

تنفيذ قفزات الضفدع (Froggy Jumps) كجهد من جهود معلم العربية

لدمج الألعاب الرقمية (Game Digital) في تعليم البلاغة

Ahmad Viratama Zamzamiy^{1*}, Icha Gilang Permata, M. Khoirul Malik³

* Lead Presenter

^{1*} UIN Sayyid Ali Rahmatullah, Tulungagung, sulthonuladzim99@gmail.com

² UIN Sayyid Ali Rahmatullah, Tulungagung

³ UIN Sayyid Ali Rahmatullah, Tulungagung

يعتبر تعلم البلاغة في إحدى الدراسات أمرا صعبا بسبب أن واقع تدريسه يعاني العديد من مشاكل وصعوبات وتحديات تواجه عملية التعليم. وفي الواقع، فإن المراهقين في الوقت الحاضر، وخاصة الطلاب، لا يدرسون البلاغة فقط بهدف دراسة القرآن والحديث والأشعار السابقة. إنهم متحمسون لتعلم البلاغة حتى يتمكنوا من إنشاء أعمال أدبية مثل الشعر العربي الحديث الذي يتم تضمينه عادة في مشاركة المسابقات وإنشاء كلمات الأغاني العربية التي يتم الاستمتاع بها حاليًا وكثيرا من وسائل التواصل الاجتماعي. في هذه الحالة، يتم تشجيع المعلمين للتغلب على هذه المشكلة من خلال تنفيذ قفزات الضفدع كلعبة رقمية في تعليم البلاغة، وذلك تماشيًا مع أفكار سايمون (Simon) حول تكنولوجيا الذكاء الاصطناعي (Artificial Intelligence) التي تستمر في التطور لدعم بروز الألعاب الرقمية كتقنية تعليمية. يهدف هذا البحث إلى شرح تطبيق قفزات الضفدع كجهد المعلم لدمج الألعاب الرقمية في تعليم البلاغة. هذا النوع من البحث هو بحث وصفي - كيفي باستخدام تقنيات جمع البيانات في شكل مقابلات مفتوحة وملاحظة وتوثيق واختبارات مع ٣٠ طالبًا من دفعة أو مرحلة ٢٠٢١ و ٢٠٢٢ من طلاب قسم اللغة العربية وآدابها و قسم تعليم اللغة العربية كمواضيع بحثية. و تقنيات تحليل البيانات المستخدمة هي وفقا لمايلز وهوبرمان (Miles dan Huberman) حيث تتكون من تقليل البيانات، عرض البيانات، واستخلاص النتائج (التحقق) و التحليل الوصفي. و أجري البحث للحصول على النتائج الثلاثة: (١) ضرورة استخدام قفزات الضفدع في تعليم البلاغة، و (٢) خطوات في تنفيذ تعليم البلاغة باستخدام القفزات الضفدعية، و (٣) التقييم في تعليم البلاغة باستخدام القفزات الضفدعية التي أشارت أن استخدام قفزات الضفدع في تعليم البلاغة يمكن أن يساعد الطلاب على اكتساب الفهم و النتيجة الجيدة.

كلمات مفتاحية: قفزات الضفدع, الألعاب الرقمية, البلاغة

مقدمة

اللغة العربية التي تتضمن علم البلاغة كوسيلة للتواصل، هي لغة تستخدمها الجماعات البشرية وأصبحت إحدى اللغات الرئيسية في العالم والتي يستخدمها حاليا جميع أنحاء العالم تقريبا، بما في ذلك الناطقين بها، وفي هذه الحالة العالم الشرقي وخاصة الدول العربية والأفريقية وكذلك الناطقين بغيرها. لقد أصبحت اللغة العربية لغة عالمية (Awaluddin, 2019).

علم البلاغة هو علم يبحث في كيفية معالجة المصطلحات أو تراكيب الجمل العربية الرائعة ولكن ذات مغزى. يجب تكييف أسلوب اللغة المستخدم ليناسب المواقف والظروف. (Shabriyah & Nuruddin, 2022)

في الواقع، كانت البلاغة مرتبطة بالفعل بالشعوب العربية الجاهلية، ولكن من الناحية العلمية لم تكن منظمة بشكل جيد حتى وصول العلماء الذين درسوا دراسة البلاغة بشكل أعمق، ثم تم اكتشاف ثلاثة مواضيع رئيسية من هذه الدراسة، وهي: علم البيان والمعاني والبديع. هناك عوامل كثيرة جعلت دراسة علم البلاغة تشهد تطورا كبيرا، منها خطب الدعاة، وتأليف الشعراء الذين يتمتعون بروح تنافسية، فضلا عن أعمال العلماء الذين يناقشون إعجاز القرآن (Jidan, 2022). ومع جمال لغة القرآن، يصبح تعلم البلاغة مهما، لأن البلاغة ضرورية لإتقان محتوى القرآن الذي يحتوي على آيات بلاغية، ويمكن فهم أسلوب اللغة الجميل من خلال إتقان البلاغة (Ayu, 2023). إن الأهداف التعليمية للبلاغة صالحة اليوم.

المراهقون في هذا العصر، وخاصة الطلاب، لا يدرسون البلاغة فقط بنية دراسة القرآن والحديث والأشعار السابقة. ومع ذلك، فإنهم متحمسون لتعلم البلاغة حتى يتمكنوا من إنشاء أعمال أدبية مثل الشعر العربي الحديث الذي يتم تضمينه عادة في المسابقات وإنشاء كلمات الأغاني العربية التي يتم الاستمتاع بها كثيرا حاليًا على وسائل التواصل الاجتماعي. أولئك الذين بدأوا في التعرف والمهتمين بالاستماع إلى الأغاني العربية التي تنتشر حاليًا على جميع وسائل التواصل الاجتماعي، بالطبع يريدون معرفة المعنى والمغزى الموجود في الأغاني التي يسمعونها. ومن خلال تعلم البلاغة، يمكنهم دراسة ترجمة الأغاني ومعناها (Awaluddin, 2019).

في الجامعات التي تعتمد على الدين الإسلامي، عادة ما يتم دراسة البلاغة من قبل طلاب من برنامج دراسة اللغة العربية وآدابها وتعليم اللغة العربية حيث يحتاج الطلاب حقًا إلى فهمها. البلاغة هي دورة في اللغة العربية أو ما يعرف بالصرف، وهو علم يبحث في بنية اللغة. وفي اللغة العربية علم الصرف غير البلاغة هو علم النحو والشرف. وللبلاغة ثلاثة مجالات دراسية وهي علوم البيان والمعاني والبادي. إن تعلم علم البلاغة معروف بصعوبته، لأن هذا العلم يبحث في المعاني الصريحة والضمنية، عدا عن أن هذا العلم يعلمك أيضًا فهم مختلف التعابير اللغوية الجميلة (Ayu, 2023).

وفي إحدى الدراسات، اعتبر تعلم البلاغة صعبا لأن واقع التدريس كان مليئا بالمشاكل والصعوبات والتحديات التي تواجه عملية التعلم: المعلمون، والطلاب، ومحتوى المادة المقدمة، وبيئة التعلم). عوض & أحمد (n.d.)، ومن أشكال المشكلات التي يواجهها الطلاب أساليب التعلم التي تستخدم الأساليب القديمة، وكثرة عرض المواد بحيث يصعب على الطلاب الدخول إلى عقولهم، وغياب وسائل التعلم الجيدة بما فيه الكفاية). فتوح محمود، ٢٠٢٢)

ولذلك فإن للمعلمين دوراً كبيراً في التغلب على هذه المشكلة، أحدها هو تحسين وسائل التعلم المستخدمة في توزيع المواد. وسائل التعلم المطلوبة في هذا العصر هي وسائل التعلم القائمة على التكنولوجيا. وسائط التعلم الرقمية هي وسيلة لإنتاج أو تسليم المواد باستخدام المصادر الرقمية، بحيث يتم تخزين المعلومات أو المواد في شكل رقمي. وكما هو معروف، فقد اعتاد طلاب عصر الألفية على استخدام التكنولوجيا الرقمية في حياتهم اليومية (Hilmi & Hasaniyah, 2023). وخاصة الألعاب الرقمية التي تبدو وكأنها جزء لا يتجزأ من حياتهم.

إحدى وسائط الألعاب الرقمية التي يمكن استخدامها لجذب اهتمام الطلاب هي قفزات الضفدع التي تعد جزءاً من منصة تسمى educaplay والتي توفر وسائط تعليمية تفاعلية ومثيرة للاهتمام من خلال العديد من الميزات المتاحة. لقد ثبت أن تطبيق الوسائط القائمة على الأدوات الذكية (educaplay) يؤثر على نتائج تعلم الطلاب لأنه من خلال تطبيقه يمكن للطلاب فهم المواد بشكل أفضل من خلال ميزات ممتعة (Batitusta & Hardinata, 2024).

تتضمن الأبحاث السابقة التي تناقش استخدام educaplay بحثًا أجرته Ristina Dwi Utami وآخرون (2023). بعنوان "استخدام تطبيق Educaplay في تعلم مواد قواعد تعليم بانكاسيلا في المنزل والمدرسة". تظهر نتائج البحث أن استخدام تطبيق Educaplay في تعلم تعليم بانكاسيلا، مادة القواعد

في المنزل والمدرسة، له تأثير إيجابي على مشاركة الطلاب وفهم المادة والتعاون الفعال بين المدرسة والمنزل وتنمية التفكير النقدي المهارات والتعلم الممتع (Utami et al., 2023). البحث التالي أجراه فاييان عمر باتيتوستا وفاندا هارديناتا (٢٠٢٤) بعنوان "تأثير تنفيذ وسائط الألعاب التعليمية القائمة على الأدوات على نتائج التعلم في كتابة المقالات". تظهر نتائج البحث أن تطبيق وسائط الألعاب التعليمية القائمة على الأجهزة له تأثير على نتائج تعلم الطلاب في كتابة المقالات ويمكن للطلاب فهم المواد المقدمة بمزيد من التعمق. (Batitusta & Hardinata, 2024). البحث الأخير هو بحث أجراه Sri Surachmi W و Karl Jahniel S. Sison بعنوان "Educaplay" كوسائل تعليمية في الفصول الافتراضية". تظهر نتائج بحثهم أن هذه المنصة يمكن أن تشجع الطلاب على التعلم بشكل أفضل والاستمتاع على الرغم من أنهم مضطرون إلى ذلك الدراسة في ظروف الفصل الافتراضي. وبالتالي، فإن التعليم مفيد لتحفيز الثقة بالنفس، وتحصيل المهارات، وفهم المعرفة، والتفكير والجدل في عملية التعلم وكذلك تفاعلات التواصل بين المعلمين والطلاب (Sison, 2021).

تظهر هذه الدراسات الثلاث أن استخدام educaplay كوسيلة تعليمية لم يتم استخدامه على نطاق واسع، خاصة لتعلم اللغة العربية، وخاصة البلاغة، على الرغم من احتوائه على العديد من ميزات اللعبة المثيرة للاهتمام. لذلك سيناقش هذا البحث على وجه التحديد تنفيذ قفزات الضفدع كجهد المعلم لدمج الألعاب الرقمية في تعلم البلاغة

طرق البحث

هذا النوع من البحث هو بحث نوعي وصفي. البحث النوعي هو العثور على إجابات لظاهرة أو سؤال من خلال التطبيق المنهجي للإجراءات العلمية باستخدام نهج نوعي (Yusuf, 2014). في هذه الحالة، تم إجراء بحث لاستكشاف مدى تنفيذ القفزات الضفدع في تعلم البلاغة.

موقع هذا البحث هو جامعة السيد علي رحمة الله الإسلامية الحكومية، تولونج أجونج، التي يبلغ عدد طلابها دفعة ٢٠٢١ و ٢٠٢٢، وبرنامج دراسة اللغة العربية وآدابها وتعليم اللغة العربية بإجمالي ٣٠٠ شخص. ثم تم أخذ ١٠% من إجمالي الطلاب كعينة تم اختيارها باستخدام تقنية أخذ العينات العشوائية البسيطة. لأنه وفقاً لأريكونتو، إذا كان عدد السكان أكثر من ١٠٠ شخص، فيمكن أخذ ١٠-١٥% من السكان. لذلك في هذا البحث كانت العينة ٣٠ طالبا.

تم جمع البيانات في هذا البحث باستخدام المقابلات المفتوحة والملاحظة والوثائق والاختبارات. كان نوع المقابلة التي تم اختيارها عبارة عن مقابلة منظمة باستخدام أسئلة مفتوحة تستهدف معلمي مادة البلاغة والطلاب الذين حصلوا على أعلى خمس درجات في القفزات الضفدع لمعرفة آرائهم وإجاباتهم على تنفيذ قفزات الضفدع في تعلم البلاغة. تم إجراء الملاحظات للملاحظة المباشرة عندما عمل الطلاب على لعبة الضفدع عبر الأداة الذكية حسب تعليمات المعلم حتى الحصول على النتائج. علاوة على ذلك، تم اختيار تقنيات التوثيق كمكمل لبيانات البحث. من خلال جمع المستندات والبيانات اللازمة لمشكلة البحث ومن ثم مراجعتها بشكل متعمق حتى يمكن دعمها وزيادة الثقة وإثبات وقوع الحادثة (Murni, 2008). في هذه الحالة، تم الحصول على البيانات الثانوية من خلال الكتب والمجلات عبر الإنترنت والتي تم الوصول إليها عبر تطبيق Publish of Perish. علاوة على ذلك، فإن التقنية الأخيرة هي الاختبار وهو وسيلة لإجراء القياسات والتقييمات في مجال التعليم. بعد ذلك، يتم تجميع هذه القيم من خلال النظر في إرشادات التصنيف وفقاً لأريكونتو، على النحو التالي : (Suharsimi, 2006)

تقنية تحليل البيانات الأولى المستخدمة هي أنه وفقاً لمايلز وهوبرمان، هناك ثلاثة أنواع من الأنشطة في تحليل البيانات، وهي التخفيض، وهو شكل من أشكال التحليل الذي يشهد البيانات ويختارها ويركزها ويتجاهلها وينظمها والتي يمكن استخلاص الاستنتاجات النهائية منها. والثاني هو عرض البيانات، وهو نموذج كمجموعة من المعلومات المنظمة التي تسمح باستخلاص النتائج واتخاذ الإجراءات. الثالث هو استخلاص النتائج أو التحقق وهو اتخاذ القرار من بداية جمع البيانات وتدقيق السبب والنتيجة والنسب الأخرى (Sidiq et al., 2019). الأسلوب الثاني هو التحليل السردي، أي أنه بعد التعلم باستخدام القفزات الضفدعية، يقوم الطلاب بإجراء اختبار ثم تتم معالجة نتائج الاختبار على شكل أرقام حتى يتم معرفة متوسط درجات الطلاب وأدنى وأعلى درجاتهم.

Tabel 1. Pengkategorian Kemampuan Mahasiswa

Interval Nilai	Kualifikasi
86-100	Sangat Tinggi
72-85	Tinggi
58-71	Sedang
44-57	Rendah
0-43	Sangat Rendah

النتائج والمناقشة

ضرورة استخدام قفزات الضفدع في تعليم البلاغة

بناءً على نتائج المقابلات مع معلمي مادة البلاغة، وهم (Dr. Ahmad Nurcholiz, SS., M.Pd.)، فإن الحاجة الملحة لاستخدام القفزات الضفدع في تعلم البلاغة تنبع من فكرة سيمون حول تكنولوجيا الذكاء الاصطناعي التي لا تزال قيد التطوير. من قبل الخبراء بحيث يمكن أن تنمو بسرعة. لا يمكن إنكار أن الذكاء الاصطناعي (AI) هو المجال الذي يسمح لأجهزة الكمبيوتر بأداء مهام تتفوق على البشر. يتفق نايت وريتش مع سيمون على أن الذكاء الاصطناعي (AI) هو فرع من علوم الكمبيوتر الذي ينظر إلى بناء أجهزة الكمبيوتر على أنه شيء يمكن للبشر القيام به، إن لم يكن أفضل. وفي التعليم، لا يزال دور المعلمين كمرشدين أخلاقيين وسلوكيين مهماً للغاية ولن يحل محله أي شيء. ومع ذلك، فإن وجود الذكاء الاصطناعي (AI) مع الميزات والوظائف والشاشات الجديدة له تأثير متزايد على العديد من جوانب الحياة البشرية، بما في ذلك التعليم (Luger, 1998). بدأ الذكاء الاصطناعي يلعب دوراً في أنشطة التعلم في المدارس والجامعات، وأصبح جزءاً أساسياً في نمو وتطور تكنولوجيا التعليم. ومع ذلك، فإن هذه التكنولوجيا تساعد فقط وتسهل الأمور، وليست بديلاً. وإلى جانب ذلك، يواصل التربويون السعي للاستفادة من هذه التكنولوجيا، ومن بينها استخدام الألعاب الرقمية على شكل قفزات الضفدع التي يتم تطويرها بدعم كامل من الذكاء الاصطناعي. إن تعلم البلاغة باستخدام قفزات الضفدع له العديد من المزايا، وهي:

١. إيجاد التعلم الممتع (Joyful Learning)

التعلم الممتع هو جو تعليمي وتعلمي يمكنه تركيز انتباه الفرد بالكامل أثناء الدراسة بحيث يكون انتباهه (time on task) مرتفعاً. يمكن تعريف التعلم الممتع بأنه التعلم الذي يمكن أن يجذب انتباه الطلاب بطرق مختلفة يتم تطبيقها، بحيث لا يشعر الطلاب بالملل عند حدوث التعلم. ومن ثم يمكن القول أن التعلم الممتع هو عملية تعلم تتم في جو ممتع ومثير للإعجاب. سوف يجذب

جو التعلم الممتع الذي لا يُنسى اهتمام الطلاب للمشاركة بنشاط، بحيث يمكن تحقيق أهداف التعلم على النحو الأمثل (Trinova, 2012).

وفيما يلي آراء الطلاب عند سؤالهم عن مشاعرهم عند لعب قفزة الضفدع في تعلم البلاغة:

(AS) لعبة القفز بالضفادع ممتعة، تبدو اللعبة لطيفة، ولها صوت في الخلفية، إنها ممتعة. يجعل التعلم أقل مملة".

(LF) يمكن أن تكون هذه أداة فعالة لتحسين الفهم من خلال التعلم الممتع.

(AR) أعتقد أن القفزة الضفدع التي قام بها أستاذ بالأمس كانت مثيرة للاهتمام للغاية، وصحيح أن القيام بذلك كان مثيرًا وممتعًا وممتعًا.

(ZU) أعتقد أن قفزة الضفدع بالأمس كانت لعبة ممتعة وتعليمية ويمكن أن تساعد في تطوير المهارات المعرفية المختلفة.

(FS) اللعبة جيدة حقًا، وستكون أكثر إثارة إذا كانت هناك مستويات وستزيد أيضًا من معرفتك لتصبح في القمة حقًا.

بناءً على نتائج المقابلة التالية، يمكن استنتاج أن قفزة الضفدع يمكن أن تخلق تعلمًا ممتعًا. يستمتع جميع الطلاب حقًا بالتعلم، لذلك سيكون لذلك تأثير على اهتمام الطلاب بتحقيق أهداف التعلم. لأنه في هذا العصر الرقمي، يلعب جعل التعلم ممتعًا باستخدام الوسائط الرقمية دورًا كبيرًا، فقط تخيل لو كنت تدرس البلاغة، وكانت المادة معقدة والتعلم مملاً. بالطبع لن يهتم الطلاب بفهم المادة.

٢. إيجاد التعلم الفعال

الفعالة تعني المناسبة و الدقة. المناسبة تعني وفق خطة الدرس التي تم وضعها بناءً على أهداف التدريس المحددة. المناسبة تعني مثير للإعجاب وبتترك انطباعًا في قلب كل طالب. لدى الطلاب

الرغبة في القيام بأنشطة التغيير الإيجابي دون إكراه من الآخرين (الرغبات الشخصية) (Alpadery).
et al., 2020)

وفيما يلي آراء الطلاب عند سؤالهم عن مدى فعالية تعلم القفز الضفدع في تعلم
البلاغة:

(AS) إن فهم البلاغة يتزايد، لأن الوقت ينفد عند العمل عليها. هذه هي المتعة. نحن
مطالبون بالتفكير بسرعة وبدقة.

(FS) في السابق، كانت المادة تقدم ببساطة، مما يسهل التمييز بين الجمل في البلاغة.
(MR) يعتبر استخدام قفزات الضفادع فعالاً. يبدو محتوى المادة أبسط. أفهم ما تعلمته
في المواد المقدمة. "أنا لا أفهم بالضرورة المادة الموجودة في أماكن أخرى، لأن نطاق
المادة سيكون أوسع.

(HR) نعم، يمكن أن يخلق تعلمًا فعالاً، لأننا في السابق لم نكن نفهم موضوع البلاغة،
وكان من الصعب تعلم القصائد بسبب الأدب وكنا مختارين في تحديد المصطلحات،
وأحياناً لا يمكن فهم المادة. إن إعداد هذا الجدول الموجز يمكن أن يساعد في الفهم في
وقت قصير، على الرغم من أنه لا يمكن إعداد كل المواد بهذه الطريقة.

وبناءً على هذه المعلومات، فإن لعبة froggy Jump هي لعبة رقمية يمكنها تحقيق
التعلم الفعال. لأنه قبل ممارسة اللعبة، يتم إعطاء الطلاب مواد بسيطة مع عرض تقديمي
جذاب بحيث يكون من السهل فهمها. بعد ذلك، يتم لعب لعبة الضفدع طوال المدة الزمنية
المحددة بحيث تثير سرعة ودقة الطلاب في التعرف على جمل البلاغة. بعد انتهاء التعلم، لا
يزال بإمكانهم تكرار اللعبة بشكل مستقل حتى يصبح فهمهم للمادة أقوى.

٣. عملي بطبيعته

الشيء العملي يعني أنه سهل الاستخدام وممتع. (Haspen et al., 2021). يُقال عن المنتج أنه عملي إذا استوفى المتطلبات، بما في ذلك أن يكون سهل التنفيذ وسهل الفحص ومجهزًا بتعليمات واضحة (Eliza & Myori, 2017)..

وفيما يلي آراء الطلاب عند سؤالهم عن مدى جدوى قفزات الضفدع في تعلم البلاغة:

(MR) إن استخدام قفزة الضفدع عملي للغاية. لا تغلب حول الأدغال. محتوى التطبيق مثير للاهتمام أيضًا، والحزمة كاملة، ويوجد فيديو وصوت ويمكن تشغيله.

(HR) يمكن فهم أمثلة كلام الإنشاء باختصار وإيجاز ووضوح. إن البلاغة ممتعة حقًا إذا كانت مصحوبة بوسائل إعلام مثيرة كهذه ويمكنك أن تفهم أنه في كل مرة تنتهي فيها من المادة يكون هناك تقييم.

(AS) بالطبع، القفزات الضفدع تجعل التعلم عمليًا. يصبح تحقيق أهداف التعلم أكثر مثالية بسبب سهولة وجاذبية قفزات الضفدع نفسها. وبصرف النظر عن ذلك، يكتسب الطلاب خبرات تعليمية جديدة.

بناءً على نتائج المقابلة، ثبت أن لعبة قفزات الضفدع الرقمية لها خصائص عملية، لأن هذه اللعبة سهلة اللعب للغاية، ليست هناك حاجة لتنزيل تطبيق سيشغل مساحة كبيرة من الذاكرة ولا يستنزفها الكثير من بيانات الإنترنت. يحتاج اللاعبون فقط إلى فتح رابط وإدخال اسم وبدء اللعبة على الفور. ومن ثم ستعرف النتائج على الفور. من المؤكد أن هذه العملية السهلة لن تجعل الطلاب كسالى بشأن بدء اللعبة. ونظرًا لأن الألعاب عادة ما تكون معقدة للعب، فإنها ستجعل الطلاب كسالى للبدء من البداية.

تنفيذ تعلم البلاغة باستخدام Froggy Jump

(Froggy Jump) هي لعبة رقمية تقع ضمن نطاق موقع educaplay الذي يوفر قوالب ألعاب يمكن للمعلمين إدارتها كوسيلة تعليمية. الخطوة الأولى التي يتخذها المعلم لإنشاء قفزات الضفدع هي التسجيل مجاناً، ثم الضغط على "انقر على النشاط" واختيار الميزة (القفزات الضفدع) من بين الألعاب الأخرى. لماذا تم اختيار (القفزات الضفدع)؟ لأنها تبدو أكثر جاذبية ومناسبة للاستخدام في مادة تعريف الكلام الإنشاء لتعلم البلاغة. في بداية اللعبة، يوجد ضفدع أخضر كبير لديه رؤية للوصول إلى الأرض. مهمة الطالب هي مساعدة الضفدع على الوصول إلى السطح من خلال الإجابة على الأسئلة الصحيحة. إذا كان هذا صحيحاً، فسيصل الضفدع إلى قفزة واحدة على ورقة اللوتس. إذا تم اختيار ورقة اللوتس بشكل غير صحيح، فإن الضفدع سوف يسقط ويغرق. ومع ذلك، في هذه (القفزات الضفدع)، يمنح المعلمون ثلاثة أرواح لكل مستخدم، لذلك لديهم فرصة مضاعفة للخطأ إذا أرادوا الفوز.

الأسئلة والأجوبة التي أدخلها المربي تكون مصحوبة بمدة زمنية قدرها ١٥ ثانية لكل سؤال، حتى يتمكن الطلاب من التفكير بسرعة ولا تتاح لهم فرصة الغش. يمنح المعلمون أيضاً درجة ١٠ لكل سؤال بحيث يعرف الطلاب درجاتهم على الفور في نهاية اللعبة. وهذا سيسهل أيضاً على المعلمين تقديم التقييمات كشكل من أشكال تقييم التعلم. (قفزات الضفدع) بصرف النظر عن عرض الرسوم المتحركة المثيرة للاهتمام، فهي أيضاً مصحوبة بصوت خلفي ممتع للأذنين. حتى لا يتم التعلم في صمت.

خطوات تنفيذ (القفزات الضفدع) في تعلم البلاغة حول موضوع التعرف على كلام الإنشاء هي كما يلي:

١. ينقل المربون هدف تعلم البلاغة، وهو التعرف على كلام الإنشاء في علم البلاغة. بعد لعب هذه اللعبة، من المتوقع أن يتمكن الطلاب من التعرف على جملة تنتمي إلى نوع معين من كلام الإنشاء بسرعة ودقة.

٢. يقوم المعلمون بتوزيع مواد حول "كلام إنشاء" في شكل كتيبات رقمية يمكن للطلاب الوصول إليها عبر رابط [Google Drive](https://drive.google.com/file/d/17BM_yFQwUlGD_D-7B8Gvvhh68Om_3EUC/view?pli=1). تتكون المادة من أنواع جمل الإنشاء وتعريفات قصيرة وجمل أمثلة .

https://drive.google.com/file/d/17BM_yFQwUlGD_D-7B8Gvvhh68Om_3EUC/view?pli=1

MACAM-MACAM KALAM INSYA'

Balaghah/ Ilmu Ma'ani

KALAM INSYA'	DEFINISI SINGKAT	CONTOH KALIMAT
<i>Al-Amru</i>	Tuntutan yang disampaikan oleh pihak yang lebih kedudukannya kepada pihak yang lebih rendah agar melaksanakan suatu perbuatan	- أَعْطِنِي الْقَلَمَ أَيُّهَا الرَّحْمَنُ - انظروا إلى تعمره إذا أمر
<i>An-Nahyu</i>	Tuntutan yang disampaikan oleh pihak yang lebih tinggi kedudukannya kepada pihak yang lebih rendah agar meninggalkan sesuatu perbuatan (larangan).	- لا تَحْزَنْ إِنَّ اللَّهَ مَعَنَا - وَلَا تَحْسَبَنَّ اللَّهُ غَافِلًا عَمَّا تَعْمَلُ - الظَّالِمُونَ
<i>Al-Istifham</i>	Kalimat untuk meminta suatu pemahaman /informasi (kalimat tanya).	- وَتَقُولُونَ مَتَى هَذَا الْوَعْدُ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ - قَالُوا أَنْتَ فَعَلْتَ هَذَا بِالْهَيْتَانَا يَا إِبْرَاهِيمَ
<i>Tamanni</i>	Kalimat yang mengandung sebuah harapan dimana harapan itu sulit terjadi/mustahil terjadi.	- يَا لَيْتَ لَنَا مِثْلَ مَا أُوتِيَ قَارُونُ - فَلَوْ أَنْ لَنَا كَرَّةٌ فَنَتُكُونَ مِنَ الْمُؤْمِنِينَ
<i>Nida'</i>	Kalimat yang mengandung sebuah panggilan agar orang lain menghadapnya.	- يَا أَيُّهَا الْمُدَّثِّرُ - انشأنا نغمان الأراك تيقنوا # بأنكم في - زرع قلبي سكان
<i>Ta'ajjub</i>	Kalimat bermakna kekaguman/ketakjuban terhadap sesuatu.	- مَا أَعْدَبَ مَاءَ النَّبِيلِ
<i>Dzam</i>	Kalimat yang mengandung celaan.	- بئس الزجل فلان - بئس مصير الأشرار السجون
<i>Taraji</i>	Kalimat yang mengandung sebuah harapan dimana harapan tersebut mungkin/mudah terjadi.	- عسى ربكم أن يُرحمكم
<i>Qosam</i>	Kalimat yang mengandung makna "sumpah".	- وَالْبَيْنِ وَالرُّبُونِ - لَا أَقْسِمُ بِيَوْمِ الْقِيَامَةِ وَلَا أَقْسِمُ بِالنَّفْسِ - اللّوَامَةِ
<i>Madh</i>	Kalimat yang mengandung pujian.	- وَأَنْتَ لَعَلَى خَلْقِ عَظِيمٍ - نِعْمَ الرَّجُلُ خَالِدٌ

Gambar 1. Materi Balaghah - Kalam Insyah

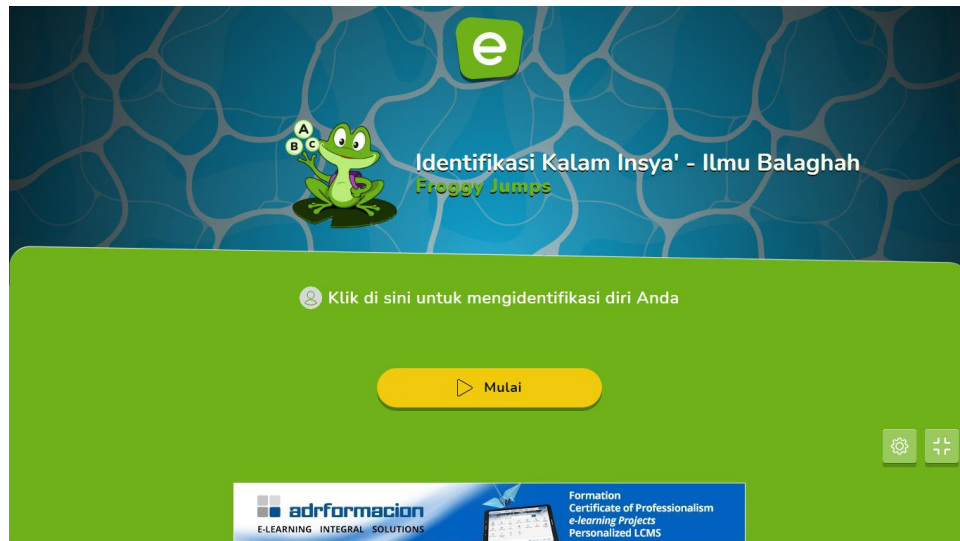
٣. يطلب من الطلاب فتح رابط (القفزات الضفادع)

[https://www.educaplay.com/learning-resources/18312146-](https://www.educaplay.com/learning-resources/18312146-identifikasi_kalam_insyah_ilmu_balaghah.html)

[identifikasi_kalam_insyah_ilmu_balaghah.html](https://www.educaplay.com/learning-resources/18312146-identifikasi_kalam_insyah_ilmu_balaghah.html) والتي يمكن الوصول إليها عبر جوجل.

٤. يقوم الطلاب بتسجيل الدخول بالضغط على الزر

anda'.

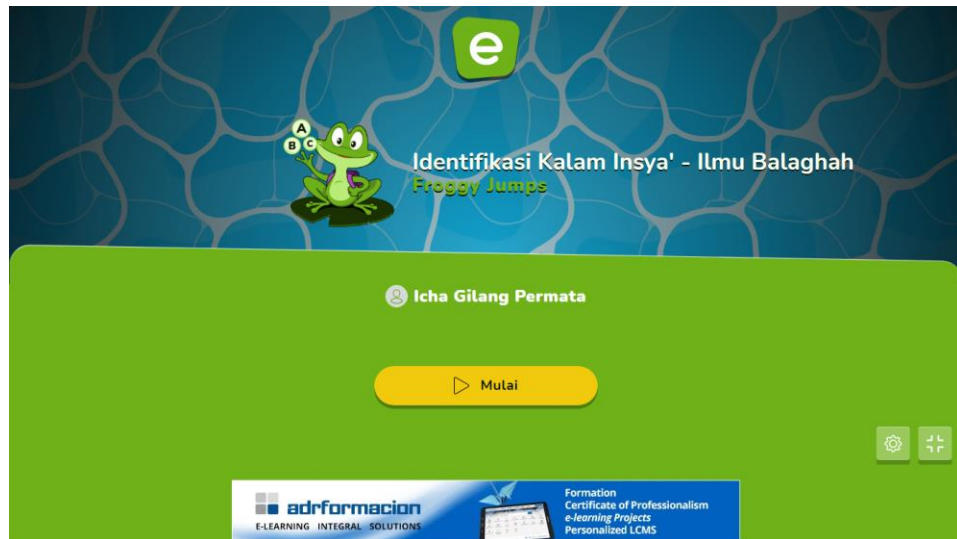


Gambar 2. Tampilan Froggy Jumps Sebelum Log-in

٥. يُطلب من الطلاب كتابة أسمائهم بالكامل في العمود المتوفر، ثم النقر فوق "تسجيل الدخول". يمكن أيضًا إجراء عملية تسجيل الدخول باستخدام البريد الإلكتروني، ولكن غالبًا ما يتبين أن أسماء مستخدمي البريد الإلكتروني للطلاب لا تتطابق مع أسمائهم. لذلك، للتعرف على أسماء الطلاب، يتم استخدام طريقة تسجيل الدخول الأولى.

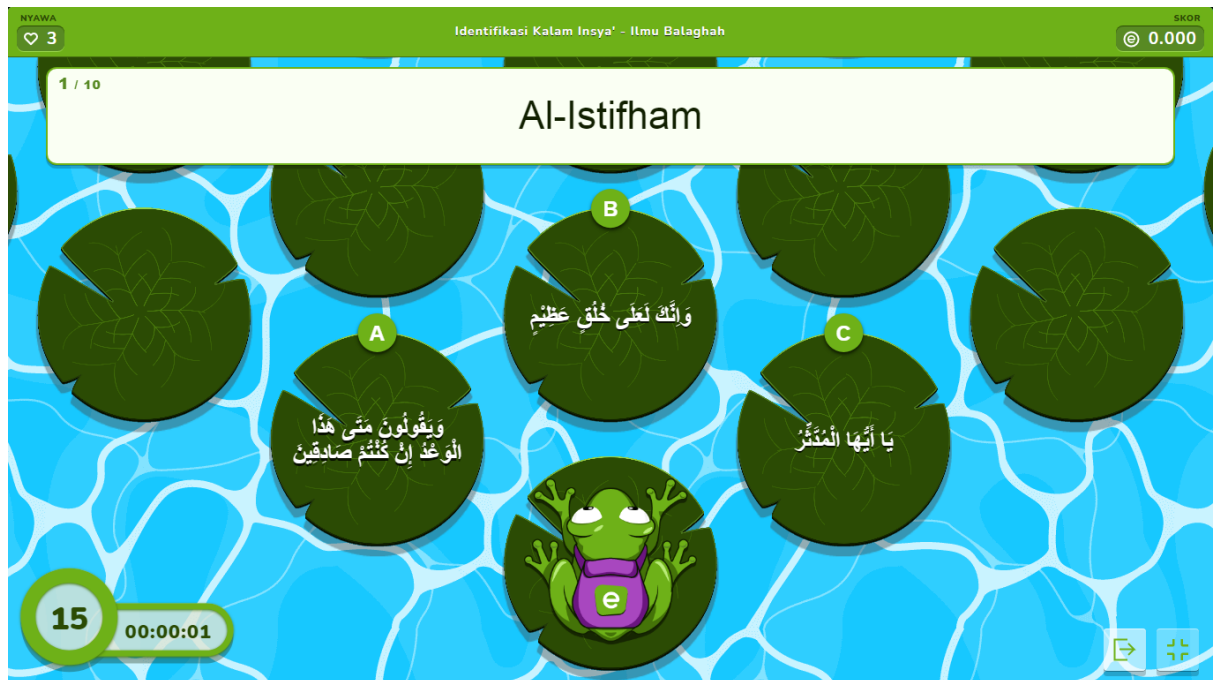
Gambar 3. Halaman Log-in Froggy Jumps

٦. بعد ظهور اسم الطالب بالكامل على الشاشة، يمكن بدء اللعبة بالضغط على زر "ابدأ" 'mulai'.



Gambar 4. Tampilan Setelah Log-in Froggy Jumps

وفيما يلي عرض لأحد الأسئلة والأجوبة في القفزات الضفدعية مع موضوع التعرف على كلام
إنشاء



Gambar 5. Tampilan Utama Froggy Jumps

نتائج التقييم في تعليم البلاغة باستخدام قفزات الضفدع

جرت محاضرة البلاغة بموضوع تحديد "كلام الإنشاء" والتي عقدت يوم الخميس ٢١ مارس

٢٠٢٤، على نتائج التقييم التالية:

Tabel 2. Hasil Penilaian Mahasiswa

No.	Nama Mahasiswa	Nilai Mahasiswa
1.	Lia FatimatuZZahro	100
2.	Moch. Abharina Rizal Aziqoh	50
3.	Fina Sabrina Rahmawati	100
4.	Novia Na'imatul Fadilah	80
5.	Sofia Annas Ashari	80
6.	Ahmad Faidlullah	90
7.	Zulfatul Husna	100
8.	Abidah Ardalia Furaidah	100
9.	Siti Nabila Aulia Rohmah	100
10.	Dwi Wafiqatul Azizah	30
11.	Kisma Zahrotus Sania Amin	80
12.	Kurnia Nurma	80
13.	Alfika Syafa Annida	80
14.	Syaripah Al Mubarakah	100
15.	Siti Maftuchatur	90
16.	Karolin Zainul F	100
17.	Lala	90
18.	Binti R. Chusna	100
19.	Moh. Hafidl	80
20.	Khafidhotur R.	100
21.	Hanifah Rohadatul Aisy	90
22.	Muhammad Rifat	100
23.	Yumrotus Solikah	90
24.	Muhammad Rijal Nurrohman	80
25.	Malik Fajar	90
26.	Siti Hajar	100
27.	Binti Nuril Fadilah Khoir	60
28.	Fajriatul Ilmiah	100
29.	Faika Nadhiril Insani	90
30.	Alfiah Farchatul	80

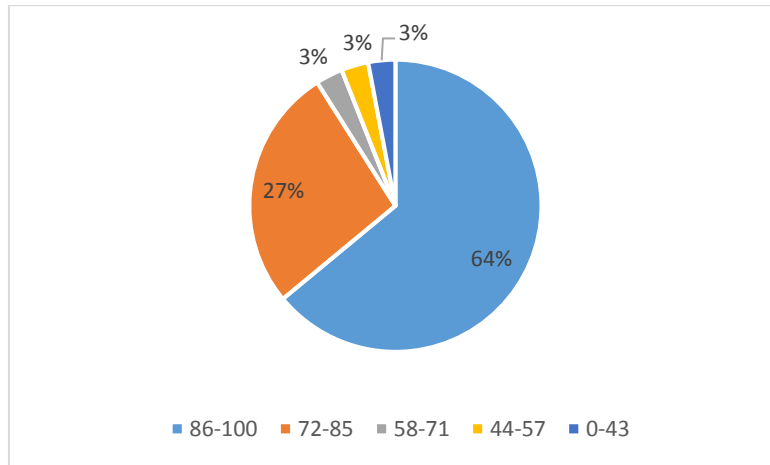
ومن نتائج الاختبار يمكن ملاحظة أن أعلى درجة للطالب هي ١٠٠، وأقل درجة هي ٣٠، ومتوسط الدرجة ٨٧. علاوة على ذلك، يتم تجميع هذه الدرجات بناءً على إرشادات التصنيف وفقاً لأريكونتو، بحيث تكون النتائج التالية تم الحصول عليهم:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi

Interval Nilai	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
86-100	19	64%

72-85	8	27%
58-71	1	3%
44-57	1	3%
0-43	1	3%
Total	30	100%

وبناءً على نتائج تصنيف درجات الاختبارات، فقد كانت النتائج التي تم الحصول عليها أن 64% من الطلاب حصلوا على درجة عالية جداً، و 27% من الطلاب حصلوا على درجة عالية، وبالنسبة للفئات المتوسطة والمنخفضة والمنخفضة جداً كانت نسبة كل منها 3% من الطلاب.



Gambar 6. Diagram Hasil Penilaian Mahasiswa

ومن نتائج متوسط الدرجات والتكرار النسبي، يمكن تفسير أن نتائج التقييم في تعلم البلاغة باستخدام (القفزات الضفدع) تثبت أن استخدام (القفزات الضفدع) في تعلم البلاغة يمكن أن يساعد الطلاب على الفهم والتوصل إلى درجات ممتازة.

الخاتمة

إن الحاجة إلى استخدام قفزات الضفدع في تعليم البلاغة ترجع إلى فكرة من سيمون حول تقنية الذكاء الاصطناعي التي يستمر تطويرها على يد الخبراء وتمنح المعلمين فرصة الاستفادة من هذه التكنولوجيا، إحداها من خلال الألعاب الرقمية "قفزات الضفدع" التي لها فوائد منها إيجاد التعليم السارّ المفرح، و التعلم الفعال والعملي. تتمثل خطوات تطبيق تعليم البلاغة باستخدام قفزات الضفدع في أن يقوم المعلمون بإنشاء لعبة قفزات الضفدع من خلال التسجيل مجاناً عبر موقع educaplay

والضغط على "انقر على النشاط" واختيار خاصية "القفزات الضفدعية" وإجراء عملية التحرير لإضافة الأسئلة. والإجابات وغيرها من الأحكام، ثم مشاركة رابط المادة و"القفزات الضفدع" مع الطلاب لتشغيلها بناءً على الخطوات المذكورة مسبقًا. تثبت نتائج التقييم في تعلم البلاغة باستخدام "القفزات الضفدعية" أن استخدامها في تعليم البلاغة يتمكن من مساعدة الطلاب على اكتساب الفهم والحصول على درجات ممتازة. يمكن أن تكون نتائج هذا البحث مفيدة للمعلمين في تنفيذ القفزات الضفدعية كوسيلة تعليمية. يمكن تطوير هذا البحث لمزيد من البحث، وتحديدًا فيما يتعلق بكيفية تصميم أو تنفيذ استخدام الألعاب الرقمية الأخرى التي لا تزال ضمن نطاق educaplay.

مرجع

- Alpadery, M., Astriyani, A., & Wathoni, M. (2020). Analisis Kemampuan Numerik Siswa ditinjau Dari Cara Mengajar Guru. *Prosiding Seminar Nasional* <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8841>
- Awaluddin, A. F. (2019). Ilmu Balaghah Sebagai Embrio dalam Dunia Dakwah. *Al-Din: Jurnal Dakwah Dan Sosial* <http://mail.jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/aldin/article/view/197>
- Ayu, D. K. (2023). Analisis faktor kesulitan belajar balaghah mahasiswa pendidikan bahasa Arab kelas A 2021 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. *Maliki Interdisciplinary Journal*. <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/article/view/5087>
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu* <http://jiip.stkipyapisdompnu.ac.id/jiip/index.php/JHIP/article/view/3788>
- Eliza, F., & Myori, D. E. (2017). Trainer Pada Pembelajaran Dasar Dan Pengukuran Listrik. In *Teknologi Informasi Pendidikan: Trainer* repository.unp.ac.id. <http://repository.unp.ac.id/16163/1/40-Article Text-45-1-10-20180414.pdf>
- Haspen, C. D. T., Syafriani, S., & Ramli, R. (2021). Validitas e-modul fisika SMA berbasis inkuiri terbimbing terintegrasi etnosains untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. In *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*.
- Hilmi, M., & Hasaniyah, N. (2023). Penerapan media pembelajaran digital dalam pengajaran bahasa Arab. repository.uin-malang.ac.id. <http://repository.uin-malang.ac.id/16718/>
- Jidan, F. (2022). Perkembangan Ilmu Balaghah. *IMTIYAZ: Jurnal Ilmu Keislaman*. <https://www.jurnal.staim-probolinggo.ac.id/Imtiyaz/article/view/355>
- Luger, G. F. (1998). *Artificial Intelligence: Structures and Strategies for Complex Problem Solving, 5/e*. Pearson Education India. <https://anyflip.com/nclgi/ajew/basic/701-750>

- Murni, W. (2008). Cara mudah menulis proposal dan laporan penelitian lapangan. In *Malang: UM Press.[Indonesian]*.
- Shabriyah, N. S., & Nuruddin, M. (2022). A Kontribusi Ilmu Balaghah terhadap Makna dan Sastra yang Terkandung dalam Ayat-Ayat Al-Qur'an. In *El-Wasathiya: Jurnal Studi*
ejournal.kopertais4.or.id.
<http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/wasathiya/article/download/4830/3411>
- Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (2019). Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan. In *Journal of Chemical* repository.iainponorogo.ac.id.
[https://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN.pdf](https://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE%20PENELITIAN%20KUALITATIF%20DI%20BIDANG%20PENDIDIKAN.pdf)
- Sison, K. J. S. (2021). EDUCAPLAY AS TEACHING MEDIA IN VIRTUAL CLASSES. *Bogor English Student And Teacher (BEST)* <http://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/best/article/view/1110>
- Suharsimi, A. (2006). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. In *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Trinova, Z. (2012). *Hakikat belajar dan bermain menyenangkan bagi peserta Didik. Al-Ta Lim Journal*, 19 (3), 209–215.
- Utami, R. D., Wibawa, S., & Marzuki. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5808–5818.
- Yusuf, A. M. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan Penelitian gabungan/A. Muri Yusuf*. senayan.iain-palangkaraya.ac.id. http://senayan.iain-palangkaraya.ac.id/index.php?p=show_detail&id=10637&keywords=
- إ. أحمد, ر. إ. أ. عوض, ر. إ. أ. (n.d.). صعوبات تعليم البلاغة العربية: الواقع والمستقبل. *مجلة بحوث كلية الآداب جامعة* https://journals.ekb.eg/article_128029.html, ٢٠١٩,.....
- فتوح محمود. (٢٠٢٢). صعوبات تدريس البلاغة العربية في الجامعة الجزائرية وعواقب نفور الطلبة من تعلمها. *التعليمية*, ١٢ (٢), ٢٦٧–٢٨٤.