

فعالية تطبيق وسيلة الصندوق الغامض (*Mystery Box*) التعاونية المعتمدة على
Froggy Jump Educaplay لترقية مهارتي القراءة والكتابة لطلاب الفصل السابع
بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ لامونجان

البحث العلمي

الباحث:

محمد أسعد احسان

٠٦٠١٠٢٢٢٠١٢



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

شعبة تعليم اللغة العربية بقسم تعليم اللغة كلية التربية والتعليم

جامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية

سورابايا

٢٠٢٦

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Moch. As'ad Ihsan
NIM : 06010222012
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penulisan skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemahaman, dan pemikiran asli penulis sendiri, dan bukan merupakan pengambilan pemikiran orang lain yang penulis akui sebagai hasil tulisan penulis. Jika terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas. Adapun judul skripsi yang penulis tulis adalah:

"فعالية تطبيق وسيلة الصندوق الغامض (Mystery Box) التعاونية المعتمدة على Froggy Jump Educaplay لترقية مهارتي القراءة والكتابة لطلاب الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ لامونجان."

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka penulis bersedia menerima sanksi dari pihak yang bersangkutan sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Surabaya, 26 November 2025
Hormat Saya,



Moch. As'ad Ihsan
NIM. 06010222012

توصية المشرف

صاحب الفضيلة

عميد كلية التربية وإعداد المعلمين جامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية سورابايا
السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

بعد الاطلاع وملاحظة مايلزم تصحيحه في هذا البحث بموضوع "؛ فعالية تطبيق

وسيلة الصندوق الغامض (Mystery Box) التعاونية المعتمدة على Froggy Jump
Educaplay لترقية مهارات القراءة والكتابة لطلاب الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة
الإسلامية الحكومية ١ لامونجان. " الذي قدمته الطالب:

الاسم : محمد أسعد إحسان

رقم التسجيل : ٠٦٠١٠٢٢٢٠١٢

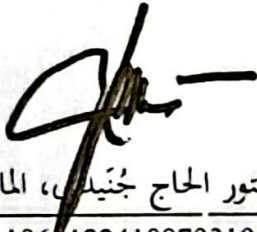
القسم : تعليم اللغة العربية

فنقدمه إلى سيادتكم مع الأمل الكبير في أن تتكرموا بإمداد اعترافكم الجميل بأن
هذا البحث مستوف للشروط كبحت جامعي للحصول على الشهادة البيكالوريوس في
تعليم اللغة العربية، وأن تقوموا بمناقشته في الوقت المناسب. هذا وتفضلوا بقبول الشكر
والاحترام.

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته

سورابايا، ٢٤ نوفمبر ٢٠٢٥

المشرف الثاني



(الدكتور الحاج جُنَيْدِي، الماجستير)

NIP. 196512241997031001

المشرف الأول



(الدكتور اندوس الليسانيس الحاج سيف الله أزهرى، الماجستير)

NIP. 196508141997031001

التصديق

لقد أجرت كلية التربية وإعداد المعلمين مناقشة هذا البحث الذي كتبه الباحث:

الاسم : محمد أسعد إحسان

رقم التسجيل : ٠٦٠١٠٢٢٢٠١٢

الموضوع : فعالية تطبيق وسيلة الصندوق الغامض (Mystery Box) التعاونية المعتمدة على Froggy Jump Educaplay لترقية مهارات القراءة والكتابة لطلاب الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ لامونجان.

وقد قرر مجلس المناقشة بأنه ناجح ومستحق على شهادة البكالوريوس (S.Pd) في تعليم اللغة العربية بكلية التربية وإعداد المعلمين بجامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية سورابايا.

أعضاء لجنة المناقشة :

- | | | |
|---|---|----------------|
| () | : الدكتورة الحاجة أمي حنيفة، الماجستير | المناقش الأول |
| () | : الدكتور الحاج علي وفي، الماجستير | المناقش الثاني |
| () | : الدكتور اندوس اليسانيس الحاج سيف الله | المناقش الثالث |
| | أزهري، الماجستير | |
| () | : الدكتور الحاج جُنَيْدي، الماجستير | المناقش الرابع |

سورابايا، يناير ٢٠٢٦

وافق على هذا القرار

عميد كلية التربية وإعداد المعلمين

بجامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية



الأستاذ الدكتور الحاج محمد طاهر

NIP: 197407251998031001

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan dibawah ini,
saya:

Nama	: Moch. As'ad Ihsan
NIM	: 06010222012
Fakultas/Jurusan	: Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Bahasa Arab
Email address	: mochasadihsan@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksekutif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain - Lain
yang berjudul:

Froggy فعالية تطبيق وسيلة الصندوق الغامض (Mystery Box) التعاونية المعتمدة على

Jump Educaplay لترقية مهارتي القراءة والكتابة لطلاب الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة

الإسلامية الحكومية ١ لامونجان.

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada) Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksekutif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/ format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya.

Surabaya, 11 Januari 2026

Penulis



(Moch. As'ad Ihsan)
06010222012

التجريد

كاتب هذا البحث محمد أسعد إحسان، ٢٠٢٥ عنوان البحث: فعالية تطبيق وسيلة الصندوق الغامض (*Mystery Box*) التعاونية المعتمدة على *Froggy Jump Educaplay* لترقية مهارتي القراءة والكتابة لطلاب الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ لامونجان.

المشرف الأول :الدكتور اندوس اليسانيس الحاج سيف الله أزهري، الماجستير

المشرف الثاني :الدكتور الحاج جُنَيْدي، الماجستير

المفتاح الرمزي :الصندوق الغامض، *Froggy Jump*، القراءة، الكتابة، الوسائط التفاعلية

يواجه تعليم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ لامونجان تحديات متعلّقة بانخفاض الدافعية، وسيطرة الأساليب التقليدية، وتفاوت القدرات الأولية، مما انعكس على ضعف تنمية مهارتي القراءة والكتابة. ومن هذا المنطلق، ركّز البحث على ثلاثة محاور: (١) كيف مهارتي القراءة والكتابة لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ لامونجان قبل تطبيق وسيلة الصندوق الغامض (*Mystery Box*) التعاونية المعتمدة على *Froggy Jump Educaplay*؟، (٢) كيف يتم تطبيق وسيلة الصندوق الغامض (*Mystery Box*) التعاونية المعتمدة على *Froggy Jump Educaplay* لترقية مهارتي القراءة والكتابة لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ لامونجان؟، و(٣) ما مدى فعالية تطبيق وسيلة الصندوق الغامض (*Mystery Box*) التعاونية المعتمدة على *Froggy Jump Educaplay* لترقية مهارتي القراءة والكتابة لطلاب الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ لامونجان؟

اعتمد البحث المنهج الكمي بتصميم *One Group Pretest-Posttest*، وشارك فيه ٣٢ طالبًا من الفصل السابع *F*، مستخدمًا أربع وسائل لجمع البيانات: الاختبار القبلي-البعدي، الملاحظة الصفية، المقابلة، والتوثيق. وقد أظهرت النتائج تحسّنًا ملحوظًا بعد

التطبيق؛ إذ ارتفع متوسط القراءة من ٧١,١ إلى ٨٨,٧ مع $N\text{-Gain}$ ٠,٤٨٧٥ (فئة متوسطة)، وتحسّنت الكتابة من ٦٦,٧ مع $N\text{-Gain}$ ٠,٣٣٧٤ (فئة منخفضة-متوسطة). كما دلّ اختبار T للعينات المرتبطة على فرق دالّ إحصائي $Sig = (٠,٠٠٠ < ٠,٠٠٥)$ وأظهرت الملاحظة الصفية نتيجة ٣,٥٧ من ٤,٠٠ (فئة “جيد”)، مدعومة بالمقابلات والتوثيق التي أبرزت ارتفاع الدافعية، وتحسّن فهم النصوص، ودقة الكتابة. ومن ثمّ، تؤكّد النتائج فعالية وسيلة الصندوق الغامض المعتمدة على *Froggy Jump Educaplay* في تحسين مهارات القراءة والكتابة وخلق بيئة تعلّم تفاعلية وتعاونية.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Abstrak

Moch. As'ad Ihsan, 2025. *Efektivitas Media Mystery Box Kolaboratif berbasis Froggy Jump Educaplay terhadap Keterampilan Qirā'ah wa Kitābah Siswa Kelas VII MTsN 1 Lamongan*.

Pembimbing 1: Drs. H. Saefullah Azhari, M.Pd.I

Pembimbing 2: Dr. H. Junaedi, M.Ag

Kata Kunci: Mystery Box, Froggy Jump, Qirā'ah, Kitābah, Media Interaktif

Pembelajaran Bahasa Arab di MTsN 1 Lamongan masih menghadapi kendala berupa rendahnya motivasi, dominasi metode konvensional, serta ketimpangan kemampuan awal siswa sehingga keterampilan qirā'ah dan kitābah belum berkembang optimal. Dibutuhkan media yang interaktif dan menyenangkan untuk mendukung proses belajar. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini merumuskan tiga fokus utama: (1) Bagaimana kemampuan membaca dan menulis siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Lamongan sebelum diterapkannya media Mystery Box kolaboratif berbasis Froggy Jump Educaplay? (2) Bagaimana penerapan media Mystery Box kolaboratif berbasis Froggy Jump Educaplay dalam meningkatkan keterampilan qirā'ah wa kitābah siswa kelas VII F? (3) Bagaimana efektivitas media tersebut terhadap keterampilan qirā'ah wa kitābah siswa kelas VII F?

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest–Posttest*, melibatkan 32 siswa kelas VII F. Teknik pengumpulan data mencakup pretest–posttest, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan setelah penerapan media: nilai rata-rata membaca meningkat dari 71,1 menjadi 88,7 dengan N-Gain 0,4875 (kategori sedang), sedangkan menulis meningkat dari 66,7 dengan N-Gain 0,3374 (kategori rendah–sedang). Uji T berpasangan menghasilkan $\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$, yang menunjukkan perbedaan signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Observasi kelas memperoleh skor 3,57 dari 4,00 (kategori “baik”), serta data wawancara dan dokumentasi mengonfirmasi meningkatnya motivasi, pemahaman teks, dan ketepatan menulis. Dengan demikian, media Mystery Box berbasis Froggy Jump Educaplay terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan qirā'ah wa kitābah serta menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kolaboratif.

المحتويات

ب	صفحة الموضوع
د	توصية المشرف
هـ	التصديق
ز	الإهداء
ح	التجريد
ك	الاستهلال
ل	كلمة الشكر والتقدير
ن	المحتويات
ف	قائمة الصور
ص	قائمة اللوحات
١	الباب الأول
١	المقدمة
١	أ- خلفية البحث
٤	ب- قضايا البحث
٥	ج- أهداف البحث
٥	د- أهمية البحث
٧	هـ- مجال البحث وحدوده
٩	و- توضيح الموضوع وتحديد
١٢	ز- الدراسات السابقة
٢١	الباب الثاني
٢١	الدراسة النظرية

أ- وسيلة التعليم.....	٢١
ب- استراتيجية التعلم التفاعلي المبنية على الألعاب.....	٢٥
ج- الصندوق الغامض (Mystery Box) التعاوني.....	٢٨
د- Froggy Jump Educaplay.....	٣٠
هـ- مهارة القراءة.....	٣٢
و- مهارة الكتابة.....	٣٦
ز- تقوية مهارتي القراءة والكتابة عبر الوسائط التفاعلية.....	٤٠
ح- إطار التفكير.....	٤١
ط- فرضية البحث.....	٤٣
الباب الثالث.....	٤٤
طريقة البحث.....	٤٤
أ- نوع البحث.....	٤٤
ب- مجتمع البحث وعينته.....	٤٥
ج- طرق جمع البيانات.....	٤٧
د- بنود البحث.....	٤٩
هـ- طرق تحليل البيانات.....	٥٦
و- خطة بحث.....	٥٩
الباب الرابع.....	٦١
الدراسة الميدانية.....	٦١
أ- الحالة الأولية لمهارتي القراءة والكتابة لدى الطلاب قبل تطبيق الوسيلة التعليمية ..	٦١
ب- تطبيق وسيلة Mystery Box التعاونية المعتمدة على Froggy Jump Educaplay لترقية	
مهارتي القراءة والكتابة.....	٧٦

ج- فعالية وسيلة <i>Mystery Box</i> التعاونية المعتمدة على <i>Froggy Jump Educaplay</i> لترقية	
مهارتي القراءة والكتابة	٨٦
الباب الخامس	١٠٥
الخاتمة	١٠٥
أ- نتائج البحث	١٠٥
ب- الاقتراحات	١٠٦
المراجع	١٠٨
الملحقات	١١٥



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

قائمة الصور

- الصورة ٢. ١: وسيلة الصندوق الغامض (*Mystery Box*) ٢٩
- الصورة ٢. ٢: *Froggy Jump Educaplay* ٣١
- الصورة ٢. ٣: الإطار الفكري للبحث ٤٢
- الصورة ٤. ١: أجواء تنفيذ الاختبار القبلي لمهارتي القراءة والكتابة... ٧٥
- الصورة ٤. ٢: الطلاب يلعبون لعبة *Mystery Box* ٨٤
- الصورة ٤. ٣: الطلاب يلعبون لعبة "*Froggy Jump*" ٨٤
- الصورة ٤. ٤: الطلاب يتناقشون داخل المجموعات أثناء صياغة الجُمْل ٨٤
- الصورة ٤. ٥: نشاط مقابلة الطلاب حول تجربة التعلّم ٨٥

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

قائمة اللوحة

اللوحة ١ . ١ : الدراسات السابقة.....	١٥
اللوحة ٣ . ١ : شبكة الاختبار لمهارتي القراءة والكتابة.....	٥٠
اللوحة ٣ . ٢ : التقدير والتصحيح	٥١
اللوحة ٣ . ٣ : تصنيف الدرجات.....	٥١
اللوحة ٣ . ٤ : أدوات مقابلة المعلم.....	٥٢
اللوحة ٣ . ٥ : أدوات مقابلة الطلاب	٥٢
اللوحة ٣ . ٦ : ورقة ملاحظة نشاط الطلاب	٥٣
اللوحة ٣ . ٧ : فئات الدرجات ومدى كل فئة.....	٥٤
اللوحة ٣ . ٨ : جدول أداة التوثيق	٥٥
اللوحة ٤ . ١ : بيانات المعلمين والموظفين الإداريين في المدرسة	٦٦
اللوحة ٤ . ٢ : بيانات طلاب المدرسة.....	٦٧
اللوحة ٤ . ٣ : نتائج اختبار ما قبل لمهارة القراءة	٦٩
اللوحة ٤ . ٤ : توزيع درجات اختبار ما قبل القراءة	٧١
اللوحة ٤ . ٥ : نتائج اختبار ما قبل مهارة الكتابة	٧٢
اللوحة ٤ . ٦ : توزيع درجات اختبار ما قبل الكتابة	٧٤
اللوحة ٤ . ٧ : نتائج ملاحظة تطبيق وسيلة <i>Mystery Box</i> التعاونية بمنصة <i>Froggy Jump</i>	
..... <i>Educaplay</i>	٨١
اللوحة ٤ . ٨ : فئات الدرجات ومدى كل فئة	٨٢
اللوحة ٤ . ٩ : نتائج اختبار ما بعد القراءة.....	٨٧
اللوحة ٤ . ١٠ : توزيع درجات اختبار ما بعد مهارة القراءة.....	٨٩
اللوحة ٤ . ١١ : نتائج اختبار ما بعد الكتابة	٩٠
اللوحة ٤ . ١٢ : توزيع درجات اختبار ما بعد الكتابة.....	٩٢

اللوحة ١٣ . ٤ : نتائج اختبار طبيعية البيانات لمهارة القراءة.....	٩٤
اللوحة ١٤ . ٤ : نتائج اختبار طبيعية البيانات لمهارة الكتابة.....	٩٥
اللوحة ١٥ . ٤ : نتائج اختبار (<i>T-Test</i>) لمهارة القراءة.....	٩٧
اللوحة ١٦ . ٤ : نتائج اختبار (<i>T-Test</i>) لمهارة الكتابة.....	٩٨
اللوحة ١٧ . ٤ : نتائج حساب درجة الكسب (<i>Gain Score</i>) لمهارة القراءة.....	٩٩
اللوحة ١٨ . ٤ : نتائج حساب درجة الكسب (<i>Gain Score</i>) لمهارة الكتابة.....	١٠٠



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

المراجع

المراجع العربية

- Jamaludin, Muhammad Jamjam, Dede Rizal Munir, Taufik Luthfi, and Ahmad Fajar. "تطبيق الطريقة التركيبية والتحليلية في تعليم اللغة العربية لتحسين مهارة القراءة لدى طلبة المدرسة الدينية التكميلية إعانة المبتدي دارنجدان برواكرتا *Ta'limi | Journal of Arabic Education and Arabic Studies* 3, no. 1 (2024): 25–35. <https://doi.org/10.53038/tlmi.v3i1.94>.
- Nuha, Muhammad Afthon Ulin. "مساهمة برنامج في تنمية مهارة القراءة" ٨, no. 5 (2019): 55.
- Shalihah, Siti. "مهارة القراءة مشكلتها وأهميتها في تعليم اللغة العربية", ٢٠١٩, ١٥٢–٦٠.
- العابدين, سليمان زين. "استراتيجيات توظيف الوعي الفونولوجي في مهاراتي القراءة والكتابة", ٢٠٢٥, ٢٢٣–٣٣.
- بلعدي عزيزة, يس, كنان مينة. "استراتيجيات تعلم مهاراتي القراءة والكتابة – أنموذجا سنة أولى متوسط لدى تلاميذ. "جامعة محمد البشير الإبراهيمي – برج بوعرييج, ٢٠٢٣.
- جعفري, فطيمة. "دور رياض الأطفال لترقية مهاراتي القراءة والكتابة. "جامعة الجزائر (أو حسب ما ورد في الفصلحة الأولى), n.d.
- حدي, مولود. "فعالية برنامج معرفي من أجل تقويم وتحسين مهاراتي القراءة والكتابة لدى الطفل المصاب بالصرع", ٢٠٢٠.
- حنان, مزهودي. "فعالية المدارس القرآنية في اكتساب مهاراتي القراءة والكتابة لدى المتعلمين", no. 09 (2021): 9–23.
- المغفرة, ليلة. "تطبيق حكاية الفاييل and محمد, نعمان, أزهرى, سيف الله, رحمن, محمد لرتقية مهارة الكلام", ٢٠٢٢, ٤١٤–٢٤ (Cerita Fabel).

المراجع الإندونيسية

- Adlina Atthohiro, Nyayu Nadida, Wasilah, and Kemas Muhammad. "Pengembangan Media Pembelajaran Maharah Qiro'ah Berbasis Edutainment Dengan Bantuan Website Socrative." *Ukazh: Journal of Arabic Studies* 6, no. 1 (2025): 1–19. <https://doi.org/10.37274/ukazh.v6i1.1445>.
- Anna Kartika Wahyuningrum, Linda Dwiyantri. "Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif Mystery Box Untuk Perkembangan Anak Dalam Mengenal Huruf." *SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* 5 (2022): 1–7.
- Apriyanur Rohim, and Indah Setyo Wardhani. "Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2024): 91–101. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2721>.
- Banuwa, Anisa Kuswandari, and Annastasia Nika Susanti. "Evaluasi Skor Pre-Test Dan Post-Test Peserta Pelatihan Teknis New SIGA Di Perwakilan BKKBN Provinsi Lampung." *Jurnal Ilmiah Widyaaiswara* 1, no. 2 (2021): 77–85. <https://doi.org/10.35912/jiw.v1i2.1266>.
- Dita Ayu Lestari, Lilik Sri Hariani, Wiwik Lailis Naini. "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Bumiayu 3 Kota Malang." *Seminar Nasional PPG UNIKAMA SURABAYA* 1, no. 2 (2024): 2130–41. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>.
- Ega Dianita, Aradea Nanda Bilkis, Defri Berliansyah, Elsa Hidayah, Ainun Nikmatuzzakiyah. "Pengembangan Game Educaplay Sebagai Media Pembelajaran PKn Siswa Kelas V SD Negeri 1 Talang Padang" 2, no. 3 (2024): 454–74.
- Firmadani, Fifit. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (2020): 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660.
- Galy Raka siwi, Irmawati, St Halifa Rahma. "Penggunaan Media Froggy Jump

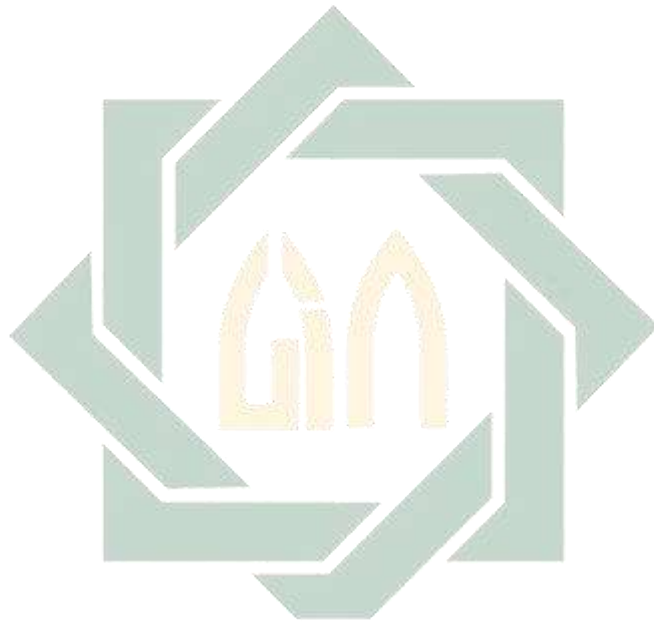
- Educaplay Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pelajarana Matematika.” *Global Journal of Edu Center* 2 (2025).
- Halik, Muhammmad Yaumil Aslam. “Pengaruh Pemanfaatan Media Mistery Box Terhadap Hasil Belajar Murid Kelas V SD Negeri Bontoa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar,” 2024.
- Halimah, Siti, Nilna Bariroh Hidayah, and Nur Inayah. “Eksplorasi Metode Bermain Sebagai Strategi Efektif Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Anak Usia Dini.” *Hikmah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2025): 26–42.
- Hartati, Mira, and Abdul Halim Hanafi. “Maharah Al-Qira’ah Learning Planning and Strategies in Improving Islamic Understanding.” *Ruhama: Islamic Education Journal* 5, no. 2 (2022): 75–86. <https://doi.org/10.31869/ruhama.v5i2.3644>.
- Hastjarjo, T Dicky. “Rancangan Eksperimen-Kuasi.” *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 187. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>.
- Hidayah, Nurul, Hani Nurlaeli, Haeruman Rusandi, and Parihin. “Problematisa Pengajaran Bahasa Arab Pada Kelas IX MTs.” *Jurnal Matluba: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 1, no. 1 (2023): 77–89.
- Jannah, Raihanil. “Transformasi Digital Dan Literasi Teknologi Terhadap Profesionalisme Guru.” *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial* 2, no. 12 (2025): 782–86. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15614949>.
- Karimuddin, Abdullah, Misbahul Jannah, Suryadin Hasda, Zahara Fadila, Taqwin, Masita, Ketut Ngurah Ardiawan, and Meilida Eka Sari. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, 2022. <http://penerbitzaini.com>.
- Khairani, Beby, Dita Andini Harahap, and Rahma Aswani. “Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Tsanawiyah Hifzhil Qur’an Medan.” *Jurnal Sathar* 1, no. 2 (2023): 46–55. <https://doi.org/10.59548/js.v1i2.84>.
- Masrifah, Nurriyatul, and Ahmad Sholihuddin. “Pengaruh Metode Talking Stick Berbantuan Audio Visual Terhadap Maharah Kalam.” *Al-Wasil* 2, no. 2 (2025): 151–65. <https://doi.org/10.30762/al-wasil.v2i2.2589>.
- Mochamad Arsad Ibrahim, Muhamad lufti Yasin Fauzan, Paqih Raihan, Siti

- Nuriyah Nurhadi, Usep Setiawan, Yustika Nur Destiyani. "Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran Mochamad" 9, no. 2 (2022): 356–63.
- Mubarrok, Azimatul, St Budi, and Nuriana Rachmani. "Peran Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa [The Role of Interactive Learning Media in Students' Critical Thinking Skills]." *Proceedings of the National Mathematics Seminar* 8 (2025): 51–63.
- Muhammad Dzakiruddin, Junaedi. "Kesalahan Berbahasa : Sebuah Analisis Dan Implementasi Dalam Penelitian Bahasa Arab" 11, no. 1 (2022): 1–13.
- Nelti, Lamsike Pateda, Sitti Rahmawati Talango. "Penggunaan Media Pembelajaran Mystery Box Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Pada Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia" 5, no. 1 (2025).
- Nuhaa, Faadiyah, and Yuli Witanto. "Mystery Box Media Increases Motivation and Learning Achievement of Fourth Grade Students in Civics Learning." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 8, no. 3 (2024): 538–46. <https://doi.org/10.23887/jppp.v8i3.79420>.
- Nurfasilah, Nurfasilah. "The Constribution of Calligraphy Learning to Mahārah Al-Kitābah At The Darul Ikhlās Islamic Boarding School." *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education* 3, no. 1 (2024): 98. <https://doi.org/10.31000/al-muyassar.v3i1.10392>.
- Nurhasana, Intan. "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab." *Al-Fikru Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.55311/aioes.v1i2.67>.
- Nurhayati. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bimbingan Mata Pelajaran IPA Di Kelas III SD Inpres 1 Baina" 4, no. 10 (2014): 1–11.
- Nurhayati, Usiono. "Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah MTS Ali Imron Bandar Selamat" 5 (2025): 176–88. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v5i01>.
- Nurlina Ariani Hrp, Zulaini Masruro, Siti Zahara Saragih, Rosmidah Hasibuan, siti Suharni Simamora, Toni. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*, 2022.
- Pagarra H & Syawaludin, Dkk. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, 2022.

- Prichilia Hasintha Lofha , Riska Putri Meilani, Arcivid Chorynia Ruby. “Analisis Penggunaan Media Edukatif Mistery Box Dalam Mengenalkan Konsep Wujud Benda Pada Anak Tunagrahita Kelas VI SLB.” *Jurnal Basicedu* 8, no. 4 (2024): 2609–19.
- Putri Marfhadella, Nurwanti Fatnah, Adiyanti. “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IX SMP Negeri 02 Sumber Pada Materi Reaksi-Reaksi Kimia Dan Dinamikanya.” *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan* 6, no. 2 (2025). <https://doi.org/10.15797/concom.2019..23.009>.
- Putri, Tarisha, and Sahkholid Nasution. “Gamified Digital Tools in Arabic Language Instruction : The Case of Froggy Jumps in an Indonesian Secondary Islamic School” 6, no. 2 (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 Journal* 6, no. 3 (2025): 2762–71. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.2878>.
- Rahmawati, Vita, and Parrisca Indra Perdana. “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game Educaplay Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan 1.” *Jurnal Pendidikan Tembusai* 8, no. 2 (2024): 21907–14.
- Ririn Puspitasari, Nyamik Rahayu Sesanti. “Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas 4 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN Pisangcandi 1 Malang.” *Seminar Nasional PPG UNIKAMA* 1 (2024).
- Sahkholid Nasution, Sekar Wulandari, Maulida Rahmi, Isnaini Anggina Lubis, and Lisa Rahmadhani Siregar. “Penggunaan Buku Al’arabiyyah Li Mahaarati Al-Kitaabah Fii Dhau’i . Annadzriyyati Albinaaiyyah Dalam Pembelajaran Maharah Al-Kitabah: Perspektif Media Pembelajaran.” *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2023): 267–83. <https://doi.org/10.61132/nakula.v2i1.479>.
- Sari, Dela Abesta, and Murfiah Dewi Wulandari. “Pengaruh Metode Jajar Samping (JAMPING) Pada Satuan Konversi Matematika Dalam Meningkatkan Hasil

- Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6446–52. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.۳۶72>.
- Silvia Ningsih Berutu, Maria Widiastuti, Ridsen Anakampun, Tahadodo Waruwu, and Dame Taruli Simamora. “Pengaruh Model Games Based Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa PAK Kelas XI SMA Negeri 1 Purba Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2024/2025.” *Jurnal Teologi Injili Dan Pendidikan Agama* 2, no. 4 (2024): 299–317. <https://doi.org/10.55606/jutipa.v2i4.383>.
- Soesana, Abigail, Hani Subakti, Salamun Salamun, Isnada Waris Tasrim, Karwanto Karwanto, Ilham Falani, Danny Philipe Bukidz, and Arsen Nahum Pasaribu. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, 2023.
- Sri Windayanti. “Penerapan Media Pembelajaran Mystery Box Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran PPKn Di SD Negeri 8 Tamasongo Kabupaten Takalar.” *Pengetahuan Dan Ilmu Pendidikan*, 2021.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, n.d.
- Titin, Titin, Anisyah Yuniarti, Amalia Putri Shalihat, Dea Amanda, Ineke Laili Ramadhini, and Virga Virnanda. “Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran.” *JUTECH: Journal Education and Technology* 4, no. 2 (2023): 111–23. <https://doi.org/10.319۳۶/jutech.v4i2.2907>.
- Uci Dwi Cahya, Janner Simarmata. *Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Abad 21. Penerbit Yayasan Kita Menulis*, 2023.
- Waruwu, Marinu, Siti Natijatul Pu`at, Patrisia Rahayu Utami, Elli Yanti, and Marwah Rusydiana. “Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10, no. 1 (2025): 917–۳۲. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>.
- Yuhana, Yuyu, Indhira Asih, Vivi Yulandari, and Trian Pamungkas Alamsyah. “Pengembangan Media Mystery Box Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Pada Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar,” n.d., 230–42.
- yulingga nanda hanief & wasis himawanto. *Statistik Pendidikan. Media Akademi*, 2024.

Yusnaldi, Eka, Ayu Sania Sihotang, Ika Husnul Rizqi, Nia Anggraini, Nur Hasanah Daulay, and Yesi Wulandari. “Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.” *Jurnal PEMA* 5, no. 1 (2025): 80–89. <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/pema>.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A