Loghat Arabi: *Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*
Vol. 6, No. 2, Desember 2025 | DOI: https://doi.org/10.36915/la.v6i2.499

LOGHAT ARABI
Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab
https://journal.iaiddipolman.ac.id/index.php/loghat/index

Fa'aliyat TathbIq Lu'bah *Froggy Jump* li Tarqiyah Ta'lim Maharat al-Qira'ah: bahtsu Tajribiy/The Effectiveness of Using Froggy Jump Game to Improve Reading Skills: An Experimental Study

Via Aulia[1*], Mu'at[2]
[1,2] Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng, Jawa Timur, Indonesia

Article Information:
Received : 22 Juni 2025
Revised : 23 Desember 2025
Accepted : 31 Desember 2025

Keywords:
Froggy Jump Game;
Reading Skills;
Arabic Games ;
Expremintal Study

***Correspondence Address:**
viaauliyaa@gmail.com

Abstract: The "Froggy Jump" game makes it easier for students to follow and understand the lesson, encouraging them to improve their reading skills. Through this medium, students can easily express their understanding of the reading material. This quantitative approach employs a type of experimental research, where the experimental research includes a treatment (intervention). In a one-group pretest-posttest design, the dependent variable is measured as a single group; the pre-test and post-test are given with the treatment in between. As for the research results: the application of the "Froggy Jump" game helped students understand vocabulary, identify the main idea, and answer questions based on context. This application helped enhance students' understanding and motivation, as the game became an effective interactive tool in teaching reading skills. The effectiveness of using the "Froggy Jump" game led to a significant change in students' reading skills. Most students initially had low scores, and the t-test results showed that the significance value (Sig. = 0.00) was less than 0.05, indicating a statistically significant difference in reading skills.

مستخلص البحث: إن لعبة *"Froggy Jump"* تسهل على الطلاب المتابعة وفهم الدرس وذلك لتشجيع الطلاب لترقية تعليم مهارة القراءة. من وسائل هذه الوسائط، يمكن للطلاب التعبير بسهولة عن القراءة. استخدامت هذه المدخل الكمية بنوع من البحث التجريبي، حيث يتضمن البحث التجريبي وجود معالجة (تدخل)، في تصميم الاختبار اللاحق للمجموعة الواحدة، يتم قياس المتغير المرتبط كمجموعة واحدة الاختبار القبلي والاختبار البعدي يتم إعطاء العلاج. أما نتائج البحث :تطبيق لعبة *"Froggy Jump"* حصل الطلاب فهم المفردات، وتحديد الفكرة الرئيسة، والإجابة عن الأسئلة بناء على السياق. ساعد هذا التطبيق في تعزيز فهم الطلاب وتحفيزهم، حيث أصبحت اللعبة وسيلة تفاعلية فعّالة في تعليم مهارة القراءة. وفعالية استخدام لعبة*"Froggy Jump"* بالنسبة إلى نتائج تغيير كبير في مهارة القراءة لدى الطلاب حصل معظم الطلاب على درجات منخفضة، وأظهرت نتائج اختبا t أن قيمة الدلالة (Sig. = 0.00) كانت أقل من ٠,٠٥، مما يدل على وجود فرق ذي دلالة إحصائية في مهارة القراءة.

Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab
Vol. 6, No. 2, Desember 2025 | DOI: https://doi.org/10.36915/la.v6i2.499
This is an open access journal, licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
https://journal.iaiddipolman.ac.id/index.php/loghat/index

المقدمة

يعتبر النموذج التربوي الإنساني أن الإنسان/الطالب هو العامل الأول والأساسي في عملية التعليم والتعلُّم.[١] ويواجه الطلاب صعوبات في تعلم اللغة العربية لأنهم يرونها مادة صعبة، كما أن قلة الوسائل التعليمية المستخدمة من قبل المعلمين تُسبب ضعف الحماسة لدى الطلاب أثناء عملية التعلم.[٢]

تُظهر الدراسات وجود مشكلات متعددة يواجهها الطلاب عند تعلم اللغة العربية كلغة أجنبية في إندونيسيا، ومن أبرزها ضعف إتقان وفهم القواعد النحوية[٣]. وتُعد مهارة القراءة من الأنشطة اللغوية الأساسية التي تتأثر بعدة عوامل، لا سيما مهارة الفهم القرائي.[٤]

تشمل مهارات اللغة أربعة جوانب رئيسية: الاستماع، والمحادثة، والقراءة، والكتابة.[٥] وتُعد القراءة جزءًا من نمو اللغة، وتُعرّف على أنها عملية ترجمة الرموز أو الصور إلى أصوات، يتم دمجها لاحقًا مع الكلمات لتكوين فهم للنص[٦]. وهي كذلك من المهارات الأساسية الأربع للغة، وتشكل جزءًا من التواصل الكتابي[٧].وتحظى هذه المهارة باهتمام كبير نظراً لدورها في تزويد الطلاب بالمعرفة الأساسية من المواد الدراسية[٨] .

---

[1] Abdul Qodir, "Teori Belajar Humanistik" 04, no. 02 (2017): 188–202.

[2] Annisa Hanin Larenzi et al., "Development of Quizlet Platform-Based Platform Based Learning Media for Middle School Students ' Understanding of Arabic Vocabulary," *Mantiqu Tayr* 4, no. 2 (2024), https://doi.org/10.25217/mantiqutayr.v4i2.4256.

[3] Mualim Wijaya and Faiqotul Hikmah, "Problematika Pembelajaran Maharah Qiro'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 2 (2023): 858–64, https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4880.

[4] Dinda Lestari Hamka and Enung Mantasiah R Mariah, "Analisis Faktor Kesulitan Membaca Teks Bahasa Arab Siswa Sekolah Madrasah Tsanawiyah Kelas Tujuh Di Kota Makassar Factor Analysis of Difficulty Reading Arabic Texts for Seventh Grade Madrasah Tsanawiyah Students in Makassar City," *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing* 1, no. 2 (2021): 196–205, https://ojs.unm.ac.id/PJE/article/view/27138.

[5] Enjelina Pitri Simamora, Nanda Claudia Pardede, and Safinatul Hasanah Harahap, "Peran Keterampilan Membaca Dalam Membentuk Keterampilan Menulis," *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research* 2, no. 1 (2024): 385–94, https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1782.

[6] Suparlan Suparlan, "Ketrampilan Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI," *Fondatia* 5, no. 1 (2021): 1–12, https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1088.

[7] Erwin Harianto, "'Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa,'" *Jurnal Didaktika* 9, no. 1 (2020): 2, https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.2.

[8] Sahrul Muhammad, alfarizi farhan Mokoagow, and Munirul Abidin, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa / The Effectiveness of Lectora Inspire-Based Interactive Learning Media to Improve Students' Arabic Reading Skills," *Loghat Arabi* 4, no. 2 (2023), https://journal.iaiddipolman.ac.id/index.php/loghat/article/view/76.

أشارت دراسة فزري وزملاؤه[9] إلى أن دمج التقاليد والتكنولوجيا في تعليم اللغة العربية يمكن أن يخلق تجربة تعليمية متنوعة وعميقة. وتساعد التكنولوجيا التعليمية على خلق بيئة تعليمية شاملة تتمحور حول الطالب، مما يؤدي إلى نتائج تعلم أفضل وأكثر صلة. كما أظهرت دراسة نور الهدية[10] أن استخدام التكنولوجيا في تدريس اللغة العربية للفصل السابع في المدارس المتوسطة يُعد أداة فعّالة لتحفيز الطلاب وتحقيق نتائج تعليمية متقدمة.

العديد من طلاب الفصل التاسع لا يتوفر لديهم الوصول إلى مصادر تعليمية كافية مثل الكتب المناسبة لمستواهم أو الوسائل التعليمية التفاعلية. كما أن نقص التنوع في طرق التدريس، وعدم دمج الوسائل البصرية والسمعية والتفاعلية، يجعل عملية التعلم رتيبة وأقل جاذبية. وبدون وسائل تعليمية فعّالة، يجد الطلاب صعوبة في فهم بنية اللغة العربية وتعقيداتها.

من هذا المنطلق، فإن أهمية التكنولوجيا في تدريس اللغة العربية تكمن في قدرتها على رفع كفاءة العملية التعليمية وزيادة فعاليتها. وقد ظهرت الوسائل التعليمية الرقمية كاستجابة للتحديات المرتبطة بتعليم اللغة العربية[11]. وتتمثل إحدى الصعوبات الرئيسية في اكتساب الطلاب لمهارة القراءة باللغة العربية[12] . وتشكل الوسائل التعليمية أدوات مادية مناسبة لتقديم المفاهيم وفهم مفردات المنهج الدراسي[13].

ومن بين الوسائل التعليمية المقترحة، استخدام لعبة "Froggy Jump" يُعد وسيلة فعالة وممتعة لتطوير مهارة القراءة في تعلم اللغة العربية. وهذه اللعبة، التي طُوِّرت من قبل منصة Educaplay بالتعاون معGoogle for Education ، تعتمد على أسلوب الاختيار المتعدد، وتتميز بعنصر التشويق حيث تقفز شخصية الضفدع إلى الإجابة الصحيحة.[14]

---

[9] Nur Fazri insan Tamami and Acep Hermawan, "Perkembangan Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab," Jurnal Pendidikan Bahasa Arab 4, no. 2 (2023): 158–78, https://ejurnal.unisda.ac.id/index.php/ALF/article/download/4795/2640.

[10] Nurul Hidayah, Parihin, and Haeruman Rusandi, "Dampak Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal of Millenial Education (JoME)* 2, no. 1 (2023): 89–98, https://journal.mudaberkarya.id/index.php/JoME.

[11] Tamami and Hermawan, "Perkembangan Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab," 80.

[12] إيناس محروس, "أثر القراءة في تعلم اللغة وبناء الإنسان وثرائه الفكري," الجزيرة, ٢٠٢٤.

[13] المغني الجديد في علم الصرف د محمد خير حلواني ٢ "Noor-Book.Com ,عبد الله محمد ابرهيم and جودت أحمد سعادة Pdf," 2014.

[14] M. abdul Hamid and Sahya Husein, *Desain Bahan Ajar Bahasa Arab Bersasis Digital*, ed. Imam Athoir Rokhman, cetakan 1 (Insight Mediatama, 2022).

وقد أسس خوان دييغو بولو منصة Educaplay بعد أن درس هندسة الاتصالات في UPC (برشلونة) وعمل كمهندس وأستاذ ومحلل بين عامي ١٩٩٨ و٢٠٠٥، ليبدأ لاحقًا تطوير موقع.wwwhatsnew.com

تتيح منصة Educaplay للمعلمين إنشاء ألعاب تعليمية متنوعة (اختبارات، مطابقة، كلمات متقاطعة، وغيرها)، وتُعتبر أداة تعليمية تفاعلية تسهم في تقليل الملل أثناء التعلم[١٥]أظهرت الباحثة دانيار [١٦]أن الوسائل التعليمية المبنية على نظام Android فعّالة في تطوير مهارة القراءة، باستخدام نموذجBorg & Gall ، حيث حصلت على تقييمات عالية من حيث الجودة والتصميم، وأكد اختبار T فعاليتها.

كذلك، أثبتت دراسة بيسي وزملاؤه[١٧] أن وسيلة Wordwall تُسهّل فهم النصوص بطريقة مشوقة، وتشجع على التعلم الذاتي. وأظهرت دراسة **أحمد ياني** أن Quizizz وسيلة فعّالة لقياس الفهم القرائي، وفق نموذج ASSURE الذي يتضمن خطوات مثل طرح الأسئلة، واستخدام الوسائل، ومشاركة الطلاب، وتعزيزهم.

تظهر نتائج الدراسات السابقة أن هذه الوسائل التعليمية مناسبة بشكل خاص لتدريس النصوص باللغة العربية. وتختلف هذه الدراسة من خلال تركيزها على فعالية تطبيق لعبة Froggy Jump في تحسين مهارة القراءة لدى طلاب الفصل التاسع. ويُنظر إلى دمج الوسائل التفاعلية هذه كاستراتيجية مبتكرة لمعالجة ضعف الحافز وصعوبة فهم النصوص لدى الطلاب. ومن خلال اتباع نهج إنساني يركز على الطالب، يُتوقع أن تسهم هذه الوسيلة في خلق تجربة تعليمية أكثر فاعلية ومتعة.[١٨]

كما تهدف الدراسة إلى تحليل أثر التكنولوجيا التعليمية على تحفيز الطلاب وتحسين فهمهم للقراءة. وتُؤمَل النتائج أن توفر بديلاً تعليمياً عملياً وفعّالاً في تعليم اللغة العربية في مرحلتي التعليم الأساسي والمتوسط.

---

[15] dwi aflaha Fauziani, "Educaplay: Media Pembelajaran Interaktif Yang Menyenangkan," kompasiana, 2024, https://www.kompasiana.com/jandris_sky/6836e48734777c69391a3772/gaji-pertama-bukan-milikku-tapi-rezeki-mereka-yang-membutuhkan?source_from=read_related.

[16] Daniar Asyari, "Penerapan Media Interaktif Game Educaplay Dalam Pembelajaran Kalimat Saran Bahasa Indonesia Kelas III SD" (universitas Pendidikan Indonesia, 2024), 47, http://repository.upi.edu/116568/.

[17] Besse Utami Khaerunnisa et al., "Praktik Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di MAS As ' Adiyah No . 1 Atapange," *ACS Journal : Amsir Community Service Journal* 3, no. 1 (2025): 75–80, https://doi.org/10.62861/acsj.v3i1.620.

[18] Muhammad, Mokoagow, and Abidin, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa / The Effectiveness of Lectora Inspire-Based Interactive Learning Media to Improve Students' Arabic Reading Skills."

وباستخدام وسائل تفاعلية مثلFroggy Jump ، يُتوقع أن تحسن قدرة طلاب الفصل التاسع على القراءة بطريقة ممتعة. إذ تساعد هذه اللعبة على ممارسة القراءة من خلال التحديات وتقديم تغذية راجعة واضحة وإيجابية بشأن التقدم في المهارة، سواء من حيث الطلاقة أو الفهم[١٩] . وانطلاقاً من ذلك، ركزت الباحثة على توظيف الألعاب التعليمية في مهارة القراءة، حيث اختار لعبة Froggy Jump لما لها من مزايا تعليمية لا تقل أهمية عن الوسائل الأخرى.

منهج البحث

استخدم هذا البحث المنهج الكمي. ويعتمد هذا المنهج على نوع البحث التجريبي، وهو النوع الوحيد من أنواع البحث الذي يتميّز بدقة أعلى[٢٠]، في البحث التجريبي توجد معالجة (treatment) تطبق على العينة. وبناء على ذلك، يمكن تعريف المنهج التجريبي بأنه أسلوب بحث يُستخدم للكشف عن أثر معالجة معينة على متغير آخر ضمن ظروف يمكن التحكم فيها[٢١] .تنظر المقاربة الكمية إلى أن سلوك الإنسان يمكن التنبؤ به، وأن الواقع الاجتماعي موضوعي وقابل للقياس. أما البيانات التي يتم جمعها، فهي بيانات كمية أو قابلة للقياس من خلال العد أو التقدير الكمي.[٢٢]

أما التصميم المستخدم في هذا البحث فهو التصميم شبه التجريبي[٢٣](pre-experimental design)، وتحديدا تصميم الاختبار القبلي والبعدي لمجموعة واحدة (one-group pretest-posttest design) .يسمح هذا النوع من التصميم بالكشف بدقة عن نتائج المعالجة لأنه يتيح المقارنة بين الحالة قبل وبعد تنفيذ المعالجة[٢٤]. وقد تم اختيار هذا التصميم لأنه يمكّن من قياس التغيرات الحاصلة لدى المجموعة المستهدفة قبل وبعد

[19] Nur Syajida et al., "Strategi Pembelajaran Yang Efektif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa SD / MI Effective Learning Strategies to Enhance Reading Comprehension in Elementary Students," *Passikola : Jurnal Pendidikan Dasar & Madrasah Ibtidaiyah* 1, no. 1 (2024): 50–62, https://jurnal.stainmajene.ac.id/index.php/pgmi/article/download/1198/567/5404.

[20] T Dicky Hastjarjo, "Rancangan Eksperimen-Kuasi Quasi-Experimental Design," *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 187, https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619.

[21] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 27th ed. (Bandung: Alfabeta, 2022), 72.

[22] Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*, 4th ed. (Jakarta: Kencana, 2017), 48–49.

[23] Rahmatulla Akbar et al., "Experimental Reseacrch Dalam Metodologi Pendidikan," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, no. Vol 9 No 2 (2023): Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan (2023): 470, https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.7579001.

[24] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2015), 64.

التدخل، كما أنه مناسب لتقييم فاعلية التدخلات التعليمية ضمن نطاق محدود. وعلى الرغم من وجود بعض القيود في ضبط المتغيرات الخارجية، إلا أن من مميزاته قدرته على قياس التغيرات بشكل مباشر وتطبيقي في سياق تعليمي طبيعي.[25]

أما المتغير المستقل لعبة (Froggy Jump) فهو المتغير الذي يؤثر على المتغير التابع[٢٦] (مهارة القراءة). وتشمل عينة البحث جميع طلاب الفصل التاسع في المدرسة المتوسطة الوصايا. وتم اختيار العينة من جميع طلاب الفصل التاسع. لأن العينة تمثل جزءًا من المجتمع وتحمل نفس الخصائص.[٢٧] كما تم اختيار العينة بطريقة عشوائية لضمان التوازن بين المجموعات المختلفة من حيث الجوانب المتنوعة [28].إن عملية جمع البيانات وتحليلها تُعدّ من أهم المراحل لضمان نجاح البحث أو فشله.[٢٩] واستخدمت أداة البحث في هذا البحث اختبارا قبليا وبعديا، يتكون كل منهما من عشرة أسئلة. وتم التحقق من صلاحية الأداة من قبل خبير المحتوى وخبير في اللغة العربية. ويمكن دعم اختبار الصلاحية البنائية والمحتوى من خلال استخدام جدول المواصفات أو مصفوفة تطوير الأداة. ويحتوي هذا الجدول على المتغير المدروس، والمؤشرات كمعايير للقياس، وأرقام البنود التي تم اشتقاقها من المؤشرات[30].

مر إجراء البحث بعدة مراحل لضمان الحصول على نتائج مثالية. تبدأ المرحلة الأولى بالتحضير، حيث تم تحديد عينة البحث من طلاب الفصل التاسع الذين سيشاركون في الدراسة. ثم إعداد أدوات القياس (الاختبار القبلي والبعدي) لقياس مهارة القراءة لدى الطلاب، والتأكد من توفر لعبة Froggy Jump التي سيتم تطبيقها في التعلم. أما المرحلة الثانية فهي إجراء الاختبار القبلي لقياس مستوى المهارات الأولية لدى الطلاب قبل التدخل. تليها المرحلة الثالثة وهي تطبيق لعبةFroggy Jump ، حيث يشارك الطلاب في اللعبة التي صممها الباحث وفقا للموضوع الذي تم تدريسه سابقًا وهو "وقت الفراغ".

[25] Miftahul Mufid and m. saeful Anwar, "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Baamboozle Terhadap Peningkatan Keterampilan Memahami Kosa Kata Bahasa Arab Di Program Studi Bahasa Dan Sastra Arab di UNUGIRI / The Impact of the Educational Game Bamboozle on Arabic Vocabulary Comprehension Skills Among," *Loghat Arabi* 5, no. 2 (2024): 339, https://doi.org/10.4108/eai.15-11-2019.2296256>4.
[26] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed Methods)*, 64.
[27] Sugiyono, 112.
[28] Akbar et al., "Experimental Reseacrch Dalam Metodologi Pendidikan," 469.
[29] Samsu, *Metode Penelitian: Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development*, ed. Rusmini, 1st ed. (Jambi: pusar studi agama dan kemasyarakatan (Pusaka), 2017), 146.
[30] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 129.

بعد ذلك، تأتي المرحلة الرابعة وهي إجراء الاختبار البعدي، حيث يُطلب من الطلاب إجراء اختبار مهارات القراءة لقياس التغيرات بعد التدخل. وأخيرًا، تأتي مرحلة تحليل البيانات بعد جمعها من جميع المشاركين أو من مصادر أخرى.

يعتمد تحليل البيانات في البحث الكمي على الأساليب الإحصائية.[٣١] وقد تم استخدام اختبار Kolmogorov-Smirnov لعينة واحدة لاختبار التوزيع الطبيعي.[٣٢] كما استخدم اختبار (t) للعينات المرتبطة لمقارنة نتائج الاختبار القبلي والبعدي.[٣٣] وتمت معالجة جميع البيانات باستخدام برنامج SPSS الإصدار ٢٥.

نتائج البحث ومناقشتها

لعبة "froggy Jump"

لعبة Froggy Jump هي لعبة تعليمية مبتكرة تعتمد على مبدأ الاختيار من متعدد، وتهدف إلى تعزيز تجربة التعلم لدى الطلاب. تقوم هذه اللعبة على مفهوم "التعلم من خلال اللعب"، حيث يُشجَّع الطلاب على المشاركة الفعالة من خلال توجيه ضفدع نحو الإجابة الصحيحة.

وفقًا للنظرية، تُعَدّ Froggy Jump من أحدث الألعاب التي أطلقتها منصة Educaplayبالتعاون مع .Google for Educationوتقوم هذه اللعبة على نظام الاختيار من متعدد، وقد تم تصميمها بطريقة أكثر تشويقًا وتفاعلًا من خلال استخدام شخصية كرتونية لضفدع يُوجَّه للقفز نحو الإجابة الصحيحة.

لإنشاء اختبار ضمن هذه اللعبة، يمكن للمعلمين إدخال نصوص وصور وملفات صوتية، مما يجعل اللعبة وسيلة فعّالة لدعم تعلم المفردات، والقواعد، ومهارات الاستماع.

مميزات لعبةFroggy Jump ومز اياها في تنمية مهارة القراءة

مميزات لعبة Froggy Jump هي إمكانية إعداد اختبارات بصيغة الاختيار من متعدد مع تحديد وقت محدد لكل سؤال، ويمكن اللعب بها بشكل فردي أو جماعي. كما تتيح

[31] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed Methods)*, 199.
[32] Edi Noersasongko, *Modul Uji Beda 2 Kelompok* (Semarang: Universitas Dian Nuswantoro, 2018), 34.
[33] Noersasongko, 33.

خاصية التغذية الراجعة الفورية للطلاب معرفة درجاتهم مباشرة بعد انتهاء الاختبار. وتتمثل الشخصية المستخدمة في اللعبة بضفدع كرتوني يقفز نحو الإجابة الصحيحة.[٣٤]

ومزايا لعبة Froggy Jump في تنمية مهارة القراءة هي تعزز اللعبة التفاعل النشط للطلاب في العملية التعليمية، وتُشجع على المنافسة الصحية التي تزيد من دافعيتهم للتعلم والمشاركة. كما أن مرونة استخدامها تجعلها مناسبة لكلٍّ من التعليم الحضوري والتعليم عن بُعد. أما أبرز سلبياتها فتتمثل في قلة تنوع ميزات اللعبة ونقص في العناصر البصرية.

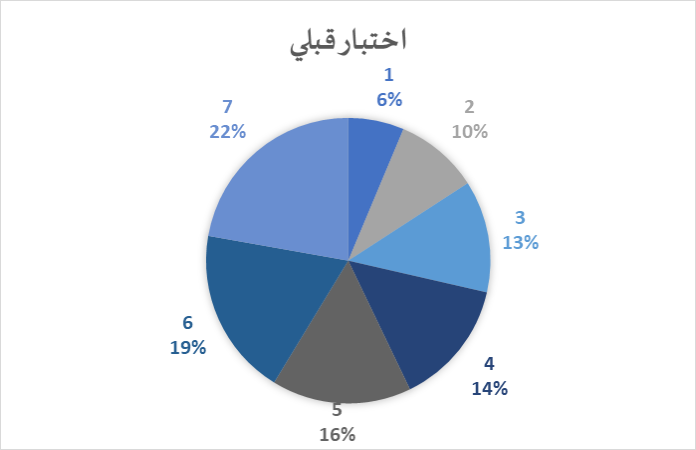
تهدف لعبة Froggy Jump إلى تعزيز تجربة التعلم لدى الطلاب من خلال نهج تعليمي تفاعلي وممتع يعتمد على اللعب. كما صُممت هذه اللعبة لتحفيز دافعية الطلاب نحو التعلم عبر المنافسة الصحية، سواء في التعليم الحضوري أو الإلكتروني. بالإضافة إلى ذلك، فإن ميزات اللعبة تسهّل على المعلمين إعداد تقييمات تعليمية مشوقة ومتنوعة.

فعالية تطبيق لعبة "froggy Jump" لترقية تعليم مهارة القراءة لطلاب الفصل التاسع بمدرسة المتوسطة الوصايا غورو جومبانج، لذالك يستخدم الباحثة تقنيات الاختبار في البداية قبل تطبيق لعبة froggy Jump وبعد تطبيق لعبة froggy Jump.

نتيجة اختبار القبلي

أجرت الباحثة عملية الاختبار القبلي. يكون الاختبار على شكل اختبار حيث تدور عدة أسئلة حول قراءة بالموضوع "قضاء الوقت الفراغ". يطلب من الطلاب الإجابة على الأسئلة التي تم تقديمها. وقت الانتهاء من الاختبار هو ٤٠ دقيقة. أخيرا، يجب على الطلاب جمع إجاباتهم للباحث. يمكن رؤية نتائج الاختبار المسبق في الجدول أدناه:

[34] Hamid and Husein, *Desain Bahan Ajar Bahasa Arab Bersasis Digital*.



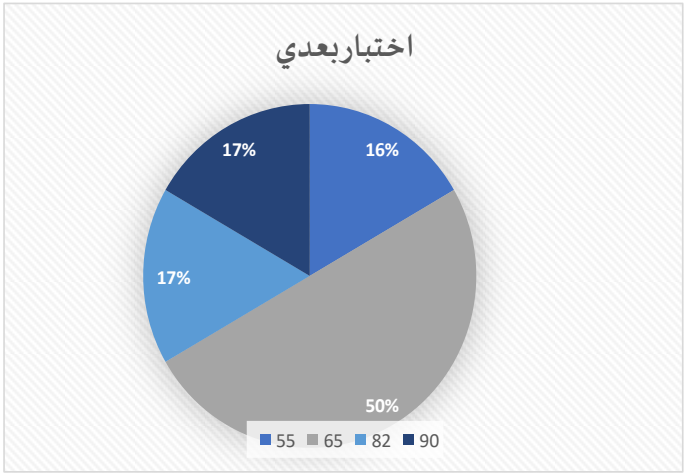
الجدول ١: نتيجة الإختبار القبلي

يوضح الجدول النسبة المئوية وتكرار درجات قراءة الطلاب في الاختبار التمهيدي المأخوذ من عينة من ٢٠ طالبا. يوضح الجدول أنه لم يحصل أي طالب على درجة ٧١-١٠٠ ، ولم يحصل أي طالب على درجة ١٠-٠٠ ، وحصل طالب واحد على درجة ٥١-٦٠ ودرجة ٦١-٧٠ ، وحصل طالبان على درجة ١١-٢٠ ودرجة ٥١-٦٠ ، وحصل خمسة طلاب على درجة ٣١-٤٠ ، وحصل ستة طلاب على درجة ٢١-٣٠ ، والستة الآخرون حصلوا على درجة ٤١-٥٠.

من درجة الاختبار القبلي للطلاب، الإجمالي والمتوسط. يمكن الاستنتاج أن مهارة القراءة لدى الطلاب في القراءة لا تزال منخفضة في الاختبار القبلي. نتائج الاختبار القبلي أظهرت توزيع درجات الطلاب كما في الجدول، حيث كانت أعلى نسبة من الطلاب حصلوا على درجات تتراوح بين ٢١-٣٠ و٣١-٤٠. لم يحصل أي طالب على درجات عالية (٧١-١٠٠)، مما يشير إلى أن مهارة القراءة لدى الطلاب كانت منخفضة في هذا الاختبار.

نتيجة اختبار البعدي

بعد إجراء العلاج في الاجتماع الثاني، أجرت الباحثة اختبارا لاحقا للطلاب. قدمت الباحثة اختبارا لاحقا بمستوى صعوبة مماثل للاختبار التمهيدي، ولكن مع سؤال اختبار مختلف. تماما مثل الاختبار القبلي، في هذا الاختبار البعدي، يطلب من الطلاب مراقبة الأسئلة المأخوذة من القراءة التي قرأوها ودرسوها من قبل. عند الانتهاء من الاختبار، يطلب من الطلاب تقديم اختبارهم إلى الباحثة.



الجدول ٢: نتيجة الإختبار البعدي

يوضح الجدول النسبة المئوية وتكرار درجات قراءة الطلاب في الاختبار البعدي. يوضح الجدول أعلاه أن ستة طلاب حصلوا على درجة ٦١-٧٠، وحصل أربعة طلاب على درجة ٨١-٩٠، وحصل عشرة طلاب على درجة ٧١-٨٠، وأخيرا لم يحصل أي طالب على درجة ٠-٦٠. هذا يعني أن درجات تعليم مهارة القراءة لدى الطلاب في الاختبار اللاحق أفضل من الاختبار التمهيدي، لأن النسبة في الاختبار اللاحق أعلى من الاختبار القبلي.

من درجات الاختبار البعدي للطلاب، المجموع هو ١٥٧٠ والمتوسط ٧٨,٥. يمكن الاستنتاج أن تعليم مهارة القراءة لدى الطلاب في مستوى معتدل في الاختبار القبلي.

الإحصاء الوصفي

عند تحليل البيانات، يحاول الباحثة العثور على تحليل باستخدام الإحصاءات الوصفية. يمكن رؤية النتائج في الجدول.

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean		Std. Deviation	Variance	Skewness		Kurtosis	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
pre test	20	50	20	70	800	40.00	2.902	12.978	168.421	.482	.512	.026	.992
post tes	20	30	60	90	1520	76.00	1.974	8.826	77.895	-.082	.512	-.474	.992
Valid N (listwise)	20												

الجدول ٣: نتيجة الإحصاء الوصفي

بناء على الجدول، من بين ٢٠ طالبا، في وقت الاختبار التمهيدي، يكون الحد الأدنى للدرجة ٢٠ والحد الأقصى للدرجة هو ٧٠. وفي الوقت نفسه، في وقت اختبار الوعاء، كان الحد الأدنى للدرجة هو ٦٠ والحد الأقصى للدرجة هو ٩٠. الدرجة الإجمالية في الاختبار التمهيدي هي ٨٠٠، وفي الاختبار البعدي هي ١٥٢٠. كانت إحصائية الانحراف المعياري في

الاختبار القبلي ١٢,٩٧٨، وفي الاختبار البعدي كانت ٨,٨٢٦. كانت إحصائيات التباين في الاختبار القبلي ١٦٨,٤٢١ وفي الاختبار البعدي ٧٧,٨٩٥. بناء على الجدول الإحصائي الوصفي، يمكن ملاحظة أن درجات الاختبار اللاحق للطلاب أعلى من درجات الاختبار القبلي.

عينة واحدة من اختبارkolmogorov-smirnov

بعد حساب التحليل الوصفي باستخدام الإحصاء الوصفي، تبعه اختبار طبيعي. حاول الباحث إجراء تحليل لاختبار Kolmogorov-Smirnov لعينة واحدة لتحليل طبيعية البيانات. يمكن رؤية النتائج فى الجدول.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre test	.180	20	.091	.932	20	.167
post tes	.225	20	.009	.887	20	.023

a. Lilliefors Significance Correction

الجدول ٤: اختبار kolmogorov-smirnov

أجرت الباحثة اختبارا طبيعيا لمعرفة ما إذا كانت البيانات طبيعية أم لا. واستنادا إلى الجدول ٨,٤، نتائج اختبار طبيعية البيانات باستخدام SPSS ٢٥ مع اختبار Kolmogorov-Smirnov الفردي. يمكن ملاحظة أن نتائج قيمة الاختبار التمهيدي ٠,٠٩١ > ٠,٠٥ وقيمة الاختبار اللاحق ٠,٠٠٩ > ٠,٠٥، يمكن استنتاج أن البيانات موزعة عادة.

اختبارالفرضيات باستخدام اختبارt العينة المزدوجة مع SPSS الإصدار٢٥

تم تحليل اختبار الفرضيات باستخدام اختبار t العينة المزدوجة مع SPSS الإصدار ٢٥. يتم إعلان أهمية البيانات إذا تم احتساب t > t جدول أو:

- قيمة Sig.(2-tailed) > ٠,٠٥، لذلك هناك اختلاف في مهارات القراءة العربية قبل وبعد استخدام لعبة Froggy Jump.
- قيمة Sig.(2-tailed) < ٠,٠٥، لذلك لم يكن هناك فرق في مهارات القراءة العربية قبل وبعد استخدام لعبة Froggy Jump.

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	pre test - post tes	-36.00000	12.73206	2.84697	-41.95879	-30.04121	-12.645	19	.000

الجدول ٥: نتائج الاختبار المزدوج لعينة اختبار t

بناء على جدول نتائج الاختبار المزدوج لعينة اختبار t بقيمة دلالة ٠,٠٠ < ٠,٠٥ وقيمة t محسوبة على النحو التالي. بالنسبة لجدول t، يستخدم الباحث جدول ١،٥ توزيع t مع df = ٢٠، ويمكن استنتاج أن H0 مرفوض وHa مقبول. في الختام، تحسنت مهارة القراءة لدى الطلاب. هذا يعني أن لعبة القفز الضفعي يتم تطبيقها بشكل فعال لتحسين مهارة القراءة باللغة العربية لدى طلاب الفصل التاسع في المدرسة المتوسطة الوصايا كرتوريجو غورو جومبانج.

بناءً على نتائج اختبار القبلي واختبار البعدي، أظهرت هذه الدراسة زيادة ملحوظة في مهارة القراءة لدى الطلاب بعد تلقيهم العلاج التعليمي المطبق. أظهرت نتائج اختبار ما قبل أن معظم الطلاب لديهم مهارة قراءة ضعيفة، حيث كانت الدرجات تتراوح بين ٢١-٤٠، مما يعكس الحاجة الملحة إلى التدخل التعليمي. ومع ذلك، بعد تطبيق علاج لعبة " froggy jump"، أظهرت نتائج اختبار ما بعد تغييرًا إيجابيًا ملحوظًا، حيث حصل معظم الطلاب على درجات تتراوح بين ٦١-٨٠.

هذه النتائج توافق على الخيري، والعزيز، وحميد، ودانيار، وحراشة: أما الوسائل التعليمية فعلى الرغم من أنها الوسائط المادية المناسبة لنقل المفاهيم، واستيعاب مفردات المنهج الدراسي للتعلم، وذلك بنقل الحقائق والمهارات عبر الحواس، بوصفها مثيرات تعليمية، لكنها لا تقتصر على المواد التعليمية، والأدوات، والأجهزة، وقنوات الاتصال.[٣٥]

بناءً على نتائج البحث الذي تم إجراؤه، يمكن الاستنتاج أن استخدام لعبة Froggy Jump له تأثير إيجابي في ترقية مهارة القراءة لدى الطلاب. القراءة هي القدرة على التعرف على وفهم محتوى ما هو مكتوب من خلال نطقه أو استيعابه في القلب. في جوهرها،

[٣٥] الخيري، سيرين مدحت، تكنولوجيا تعليم اللغة العربية، ٢٠١٢، الطبعة الأولى، دار الراية للنشر والتوزيع.ص. ٥٢

القراءة هي عملية تواصل بين القارئ والكاتب من خلال النص المكتوب. وبالتالي، يحدث فيها ارتباط معرفي مباشر بين اللغة المنطوقة والمكتوبة.

من خلال التحليل الوصفي، تبين أنه في اختبار ما قبل التطبيق، كانت درجات الطلاب تتراوح بين ٢٠ و٧٠ بإجمالي درجة ٨٠٠، مما يدل على تدني مهارة القراءة لدى الطلاب قبل استخدام اللعبة. ومع ذلك، في اختبار ما بعد التطبيق، ارتفعت درجات الطلاب بشكل ملحوظ، حيث تراوحت بين ٦٠ و٩٠ بإجمالي درجة ١٥٢٠، بالإضافة إلى انخفاض الانحراف المعياري، مما يشير إلى تحسن كبير في مهارة القراءة بعد تطبيق اللعبة.

بالإضافة إلى ذلك، أظهرت نتائج اختبار Kolmogorov-Smirnov أن البيانات في كلا الاختبارين (قبل وبعد) تتبع توزيعًا طبيعيًا، مما يدعم استخدام اختبار إحصائي آخر لمقارنة الفروق في مهارة القراءة بين الطلاب. وهذا يوفر قاعدة قوية لاستكمال البحث باستخدام اختبار t للعينة المزدوجة، الذي يقيس الفروق بين الاختبارين ويظهر وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مهارة القراءة قبل وبعد استخدام لعبة Froggy Jump نتائج اختبار t للعينة المزدوجة أظهرت قيمة Sig. (2-tailed) قدرها ٠,٠٠، وهي أقل من ٠,٠٥، مما يشير إلى وجود فرق كبير في مهارة القراءة لدى الطلاب بعد استخدام لعبة Froggy Jump. بناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن هذه اللعبة فعالة في تحسين مهارة القراءة لدى الطلاب. حيث أن لعبة Froggy Jump ليست ممتعة فحسب، بل تساهم أيضًا بشكل كبير في فعالية مهارة القراءة بطريقة تفاعلية وجذابة للطلاب.

هذا مدعوم بنظرية تشرح أن مهارة القراءة لها أهداف: تركز على تطوير مهارات الطالب في مختلف جوانب القراءة من النطق الصحيح إلى الفهم العميق. يُتوقع من الطالب أن يتمكن من النطق السليم وتحقيق الأداء الجيد في القراءة مع القدرة على استيعاب المعاني. كما يجب أن يكتسب مهارة القراءة متنوعة مثل السرعة والطلاقة، فضلاً عن القدرة على قراءة النصوص بشكل مستقل وفهم المعنى الكامل. يُعزز هذا الهدف من ميل الطالب نحو القراءة ويشجع على تنمية حصيلته اللغوية من المفردات والتراكيب الجديدة.[٣٦]

[٣٦] حراحشة, إ. م. ع *Ibrahim M Ali Harahisyah.pdf* .(2007). *Maharat Qira'iyah wa Thuruq Tadrisiha baina nazhariyah wa tathbiq by* (الطبعة الأولى). دار الخزامي ص٦٩-٧٠.

الخلاصة

فعالية تطبيق لعبة Froggy Jump أظهرت من نتائج هذا البحث، فقد كانت نتائج الاختبار القبلي تشير إلى ضعف عام في مهارة القراءة، بينما أظهر الاختبار البعدي ارتفاعًا كبيرًا في الدرجات وتحسنًا في الأداء القراءة، مما يدل على فعالية العلاج التعليمي القائم على اللعبة. تدعم هذه النتائج النظريات التي تؤكد على أهمية الوسائل التعليمية التفاعلية في إيصال المفاهيم وترقية المهارات اللغوية عبر الحواس، وليس فقط من خلال الوسائل التقليدية. وقد دلّ التحليل الإحصائي، بما في ذلك اختبار Kolmogorov-Smirnov واختبار t للعينة المزدوجة، على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين نتائج الاختبارين، حيث بلغت قيمة Sig. (2-tailed) قدرها ٠،٠٠٠ وهي أقل من ٠،٠٥مما يشير إلى وجود فرق كبي في مهارة القراءة لدي الطلاب بعد استخدام لعبة Froggy Jump.

المراجع

Akbar, Rahmatulla, Weriana, Rusdy A Siroj, and M Win Afgani. "Experimental Reseacrch Dalam Metodologi Pendidikan." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, no. Vol 9 No 2 (2023): Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan (2023): 465–74. https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.7579001.

Asyari, Daniar. "Penerapan Media Interaktif Game Educaplay Dalam Pembelajaran Kalimat Saran Bahasa Indonesia Kelas III SD." universitas Pendidikan Indonesia, 2024. http://repository.upi.edu/116568/.

Fauziani, dwi aflaha. "Educaplay: Media Pembelajaran Interaktif Yang Menyenangkan." kompasiana, 2024. https://www.kompasiana.com/jandris_sky/6836e48734777c69391a3772/gaji-pertama-bukan-milikku-tapi-rezeki-mereka-yang-membutuhkan?source_from=read_related.

Hamid, M. abdul, and Sahya Husein. *Desain Bahan Ajar Bahasa Arab Bersasis Digital*. Edited by Imam Athoir Rokhman. Cetakan 1. Insight Mediatama, 2022.

Hamka, Dinda Lestari, and Enung Mantasiah R Mariah. "Analisis Faktor Kesulitan Membaca Teks Bahasa Arab Siswa Sekolah Madrasah Tsanawiyah Kelas Tujuh Di Kota Makassar Factor Analysis of Difficulty Reading Arabic Texts for Seventh Grade Madrasah Tsanawiyah Students in Makassar City." *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing* 1, no. 2 (2021): 196–205. https://ojs.unm.ac.id/PJE/article/view/27138.

Harianto, Erwin. "'Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa.'" *Jurnal Didaktika* 9, no. 1 (2020): 2. https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.2.

Hastjarjo, T Dicky. "Rancangan Eksperimen-Kuasi Quasi-Experimental Design." *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 187. https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619.

Hidayah, Nurul, Parihin, and Haeruman Rusandi. "Dampak Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal of Millenial Education (JoME)* 2, no. 1 (2023): 89–98. https://journal.mudaberkarya.id/index.php/JoME.

Khaerunnisa, Besse Utami, Salasiah Ammade, Siti Hajar Larekang, Kata Kunci, Penggunaan Teknologi, and Keterampilan Membaca. "Praktik Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di MAS As'Adiyah No . 1 Atapange." *ACS Journal: Amsir Community Service Journal* 3, no. 1 (2025): 75–80. https://doi.org/10.62861/acsj.v3i1.620.

Larenzi, Annisa Hanin, Syarifudin Basyar, Fachrul Ghazi, and Tamer sa'ad ibrahim Khedr. "Development of Quizlet Platform-Based Platform Based Learning Media for Middle School Students' Understanding of Arabic Vocabulary." *Mantiqu Tayr* 4, no. 2 (2024). https://doi.org/10.25217/mantiqutayr.v4i2.4256.

Mufid, Miftahul, and m. saeful Anwar. "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Baamboozle Terhadap Peningkatan Keterampilan Memahami Kosa Kata Bahasa Arab Di Program Studi Bahasa Dan Sastra Arab Di UNUGIRI / The Impact of the Educational Game Bamboozle on Arabic Vocabulary Comprehension Skills Among." *Loghat Arabi* 5, no. 2 (2024). https://doi.org/10.4108/eai.15-11-2019.2296256>4.

Muhammad, Sahrul, alfarizi farhan Mokoagow, and Munirul Abidin. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa / The Effectiveness of Lectora Inspire-Based Interactive Learning Media to Improve Students' Arabic Reading Skills." *Loghat Arabi* 4, no. 2 (2023). https://journal.iaiddipolman.ac.id/index.php/loghat/article/view/76.

Noersasongko, Edi. *Modul Uji Beda 2 Kelompok*. Semarang: Universitas Dian Nuswantoro, 2018.

Qodir, Abdul. "Teori Belajar Humanistik" 04, no. 02 (2017): 188–202.

Samsu. *Metode Penelitian: Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development*. Edited by Rusmini. 1st ed. Jambi: pusar studi agama dan kemasyarakatan (Pusaka), 2017.

Simamora, Enjelina Pitri, Nanda Claudia Pardede, and Safinatul Hasanah Harahap. "Peran Keterampilan Membaca Dalam Membentuk Keterampilan Menulis." *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research* 2, no. 1 (2024): 385–94. https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1782.

sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, DAN R&D*. 27th ed. Bandung: Alfabeta, 2022.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta, 2015.

Suparlan, Suparlan. "Ketrampilan Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI." *Fondatia* 5, no. 1 (2021): 1–12. https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1088.

Syajida, Nur, Nadila Ahyadi, Alfina, and Zuhdiah. "Strategi Pembelajaran Yang Efektif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa SD / MI Effective Learning Strategies to Enhance Reading Comprehension in Elementary Students." *Passikola : Jurnal Pendidikan Dasar & Madrasah Ibtidaiyah* 1, no. 1 (2024): 50–

62.
https://jurnal.stainmajene.ac.id/index.php/pgmi/article/download/1198/567/540.

Tamami, Nur Fazri insan, and Acep Hermawan. "Perkembangan Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab." *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2023): 158–78. https://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/ALF/article/download/4795/2640.

Wijaya, Mualim, and Faiqotul Hikmah. "Problematika Pembelajaran Maharah Qiro'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 2 (2023): 858–64. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4880.

Yusuf, Muri. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*. 4th ed. Jakarta: Kencana, 2017.

سعادة, جودت أحمد and ,عبد الله محمد ابرهيم Noor-Book.Com" .المغني الجديد في علم الصرف د محمد خير حلواني ٢ 2014.Pdf,".

محروس, إيناس. "أثر القراءة في تعلم اللغة وبناء الإنسان وثرائه الفكري." الجزيرة, ٢٠٢٤.