Afkar J. Keislam. Perad.*, vol. 5, no. 1, pp. 131–144, 2016, doi: 10.28944/afkar.v5i1.109.

I. Amal and N. Anwar, "Al Mi ' yar : Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban Inovasi Pembelajaran : Penerapan Kuis Interaktif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab," vol. 7, no. 2, pp. 726–732, 2024.

S. Arrasyid and J. A. Choir, "Penggunaan Media Interaktif Dalam Pembelajaran," pp. 30–39, 2024.

E. A. Listyawan, I. Karlina, and V. Ayushandra, "Penggunaan Media Interaktif sebagai Bahan Literasi Digital Era 21 untuk Pembelajaran di Sekolah Dasar," vol. 3, no. 1, pp. 1–7, 2023.

R. Vriyanti and I. Wijaya, "Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)," vol. 4, no. 2, pp. 133–140, 2023.

M. Munawir, A. Rofiqoh, and I. Khairani, "Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah," *J. AL-AZHAR Indones. SERI Hum.*, vol. 9, no. 1, pp. 63–71, 2024, [Online]. Available: http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828.

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.

Masfufah Siti,"Tathbiiqu Lu'bati adh-Dhofda' al-Qaafiz (Froggy Jumps) fii Ta'liimi al-Mufradaati bi al-Madrasati al-Mutawassithati al-Islaamiyyati al-Hukuumiyyati ar-Raabi'ati Blitar.."2025

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.

J. Budi and P. Agama, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI," 2025.

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.

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.

Arifin and Nurdyansyah, *Moch.Bahak- Metodologi Penelitian Pendidikan*. 2018.

P. Spradley and M. Huberman, "Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif vol. 1, no. 2, pp. 77–84, 2024.

M. Parid and A. L. S. Alif, "Pengelolaan Sarana dan Prasarana," *Tafhim Al-'Ilmi*, no. 2, pp. 265–275, 2020.

F. Berbasis, E. Sma, D. Setyowati, R. Qadar, and S. Efwinda, "Analisis Motivasi Siswa Berdasarkan Model ARCS (Attention , Relevance , Confidence , and Satisfaction) dalam Pembelajaran," vol. 3, no. 2, pp. 116–129, 2022.

'AJamiy: Jurnal Bahasa dan Sastra Arab publishes fully open-access journals, which means that all articles are available on the internet to all users immediately upon publication provided the author and the journal are properly credited.
'AJamiy: Jurnal Bahasa dan Sastra Arab operates under articles of this journal licensed under a https://creativecommons.org/licenses/by/4.0. This allows for the reproduction of articles, free of submissions charge, with the appropriate citation information. All authors publishing with the 'AJamiy: Jurnal Bahasa dan Sastra Arab accept these as the terms of publication.

OPEN ACCESS