تطوير وسيلة لعبة *puzzle* الجمل لترقية كفائة طلبة الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو شعبة تدريس اللغة العربية في المستوى الثاني في تركيب المبتدأ والخبر

البحث

قدم لإستكمال بعض الشروط المطلوبة للحصول على درجة سرجانا التربية شعبة تدريس اللغة العربية كلية التربية والعلوم التعليمية بالجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو

الباحثة:

نوفيتا ساري كانوكنج

١٧٠٢٠٣٠٠٠٧

شعبة تدريس اللغة العربية كلية التربية والعلوم التعليمية

الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو

٢٠٢٢

تطوير وسيلة لعبة *puzzle* الجمل لترقية كفائة طلبة الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو

شعبة تدريس اللغة العربية في المستوى الثاني في تركيب المبتدأ والخبر

البحث

قدم لإستكمال بعض الشروط المطلوبة للحصول على درجة سرجانا التربية شعبة تدريس

اللغة العربية كلية التربية والعلوم التعليمية بالجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو

الباحثة:

نوفيتا ساري كانوكنج

١٧٠٢٠٣٠٠٠٧

تحت إشراف:

١. الدكتورة كارتيني، الماجستيرة

٢. مُحَمَّد عرفان حسن الدين، الماجستير

شعبة تدريس اللغة العربية كلية التربية والعلوم التعليمية

الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو

٢٠٢٢

الإعتماد على البحث

هذا البحث قدمته الطالبة نوفيتا ساري كانوكنج، رقم القيد ١٧٠٢٠٣٠٠٠٧، تحت الموضوع " **تطوير وسيلة لعبة *puzzle* الجمل لترقية كفائة طلبة الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو شعبة تدريس اللغة العربية في المستوى الثاني في تركيب المبتدأ والخبر**" وبعد المناقشة من مجلس الإمتحان فى كلية التربية والعلوم التعليمية بالجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو في ٠٩ من فبراير ٢٠٢٢ م، الموافق ٠٧ من رجب ١٤٤٣ هـ وبعد أن اجتهدت في اصلاحات الموافقة من مجلس المناقشة، قبلت الاصلاحات كشرط من الشروط المطلوبة للحصول على درجة سرجانا التربية حسب الإصلاحات اللازمة.

لجان المناقشة

١. الدكتورة كارتيني، الماجستيرة	الرئيسة	(.....)
٢. الدكتور مرضي تقويم، الماجستير	المناقش الأول	(.....)
٣. مصطفى، الماجستير	المناقش الثاني	(.....)
٤. الدكتورة كارتيني، الماجستيرة	المشرفة الأولى	(.....)
٥. مُحَمَّد عرفان حسن الدين، الماجستير	المشرف الثاني	(.....)

نيابة عن رئيس الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو

عميد كلية التربية والعلوم التعليمية

الدكتور نور الدين كاسو الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٦٨١٢٣١١٩٩٩٠٣١٠١٤

رئيسة شعبة تدريس اللغة العربية

الدكتورة كارتيني الماجستيرة

رقم التوظيف: ١٩٦٦٠٤٢١٢٠٠٥٠١٢٠٠٢

موافقة المشرفين

بعد الإطلاع على الرسالة من الطالبة :

الاسم : نوفيتا ساري كانوكنج

رقم القيد : ١٧ ٠٢٠٣ ٠٠٠٧

الشعبة : تدريس اللغة العربية

الكلية : التربية والعلوم التعليمية

بعنوان "**تطوير وسيلة لعبة *puzzle* الجمل لترقية كفائة طلبة الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو شعبة تدريس اللغة العربية في المستوى الثاني في تركيب المبتدأ والخبر**" وبعد إجراء الإصلاحات اللازمة, نقرر المشرفان أن الرسالة المذكورة قد أستوفت الشروط العلمية المطلوبة, وأنها صالحة لتقديمها لامتحان النتيجة.

فالوفو، ١٥ مايو ٢٠٢١

المشرفة الأولى	المشرف الثاني
الدكتورة كارتيني، الماجستيرة	مُحَمَّد عرفان حسن الدين، الماجستير
رقم التوظيف:١٩٦٦٠٤٢١٢٠٠٥٠١٢٠٠٢	رقم التوظيف:١٩٧٤٠٦٢٣١٩٩٩٠٣١٠٠٢

بيان بأصالة البحث

أنا الموقع أدناه:

الاسم : نوفيتا ساري كانوكنج

رقم القيد : ١٧ ٠٢٠٣ ٠٠٠٧

الشعبة : تدريس اللغة العربية

الكلية : التربية والعلوم التعليمية

تشهد الباحثة أن هذا البحث من نتائج عمل يدي، فإذا وجد في المستقبل أنه نتيجة من تقليد أو انتحال ومساعدة شخص آخر بكله أو بعضه فالبحث والشهادة التي نالتها الباحثة بها باطلة حكما.

فالوفو، ١٥ ديسمبر ٢٠٢١

الباحثة

METERAI TEMPEL
350AJX566696817

نوفيتا ساري كانوكنج

رقم القيد: ١٧ ٠٢٠٣ ٠٠٠٧

كلمة التقدير والعرفان

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على اشرف الأنبياء والمرسلين وعلى آله وأصحابه أجمعين

تدرك الباحثة أن تأليف هذا البحث واجه صعوبات عديدة. ومع ذلك، مع الثبات والمثابرة مصحوبة بالدعاء والمساعدة والإرشاد والمدخلات والتشجيع المعنوي من مختلف الأطراف، حتى يمكن الحمد لله هذه البحث بشكل صحيح.

لذلك تريد الباحثة أن تعرب عن عميق امتنانه لجميع الأطراف:

١. رئيس الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو الأستاذ الدكتور عبد البيرول، الماجستير، نائب رئيس الجامعة الأول الدكتور الحاج معمر عرفات، الماجستير، نائب رئيس الجامعة الثاني الدكتور أحمد شاريف اسكندار، الماجستير، نائب رئيس الجامعة الثالث الدكتور مهيمن، الماجستير، الذين بنوا وحاولوا ترقية جودة الجامعة التي المدرس فيها الباحثة.

٢. عميد كلية التربية والعلوم التعليمية الدكتور نور الدين ك.، الماجستير، نائب العميد الأول، الدكتور مونير يوسف، الماجستير، نائبة العميد الثانية، الدكتورة الحاجة أندي

رياوردى الماجستيرة ونائبة العميد الثالثة، الدكتورة نور الشمس الماجستيرة، الذي ساعدوا في نجاح كلية التربية والعلوم التعليمية.

٣. رئيسة شعبة تدريس اللغة العربية الدكتورة كارتيني، الماجستيرة وسكرتير شعبة تدريس اللغة العربية مصطفى، الماجستير الذي أعطيا الكثير من الحافز وكرسا اهتمامه في توجيه أعطيا التعليمات حتى يمكن إكمال هذا البحث.

٤. المشرفة الأولى الدكتورة كارتيني، الماجستيرة والمشرف الثاني مُحَمَّد عرفان حسن الدين، الماجستير الذي قدم الإرشاد والتوجيه لإتمام هذا البحث.

٥. المناقش الأول الدكتور مرضي تكويم، الماجستير والمناقش الثاني مصطفى الماجستير اللذان أعطيا الباحثة الإشراف والإهتمام الكبير حتى إتمام هذا البحث.

٦. المدرسون والمدرسات وموظفو الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو الذين قدموا المساعدة أثناء تعليمهم، بالإضافة إلى تقديم الأفكار والاقتراحات في استكمال الدراسات.

٧. رئيس مكتبة الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو ماديهانج، الماجستير وكذلك جميع موظفي مكتبة الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو الذين وفروا فرصًا لجمع الكتب وخدموا الباحثة لأغراض البحث في المكتبة في كتابة هذا البحث.

٨. للمعلم مُحَمَّد دامنج و فوندنج شارف الدين في بوندي اللذان علماني عن علوم النحو والصرف حتى أكون فهمها.

٩. لأصدقاء الباحثة، أصدقائي الأعزاء. أختي الكبيرة ريكا، أختي الكبيرة كيا، أخي الكبير ابن، أختي الكبيرة يوني، أختي الكبيرة ليلي، أودين، ريسنا، إيكا، شكرا لكم على المساهمة في شكل التوجيهات والمواد.

١٠. زول ويرانتو فايزين الذي يشجع ويساعد الباحثة دائمًا أثناء إعداد البحث.

١١. جميع الجهات التي ساعدت الباحثة في استكمال هذا البحث.

١٢. خاصة للولدين الحبيبين، والد إيروان كانوكونغ ووالدة جومياتي، اللذان اهتماما وعلما الباحثة بحب كبير منذ الطفولة، وكل ما قدمه لأبنائهما، وكذلك لجميع إخوتي وأخواتي الذين لديهم ساعدني وصليت من أجلي. نأمل أن الله سبحانه وتعالى يجمعنا جميعًا في جنته يومًا. آمين...

أخيرًا، تأمل الباحثة أن يقدم هذا البحث فوائد في سياق التقدم في استخدام الوسيلة، وخاصة وسيلة لعبة *puzzle* في عملية تعليم دورات اللغة على مادة المبتدأ الخبر، وتأمل أن تكون جهود الباحثة جديرة بالعبادة من جانب الله سبحانه وتعالى. تدرك الباحثة أنه في كتابة هذا البحث لا يزال هناك الكثير من النواقص والأخطاء وما زالت بعيدة عن الكمال. لذلك فإن النقد والاقتراحات البناءة تقبلها الباحثة بصدق. تأمل أن

تكون هذا البحث شكلاً من أشكال مساهمة الباحثة الحقيقية ومفيدة لأولئك الذين يحتاجونها ويمكن أن تكون ذات قيمة عبادة من جانبه. آمين...

فالوفو، ١٠ يُوْنِيُوْ ٢٠٢١

الباحثة

نوفيتا ساري كانوكنج

١٧٠٢٠٣٠٠٠٧

جدول المحتويات

صفحة الغلاف..... أ

صفحة الموضوع..... ب

الإعتماد على البحث..... ج

موافقة المشرفين..... د

بيان بأصالة البحث..... هـ

كلمة التقدير والعرفان..... ط

جدول المحتويات..... ل

فهرس القائمات..... م

قائمة الصور..... ن

الملخص..... ع

المبحث الأول: المقدمة

أ. خلفية البحث..... ١

ب. أسئلة البحث..... ٣

ج. أهداف البحث..... ٤

د. فوائد البحث ٤

المبحث الثاني: الإطار النظري

أ. الدراسات السابقة التي تتعلق بالبحث..... ٦

ب. الإطار النظري..... ٨

ج. هيكل البحث..... ١٦

المبحث الثالث: مناهج البحث

أ. منهج البحث ونوعه..... ١٨

ب. موقع البحث وموضوعه..... ١٨

ج. مجتمع البحث وعينته..... ١٩

د. مصادر البيانة..... ١٩

هـ. إجراءات التطوير..... ١٩

و. تقنيات جمع البيانات..... ٢١

ز. تقنيات تحليل البيانات..... ٢٢

المبحث الرابع: نتائج البحث والمناقشات

أ. نظرة عامة على موقع البحث..... ٢٤

ب. نتائج البحث..... ٢٧

ج. المناقشات.....٥١

المبحث الخامس: الخاتمة

أ. الخلاصة.....٥٤

ب. الإقتراح.....٥٥

المراجع

الملاحق

فهرس القائمات

القائمة ٣,١ معايير التحقق من صحة الخبراء.....٢٣

القائمة ٤,١ أسماء المدرسين.....٢٦

القائمة ٤,٢ حالة الطلبة.....٢٧

القائمة ٤,٣ مكونات المنتج.....٣٤

القائمة ٤,٤ نتائج التحقق من صحة خبير الوسيلة.....٤١

القائمة ٤,٥ نتائج التحقق من صحة خبير المادة.....٤٣

القائمة ٤,٦ نتائج مراجعة المصادقة من خبير المادة.....٤٤

القائمة ٤,٧ نتائج التحقق من صحة مدرسة النحو.....٤٥

القائمة ٤,٨ نتائج تجربة المستخدم الأول.....٤٧

القائمة ٤,٩ نتائج تجربة المستخدم الثاني.....٤٨

القائمة ٤,١٠ نتيجة البحث.....٥٢

قائمة الصور

الصورة ٢,١ هيكن البحث.....١٧

الصورة ٤,١ تصميم صندوق وسيلة لعبة *puzzle*.....٣٠

الصورة ٤,٢ تصميم مربع *puzzle*..... ٣٠

الصورة ٤,٣ تصميم صندوق المفردات.....٣٠

الصورة ٤,٤ تصميم غلاف الكتاب.....٣١

الصورة ٤,٥ تصميم المقدمة وجدول ا لمحتويات..... ٣١

الصورة ٤,٦ تصميم صفحة ١ و٢..... ٣١

الصورة ٤,٧ تصميم صفحة ٣ و٤..... ٣٢

الصورة ٤,٨ تصميم صفحة ٥ و٦..... ٣٢

الصورة ٤,٩ تصميم صفحة ٧ و٨..... ٣٢

الصورة ٤,١٠ تصميم صفحة ٩ و١٠.....٣٣

الصورة ٤,١١ تصميم صفحة المراجع.....٣٣

الملخص

نوفيتا ساري كانوكنج، ٢٠٢٢."تطوير وسيلة لعبة *puzzle* الجمل لترقية كفائة طلبة الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو شعبة تدريس اللغة العربية في المستوى الثاني في تركيب المبتدأ والخبر" بحث شعبة تدريس اللغة العربية كلية التربية والعلوم التعليمية الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو. أشرفت الدكتورة كارتيني الماجستيرة ومُحَمَّد عرفان حسن الدين الماجستير.

تناقش هذا البحث عن **تطوير وسيلة لعبة *puzzle* الجمل لترقية كفائة طلبة الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو شعبة تدريس اللغة العربية في المستوى الثاني في تركيب المبتدأ والخبر**. يهدف هذا البحث إلى ١) معرفة تصميم لعبة *puzzle* جيدة لطلبة تدريس اللغة العربية كوسيلة تعليمية لترقية كفائة طلبة المستوى الثاني في تركيب المبتدأ والخبر في شعبة تدريس اللغة العربية بالجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو. ٢) معرفة فعالية وسيلة كوسيلة لعبة *puzzle* الجمل في تركيب المبتدأ والخبر من تدريس اللغة العربية، وخاصة علم النحو المستوى الثاني. تصميم البحث المستخدم في هذا البحث هو نموذج البحث والتطوير الذي اقترحه صوغييّونو. يستخدم تطوير وسيلة لعبة *puzzle* الجمل هذه نموذجًا مبسطًا *4D*، وهي ١) التحليل، ٢) التصميم، ٣) التطوير ٤) الإنتشار. تم إجراء البحث بالجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو حيث كان موضوع البحث طلبة المستوى الثاني لشعبة تدريس اللغة العربية. بالنسبة لمستوى صلاحية المنتج المطور، تم إجراء اختبار الصلاحية بواسطة مدقق المادة ومصدق خبير الوسيلة، بينما لتحديد مدى التطبيق العملي للمنتج، فرقت الباحثة بتوزيع استبيانات التطبيق العملي على الطلبة. تشير نتائج هذا البحث إلى أن وسيلة لعبة *puzzle* الجمل صحيح جدًا وفعالية جدًا لاستخدامها في تعلم النحو الذي يُرى من تقييم خبير المادة (٩٦%) بالفئة صحيح جدًا، وتقييم خبير الوسيلة (٩٤%) بالفئة صحيح جدًا، وتقييم خبير مدرسة المادة (٩٨%) بالفئة صحيح جدًا، وتبلغ استجابة الطلبة على النطاق الصغيرة (٩٩%) و(٩٨%) على النطاقة الواسعة مع فئة فعالية جدًا.

كلمات أساسية: تطوير، وسيلة، لعبة *puzzle* الجمل

المبحث الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

لقد تم تطبيق تعليم علم النحو في التعليم في المعاهد أو الجامعات في قسم اللغة العربية وآدابها وتدريس اللغة العربية لا تزال تستخدم الوسيلة المطبوعة مثل الكتب. هذا يعتمد على ملاحظاة الباحثة. ورؤية حال الطلبة ليس فقط من المعهد ولكن أيضًا من المدارس العامة مما يسبب لهم صعوبات في تعليم علم النحو في الجامعة بحيث يكون العديد من الطلبة أقل حماسًا ومللًا عند تعليم علم النحو. أحد العوامل التي تجعل من الصعب على الطلبة تعلم وفهم علم النحو هو عامل الوسيلة. لأن وسيلة في التعليم تمكن أن تساعد الطلبة على التفكير والتحمس للتعلم في التعليم. في رأي حماليك أن استخدام الوسيلة التعليمية في عملية التعليم والتعلم يمكن أن يولد إرادة ورغبة جديدة ، وتولد الدافع والتهيج في أنشطة التعليم، بل وتجلب تأثيرات النفساني على الطلبة.[1]

وبناءً على هذه المشكلات، تحاول الباحثة تجعل الوسيلة بالرغم من أن هذه الطريقة ليست طريقة جديدة، لكن تحاول الباحثة تجعل هذه وسيلة التعليمية العربية من

[1]Irsan Rasyid Karo-Karo dan Rohani, "Manfaat Media dalam Pembelajaran", Vol. VII, No.1 (Januari-Juni, 2018): 94 pada laman http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778/14

الوسيلة المطبوعة إلى وسيلة اللعبة. في رأي سانتروك، اللعبة هي حركة ممتعة تتم للفرحة.[٢] كما كتبت هذه الباحثة، تقال إن وسيلة اللعبة عند تطبيقها في التدريس والتعلم ستخلق بيئة الفصل أكثر تشويقًا وإمتاعًا بحيث يكون الطلبة أكثر نشاطًا ولا يشعرون بالملل في عملية التعليم.

علم النحو هي واحدة من المادة الخاصة في شعبة تدريس اللغة العربية بالجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو. من المواد في علم النحو مادة عن المبتدأ والخبر. بناءً على نتائج المقابلات مع العديد من طلبة تدريس اللغة العربية في المستوى الثاني بالجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو التي تتزامن مع يوم السبت ٢٣ يناير ٢٠٢١ ، لا يزال هناك الكثير منهم لا يفهمون المواد التي تم تقديمها من مدرسي النحو خاصة مادة المبتدأ والخبر. ليس ذلك فحسب، فقد قالوا إنهم يحتاجون حقًا إلى وسائل يمكن أن تساعدهم في فهم علم النحو وتجعلهم متحمسين لعملية التعلم في المستوى الثاني. وهناك أيضًا بعض هؤلاء ممن لديهم خلفيات في المعهد التقليدي الذين يدرسون على النحو، لكنهم بحاجة إلى الوسيلة التي يمكن أن تساعدهم في تطبيق المعرفة التي لديهم بالفعل.[٣]

---

[2]Anggi Eka Haryanti dan Qolistiani, "Evektifitas Permainan *Flower Circuit* Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini 5-6 Tahun", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 2, No. 2 (2020): 51

[٣] مقابلة مع بعض طلاب تدريس اللغة العربية، ٢٣ يانوواري ٢٠٢١، في شقة للإيجار الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو

إذا من المشكلات المذكورة، تختار الباحثة حلاً لتطوير وسيلة لعبة *puzzle* الجمل، وهو البحث الذي يستخدمها المدرسون لخلق بيئة تعليمي أكثر حيوية في المستوى الثاني. غرض هذه الوسيلة لترقية المعرفة عن علوم النحو لدى الطلبة. استخدام وسيلة لعبة *puzzle* الجمل ستساعد في فعالية عملية التعليم. *puzzle* عبارة عن صورة مقسمة إلى قطع من الصور التي تهدف إلى صقل قوة التفكير وتدريب الصبر. بالإضافة إلى ذلك، يمكن أيضًا تسمية وسيلة لعبة *puzzle* الجمل باللعبة التربية لأنها ليست فقط للعبة ولكن أيضًا لشحذ الدماغ والتدريب بين سرعة العقل واليدين.

بناءً على الخلفية التي قدمتها الباحثة أعلاه ، فإهتمَّت الباحثة لتبحث ذالك الأسيلة بالموضوع **"تطوير وسيلة لعبة *puzzle* الجمل لترقية كفائة طلبة الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو شعبة تدريس اللغة العربية في المستوى الثاني في تركيب المبتدأ والخبر"**

ب. أسئلة البحث

بناءً على خلفية البحث السابقة فأسئلة في هذا البحث كما يالي :

١. كيف تصميم لعبة *puzzle* الجمل جيدة لطلبة تدريس اللغة العربية كوسيلة تعليمية لترقية كفائة طلبة الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو شعبة تدريس اللغة العربية في المستوى الثاني في تركيب المبتدأ والخبر؟

٢. كيف فعالية وسيلة لعبة *puzzle* الجمل كوسيلة تعليمة اللغة العربية، وخاصة في تركيب المبتدأ والخبر في المستوى الثاني في شعبة تدريس اللغة العربية ؟

ج. أهداف البحث

١. لمعرفة تصميم لعبة *puzzle* الجمل جيدة لطلبة تدريس اللغة العربية كوسيلة تعليمية لترقية كفائة طلبة الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو شعبة تدريس اللغة العربية في المستوى الثاني في تركيب المبتدأ والخبر.

٢. لمعرفة فعالية وسيلة لعبة *puzzle* الجمل كوسيلة تعليمية اللغة العربية، وخاصة في تركيب المبتدأ والخبر في المستوى الثاني في شعبة تدريس اللغة العربية.

د. فوائد البحث

١. الفوائد النظرية، تؤمل هذه وسيلة لعبة *puzzle* الجمل أن تكون واحدة خيار الوسيلة في تعليم المادة عن تركيب المبتدإ والخبر بحيث يكون التعليم أجذبا ومؤثرا ومفرحا.

٢. الفوائد التطبقية

أ. لمدرسين

يمكن أن ينتج هذا البحث لعبة كأداة لمساعدة المدرسين في توفير أو تقديم مبادئ اللغة العربية بحيث يسهل المدرسين في عملية التعليم.

ب.لطلبة

يمكن أن ينتج هذا البحث لعبة مناسبة لاستخدامهم كوسيلة لتعليم الطلبة عن تركيب المبتدأ والخبر حتى يتمكنوا من التعليم بشكل مستقل في خارج الحصة.

المبحث الثاني

الإطار النظري

أ. الدراسات السابقة التي تتعلق بالبحث

أخذت البحوث السابقة لإدراك التكرار في البحث. وجدت الباحثة دراسات مختلفة ولكن هناك صلة بهذا البحث.

١. تنمية مهارات قراءة *puzzle* كتاب العربية لطلبة الصف الرابع في مدينة سيمارانج. الرسالة كتبت عبادي الحمان في عام ٢٠١٥، الجامعة الحكومية سيمارانج ، برنامج دراسة تعليم اللغة العربية.[٤] لتشابه مع البحث السابق هو أن كلاهما يطور وسيلة *Puzzle*. يكمن الاختلاف في نموذج المادة والوسيلة والموقع وأهداف البحث. تم إجراء البحث السابق في الدرجة الرابعة في مدينة سيمارانج. بينما الباحثة الآن بالجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو.

٢. تطوير وسيلة *puzzle* الرسم التخطيطي الذكي لتعليم المفرادات الفصل الصف الأول طلبة المدرسة الإبتدائية الإسلامية المتكالمة سالسابيلا بانطول. كتب جوري إيفادا هذه الرسالة في عام ٢٠١٧، بالجامعة الإسلامية سونان كاليجاغا يوجياكارتا، في

[4]Ibadi Rohman, "Arabic Puzzle Book Pengembangan Keterampilan Membaca Bagi Siswa Kelas IV di Kota Semarang", (*Skripsi*, Semarang: Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Semarang, 2015), https://docplayer.info/151715824-Arabic-puzzle-book-pengembangan-media-interaktif-untuk-keterampilan-membaca-bagi-siswa-kelas-iv-mi-di-kota-semarang.html

قسم تعليم اللغة العربية.[٥] تعمل أوجه التشابه بين البحث السابق على تطوير وسيلة *puzzle* من خلال تجميع *puzzle*. يكمن الاختلاف في نموذج المادة والوسيلة والموقع وأهداف البحث. تم إجراء بحث سابق بالجامعة الإسلامية سونان كاليجاغا يوجياكارتا. بينما الباحثة الآن بالجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو.

٣. تطوير وسيلة *puzzle* الإلكترونية في تعليم المفردات العربية لطلبة الصف الحادي عشر من المدرسة الثانوية المهنية ٣ مُحَمَّدية أمبولو.[٦] تعمل أوجه التشابه بين البحث السابق على تطوير وسيلة *puzzle* من خلال تجميع *puzzle*. يكمن الاختلاف في نموذج المادة والوسيلة والموقع وأهداف البحث. تم إجراء بحث سابق في المدرسة الثانوية المهنية ٣ مُحَمَّدية أمبولو. بينما الباحثة الآن بالجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو.

---

[5]Corry Ivada, "Pengembangan Media *Smart Callygraphy Puzzle* untuk Pembelajaran *Mufrodat* pada Siswa Kelas I SDIT Salsabila 3 Banguntapan Bantul", (*Skripsi*, Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017), http://digilib.uin-suka.ac.id/view/divisions/jur=5Fpba/2017.html

[6]Amalia Oktavia Yasmin, "Pengembangan Media *Puzzle* Elektronik dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab pada Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah III Ambulu", (*Skripsi*, Jember: Jurusan Sastra Arab Universitas Muhammadiyah Jember, 2015), http://mulok.library.um.ac.id/index3.php/71903.html

ب. الإطار النظري

١. وسيلة لعبة *puzzle* الجمل

أ. تعريف اللعبة

Game هي كلمة إنجليزية تعني لعبة أو مباراة، أو يمكن تفسيرها على أنها نشاط تركيب عملت عادةً لتفرح.[٧] *Game* أو اللعبة هي شيء يمكن لعبه بقواعد معينة بحيث يكون هناك رابحون وخاسرون، عادةً في سياق عدم الجدي بهدف الانتعاش. أنواع اللعبة منها؛ أكشن، مغامرات حركة، شيئ زائف، اعمال بنا، إدارة، لعبة تقمص الأدوار، إستراتيجية، سباقات، رياضة، *puzzle* ولعبة كلمات.[٨]

ب. تعريف *puzzle* الجمل

puzzle هو نوع من الألعاب على شكل قطع من الصورة تكون طريقة اللعبة عن طريق ترتيبها بحيث تشكل صورة، وذلك بهدف لتدريب الصبر.[٩] لعبة *puzzle* الجمل العربية هي لعبة تكون شكل اللعبة فيها على شكل قطع من الورق محتوياتها الإسماء، و الأفعال، والحروف التي ترتب في جمل تمام.

---

[7]Ghea Putri Fatma Dewi, "Pengembangan Game Edukasi pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Micromedia Flash", (*Skripsi*, Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta): 6, http://eprints.uny.ac.id/9505/

[8]Dian Nurdiana, "Perancangan Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode MDLC", *Jurnal PETIK*, Vol. 3, No. 2 (September, 2017): 36, https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/article/view/149

[9]Nurul Husna, Sri Adelia Sari, dan A. Halim, "Pengembangan Media Puzzle", *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, Vol. 05, No. 01 (2017): 67

ج. فوائد وسيلة لعبة *puzzle* الجمل

هناك العديد من فوائد وسيلة لعبة *puzzle* الجمل في التعليم بما في ذلك توسيع المعرفة، وتدريب الصبر، وتدريب المنطق، وتدريب التنسيق بين العين واليد، وترقية المهارات الاجتماعية، وترقية المهارات الحركية الدقيقة، وترقية المهارات المعرفية.[١٠] يستخدم اصتلاح (ألعاب) في تعليم اللغة، لكي يعتي مجالا واسعا في الأنشطة انفصلية، لتزويد المعلم والدراس ممتعة ومشوفة للتدريب على عناصر اللغة، وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة.[١١]

د. تنفيذ الأنشطة

إبتداء القيادة بشرح إجراءات استخدام لعبة *puzzle* الجمل. المراحل هي كما يلي:

١) أعط قطع المفردات مع مربعات *puzzle* بكتاب السؤال للطلبة في مجموعات.

٢) هناك ٤ أعضاء من كل مجموعة.

٣) يعطي المعلم إشارة

[10]Nita Wulandari, "Keefektivan Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Games dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Deskriptif Bahasa Prancis Siswa Program Akomodasi Perhotelan Kelas XI SMK Wiyasa Magelang", (*Skripsi*, Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Yogyakarta, 2014): 48-50 https://docplayer.info/40430688-Keefektivan-penggunaan-media-pembelajaran-puzzle-games.html

[١١]محمود إسماعيل صيني، *اللعاب اللغوية*، (الرياض: المحلكة العربية السعودية، ١٤٠١ هـ) ص. ١٢

٤) يقرأ الطلبة الأسئلة المدرجة في الكتاب وتركب جمل المبتدإ والخبر في إطار *puzzle* الجمل وفقًا للقواعد. يجب عن الأسئلة من خلال إقران قطع المفردات في مربع *puzzle* الجمل حسب القوائد.

٥) الوقت المقدم هو ٥ دقائق.

٦) المجموعة الأولى التي تنتهي هي الفائز بمنح جائزة *puzzle*.

٧) إعادة شرح أسئلة لعبة *puzzle* الجمل.

هـ. الفضول الضعفاع وسيلة لعبة *puzzle* الجمل.

١) الفضول

أ) تدريب ذاكرة الطلبة.

ب) التوريحة في أنشطة التعليم في الفصل.

ج) الطلبة قادرون على العمل معا في مجموعات.

٢) الضعفاع هو المطالبة بإبداع المعلم.

٢. تعريف المبتدأ والخبر

المبتدأ هو الإسم المرفوع العاري عن العوامل اللفظية. والخبر هو الإسم المرفوع المسند إليه. والمبتدأ قسمان: ظاهر ومضمر. فالظاهر ماتقدم ذكره. نحو: زيدٌ قائمٌ. فالمضمر أثناء عشر وهي: أنا ونحن وأنتَ وأنتَ وأنتما وأنتم وأنتنَّ وهو وهي وهما وهم وهنَّ. نحو قولك: أنا قائمٌ ونحن قائمون ومأأشبه ذالك. والخبر قسمان: مفرد غير مفرد. فالمفرد ننحو قولك: زيد قائم.[١٢] المبتدأ يجب أن يكون الإسم المعرفة. الإسم المعرفة:

هو مادلَّ على غير معين بذاته. وأنواع المعرفة:

أ) الضمير: (مثل: أنا، أنت، هو...)

ب) العلم: (مثل: مُحَمَّد، القاهرة...)

ج) الإسم الإشارة: (مثل: هذا، هؤلاء...)

د) الإسم الموصول: (مثل: الذي، الذين...)

هـ) المعرف بأل: (مثل: كتاب الطالب، سور الحديقة...)[١٣]

للخبر ثلاثة أقسام هي: (المفرد والجملة وشبه الجملة).

---

[١٢] مُحَمَّد بن داود الصنهاجي، *متن الأجرومية*، (دار االرحمة الإسلامية): ١٠-١١

[١٣] فؤاد نعمة، *ملخص قواعد اللغة العربية*، (دار الثقافة الإسلامية، بيروت): ٢٠

أ) الخبر المفرد: وهو ما ليس جملة ولا شبه جملة، فيدخل فيه المثنى والجمع. نحو: **مُحَمَّدٌ** مَاهِرٌ.

ب) الخبر الجملة: يكون جملة إسمية أو فعلية:

فمثل الخبر يكون جملة إسمية: (الكَاتِبُ **فُصُوْلُهُ مُفِيْدَةٌ**).

وفمثل الخبر يكون جملة فعلية: (الطَالِبُ **يَكْتُبُ** البَحْثَ).

ج) الخبر شبه الجملة:

يقع الخبر جار ومجرورا كما يقع أيض ظرفا دلًا على الزمان وظرفا دلًا على المكان:

مثال الأول (الجر والمجرور): الحمد **لله**

مثال الثاني: – ظرف الزمان: السرف **قبل العصر**.

–ظرف المكان: العصور **فوق الشجرة**.[١٤]

٣. تعريف البحث والتطوير

البحث والتطوير هو البحث الذي يهدف إلى إنتاج منتج معين يمكن الاعتماد عليه لأنه يمر عبر عمليات تقييم مستمرة مختلفة. منتج البحث والتطوير هو منتج بحث

[١٤] عبد المنعم مُحَمَّد عبد الحافظ ومُحَمَّد سعيدالقللي، *النحو وتطبيقاته* (دبي: دولة الإمرات العربية المتحدة جامعة الوصل، ٢٠٢٠): ٨-٩

يهدف إلى تلبية الاحتياجات في الملعب، بحيث تكون المرحلة الأولى التي يتم تنفيذها هي إجراء تحليل للاحتياجات من مسح ملعب أو مكتبة.[١٥]

٤. نماذج التطوير

هناك عدة أمثلة نماذج البحث والتطوير كما يلي:

أ. نموذج ديك وكاري. تتكون من ١٠ خطوات على النحو التالي:

١) تحليل الحاجة إلى تحديد أهداف البرنامج أو منتجات التعليم.

٢) إجراء تحليل التعليم لتحديد مهارات محددة وإجراءات ومهام التعليم.

٣) التعرف على سلوك الطلبة وخصائصه.

٤) صياغة الكفاءات والمؤشرات الأساسية

٥) تطوير أدوات التقييم (الاختبارات المرجعية المعيارية)

٦) تطوير استراتيجيات التعليم

٧) تطوير واختيار المواد التعليمية

٨) تصميم وإجراء التقويم التكويني

٩) مراجعة التعليم

١٠) تصميم وإجراء التقييم النهائي.[١٦]

---

[15]Avianti Vera Risti P., *Penelitian Pendidikan*, Cetakan Ke-1 (Yogyakarta: Surya Cahya, 2018): 43

ب. نموذج برج وجال. تتكون من ١٠ خطوات على النحو التالي:

١) جمع المعلومات

٢) التخطيط

٣) نموذج المنتج الأولي

٤) الاختبار الميداني الأولي

٥) التنقيحات للمنتج الرئيسي

٦) الاختبار الميداني الرئيسي

٧) مراجعة المنتجات التشغيلية

٨) الاختبار الميداني التشغيلي

٩) مراجعة المنتج النهائي

١٠) النشر والتنفيذ[١٧]

[16]Sigit Purnama, "Metode Penelitian dan Pengembangan", *Jurnal Literasi* Vol. IV No. 1 (Juni, 2013): 27, https://ejournal.almaata.ac.id/index.php/LITERASI/article/view/70/69

[17]Moh. Ainin, "Penelitian Pengembangan dalam Pembelajaran bahasa Arab", *Jurnal Okara* Vol. II, No. 8 (November 2013): 104

ج. نموذج *ADDI* تتكون من ٥ خطوات على النحو التالي:

١) التحليل

٢) التصميم

٣) التطوير

٤) التنفيذ

٥) التقييم[١٨]

د. نموذج *4D*. تتكون من ٤ خطوات كالتالي:

١) مرحلة التحليل *(Define)*

٢) مرحلة التصميم *(Design)*

٣) مرحلة التطوير (*Develop*)

٤) مرحلة الانتشار *(Disseminate)*[١٩]

[18]I Made Tegeh dan I Made Kirna, "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model", *Jurnal Ilmiah* Vol. XI, No. 1 (2013): 16 https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145

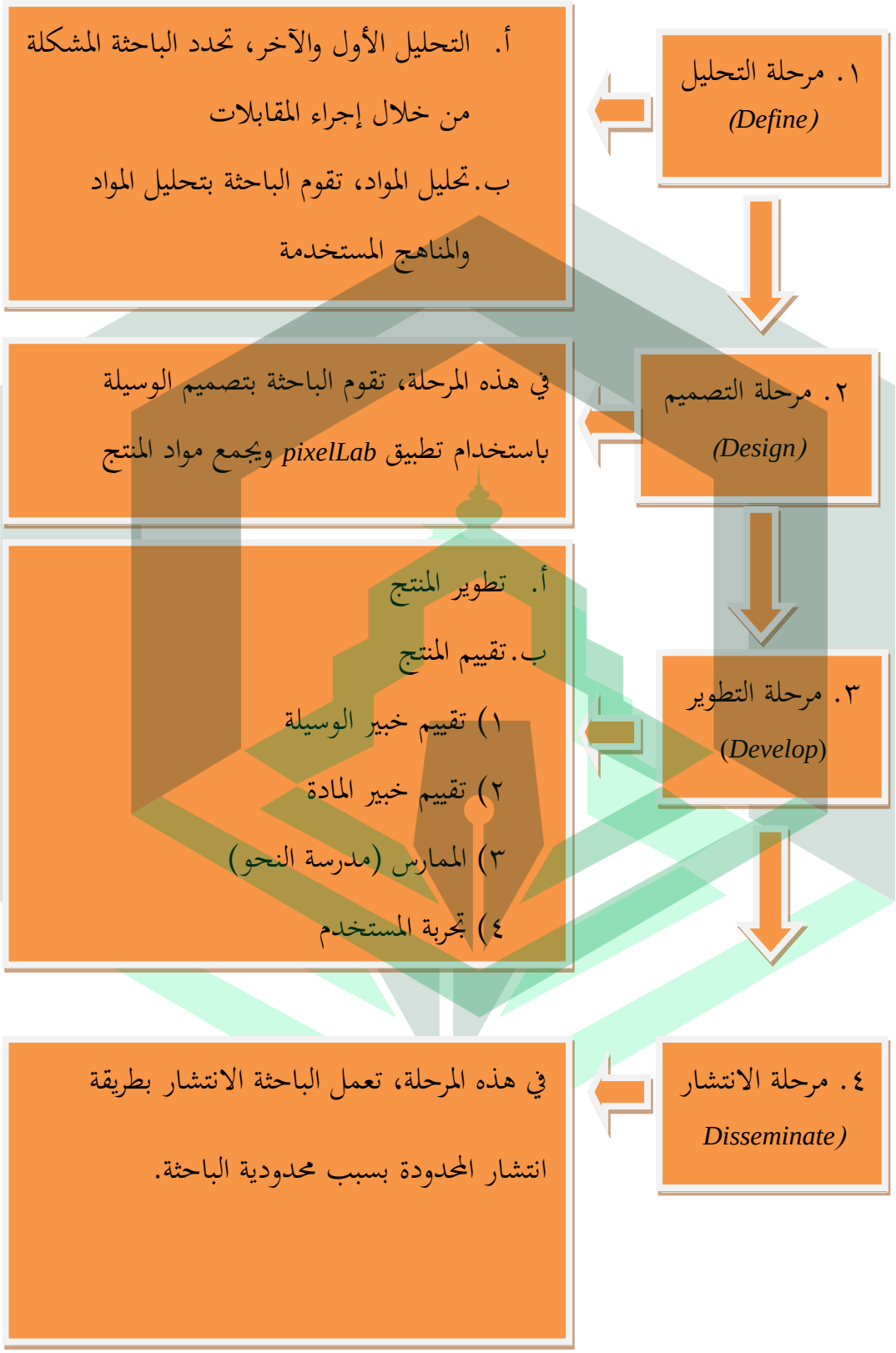
[19]Dian Kurniawan dan Sinta Verawati Dewi, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Media Screencasto-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan", (*Jurnal Siliwangi*, Vol. 3, No. 1, 2017), 216-217 http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jspendidikan/article/view/193

ج. هيكل البحث

هناك العديد من طرق التعليم التي تستخدم مدرسو اللغة العربية، خاصة في مادة النحو في عملية التعليم، لكن الطلبة أقل حماسًا في التعليم. بيد هذا، تحاول الباحثة أن تصنع الوسيلة على شكل لعبة *puzzle* الجمل حتى لا يواجه الطلبة صعوبات في التعليم.

فأما المرحلة في عملية هذا البحث كما يلي:

الصورة ٢,١ هيكل البحث



المبحث الثالث

مناهج البحث

أ. منهج البحث ونوعه

يستخدم هذ البحث مع نوع البحث والتطوير بنموذج *4D* . البحث والتطوير هو عملية بحث تستخدم لتطوير منتجات البحث والتحقق من صحتها.[٢٠] المنتج الذي تم تطويره عبارة عن وسيلة لعبة *puzzle* الجمل صحيح وعملية ومؤثّرة لترقية علم نحو طلبة تدريس اللغة العربية بالجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو.

ب. موقع البحث وموضوعه

يعمل هذا البحث بالجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو في الشارع أغاتيس، القرية بالانداي، دون منطقة بارا، مدينة فالوفو. وموضوع هذا البحث هم طلبة المستوى الثاني في شعبة تدريس اللغة العربية.

[20]Neni Hasnunidah, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta, Media Akademi Cet. 1 2017), 59, http://www.academia.edu/36763788/fifu_media_akademi_Metodologi_Penelitian_Pendidikan_r_5?show_app_store_popup=true

ج. مجتمع البحث وعينته

١. مجتمع البحث

كان المجتمع المستخدم في هذا البحث جمعية طلبة تدريس اللغة العربية.

٢. عينة البحث

في تحديد السكان استخدمت الباحثة عينة *simple random sampling* من خلال اختيار طلبة المستوى الثاني من تدريس اللغة العربية.

د. مصادر البيانة

البيانة التي نيلت من البيانة أخذت الباحثة من هدف البحث في طلبة تدريس اللغة العربية بالجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو. أما البيانة الثانوية من مراجع مختلفة. وهي المجلات والكتب والكتب الإلكترونية.

هـ. إجراءات التطوير

عمل إجراء البحث والتطوير لوسيلة لعبة *puzzle* الجمل على ٤ مراحل على النحو التالي:

١. مرحلة التحليل

في هذه المرحلة، تم إجراء المقابلات ومراجعات المناهج وتحليل الاحتياجات. في هذه المرحلة هناك خطوتان رئيسيتان، وهما: التحليل الأول والآخر، وتحليل المواد، وسيتم استخدام نتائج هذه المرحلة كعنصر الاعتبار في تصميم وسيلة لعبة *puzzle* الجمل في تركيب المبتدأ والخبر.

٢. تصميم المنتج

في هذه المرحلة، تم تصميم تنسيق وسيلة لعبة *puzzle* الجمل عن طريق مؤشرات التحميل على أساس المنهج في تعليم المبتدأ والخبر.

٣. مرحلة التطوير

في هذه المرحلة، تم تطوير وسيلة لعبة *puzzle* الجمل. تم التحقق من صحة وسيلة التعليم التي تم تطويرها بواسطة فريق من المدققين الخبراء. تتضمن هذه المرحلة: (أ) التحقق من صحة الجهاز من قبل الخبراء بالمراجعة، (ب) تجربة محدودة مع الطلبة، والنتائج من المرحلتين (أ) و (ب) تستخدم نتيجة التحقق كأساسي المراجعة.

٤. مرحلة الانتشار *(Disseminate)*

بعد إجراء التجارب والمراجعات، فإن الخطوة التالية هي نشر نتائج تطوير وسيلة لعبة *puzzle* الجمل. تنشر الباحثة المنتج النهائي على وسيلة لعبة *puzzle* الجمل على مادة المبتدأ والخبر في شعبة تدريس اللغة العربية.

و. تقنيات جمع البيانات

١. المقابلة

كانت المقابلة التي عملت الباحثة لمعرفة البيانة الأولى في البحث والمعلوم اللازمة عن معوقات الطلبة في التعليم.

٢. ورقة التحقق

تُستخدم ورقة التحقق لمعرفة جودة المنتج وتحتوي عن العناصر التي تقدر على المدقق. فأما المصادر وهي: أ) ملاءمة الوسيلة، ب) استخدام اللغة الصحيحة، ج) مطابقة محتوى المواد التعليمية لقدرات طلبة تدريس اللغة العربية. ورقة التحقق المطلوبة هي:

أ) ورقة التحقق من صحة تقييم خبير المادة

ب) ورقة التحقق من صحة تقييم خبير الوسيلة

ج) ورقة التحقق من صحة تقييم خبير مدرسة النحو

٣. التوثيق

تعمل الباحثة التوثيق لجمع البيانة هي ملاحظة *cheklist*.

ز. تقنيات تحليل البيانات

تحليل البيانة هو نشاط تم تنفيذه بعد جمع البيانة من جميع المستجيبين ومصادر البيانات الأخرى. تقنية تحليل البيانة التي تم تنفيذها في هذا البحث هي اختبار الصلاحية. يتم تجميع البيانة المستخدمة في نوعين: البيانة الكمية والبيانة النوعية. تم تنفيذ تقنية تحليل هذه البيانة من تجميع المعلومات من البيانات النوعية في شكل تعليقات واقتراحات ومراجعات. تعريف آقورينطى في مجلة الاستقصاء، تم تطوير وحدة التعلم بناءً على صيغ المختبر الافتراضية المستخدمة في تحليل البيانات:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times ١٠٠\%$$

التقرير:

p =النسبة المئوية المبحوثة

$\sum X$ = عدد إجابات المستجيبين في بند واحد

$\sum X_1$ = عدد الدرجات المثالية في عنصر واحد

١٠٠ = أعداد ثابتة

ثم تم تحليل معايير صحة بيانات استبيان التقييم من المدقق بناءً على جدول معايير التقييم في الجدول ١.

القائمة ٣,١ معايير التحقق من صحة الخبراء[٢١]

مستوى الإنجاز	فئة الإنجاز
٠%<٢٠%	غير صحيح / غير عملي / غير فعالية
٢١%-٤٠%	أقل صحيح / أقل عملي / أقل فعالية
٤١%-٦٠%	صحيح بما فيه الكفاية / عملي جدا / فعالية جدا
٦١%-٨٠%	صحيح / عملي / فعالية
٨١%-١٠٠%	صحيح جدا / عملي جدا / فعالية جدا

[21] Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004): 112

المبحث الرابع

نتائج البحث والمناقشات

أ. نظرة عامة على موقع البحث

موقع البحث الذي اختارته الباحثة هو الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو. كان الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو.

كانت الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو في الأصل من فرع الجامعة الإسلامية الحكومية علاء الدين ماكاسار ثم في عام ١٩٩٧ غير الوضع إلى جامعة الفري فري الإسلامية الحكومية فالوفو وفي عام ٢٠١٤ تغير إلى الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو. لدى الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو كليات ٤ و ١٦ برنامجًا دراسيًا. أحد شعبةها هي شعبة تدريس اللغة العربية.

شعبة تدريس اللغة العربية هي أحد شعبة داخل كلية التربية وعلوم التعليمية في الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو التي ولدت بناءً على قرار المدير العام للتربية الإسلامية دي جي ٢٠٠٩/٦١٤/I بتاريخ ٢٢ أكتوبر، ٢٠٠٩ عن حول إنشاء شعبة تدريس اللغة العربية في كلية التربية وعلوم التعليمية في الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو ووفقًا لسلطة النقد الفلسطينية رقم. قانون رقم ٣٦ لسنة ٢٠٠٩ بشأن تحديد مجال العلوم

والدرجات الدرسية في الجامعة الدينية الإسلامية. يرأس شعبة تدريس اللغة العربية هي الدكتورة كارتيني، الماجستير.

١. الرؤية ورسالة الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو

أ) الرؤية

الريادة في التكامل العلمي المتميز بالحكمة المحلية

ب) الرسالة

(١) تنظيم التعليم العالي وتطوير الجودة والتكامل العلمي المهني المتميز بالحكمة المحلية.

(٢) تطوير مواد تعليمية قائمة على البحث تكون مفيدة للمصالح الأكاديمية والمجتمعية.

(٣) زيادة دور المؤسسات في تطوير جودة التنوع المجتمعي وحل المشكلات الاجتماعية من خلال إعطاء الأولوية للنموذجية وإعلاء قيم الحكمة المحلية.

(٤) تطوير التعاون عبر القطاعات والمحلي والأجنبي لترقية جودة تنفيذ الضارمات الثلاثة للتعليم العالي.

٢. الرؤية ورسالة شعبة تدريس اللغة العربية

أ) الرؤية

أن تصبح أحد مراكز تدريس اللغة العربية التي تتفوق في دمج المنح الدراسية المعتدلة في شرق إندونيسيا بحلول عام ٢٠٣٠.

ب) الرسالة

(١) تنفيذ وتطوير تدريس وتعلم اللغة العربية المتكامل.

(٢) تنفيذ البحث في تعلم اللغة العربية بمجموعة متنوعة من الأساليب *(interdisipliner)*.

(٣) تنفيذ خدمة المجتمع في سياق نشر دراسات التربية العربية.

(٤) التعاون مع الجهات المختلفة في تنفيذ المظاهر الثلاثة للبرنامج الدراسي لتدريس اللغة العربية.

٣. مدرسو دائم لشعبة تدريس اللغة العربية

القائمة ٤,١ أسماء المدرسين

رقم	أسماء المدرسين
١.	الدكتور مرضي تقويم، الماجستير
٢.	الدكتورة كارتيني، الماجستيرة
٣.	ماوردي، الماجستير
٤.	مُحَمَّد عرفان حسن الدين، الماجستير
٥.	أندي عاريف فامسانجي، الماجستير
٦.	مصطفى، الماجستير
٧.	الحاجة مبشرة بكري مُحَمَّد، الماجستيرة

١. حالة الطلبة

القائمة ٤,٢ حالة الطلبة

رقم	فصل	رجل	مرأة	قدر
١.	تدريس اللغة العربية ٢ أ	١	٢٥	٢٦
٢.	تدريس اللغة العربية ٢ ب	٥	١٨	٢٣
	كلهم	٦	٤٣	٤٩

ب. نتائج البحث

١. نتائج تطوير المنتج

ينتج هذا البحث وسيلة لعبة *puzzle* الجمل في تركيب المبتدأ والخبر في شعبة تدريس اللغة العربية بالجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو. يستخدم هذا البحث والتطوير الذي يشير إلى نموذج تطوير نموذج *4D* والذي يتكون من ٤ خطوات ولكن هذا النموذج *4D* يتكون من ٤ مراحل وهي التحليل والتصميم والتطوير والإنتشان. يتم وصف المراحل الرابعة على النحو التالي:

أ. التحليل

مرحلة التحليل هي عملية التحليل الأول التي إستخدامت بها الباحثة كمرجع لتطوير نتائج البحث المطلوب تطويرها. تتضمن هذه المرحلة خطوتين رئيسيتين وهما:

١) التحليل الأول والآخر

تم إجراء التحليل الأولى من قبل الباحثة لتحديد المشاكل الواردة في شعبة تدريس اللغة العربية في المستوى الثاني بالجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو لتعليم مادة النحو. كان النشاط الأول الذي تم القيام به هو إجراء المقابلة. بناءً على نتائج المقابلات التي أجريت مع الأستاذ مصطفى ، يشعر الكثير منهم بثقلهم في استخدام مواد النحو بما في ذلك مادة المبتدأ والخبر لأن لديهم مستويات مختلفة من القدرة، بعضها سهل الفهم والبعض الآخر يصعب فهمه. هذا يجعل البعض منهم أقل حماسًا في عملية التعليم. لذلك، فإن إحد الوسيلة التي تمكن استخدامها كأسلوب تعليم النحو في جانب المبتدأ والخبر هي وسيلة لعبة *puzzle* الجمل. يشجع وجود وسيلة تعليم لعبة *puzzle* الجمل الطلبة على مزيد من المشاركة النشطة في التعليم من خلال الفروق الدقيقة في اللعبة أثناء التعلم.

٢) تحليل المادة

إستخدام الأنشطة في تحليل المادة هي مراجعة المنهج المستخدم. المنهج المستخدم في الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو هو منهج إطار المؤهلات الوطني الإندونيسي. تصميم وسيلة لعبة *puzzle* الجمل لتعليم النحو إلى مراجع وكتب التي تناقش أساسيات

المبتدأ الخبر والتي تم تكييفها مع قدرات طلبة تدريس اللغة العربية في المستوى الثاني.

المواد التي سيتم تضمينها في كل لعبة *puzzle* الجمل هي كما يلي:

أ) المبتدأ والخبر (الخبر اللمفرد)

ب) االمبتدأ والخبر (الخبر غير المفرد – الجملة الإسمية)

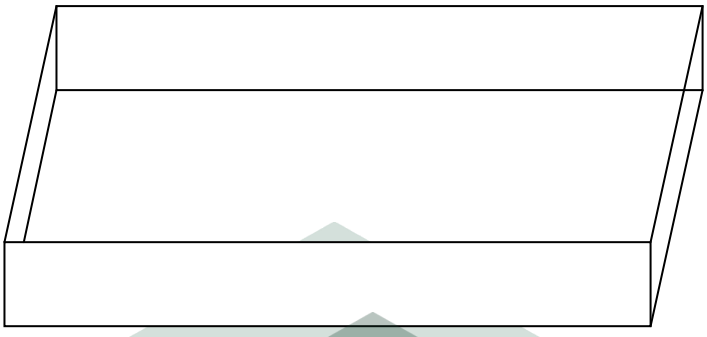
ج) االمبتدأ والخبر (الخبر غير المفرد – الجملة الفعلية)

د) االمبتدأ والخبر (الخبر غير المفرد – الجر والمجرور)

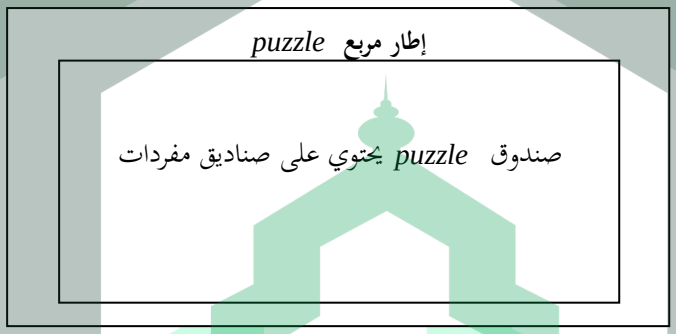
هـ) المبتدأ والخبر (الخبر غير المفرد – الظرف والمظروف)

ب. مرحلة الصميم

في هذه المرحلة. بدءًا من تصميم الوسيلة باستخدام تطبيق *Pixel Lab* وقطع لوحة *mdf* باستخدام المنشار، اجمع مواد أخرى مثل الغراء والمسطرة وورق الملصقات والبلاستيك الرقائقي وورق *hvs* وورق مانيلا. بعد ذلك، تركب الباحثة بتجميع المواد وتعليمات اللعبة والأسئلة التي سيتم تجميعها في شكل كتاب. آخر مرحلة من مراحل التصميم هي اختيار الأدوات. فيما يلي تصميم الوسيلة التي صممته الباحثة:



الصورة ٤,١ تصميم صندوق وسيلة لعبة *puzzle*



الصورة ٤,٢ تصميم مربع *puzzle*

الصورة ٤,٣ تصميم صندوق المفردات

Buku ini terisi tata cara bermain *puzzle game* kalimat bahasa Arab dan pernyataan-pernyataan kalimat bahasa Indonesia yang menjadi soal dalam menyusun mubtada khabar	Cara bermain dan soal-soal PUZZLE الجمل

الصورة ٤,٤ تصميم غلاف الكتاب

Kata Pengantar i	Daftar Isi ii

الصورة ٤,٥ تصميم المقدمة وجدول المحتويات

APA ITU *PUZZLE GAME* KALIMAT? **1**	**MUBTADA' DAN KHABAR** **A. Mubtada** 2

الصورة ٤,٦ تصميم صفحة ١ و٢

Pembahasan khabar 3	**Pembahasan khabar** 4

الصورة ٤,٧ تصميم صفحة ٣ و٤

LANGKAH-LANGKAH PENGGUNAAN *PUZZLE GAME* KALIMAT BAHASA ARAB **1.....** **2.....** **3.....** **4.....** 5	**SOAL MUBTADA KHABAR (Khabar Mufrad)** **1.....** **2.....** **3.....** **4.....** **5.....** 6

الصورة ٤,٨ تصميم صفحة ٥ و٦

SOAL MUBTADA KHABAR (Khabar Ghairu Mufrad - *Jumlah Ismiyah)* 7	**SOAL MUBTADA KHABAR (Khabar Ghairu Mufrad - *Jumlah Fi'liyah)*** 8

الصورة ٤,٩ تصميم صفحة ٧ و٨

SOAL MUBTADA KHABAR (Khabar Ghairu Mufrad – *Jar Majrur)* 9	SOAL MUBTADA KHABAR (Khabar Ghairu Mufrad – *Dzorof* 10

الصورة ٤,١٠ تصميم صفحة ٩ و١٠

Daftar Pustaka

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

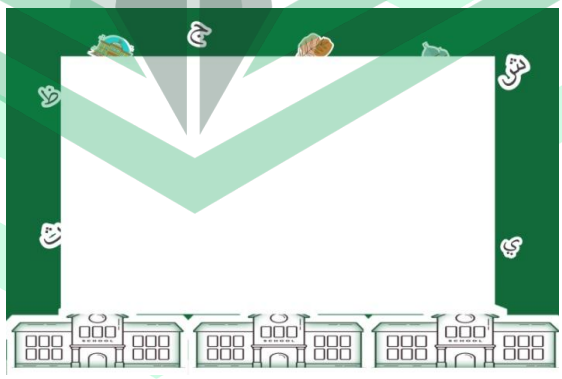
الصورة ٤,١١ تصميم صفحة المراجع

ج. مرحلة التطوير

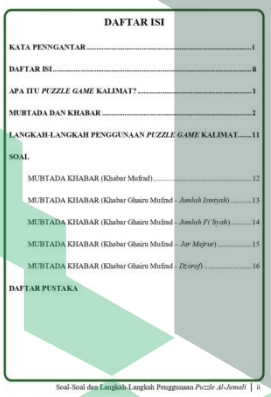
١) تطوير المنتج

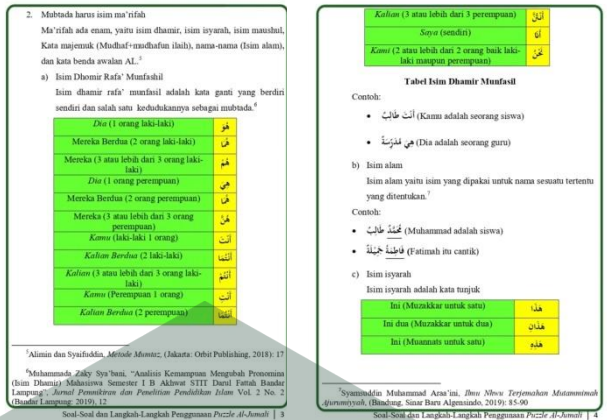
التصميمات التي تم إنشاؤها باستخدام تطبيق *pixelLab* والعديد من المواد الأخرى. فيما يلي نتائج تطوير المنتج:

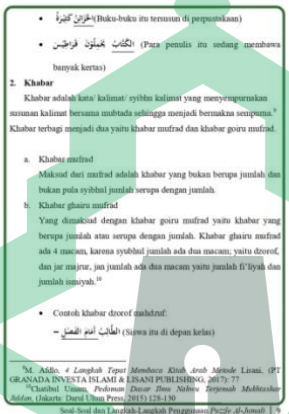
القائمة ٤,٣ مكونات المنتج

الرقم	مكونات المنتج	معلومة
١.		تصميم عرض لوحة *puzzle*.
٢.		تصميم إطار *puzzle*.

٣.		تصميم علب المفردات
٤.		عرض مربع *puzzle*.
٥.		سيحتوي صندوق لوحة *puzzle* هذا على إطارات *puzzle* وصناديق مفردات وكتب.

الغطاء الداخلي		.٦
مقدمة وجدول المحتويات		.٧
مادة شرح لعبة *puzzle* الجمل والمبتدأ والخبر		.٨

مادة عن المبتدأ يجب أن نكون المعرفة	 2. Mubtada harus isim ma'rifah Ma'rifah ada enam, yaitu isim dhamir, isim isyarah, isim maushul, Kata majemuk (Mudhaf+maidhafun ilaih), nama-nama (Isim alam), dan kata benda awalan AL.[5] a) Isim Dhomir Rafa' Munfashil Isim dhamir rafa' munfasil adalah kata ganti yang berdiri sendiri dan salah satu kedudukannya sebagai mubtada.[6] *Dia* (1 orang laki-laki) هُوَ Mereka Berdua (2 orang laki-laki) هُمَا Mereka (3 atau lebih dari 3 orang laki-laki) هُمْ *Dia* (1 orang perempuan) هِيَ Mereka Berdua (2 orang perempuan) هُمَا Mereka (3 atau lebih dari 3 orang perempuan) هُنَّ *Kamu* (laki-laki 1 orang) أَنْتَ *Kalian Berdua* (2 laki-laki) أَنْتُمَا *Kalian* (3 atau lebih dari 3 orang laki-laki) أَنْتُمْ *Kamu* (Perempuan 1 orang) أَنْتِ *Kalian Berdua* (2 perempuan) أَنْتُمَا [5]Alimin dan Syaifuddin, *Metode Mumtaz*, (Jakarta: Orbit Publishing, 2018): 17 [6]Muhammad Zaky Sya'bani, "Analisis Kemampuan Mengubah Pronomina (Isim Dhamir) Mahasiswa Semester I B Akhwat SITT Darul Fattah Bandar Lampung", *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Islam* Vol. 2 No. 2 (Bandar Lampung: 2019), 12 Soal-Soal dan Langkah-Langkah Penggunaan *Puzzle Al-Jumali* | 3 *Kalian* (3 atau lebih dari 3 perempuan) أَنْتُنَّ *Saya* (sendiri) أَنَا *Kami* (2 atau lebih dari 2 orang baik laki-laki maupun perempuan) نَحْنُ **Tabel Isim Dhamir Munfasil** Contoh: • أَنْتَ طَالِبٌ (Kamu adalah seorang siswa) • هِيَ مُدَرِّسَةٌ (Dia adalah seorang guru) b) Isim alam Isim alam yaitu isim yang dipakai untuk nama sesuatu tertentu yang ditentukan.[7] Contoh: • مُحَمَّدٌ طَالِبٌ (Muhammad adalah siswa) • فَاطِمَةُ جَمِيْلَةٌ (Fatimah itu cantik) c) Isim isyarah Isim isyarah adalah kata tunjuk Ini (Muzakkar untuk satu) هٰذَا Ini dua (Muzakkar untuk dua) هٰذَانِ Ini (Muannats untuk satu) هٰذِهِ [7]Syamsuddin Muhammad Aras'ini, *Ilmu Nhwu Terjemahan Mutammimah Ajurumiyyah*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2019): 85-90 Soal-Soal dan Langkah-Langkah Penggunaan *Puzzle Al-Jumali* | 4	٠٩
مادة عن المبتدأ يجب أن نكون المعرفة	 Ini dua (muannats untuk dua) هٰتَانِ Di sini هٰهُنَا Ini (dalam bentuk jamak digunakan untuk muzakkar dan muannats yang berakal) هٰؤُلَاءِ Itu (Muzakkar untuk satu) ذَالِكَ Itu dua (Muzakkar untuk dua) ذَانِكَ Itu dua (Muannats untuk satu) تِلْكَ Itu dua (muannats untuk dua) تَانِكَ Itu (Dalam bentuk jamak digunakan untuk muzakkar dan muannats yang berakal) أُولَئِكَ Di sana هُنَاكَ Di sana (Jauh sekali) هُنَالِكَ **Tabel Isim Isyarah**[8] Contoh: • هٰذَا طَالِبٌ (Ini adalah siswa) • ذَالِكَ بَيْتٌ كَبِيْرٌ (Itu adalah rumah yang besar) [8]Alimin dan Syaifuddin, 4 Soal-Soal dan Langkah-Langkah Penggunaan *Puzzle Al-Jumali* | 5 d) Isim maushul Isim maushul adalah isim ma'rifah yang maksudnya akan menjadi jelas bila bersambung dengan kalimat sesudahnya. Berikut beberapa isim maushul: Untuk jenis laki-laki tunggal Orang yang Yang الَّذِي Untuk jenis perempuan tunggal Orang yang Yang الَّتِي Untuk dua laki-laki Mereka berdua yang Yang اللَّذَانِ Untuk dua perempuan Mereka berdua yang Yang اللَّتَانِ Untuk banyak laki-laki Orang-orang yang Yang الَّذِيْنَ Untuk banyak perempuan Orang-orang yang Yang اللَّاتِي Khususu untuk yang berakal Orang yang Yang مَنْ Khusus untuk yang tidak berakal Apa yang Yang مَا Contoh: • الَّذِي حَضَرَ طَالِبٌ (Yang datang adalah siswa) • الَّذِيْنَ فِي المَكْتَبَةِ مُحَاضِرُوْنَ (Yang di perpustakaan adalah para dosen) e) Idofah Idhafah yaitu isim nakirah yang bersandar kepada ma'rifah Contoh: • كِتَابُ الطَّالِبِ فَائِدَةٌ (Kitab siswa itu bermanfaat) Soal-Soal dan Langkah-Langkah Penggunaan *Puzzle Al-Jumali* | 6	١٠

تقسيم المبتدأ من حيث الكمية		١١
الخبر شرحه		١٢

- سَيَّارَةُ خَالِدٍ جَدِيدَةٌ (Mobilnya khalid baru)

f) Isim yang berawalan ال

Contoh:

- الكِتَابُ مُفِيدٌ (Kitab itu bermanfaat)
- الزُّجَاجُ نَظِيفٌ (Kaca itu bersih)

Pembagian Mubtada dari Segi Jumlah

1. Mufrad
   Mubtada mufrad yaitu mubtada yang tunggal.
   Contoh:
   - زَيْدٌ مَاهِرٌ (Zaidun itu pintar)
   - خَدِيجَةُ شَاعِرَةٌ (khadijah adakah seorang penyair)
2. Mutsanna
   Mubtada dalam bentuk mutsanna yaitu isim yang menunjukkan arti dua.
   Contoh:
   - الطَّالِبَانِ نَشِيطَانِ (Dua siswa itu rajin)
   - البَائِعَانِ صَادِقَانِ (Dua penjual itu jujur)

Soal-Soal dan Langkah-Langkah Penggunaan *Puzzle Al-Jumali* | 7

3. Jamak Mudzakkar Salim
   Jamak mudzakkar salim adalah jamak menunjukkan arti laki-laki banyak serta beraturan. Bila dalam keadaan rafa' jamak mudzakkar salim ditandai dengan huruf و dan ن (Uuna).
   Contoh:
   - المُدَرِّسُونَ فِي الإِدَارَةِ (Para guru laki-laki itu di kantor)
   - الفَلَّاحُونَ أَقْوِيَاءُ (Para petani laki-laki itu kuat)
4. Jamak Muannats salim
   Jamak muannats salim adalah jamak menunjukkan arti perempuan banyak serta beraturan. Bila dalam keadaan rafa' jamak muannats salim ditandai dengan huruf ا dan ت (Aatu).
   Contoh:
   - السَّيَّارَاتُ جَمِيلَةٌ (Mobil-mobil itu bagus)
   - الطَّبِيبَاتُ فِي غُرْفَةِ العَمَلِيَّاتِ (Para dokter perempuan itu di ruangan operasi)
5. Jamak Taksir
   Jamak taksir adalah jamak yang menunjukkan banyak akan tetapi tidak beraturan.
   Contoh:

Soal-Soal dan Langkah-Langkah Penggunaan *Puzzle Al-Jumali* | 8

- الكُتُبُ كَثِيرَةٌ (Buku-buku itu tersusun di perpustakaan)
- الكُتَّابُ يَحْمِلُونَ قَرَاطِيسَ (Para penulis itu sedang membawa banyak kertas)

2. Khabar

Khabar adalah kata/ kalimat/ syibhu kalimat yang menyempurnakan susunan kalimat bersama mubtada sehingga menjadi bermakna sempurna.[9] Khabar terbagi menjadi dua yaitu khabar mufrad dan khabar goiru mufrad.

a. Khabar mufrad
   Maksud dari mufrad adalah khabar yang bukan berupa jumlah dan bukan pula syibhul jumlah serupa dengan jumlah.
b. Khabar ghairu mufrad
   Yang dimaksud dengan khabar goiru mufrad yaitu khabar yang berupa jumlah atau serupa dengan jumlah. Khabar ghairu mufrad ada 4 macam, karena syubhul jumlah ada dua macam; yaitu dzorof, dan jar majrur, jun jumlah ada dua macam yaitu jumlah fi'liyah dan jumlah ismiyah.[10]

- Contoh khabar dzorof mahdzuf:
  - الطَّالِبُ أَمَامَ الفَصْلِ (Siswa itu di depan kelas)

[9] M. Addo, *4 Langkah Tepat Membaca Kitab Arab Metode* Lisani, (PT GRANADA INVESTA ISLAMI & LISANI PUBLISHING, 2017): 77
[10] Chatibul Umam, *Pedoman Dasar Ilmu Nahwu Terjemah Mukhtashar Jiddan*, (Jakarta: Darul Ulum Press, 2015) 128-130

Soal-Soal dan Langkah-Langkah Penggunaan *Puzzle Al-Jumali* | 9

- بَيْتُ مُحَمَّدٍ وَرَاءَ الجَامِعَةِ – (Rumahnya Muhammad itu di belakang kampus
- Contoh khabar jar majrur:
  - الكِتَابُ فِي المَكْتَبِ – (Buku itu di perpustakaan)
  - القَلَمُ عَلَى الخِزَانَةِ – (Polpen itu di atas lemari)
- Contoh khabar jumlah fi'liyah:
  - الكِتَابُ يَفِيدُ القَارِئَ – (Buku itu bermanfaat bagi pembacanya)
  - سَلِيمٌ يَأْكُلُ الخُبْزَ –
- Contoh khabar jumlah ismiyah:
  - عَلِيٌّ أَخُوهُ مُهَنْدِسٌ – (Ali saudaranya seorang insinyur)
  - فَاطِمَةُ هِيَ مُدَرِّسَةٌ – (Fatimah adalah seorang guru)

Soal-Soal dan Langkah-Langkah Penggunaan *Puzzle Al-Jumali* | 10

خطوات إستخدام لعبة *puzzle* الجمل و سؤال عن المبتدأ والخبر (الخبر المفرد)	**LANGKAH-LANGKAH** **PENGGUNAAN *PUZZLE GAME*** **KALIMAT** 1. Bacalah tata cara bermain *puzzle* sebelum menyusun *puzzle* kalimat di dalam kotak *puzzle*! 2. Waktu yang diberikan maksimal selama 5 menit. 3. Bacalah soal-soal yang ada di buku *puzzle* dengan baik! 4. Susunlah kotak mufradat di dalam kotak *puzzle* sesuai dengan kaidah bahasa Arab (Mubtada Khabar)! 5. Susunlah secara berurut sesuai dengan sesuai dengan urutan soal yang ada di buku! 6. Kerjakan soal-soal *puzzle* kalimat bersama teman kelompok! Soal-Soal dan Langkah-Langkah Penggunaan *Puzzle Al-Jumali* | 11 **SOAL** **MUBTADA KHABAR (Khabar Mufrad)** 1. Khalid seorang dosen di Jakarta 2. Dua siswa itu cerdas 3. Mereka adalah para petani perempuan yang rajin 4. Para pegawai laki-laki itu sibuk di kantor 5. Para mahasiswa itu sopan Soal-Soal dan Langkah-Langkah Penggunaan *Puzzle Al-Jumali* | 12	١٣
سؤال عن المبتدأ والخبر (الخبر غير مفرد – الجملة الإسمية و الجملة الفعبية)	**SOAL** **MUBTADA KHABAR (Khabar Ghairu Mufrad – *Jumlah Ismiyah*)** 1. Ahmad bapaknya telah hadir 2. Hamid adalah mahasiswa baru 3. Masjid itu pintunya luas 4. Pemenang pidato adalah siswa ini 5. Mereka itulah orang-orang yang beruntung Soal-Soal dan Langkah-Langkah Penggunaan *Puzzle Al-Jumali* | 13 **SOAL** **MUBTADA KHABAR (Khabar Ghairu Mufrad – *Jumlah Fi'liyah*)** 1. Khalid telah pergi ke pasar 2. Muhammad telah keluar dari rumah 3. Saya sedang berdiri di depan kelas 4. Ibuku telah memasak nasi 5. Sulaiman sedang membaca al-Qur'an Soal-Soal dan Langkah-Langkah Penggunaan *Puzzle Al-Jumali* | 14	
سؤال عن المبتدأ والخبر (الخبر غير مفرد– الجر واالمجرور والظرف والمطروف)	**SOAL** **MUBTADA KHABAR (Khabar Ghairu Mufrad – *Jar Majrur*)** 1. Rumah itu milik Khalis 2. Polpenku di dalam tas 3. Wajahmu seperti rembulan 4. Penggaris itu di atas meja 5. Materi yang pertama adalah tentang kalam Soal-Soal dan Langkah-Langkah Penggunaan *Puzzle Al-Jumali* | 15 **SOAL** **MUBTADA KHABAR (Khabar Ghairu Mufrad – *Dzorof Mahdzuf*)** 1. Pohon itu di belakang rumah 2. Kucing itu di bawah ranjang 3. Bintang itu di atas langit 4. Rumahku di depan masjid 5. Mobilku di samping rumahmu Soal-Soal dan Langkah-Langkah Penggunaan *Puzzle Al-Jumali* | 16	١٤

المراجع	 **DAFTAR PUSTAKA** Araa'ini, Syamsuddin Muhammad. *Ilmu Nhwu Terjemahan Mutammimah Ajurumiyyah*, Bandung, Sinar Baru Algensindo, 2019 Alimin dan Syaifuddin. *Metode Mantaz*, Jakarta: Orbit Publishing, 2018 Arifin Burhan, Dkk. "Aplikasi Game Puzzle Pengenalan Perangkat Komputer Berbasis Android", *Jurnal Sains dan Teknologi* Vol. 10 No. 02 (2018): 43 Waluyo, Abu Muhammad Agus. *Panduan Praktis Belajar Bahasa Arab Akrab NAHWU* Ahmad Qarib, *Koedah Bahasa Arab Praktis*, Malaysia: Darussalam Publishing, 2011 Afdlo, M., *4 Langkah Tepat Membaca Kitab Arab Metode* Lisani, GRANADA INVESTA ISLAMI & LISANI PUBLISHING, 2017 Chatibul Umam, *Pedoman Dasar Ilmu Nahwu Terjemah Mukhtashar Jiddan*, Jakarta: Darul Ulum Press, 2015 Sya'bani, Muhammada Zaky. "Analisis Kemampuan Mengubah Pronomina (Isim Dhamir) Mahasiswa Semester I B Akhwat STIT Darul Fattah Bandar Lampung", *Jurnal Pemnikiran dan Penelitian Pendidikan Islam* Vol. 2 No. 2 (Bandar Lampung: 2019): 12 Razim, Abu dan Ummu Razim. *Ilmu Nahwu untuk Pemula*, Yogyakarta: Pustaka Bisa, 2014	

٢) تقييم المنتج

يتم إجراء تقييم المنتج لتقييم منتج وسيلة لعبة *puzzle* الجمل في تركيب المبتدأ والخبر. يتم التقييم من حيث الوسيلة من قبل خبراء أكفاء في مجال وسيلة التعليم والمواد التعليمة. تم إعطاء الخبراء الإستبيان لتقييم جدوى وسيلة التعليم وكذلك الخبراء في المواد التعليمية. فيما يلي البيانات التي تم الحصول عليها من أبحاث خبير الوسيلة وخبراء المواد والممارس:

أ) تفييم خبير الوسيلة

تم منح تقييم خبير الوسيلة باستخدام استبيان بإجمالي ١٤ سؤالًا درجة بفاصل مقياس ليكرت من ١ إلى ٥ ، ثم من خبير الوسيلة يمكن ملاحظة أن الحد الأقصى لجميع الأسئلة هو ٧٠. ثم خبير الوسيلة يمكن حساب التقييم كنسبة مئوية من درجة

الجدوى. يمكن العثور على تحليل بيانات تقييم خبير الوسيلة بشكل أكثر وضوحًا في الجدول أدناه.

القائمة ٤,٤ نتائج التحقق من صحة خبير الوسيلة

أندي عارف فامسانجي، الماجستيرة					
الرقم	**البيان**	***X***	***Xi***	***P(%)***	**مستوى الصحيح**
١.	وسيلة اللعبة هذه سهلة الاستخدام	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
٢.	عرض لوحة وسيلة اللعبة	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
٣.	إشارة اللعبة سهل الفهم	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
٤.	لون المفردات على صندوق المفردات	٤	٥	٨٠%	صحيح
٥.	اختيار اللون على لوحة *puzzle*	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
٦.	ترتيب التصميم	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
٧.	المفرودات على الصندوق صريحة	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
٨.	التوافق مع لون المفرودات والخلفية	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
٩.	حجم المفرودات مع صندوق المفرودات	٤	٥	٨٠%	صحيح
١٠.	حجم *box puzzle game*	٤	٥	٨٠%	صحيح

١١.	حجم كتاب *puzzle game*	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
١٢.	تركيب شخنة الكتاب	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
١٣.	حجم خط شخنة الكتاب	٤	٥	٨٠%	صحيح
١٤.	متانة الوسيلة	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
بمعدل		**٦٦**	**٧٠**	**٩٤%**	**صحيح جدا**

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} x\ ١٠٠\%$$

$$P = \frac{٦٦}{٧٠} x\ ١٠٠\%$$

$$P = ٩٤\%$$

بناءً إلى البيانات المأخوذة من نتائج التحقق من صحيح خبراء الوسلة، يمكن القول أن وسيلة لعبة *puzzle* الجمل التي تم تطويرها بمستوى صحيح هو صحيح جدا. أثبت هذا بعدد الدرجات على عناصر البيان من ١-١٤ في الاستبيان الذي قدمه خبراء وسيلة *puzzle* الجمل مع نسبة صلاحية ٩٤% إلى أن يظهر صحيح جدًا.

ب)تقييم خبير المادة

يستخدم تقييم خبير المادة استبيانًا بإجمالي ٥ أسئلة مع إعطاء درجة بفاصل مقياس ليكرت من ١ إلى ٥، لذلك من خبير المادة يمكن ملاحظة أن الحد الأقصى للدرجة لجميع الأسئلة هو ٢٥.

القائمة ٤,٥ نتائج التحقق من صحة خبير المادة

مصطفى، الماجستير					
الرقم	**البيان**	***X***	***Xi***	***P(%)***	**مستوى الصحيح**
١.	اللغة المستخدمة حسب بقدرة الطلبة	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
٢.	المواد حسب مع المنهج المستخدم	٤	٥	٨٠%	صحيح جدا
٣.	المواد المستخدمة حسب بقدرة الطلبة	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
٤.	يمكن وسيلة لعبة *puzzle* الجمل أن تساعد الطلبة في عملية التعليم	٤	٥	٨٠%	صحيح
٥.	الأسئلة / البيانات المدرجة يسهل فهمها	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
بمعدل		**٢٤**	**٢٥**	**٩٦%**	**صحيح جدا**

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \text{x } ١٠٠\%$$

$$P = \frac{٢٤}{٢٥} \text{x } ١٠٠\%$$

$$P = ٩٦\%$$

بناءً إلى البيانات المأخوذة من نتائج التحقق من صحيح خبير المادة، يمكن القول أن مادة وسيلة لعبة *puzzle* الجمل التي تم تطويرها بمستوى صحيح هو صحيح جدا. أثبت هذا بعدد الدرجات على عناصر البيان من ١-٥ في الاستبيان الذي قدمه خبير مادة وسيلة لعبة *puzzle* الجمل مع نسبة صلاحية ٩٦% إلى أن يظهر صحيح جدًا.

نتائج تقييم المادة من قبل الخبر هي ٩٦% بحيث تم الإعلان عن أنها " صحيح جدا".

القائمة ٤,٦ نتائج مراجعة المصادقة من خبير المادة

رقم	تم إجراء التنقيحات	قبل المراجعة	بعد المراجعة
١.	تمت إضافة المادة	لا توجد مادة في تقسيم المبتدإ من حيث الكمية	المادة المضافة تتعلق بتقسيم المبتدإ من حيث الكمية
٢.	تحسين الكتابة الاندونيسية	هناك بعض الأحرف المفقودة في الكلمة الخطأ مثل كلمة "*Muteri*"	تصحيح جميع الأخطاء في كتابة الكلمات مثل كلمة "*muteri*" المنقحة إلى "*materi*"

ج) الممارس (مدرسة النحو)

اختبار الممارس الخبراء لتقييم جدوى كل من المواد وكذلك وسيلة التعليم. تم إجراء هذا الاختبار من قبل مدرسو مقرر النهج في المستوى الثاني. يستخدم تقييم الخبراء استبيان مقياس ليكرت بفواصل زمنية من ١ إلى ٥. من المعروف أن الدرجة القصوى لجميع الأسئلة هي ٥٠. نتائج اختبار خبير المادة مدرجة في القائكة التالي:

القائمة ٤,٧ نتائج التحقق من صحة مدرسة النحو

الحاجة مبشرة بكري مُحَّد، الماجستير					
الرقم	**البيان**	***X***	***Xi***	***P(%)***	**مستوى الصحيح**
١.	تحتوي الوسيلة على أسئلة حسب قدرة الطلبة	٤	٥	٩٨%	صحيح جدا
٢.	الوسيلة المطورة ملموسة لاستخدامها في التعليم	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
٣.	إشارة اللعبة سهل الفهم	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
٤.	تسهل وسيلة التعليم على محاضري النحو في إعطاء التقدير	٥	٥	٨٠%	صحيح
٥.	إستوفت وسيلة لعبة *puzzle* الجمل المعيار كوسيلة التعليم	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
٦.	الوسيلة قوية ودائمة	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا

٧.	الوسيلة سهلة الاستخدام أو إستخدام الطلبة	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
٨.	يمكن استخدام الوسيلة برتيب	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
٩.	يمكن لوسيلة لعبة *puzzle* الجمل التي تم تطويرها أن تسهل على الطلبة في تركيب المبتدأ والخبر	٥	٥	٨٠%	صحيح
١٠.	إن استخدام وسيلة التعليم هذه تجعل الطلبة متحمسين للتعليم	٥	٥	٨٠%	صحيح
	بمعدل	**٤٩**	**٥٠**	**٩٨%**	**صحيح جدا**

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times ١٠٠\%$$

$$P = \frac{٤٩}{٥٠} \times ١٠٠\%$$

$$P = ٩٨\%$$

بناءً إلى البيانات المأخوذة من نتائج التحقق من صحيح خبير الوسلة، يمكن القول أن وسيلة لعبة *puzzle* الجمل ٩٨% التي تم تطويرها بمستوى صحيح هو صحيح جدا. أثبت هذا بعدد الدرجات على عناصر البيان من ١-١٤ في الاستبيان الذي قدمه خبراء وسيلة *puzzle* الجمل بالنسبة المائوية صحيح جدا ٩٤% إلى أن يظهر صحيح جدًا.

د) تجربة المستخدم

تم إجراء تجارب على المستخدمين لتحديد مدى فعالية منتج وسيلة لعبة *puzzle* الجمل الذي طورته الباحثة. مستخدمو هذا المنتج طلبة المستوى الثاني من تدريس اللغة العربية. يجب على مستخدم هذا المنتج استخدام أداة في شكل استبيان تم إعداده واختبار صلاحيته من قبل. عدد الأسئلة في الاستبيان المقدم هو ١٣ سؤالًا ويتم منحها درجة وفقًا لفاصل مقياس ليكرت من ١ إلى ٥. يمكن رؤية تحليل البيانات من الحصول على درجات المستخدم في القائمة.

القائمة ٤,٨ نتائج تجربة المستخدم الأول

موضوع الطلبة	نواحي التقييم														$\sum N$	x_i	P (%)
	١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠	١١	١٢	١٣				
١	٥	٥	٤	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥		٦٤	٦٥	٩٨
٢	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥		٦٥	٦٥	١٠٠
٣	٥	٥	٥	٤	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥		٦٤	٦٥	٩٨
٤	٥	٤	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥		٦٥	٦٥	١٠٠
٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥		٦٥	٦٥	١٠٠
٦	٥	٥	٤	٤	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥		٦٣	٦٥	٩٧
$\sum x$	٣٠	٢٩	٢٨	٢٨	٣٠	٣٠	٣٠	٣٠	٣٠	٣٠	٣٠	٣٠	٣٠		٣٨٥	٣٩٥	٥٩١
$\sum xi$	٣٠	٣٠	٣٠	٣٠	٣٠	٣٠	٣٠	٣٠	٣٠	٣٠	٣٠	٣٠	٣٠		٣٩٥	٣٩٥	٦٠٠

القائمة ٤,٩ نتائج تجربة المستخدم الثاني

موضوع الطلبة	نواحي التقييم													$\sum N$	x_i	P (%)
	١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠	١١	١٢	١٣			
١	٥	٥	٣	٤	٥	٥	٥	٥	٥	٤	٥	٥	٥	٦١	٦٥	٩٤
٢	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٤	٥	٥	٥	٦٤	٦٥	٩٨
٣	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٦٥	٦٥	١٠٠
٤	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٤	٥	٥	٥	٤	٥	٦٣	٦٥	٩٧
٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٦٥	٦٥	١٠٠
٦	٥	٥	٥	٥	٥	٤	٥	٥	٤	٥	٥	٥	٥	٦٣	٦٥	٩٧
٧	٥	٥	٥	٤	٥	٥	٥	٤	٤	٥	٥	٥	٥	٦٢	٦٥	٩٥
٨	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٤	٤	٥	٥	٥	٥	٦٣	٦٥	٩٧
٩	٥	٥	٥	٤	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٦٤	٦٥	٩٨
١٠	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٤	٥	٦٣	٦٥	٩٧
١١	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٦٥	٦٥	١٠٠
١٢	٥	٥	٥	٥	٤	٥	٥	٥	٣	٤	٥	٥	٥	٦١	٦٥	٩٤
١٣	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٦٥	٦٥	١٠٠
$\sum x$	٦٥	٦٥	٦٣	٦١	٦٤	٦٤	٦٥	٦٢	٦١	٦١	٦٥	٦٣	٦٥	٨٢٤	٨٤٥	١٢٦٨
$\sum xi$	٦٥	٦٥	٦٥	٦٥	٦٥	٦٥	٦٥	٦٥	٦٥	٦٥	٦٥	٦٥	٦٥	٨٤٥	٨٤٥	١٣٠٠

الإيضاح:

الناحية الأولى: وسيلة اللعبة هذه سهلة الاستخدام

الناحية الثاني: إشارة اللعبة سهل الفهم

الناحية الثالثة: اللغة سهلة الفهم

الناحية الرابعة: إحتواء الأسئلة السهلة

الناحية الخامسة: اختيار الألوان على لوحة اللعبة جازب

الناحية السادسة: عرض لوحة وسيلة للعبة جازب

الناحية السابعة: عرض المفردات على الصندوق صريح

الناحية الثامنة: الأشكال وألوان الوسيلة جازبة

الناحية التاسعة : ترتيب التصميم

الناحية العاشرة: أجد أنه من الأسهل أذكر وأفهم دروس النحو في تركيب المبتدأ والخبر

الناحية الحادية عشرة: نشاط التعليم أكثر متعة باستخدام الوسيلة

الناحية الثانية عشرة: أنا أسهل أن أكون متحمسًا لتعليم النحو في الفصل باستخدام وسيلة لعبة *puzzle* الجمل

الناحية الثالثة عشرة : هذه الوسيلة تنهض دافعي لتعليم اللغة العربية

البيانات الكمية التي تواجدت عليها من التجارب الصغيرة والكبيرة في القائمة ٤,٨ و٤,٩. الخطوة التالية هي تحليل البينات، التالي نتائج النسبة المائوية لفعالية الاستبيان على وسيلة *puzzle* الجمل.

نتائج النسبة المائوية من التجارب الصغيرة:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} x \text{ ١٠٠}\%$$

$$P = \frac{\text{٥٩١}}{\text{٦٠٠}} x \text{ ١٠٠}\%$$

$$P = \text{٩٩}\%$$

نتائج النسبة المائوية من التجارب الكبيرة:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} x \text{ ١٠٠}\%$$

$$P = \frac{\text{١٢٦٨}}{\text{١٣٠٠}} x \text{ ١٠٠}\%$$

$$P = \text{٩٨}\%$$

بناءً على الحسابات المذكورة في القائمة ٤,٨، وضح أن التجربة الميدانية الصغيرة هو ٩٩%. تم تضمين النتيجة في المعيار الفعالية جدًا لمنتج تطوير وسيلة لعبة *puzzle* الجمل في تركيب المبتدأ والخبر. وبناءً على الحسابات المذكورة في القائمة ٤,٩،

وضح أن التجربة الميدانية الصغيرة هو ٩٨%. تم تضمين النتيجة في المعيار الفعالية جدًا لمنتج تطوير وسيلة لعبة *puzzle* الجمل في تركيب المبتدأ والخبر.

من نتائج التجارب التي تم إجراؤها مرتين، كان ذلك ممكنًا ومن التجربتين اللتين تم إجراؤهما بفئة "فعالية جدًا" تم استخدامه كوسيلة التعليم.

هـ. مرحلة الإنتشار

في هذه المرحلة عملت الباحثة الانتشار بطريقة انتشار المحدودة بسبب محدودية الباحثة. تنشر الباحثة المنتج النهائي على وسيلة لعبة *puzzle* الجمل على مادة المبتدأ والخبر في شعبة تدريس اللغة العربية. وهذا المنتج يسستخدم كالوسيلة التعليمية لشعبة تدريس روضة الأطفال كمثال على وسيلة لعبة *puzzle* بمواد اللغة العربية للأطفال.

ج. المناقشات

١. تطوير وسيلة لعبة *puzzle* الجمل في تجميع التقارير الإخبارية عن طريق تكييف نموذج تطوير مبسط *4D* (التحليل والتصميم والتطوير والإنتشار). التحليل هو المرحلة الأولى في التطوير في شكل تحليل الأول والآخر وتحليل المواد. المرحلة الثانية هي مرحلة التصميم التي تتضمن تصميم المحتوى بالكامل أو المتعلقة بوسيلة لعبة *puzzle* الجمل. المرحلة الثالثة ، وهي مرحلة التطوير، هي مرحلة التطوير وفقًا للتصميم الذي تم إجراؤه بمساعدة تطبيق *PixelLab* ولوحة *mdf*. في هذه المرحلة ، يتم إجراء الاختبار من قبل

خبير الوسيلة وخبير المادة والمدرس والطلبة. ومرحلة الرابعة، وهي تطوير الإنتشار، في هذه المرحلة، في هذه المرحلة عملت الباحثة الانتشار بطريقة انتشار المحدودة بسبب محدودية الباحثة. نشرت الباحثة المنتج النهائي على وسيلة لعبة *puzzle* الجمل على مادة المبتدأ والخبر في شعبة تدريس اللغة العربية. وهذا المنتج يستخدم كوسيلة تعليمية لشعبة تدريس روضة الأطفال كمثال على وسيلة لعبة *puzzle* بمواد اللغة العربية للأطفال.

٢. يمكن رؤية جدوى وسيلة لعبة *puzzle* الجمل من نتائج تقييمات خبير المادة وخبير الوسيلة ومدرسة النحو. تم إجراء اختبار المنتج في ١٠ طلبة في شعبة تدريس اللغة العربية في المستوى الثاني بالجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو. الأداة المستخدمة عبارة عن استبيان بمقياس ليكرت يتراوح من ١ إلى ٥. يوضح القائمة التالي نتائج تقييم وسيلة لعبة *puzzle* الجمل.

القائمة ٤,١٠ نتيجة البحث

رقم	التقييم	نسبة مائوية الإمكانية	الفئة
١.	خبير الوسيلة	٩٤%	صحيح جدا
٢.	خبير المادة	٩٦%	صحيح جدا
٣.	مدرسة النحو	٩٨%	صحيح جدا
٤.	تجربة المستخدم الأول	٩٩%	فعالية جدا
٥.	تجربة المستخدم الثاني	٩٨%	فعالية جدا

بناءً على نتائج القائمة، من المعروف أن نسبة مائوية صحيح من خبير الوسيلة أظهرت الباحثة صحيح جدا بالنسبة المائوية ٩٤%. صحيح خبير المادة بجدوى بالنسبة المائوية ٩٦%. تم التأكيد على أن التطبيق العملي يكون صحيح جدا للغاية بالنسبة المائوية ٩٨%، وأن فعالية المنتج المطور كانت مجدية للغاية وتم تنفيذها مرتين. والنسبة المائوية للمحاكمات الصغيرة هي ٩٩% والنسبة المائوية للمحاكمات الكبيرة النطاق ٩٨%.

المبحث الخامس

الخاتمة

أ. الخلاصة

بناءً على نتائج البحث التي تم الحصول عليها يمكن استنتاج ما يلي:

١. لعبة *puzzle* الجمل في تركيب المبتدأ والخبر ، تشير إلى نموذج تطوير *4D* وهي: أ) التحليل بخطوتين رئيسيتين تتكونان من تحليل الأول والآخر وتحليل المواد، ب) يتكون التصميم من تصميم الوسيلة باستخدام تطبيق معمل البكسل وقطع لوح *mdf* باستخدام المنشار، اجمع مواد أخرى مثل الغراء والمسطرة وورق الملصقات والبلاستيك الرقائقي وورق *hvs* وورق مانيلا. بعد ذلك، تركب الباحثة بتجميع المواد وتعليمات اللعبة والأسئلة التي سيتم تجميعها في شكل كتاب. آخر مرحلة من مراحل التخطيط هي اختيار الأدوات. و ج) التطوير بخطوتين رئيسيتين تتكونان من تقييم تطوير المنتج بواسطة مدققين خبراء وتجارب تطوير المنتج. د) تطوير الإنتشار احاط الانتشار بطريقة انتشار المحدودة بسبب محدودية الباحثة الانتشار بطريقة إنتشار المحدودة بسبب محدودية الباحثة. نشرت الباحثة المنتج النهائي على وسيلة لعبة *puzzle* الجمل على مادة المبتدأ والخبر في شعبة تدريس اللغة العربية. وهذا المنتج

يسستخدم كالوسيلة التعليمية لشعبة تدريس روضة الأطفال كمثال على وسيلة لعبة *puzzle* بمواد اللغة العربية للأطفال.

٢. تم اختبار وسيلة لعبة *puzzle* الجمل في تركيب المبتدأ والخبر في شكل مادي لطلبة شعبة تدريس اللغة العربية بالجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو من قبل خبير الوسيلة الذين حصلوا على ٩٤% من فئة " صحيح جدًا". بينما حصلت نتائج الاختبار من قبل خبير المادة على ٩٨% في فئة " صحيح جدًا". تم الحصول على نتائج الاختبار من مدرسة المادة في ٩٨% مع الفئة " صحيح جدًا". تم إجراء نتائج اختبار الفعالية من قبل الطلبة من خلال تجربتين ، وهما التجارب الصغيرة التي تم الحصول عليها بالنسبة المائوية ٩٩% والتجارب كبيرة النطاق بنسبة ٩٨% والتي تم تضمينها في فئة "فعالية جدًا". بحيث يمكن بشكل عام نستنتج أن وسيلة لعبة *puzzle* الجمل التي تم تطويرها كانت ممكنة للغاية.

ب. الاقتراح

١. للمدرسين، أنتج هذا البحث وسيلة لعبة *puzzle* الجمل مصحوبة بالكتب. صالحة وعملية. لذلك، يُقترح على مدرسي النحو استخدام هذه وسيلة لعبة *puzzle* الجمل في عملية التعليم.

٢. للباحثين القادمين، من المأمول أن يتم استخدام هذه وسيلة لعبة *puzzle* الجمل لتطوير المزيد من البحث. لذلك يمكن استخدامه على عدة مستويات أو فصول.

المراجع

إسماعيل صيني، محمود. *اللعاب اللغوية*. الرياض: المحلكة العربية السعودية، ١٤٠١ هـ.

الحافظ، عبد المنعم مُحَمَّد عبد ومُحَمَّد سعيدالقللي. *النحو وتطبيقاته* دبي: دولة الإمرات العربية المتحدة جامعة الوصل، ٢٠٢٠

الصنهاجي، بن داود، *متن الأجرومية*، دار االرحمة الإسلامية

مقابلة مع بعض طلاب تدريس اللغة العربية، ٢٣ يانوواري ٢٠٢١، في شقة للإيجار الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو

نعمة، فؤاد. *ملخص قواعد اللغة العربية*. بيروت: دار الثقافة الإسلامية

Ainin, Moh. "Penelitian Pengembangan dalam Pembelajaran bahasa Arab", *Jurnal Okara* Vol. II, No. 8 (November, 2013): 104.

Dewi, Ghea Putri Fatma. *Pengembangan Game Edukasi pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Micromedia Flash.* Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta, 2012. H. 6 pada laman http://eprints.uny.ac.id/9505/

Halim, A. Sri Adelia Sari dan Nurul Husna. "Pengembangan Media Puzzle". *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* Vol. 05, No. 01 (2017): 67

Haryanti, Anggi Eka dan Qolistiani. "Evektifitas Permainan *Flower Circuit* Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini 5-6 Tahun", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 2, No. 2 (2020): 51 pada laman http://journal2.um.ac.id/index.php/jpaud/article/view/8381/4784

Hasnunidah, Neni. *Metodologi Penelitian Pendidikan.* Cet. 1. Yogyakarta: Media Akademi, 2017 http://www.academia.edu/36763788/fifu_media_akademi_Metodologi_Penelitian_Pendidikan_r_5?show_app_store_popup=true

Ivada, Corry. *pengembangan Media Smart Callygraphy Puzzle untuk Pembelajaran Mufrodat pada Siswa Kelas I SDIT Salsabila 3*

Banguntapan Bantul. Skripsi: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017 http://digilib.uin-suka.ac.id/view/divisions/jur=5Fpba/2017.html

Johar Arifin, Johar. *SPSS24 untuk Penelitian dan skripsi*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2017

Karo-Karo, Irsan Rasyid dan Rohani, "Manfaat Media dalam Pembelajaran", Vol. VII, No.1 (Januari-Juni, 2018): 94 pada laman http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778/1411

Kurniawan, Dian dan Sinta Verawati Dewi, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Media Screencasto-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan", Jurnal Siliwangi, Vol. 3, No. 1 (2017), 216-217 pada laman http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jspendidikan/article/view/193

Nurdiana, Dian. "Perancangan Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode MDLC". *Jurnal PETIK*, Vol. 3, No. 2 (September, 2017): 36 pada laman https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/article/view/149

Oktavia Yasmin, Amalia. *Pengembangan Media Puzzle Elektronik dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab pada Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah III Ambulu*. Skripsi: Universitas Muhammadiyah Jember, 2015. http://mulok.library.um.ac.id/index3.php/71903.html

P., Avianti Vera Risti. *Penelitian Pendidikan*. Cetakan Ke-1 Yogyakarta: Surya Cahya, 2018

Purnama, Sigit. "Metode Penelitian dan Pengembangan*", Jurnal Literasi* Vol. IV No. 1 (Juni, 2013): 27 pada laman https://ejournal.almaata.ac.id/index.php/LITERASI/article/view/70/69

Purwanto, Ngalim. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004

Rohman, Ibadi. *Arabic Puzzle Book Pengembangan Keterampilan Membaca Bagi Siswa Kelas IV di Kota Semarang*. Skripsi: Universitas Negeri Semarang, 2015 pada laman https://docplayer.info/151715824-Arabic-puzzle-book-pengembangan-media-interaktif-untuk-keterampilan-membaca-bagi-siswa-kelas-iv-mi-di-kota-semarang.html

Sari, Murni Sapta. Chandra Adi Prabowo dan Ibrohim. "Pengembangan Modul Pembelajaran Inkuiri Berbasis Laboratorium Virtual", *Jurnal Pendidikan* Vol. 1, No. 6 (Juni 2016): 1092

Tegeh, I Made dan I Made Kirna. “Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model”, *Jurnal Ilmiah* Vol. XI, No. 1 (2013): 16. Pada laman https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145

Wulandari, Nita. *Keefektivan Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Games dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Deskriptif Bahasa Prancis Siswa Program Akomodasi Perhotelan Kelas XI SMK Wiyasa Magelang*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014. Pada laman https://docplayer.info/40430688-Keefektivan-penggunaan-media-pembelajaran-puzzle-games.html

الملاحق

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl.Agatis Kel. Balandai Kec. Bara 91914Kota Palopo
Email: ftik@iainpalopo.ac.id /Web: www.ftik-iainpalopo.ac.id

Nomor : 0387 /In.19/FTIK/HM.01/04/2021 Palopo, 05 April 2021
Lampiran : -
Perihal : ***Permohonan Surat Izin Penelitian***

Yth. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas Kota Palopo
di –
Palopo

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, kami sampaikan bahwa mahasiswa (i) kami, yaitu :

Nama	:	Novita Sari Kanukung
NIM	:	17 0203 0007
Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Arab
Semester	:	VIII (Delapan)
Tahun Akademik	:	2020/2021

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi pada lokasi Madrasah Aliyah Negeri Kota Palopo dengan judul: **"Tathwiru Wasilati Lu'bati Puzzle Jumali Al-lughati Al-'Arabiyati Li Tarqiyati Kafaati Aththalabati fi Tarkibi Almubtadai wa Alkhabri fi Fashli Diraasi Rabi'I Syubati Tadrisi Al-lughati Al-Arabiyati fi Al-jami'ati Al-Islamiyati Al-Hukumiyati Palopo".** Untuk itu kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan menerbitkan Surat Izin Penelitian.

Demikian surat permohonan ini kami ajukan,atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Dr. Nurdin K, M.Pd
NIP19681231 199903 1 014

1 2 0 2 1 1 9 0 0 9 0 2 3 7

PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Alamat : Jl. K.H.M. Hasyim No.5 Kota Palopo - Sulawesi Selatan Telpon : (0471) 326048

ASLI

IZIN PENELITIAN

NOMOR : 237/IP/DPMPTSP/IV/2021

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 28 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Walikota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Walikota Palopo Nomor 34 Tahun 2019 tentang Pendelegasian Kewewenang Penyelenggaraan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Kota Palopo dan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Yang Diberikan Pelimpahan Wewenang Walikota Palopo Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama	: NOVITA SARI KANUKUNG
Jenis Kelamin	: Perempuan
Alamat	: Jl. Bakau Kota Palopo
Pekerjaan	: Mahasiswa
NIM	: 17 0203 0007

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

TATHWIRU WASILATI LU`BATI PUZZLE JUMALI AL-LUGHATI AL-`ARABIYATI LI TARQIYATI KAFAATI ATHTHALABATI FI TARKIBI ALMUBTADAI WA ALKHABRI FI FASHLI DIRAASI RABI`I SYUBATI TADRISI AL-LUGHATI AL-ARABIYATI FI AL-JAMI`ATI AL-ISLAMIYATI AL-HUKUMIYATI PALOPO

Lokasi Penelitian	: KAMPUS INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO
Lamanya Penelitian	: 21 April 2021 s.d. 21 Juli 2021

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor pada **Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.**
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) examplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Izin Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
Pada tanggal : 22 April 2021
a.n. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
Kepala Bidang Pengkajian dan Pemrosesan Perizinan PTSP

SUBIHA, SH
Pangkat : Penata
NIP : 19720215 200604 2 016

Tembusan :

1. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel;
2. Walikota Palopo
3. Dandim 1403 SWG
4. Kapolres Palopo
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo

KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
Jl. Agatis , Telepon 0471 22076 Kota Palopo Kode Pos 91914

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor: /In.19/FTIK/PBA/08/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Dr. Kartini, M.Pd.
NIP	: 19660421 200501 2 002
Pangkat/ Golongan	: Pembina/ IV.a
Jabatan	: Ketua Prodi PBA

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama	: Novita Sari Kanukung
Nim	: 17 0203 0007
Prodi	: Pendidikan Bahasa Arab
Jenis Kelamin	: Perempuan

Bahwa yang bersangkutan benar-benar telah mengadakan penelitian di program studi pendidikan Bahasa Arab pada tanggal 24 Mei – 12 Juli 2021 sehubungan dengan penulisan skripsi yang berjudul ***"Tahtwiiru Wasilah Lu'bah Puzzle al-Jumalih Litarkiyah Kafaah Tholabah al Mustawa Atsani Fii Tarkibi al Mutadai al Khobar Fii Syu'bah Tadris al-Lughah al-'Arabiyah bi al jamia'ah Islamiyah al Hukumiyah Palopo".***

Demikian keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana.

Ketua,

Dr. Kartini, M.Pd.
NIP 19660421 200501 2 002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Perihal : Skripsi
Lamp. : ...Eksampel

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo
Di_
Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah melakukan bimbingan skripsi, mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama	: Novita Sari Kanukung
NIM	: 17 0203 0007
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	:

تطوير وسيلة لعبة *puzzle* الجمل لترقية كفائة طلبة الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو شعبة تدريس اللغة العربية في المستوى الثاني في تركيب المبتدأ والخبر

Menyatakan bahawa skipsi tersebut sudah layak untuk diujikan pada ujian munaqasyah. Demikian untuk proses selanjutnya.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Palopo, 20 Januari 2022
Pembimbing I

Dr. Kartini, M.Pd.
NIP. 19660421 200501 2 002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Perihal : Skripsi
Lamp. : ...Eksampel

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo
Di_
Tempat
Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah melakukan bimbingan skripsi, mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama	: Novita Sari Kanukung
NIM	: 17 0203 0007
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	:

الجمل لترقية كفائة طلبة الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو *puzzle*تطوير وسيلة لعبة

شعبة تدريس اللغة العربية في المستوى الثاني في تركيب المبتدأ والخبر

Menyatakan bahawa skipsi tersebut sudah layak untuk diujikan pada ujian munaqasyah. Demikian untuk proses selanjutnya.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Palopo, 20 Januari 2022
Pembimbing II

Muh. Irfan Hasanuuddin, S.Ag., MA.
NIP. 19740623 199903 1 002

PERSETUJUAN PENGUJI

Skripsi berjudul : *Tathwiru Wasilah Lu'bah Puzzle Al-jumali Li Tarqiyah Kafaah Thalabah Al-jamiah Al-Islamiyah Palopo Syu'bah Tadrisi Al-lughah Al-Arabiyah Fi Al-Mustawa Ats-tsani Fi Tarkibi Al-mubtadai Wa Al-khabri*

Yang ditulis oleh :

Nama	: Novita Sari Kanukung
NIM	: 17 0203 0007
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Disetujui untuk diujikan pada ujian *Munaqasyah.*

Demikian untuk diproses selanjutnya.

Palopo, 20 Januari 2022

Penguji I	Penguji II
Dr. Mardi Takwim, M.H.I.	**Mustafa, S.Pd.I., M.Pd.I.**
NIP. 19680503 199803 1 005	**NIP. 19851128 202012 1 005**

Dr. Mardi Takwim, M.H.I.
Mustafa, S.Pd.I., M.Pd.I
Dr. Kartini, M.Pd.
Muh. Irfan Hasanuddin, S.Ag., MA.

NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp. :
Hal : Skripsi an....

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo
Di
Palopo

Assalamu 'Alaikum Wr.Wb.

Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan seminar hasil penelitian terdahulu, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa(i) dibawah ini:

Nama : Novita Sari Kanukung
NIM : 17 0203 0007
Program studi : Pendidikan Bahasa Arab
Judul Skripsi :

تطوير وسيلة لعبة *puzzle* الجمل لترقية كفائة طلبة الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو شعبة تدريس اللغة العربية في المستوى الثاني في تركيب المبتدأ والخبر

Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diujikan pada ujian *munaqasyah.*

Demikian untuk proses selanjutnya.

Wassalamu 'Alaikum Wr.Wb.

1. Dr. Mardi Takwim, M.H.I. ( )
   Penguji I tanggal:
2. Mustafa, S.Pd.I., M.Pd.I ( )
   Penguji II tanggal:
3. Dr. Kartini, M.Pd. ( )
   Pembimbing I/ Penguji tanggal:
4. Muh. Irfan Hasanuddin, S.Ag., MA. ( )
   Pembimbing II/ Penguji tanggal:

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK DOSEN MATA KULIAH

I. Tujuan:

Untuk mengetahui informasi dan data baik mengenai kondisi fisik maupun nonfisik yang berkaitan dengan *Pengembangan Media Puzzle Game Kalimat dalam Menyusun Mubtada Khabar untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Semester II Pendidikan Bahasa Arab di Institut Agama Islam Palopo*.

II. Pernyataan Panduan:

A. Identitas

Nama : Mustafa, S.Pd.I, M.Pd.I

Jabatan : Dosen pendidikan bahasa Arab sekretaris prodi PBA

Alamat : Karetan, Luwu

B. Daftar Pertanyaan:

1. Kurikulum apa yang digunakan?
2. Materi apa saja yang diberikan?
3. Metode apa yang digunakan?
4. Bagaimana antusias mahasiswa dalam proses pembelajaran khususnya pada mata kuliah nahwu tentang Mubtada Khabar?
5. Bagaimana kemampuan mahasiswa dalam menyusun mubtada khabar?
6. Apa saja kendala yang dihadapi para mahasiswa dalam pembelajaran nahwu tentang mubtada khabar?
7. Adakah media yang digunakan selain media cetak?
8. Jika ada, apakah media tersebut membantu mahasiswa memahami materi mubtada khabar?

KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mustafa, S.Pd.I, M.Pd.I

Pekerjaan : Dosen Bahasa Arab

Memberikan keterangan bahwa telah mengadakan wawancara pada tanggal 3 Mei 2021 :

Nama : Novita Sari Kanukung

NIM : 17 0203 0007

Fak/Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Bahasa Arab

Sebagai bahan dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul *"Tathwiiru Lu'bati Puzzle Al Jumali Lii Trqiyati Kafaaati Thalabati Al Fashli Ats Tsanii Fii Tarkiibi Al Mubtadai Al Khabri Fii Syu'bati At Tadriisi Al Lughati Al Arabuyyati Bii Al Jaami'ati Al Islaamiyati Al Hukumiyati Palopo."*

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Palopo, 3 Mei 2021

Yang memberikan keterangan,

MUSTAFA, S.Pd.I, M.Pd.I

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
Jl. Agatis No. Telp. 0471-22076 Fax. 0471-325195 Kota Palopo

IAIN PALOPO

DAFTAR NILAI

SEM/JURUSAN : I B/TARBIYAH
PROG. STUDI : PENDIDIKAN BAHASA ARAB
MATA KULIAH :
TAHUN AKADEMIK : 2020/2021

NOMOR		NAMA	NILAI		TANDA TANGAN	
URT.	NIM		Angka	HURUF		
1	2002030029	NUTHFA LILMAGFIRA			1	
2	2002030030	NUR SYAMSI M				2
3	2002030031	ADITIYA DESWARA			3	
4	2002030032	RAFIQAH DAHLAN				4
5	2002030033	MIFTAHUL JANNAH			5	
6	2002030034	NURHIKMA				6
7	2002030035	REISYA ZALWA SAFIRA			7	
8	2002030036	MIFTAHUL JANNAH				8
9	2002030037	NUR AHCMAD SIDIQ			9	
10	2002030038	NUR AINUN AMALIA				10
11	2002030039	URMILA RAHMADANI			11	
12	2002030040	MUH. WILDAN				12
13	2002030041	MUTIA RAMADHANI			13	
14	2002030042	NELY AMELIA				14
15	2002030043	MUSDALIFA			15	
16	2002030044	KESIN BETRI FARKAN				16
17	2002030045	RISONE EFENDI			17	
18	2002030046	ANDI SABRINA DININGRAT				18
19	2002030047	FATINA ADZKIA AL-AZKA			19	
20	2002030048	JUSTI TAMBING				20
21	2002030049	FARAH KHAERUN NISA AS			21	
22	2002030050	NISA AMALIA				22
23	2002030051	AYU LESTARI			23	
24	2002030052	NURHALIZAH				24
25	2002030053	MUHAMMAD FARID WAJDI			25	
26	2002030054	MOH. IQBAL FANANI				26
27	2002030055	SUNARTI MANGERA			27	
28	2002030056	MUHAMMAD ABDUL				28
29	2002030057	MUH.FAISAL ASMAD			29	

PALOPO, / 2021

PENGAWAS

DOSEN PENGUJI

NIP.

NIP.

DAFTAR UKURAN NILAI

NO.	Nilai Angka	Nilai Bobot	Nilai Huruf	Nilai Angka	Huruf	Bobot
1	95 - 100	4,00	A+	65 - 69	C+	2,50
2	90 - 94	3,75	A	60 - 64	C	2,25
3	85 - 89	3,50	A-	55 - 59	C-	2,00
4	80 - 84	3,25	B+	50 - 54	D	1,00
5	75 - 79	3,00	B	00 - 49	E	0,00
6	70 - 74	2,75	B-			

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
Jl. Agatis No. Telp. 0471-22076 Fax. 0471-325195 Kota Palopo

DAFTAR NILAI

SEM/JURUSAN : I A/TARBIYAH
PROG. STUDI : PENDIDIKAN BAHASA ARAB
MATA KULIAH :
TAHUN AKADEMIK : 2020/2021

NOMOR URT.	NOMOR NIM	NAMA	NILAI Angka	NILAI HURUF	TANDA TANGAN	
1	2002030001	NURSADITA			1	
2	2002030002	FELANY FITRIANI				2
3	2002030003	JUMMA WATI			3	
4	2002030004	RISKA APRILIANI				4
5	2002030005	ANJELHI			5	
6	2002030006	PUTRI ADIFIAH				6
7	2002030007	SULFIANI RUSLI			7	
8	2002030008	WENING ARUM SRI NUR				8
9	2002030009	ISMI OKTAVIA			9	
10	2002030010	YURNITA				10
11	2002030011	MADINA FAJRIANI			11	
12	2002030012	SRI WAHYUNI				12
13	2002030013	HUSNUL KHATIMAH S.			13	
14	2002030014	NUR WAHYUNI				14
15	2002030015	NANDA AMELIA			15	
16	2002030016	RESTU RISADI				16
17	2002030017	BELA APRILIA			17	
18	2002030018	ANDI NURHALISA				18
19	2002030019	HURON MAHSYURAH KADIR			19	
20	2002030020	DESI PUSPITASARI				20
21	2002030021	RISKI APRILIANI			21	
22	2002030022	ANNISA ZAHRA JABBAR				22
23	2002030023	AULIA ULHASANAH			23	
24	2002030024	LISDAYANTI				24
25	2002030025	NUR AULIAH			25	
26	2002030026	ANANDA DEVINA RAHMA				26
27	2002030027	SRIWULAN			27	
28	2002030028	NURLAILA				28
29	2002030058	NUR FAJRIYAH			29	
30	2002030059	ZAHRAH ANASTIA SADRI				30

PALOPO, / 2021

PENGAWAS

NIP.

DOSEN PENGUJI

NIP.

DAFTAR UKURAN NILAI

NO.	Nilai Angka	Nilai Bobot	Nilai Huruf	Nilai Angka	Nilai Huruf	Bobot
1	95 - 100	4,00	A+	65 - 69	C+	2,50
2	90 - 94	3,75	A	60 - 64	C	2,25
3	85 - 89	3,50	A-	55 - 59	C-	2,00
4	80 - 84	3,25	B+	50 - 54	D	1,00
5	75 - 79	3,00	B	00 - 49	E	0,00
6	70 - 74	2,75	B-			

IAIN PALOPO	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO				
MATA KULIAH	**KODE**	**RUMPUN**	**BOBOT (SKS)**	**SEMESTER**	**TANGGAL PENGESAHAN**
NAHWU II		Bahasa Arab	2	II	16 September 2018
OTORISASI	**Dosen Pengembang RPS**	**Koordinator RMK**	**Ka PRODI**		
	Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I.,M.Pd	Dr. Kartini, M.Pd	Dr. Kartini, M.Pd		

CAPAIAN PEMBELAJARAN	CP-Prodi/ CPL 1. (N.1) Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius. 2. (N.9) Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri. 3. (N.11) Memahami dirinya secara utuh sebagai Sarjana Pendidikan. 4. (N.16) Menunjukkan etos kerja, tanggung jawab, rasa bangga, percaya diri dan cinta menjadi pendidik bidang Bahasa Arab pada satuan pendidikan sekolah/madrasah (SD/MI/SMP/MTs/ SMA/MA/SMK/MAK). 5. (N.17) Menunjukkan sikap kepemimpinan *(leadership)*, bertanggungjawab *(accountability)* dan responsibilitas *(responsibility)* atas pekerjaan di bidang Bahasa Arab secara mandiri pada satuan pendidikan sekolah/madrasah (SD/MI/SMP/MTs/ SMA/MA/SMK/MAK). 6. (N.18) Menginternalisasi semangat kemandirian/kewirausahaan dan inovasi dalam pembelajaran bidang Bahasa Arab pada satuan pendidikan sekolah/madrasah (SD/MI/SMP/MTs/SMA/MA/SMK/MAK). 7. (P.9) Memberikan layanan pembelajaran Bahasa Arab yang mendidik kepada peserta didik sesuai dengan karakteristiknya. 8. (P.13) Menguasai teori belajar dan pembelajaran Bahasa Arab. 9. (P.17) Menguasai tujuan, isi, pengalaman belajar, dan penilaian dalam kurikulum satuan pendidikan pada mata

	pelajaran Bahasa Arab. 10. (P.18) Melakukan pendalaman bidang kajian Bahasa Arab sesuai dengan lingkungan dan perkembangan jaman. 11. (P.20) Mengembangkan kurikulum untuk mata pelajaran Bahasa Arab sesuai dengan bidang tugas dan mengelola kurikulum tingkat satuan pendidikan. 12. (P.21) Menguasai konsep, metode keilmuan, substansi materi, struktur, dan pola pikir keilmuan Bahasa Arab. 13. (KU.2) Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur. 14. (KU.5) Mampu mengambil keputusan secara tepat, dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya berdasarkan hasil analisis informasi dan data. 15. (KU.12) Mampu berkolaborasi dalam team, menunjukkan kemampuan kreatif *(creativity skill)*, inovatif *(innovation skill)*, berpikir kritis *(critical thinking)* dan pemecahan masalah *(problem solving skill)*. 16. (KU.13) Mampu membaca al-Qur'an berdasarkan ilmu qira'at dan ilmu tajwid; 17. (KU.14) Mampu menghafal dan memahami isi kandungan al-Qur'an juz 30 *(Juz Amma)*. 18. (KU.15) Mampu melaksanakan ibadah dan memimpin ritual keagamaan dengan baik. 19. (KK.1) Mampu mengembangkan kurikulum mata Pelajaran Bahasa Arab di sekolah/madrasah sesuai dengan prosedur dan prinsip-prinsip dalam pengembangan kurikulum. 20. (KK.2) Mampu menyelenggarakan pembelajaran Bahasa Arab yang mendidik di sekolah/madrasah. 21. (KK.8) Mampu mengembangkan keilmuan dan keprofesian secara berkelanjutan, mandiri maupun kolektif dalam kerangka mewujudkan diri sebagai pendidik sejati dan pembelajar. 22. (KK.9) Mampu menghafal dan memahami ayat-ayat dan hadis-hadis pendidikan dan kebahasaan. 23. (KK.10) Mampu melaksanakan tindakan reflektif berdasarkan prosedur dan metodologi penelitian ilmiah untuk peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Arab di sekolah/madrasah. 24. (KK.11) Mampu menerapkan langkah-langkah pengembangan keilmuan dan keprofesian secara berkelanjutan, mandiri maupun kolektif dalam kerangka mewujudkan diri sebagai pendidik Bahasa Arab yang pembelajar.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) M.1 : Mahasiswa mampu menjelaskan sejarah Ilmu Nahwu M.2 : Mahasiswa mampu menjelaskan kaidah-kaidah dasar Nahwu 2 di sekolah/madrasah. M.3 : Mahasiswa mampu menjelaskan materi Nahwu 2 dengan contoh-contoh sederhana. M.4 : Mahasiswa mampu merancang strategi dalam mempelajari dan memahami materi ilmu Nahwu 2. M.5 : Mahasiswa mampu merancang strategi dalam menyampaikan materi ilmu Nahwu 2. M.6 : Mahasiswa mampu menunjukkan sikap bijak dalam memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan

	kaidah-kaidah ilmu Nahwu 2.
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ilmu Nahwu 2 merupakan mata kuliah keahlian bidang studi pada program S-1 Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA) dengan status mata kuliah wajib. Mata kuliah ini diberikan kepada mahasiswa Semester 2 PBA dengan bobot 2 SKS. Ilmu Nahwu 2 ini membekali mahasiswa tentang pengertian dan ruang lingkup ilmu Nahwu dasar yang meliputi: Tanda-tanda i'rab nasab, jar, dan jazam, jumlah fi'liyyah dan ismiyyah, susunan jar majrur dan mudhaf wa mudhaf ilaih.
Bahan Kajian	Unsur Bahasa Arab, Qawaid/Kaidah Bahasa.
Pustaka	**Utama :** Matan al-Jurumiyyah, Abu Abdillah Muhammad bin Muhammad bin Dawud Ash Shinhaji **Pendukung :** Nahwu Kilat, Syamsul Ma'arif Metode Lisani, M. Afdlol
Media Pembelajaran	**Perangkat Lunak:** Slide Powerpoint dan Internet **Perangkat Keras:** Notebook, Laptop, LCD
Tim Teaching	**1. Dr. Kartini, M.Pd** **2. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I.,M.Pd**
Mata Kuliah Syarat	Mata Kuliah Wajib

Mg Ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria dan Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
I	Mahasiswa mampu memahami sejarah dan perkembangan ilmu Nahwu	Mampu menjelaskan sejarah awal munculnya ilmu Nahwu, perkembangan dan tokoh yang	Proses	Interaktif Ceramah Tanya Jawab	Pengantar Ilmu Nahwu 2	5%

		mempelopori dan mengembangkannya				
II	Mahasiswa mampu memahami علامة الإعراب للنصب	Mampu menjelaskan pengertian *I'rab nashab*, tanda-tandanya, dan tempatnya	Proses	Interaktif Ceramah Tanya Jawab	علامة الإعراب للنصب	5%
III	Mahasiswa mampu memahami امثلة الأسماء من النصب	Mampu membuat contoh-contoh kalimat yang di *i'rab nashab*	Proses	Interaktif Ceramah Tanya Jawab	امثلة الأسماء من النصب	5%
IV	Mahasiswa mampu memahami علامة الإعراب للخفض	Mampu menjelaskan pengertian *I'rab Jar*, tanda-tandanya, dan tempatnya	Proses	Interaktif Ceramah Tanya Jawab	علامة الإعراب للخفض	5%
V	Mahasiswa mampu memahami امثلة الأسماء من الخفض	Mampu membuat contoh-contoh kalimat yang di *i'rab jar*	Proses	Interaktif Ceramah Tanya Jawab	امثلة الأسماء من الخفض	5%
VI	Mahasiswa mampu memahami علامة الاعراب للجزم	Mampu menjelaskan pengertian *I'rab jazm*, tanda-tandanya, dan tempatnya	Proses	Interaktif Ceramah Tanya Jawab	علامة الاعراب للجزم	5%
VII	Mahasiswa mampu memahami اعراب الفعل و عوامل النواصب والجوازم	Mampu membuat contoh-contoh kalimat fiil yang di *i'rab, menyebutkan amil jawazim dan amil nawashib*	Proses & Tes	Interaktif Ceramah Tanya Jawab Tugas Individu	اعراب الفعل و عوامل النواصب والجوازم	5%

DISTRIBUSI MATA KULIAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN PALOPO
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB

Semester I

No	Kode	Nama Mata Kuliah	SKS	Smstr	Kelembagaan
1	MKI1912001	Bahasa Indonesia	2	I	Institut
2	MKI1912002	Bahasa Arab	2	I	Institut
3	MKI1912003	Bahasa Inggris	2	I	Institut
4	MKI1912004	Metode Baca Tulis al-Qur'an	2	I	Institut
5	MKI1912005	Ulumul Qur'an	2	I	Institut
6	MKI1912006	Ulumul Hadis	2	I	Institut
7	MKF0212001	Ilmu Pendidikan	2	I	Fakultas
8	MKPBA12001	Nahwu I	2	I	Prodi
9	MKPBA12002	Sharaf I	2	I	Prodi
10	MKPBA12003	Muhadatsah I	2	I	Prodi
11	MKPBA12004	Muthala'ah I	2	I	Prodi
12					
		Jumlah	**22**		

Semester II

No	Kode	Nama Mata Kuliah	SKS	Smstr	Kelembagaan
1	MKI1922007	Pendidikan Kewarganegaraan	2	II	Institut
2	MKI1922008	Kewirausahaan	2	II	Institut
3	MKI1922009	Tauhid	2	II	Institut
4	MKI1922010	Pengantar Filsafat	2	II	Institut
5	MKI1922011	Teori dan Praktek Dakwah	2	II	Institut
6	MKI1922012	Studi Islam dan Kearifan Lokal	2	II	Institut
7	MKPBA22005	Bahasa Inggris II	2	II	Prodi
8	MKPBA22006	Nahwu II	2	II	Prodi
9	MKPBA22007	Muthala'ah II	2	II	Prodi
10	MKPBA22008	Sharaf II	2	II	Prodi
11	MKPBA22009	Muhadatsah II	2	II	Prodi
12					
		Jumlah	**22**		

Semester III

No	Kode	Nama Mata Kuliah	SKS	Smstr	Kelembagaan
1	MKF0232002	Psikologi Pendidikan	2	III	Fakultas
2	MKF0232005	Teknik Penulisan Karya Ilmiah	2	III	Fakultas
3	MKPBA32010	Nahwu III	2	III	Prodi
4	MKPBA32011	Muthala'ah III	2	III	Prodi
5	MKPBA32012	Muhadatsah III	2	III	Prodi
6	MKPBA32013	Sharaf III	2	III	Prodi
7	MKPBA32014	Tafsir Tarbawi	2	III	Prodi
8	MKPBA32015	Hadis Tarbawi	2	III	Prodi

DISTRIBUSI MATA KULIAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN PALOPO
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB

Semester I

No	Kode	Nama Mata Kuliah	SKS	Smstr	Kelembagaan
1	MKI1912001	Bahasa Indonesia	2	I	Institut
2	MKI1912002	Bahasa Arab	2	I	Institut
3	MKI1912003	Bahasa Inggris	2	I	Institut
4	MKI1912004	Metode Baca Tulis al-Qur'an	2	I	Institut
5	MKI1912005	Ulumul Qur'an	2	I	Institut
6	MKI1912006	Ulumul Hadis	2	I	Institut
7	MKF0212001	Ilmu Pendidikan	2	I	Fakultas
8	MKPBA12001	Nahwu I	2	I	Prodi
9	MKPBA12002	Sharaf I	2	I	Prodi
10	MKPBA12003	Muhadatsah I	2	I	Prodi
11	MKPBA12004	Muthala'ah I	2	I	Prodi
12					
		Jumlah	**22**		

Semester II

No	Kode	Nama Mata Kuliah	SKS	Smstr	Kelembagaan
1	MKI1922007	Pendidikan Kewarganegaraan	2	II	Institut
2	MKI1922008	Kewirausahaan	2	II	Institut
3	MKI1922009	Tauhid	2	II	Institut
4	MKI1922010	Pengantar Filsafat	2	II	Institut
5	MKI1922011	Teori dan Praktek Dakwah	2	II	Institut
6	MKI1922012	Studi Islam dan Kearifan Lokal	2	II	Institut
7	MKPBA22005	Bahasa Inggris II	2	II	Prodi
8	MKPBA22006	Nahwu II	2	II	Prodi
9	MKPBA22007	Muthala'ah II	2	II	Prodi
10	MKPBA22008	Sharaf II	2	II	Prodi
11	MKPBA22009	Muhadatsah II	2	II	Prodi
12					
		Jumlah	**22**		

Semester III

No	Kode	Nama Mata Kuliah	SKS	Smstr	Kelembagaan
1	MKF0232002	Psikologi Pendidikan	2	III	Fakultas
2	MKF0232005	Teknik Penulisan Karya Ilmiah	2	III	Fakultas
3	MKPBA32010	Nahwu III	2	III	Prodi
4	MKPBA32011	Muthala'ah III	2	III	Prodi
5	MKPBA32012	Muhadatsah III	2	III	Prodi
6	MKPBA32013	Sharaf III	2	III	Prodi
7	MKPBA32014	Tafsir Tarbawi	2	III	Prodi
8	MKPBA32015	Hadis Tarbawi	2	III	Prodi

8	MKPBA62045	Qiraah al Kutub	3	VI	Prodi
Jumlah			**20**		

Semester VII

No	Kode	Nama Mata Kuliah	SKS	Smstr	Kelembagaan
1	MKF0274007	PLP II	4	VII	Fakultas
2	MKI1972013	Komprehensif	2	VII	Institut
3	MKI1974014	Kuliah Kerja Nyata	4	VII	Institut
4	MKI1974015	Skripsi	4	VII	Prodi
Jumlah			**14**		

Semester VIII

No	Kode	Nama Mata Kuliah	SKS	Smstr	Kelembagaan
1					
2					
3					
4					
Jumlah			**0**		
Total			***148***		

Validasi Ahli Untuk Dosen Mata Kuliah Terhadap Media pada *Puzzle Game* Kalimat dalam Menyusun Mubtada Khabar Mata Kuliah Nahwu di Semester II

A. Identitas

Validator : Hj. Mubassyirah Bakry, M.Pd.I.

Pekerjaan : Dosen PBA

Alamat : Pesantren Datok Sulaiman Bagian Putri

B. Tujuan

Lembar validasi ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap media yang sudah dikembangkan.

C. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda centang pada kolom skala penilaian sesuai dengan penilaian terhadap media yang dikembangkan.
2. Kriteria penilaian terdiri dari
   5= Sangat baik
   4= Baik
   3= Cukup
   2= Kurang
   1= Sangat kurang

D. Tabel Penilaian

No.	Aspek	Nlai				
		SK	K	C	B	SB
		1	2	3	4	5
1.	Media memuat soal-soal sesuai dengan kemampuan Mahasiswa (i)				✓	✓
2.	Media yang dikembangkan konkrit utuk digunakan dalam pembelajaran					✓
3.	Petunjuk permainan mudah dipahami					✓
4.	Media pembelajaran mempermudah dosen mata kuliah Nahwu dalam memberikan evaluasi					✓
5.	Media *puzzle game* sudah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran					✓
6.	Media kuat dan tahan lama					✓

7.	Media mudah dipakai atau digunakan Mahasiswa (i)					✓
8.	Media dapat digunakan secara berulang-ulang					✓
9.	Media *puzzle game* yang dikembangkan dapat mempermudah Mahasiswa (i) dalam menyusun *mubtada khabar*					✓
10.	Penggunaan media pembelajaran ini membuat Mahasiswa termotivasi dalam pembelajaran					✓

E. Komentar/saran:

Sangat bagus digunakan dalam pembelajaran pd mata kuliah Nahwu. Media ini memperbantu dosen dlm menjelaskan materi مبتدأ خبر. terkhusus juga buat mahasiswa dapat lebih mempermudah pemahaman dan lebih termotivasi. Sbg saran; media ini dpt lebih dikembangkan lagi u/ materi2 lainnya baik pd mata kuliah Nahwu, Sharaf ataupun mata kuliah lainnya yg dipelajari di prodi PBA.

F. Kesimpulan Penilaian

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan penilaian

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak unuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Palopo, 6 juli 2021

Validator,

(Hj. Mubassyirah Bakry)

Validasi Ahli Terhadap Media pada *Puzzle Game* Kalimat Bahasa Arab dalam Menyusun Mubtada Khabar Mata Kuliah Nahwu di Semester II

A. Identitas

Validator : ANDI ARIF PAMESSANGI

Pekerjaan : DOSEN BAHASA ARAB IAIN PALOPO

Alamat : BTP. BOGAR BLOK B.61 KOTA PALOPO

B. Tujuan

Lembar validasi ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap media yang sudah dikembangkan.

C. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda centang pada kolom skala penilaian sesuai dengan penilaian terhadap media yang dikembangkan.
2. Kriteria penilaian terdiri dari
   5= Sangat baik
   4= Baik
   3= Cukup
   2= Kurang
   1= Sangat kurang

D. Tabel Penilaian

No	Pernyataan	Alternatif jawaban				
		SK	K	C	B	SB
		1	2	3	4	5
1	Media permainan ini mudah digunakan					✓
2	Tampilan papan media permainan					✓
3	Petunjuk permainan mudah dipahami					✓
4	Warna mufradat pada kotak mufradat				✓	
5	Pemilihan warna pada papan *puzzle*					✓
6	Kerapihan desain					✓
7	Mufrodat pada kotak jelas					✓
8	Kesesuaian warna mufrodat dan baground					✓
9	Ukuran mufrodat dengan kotak mufrodat				✓	
10	Ukuran box *puzzle game*				✓	

11	Ukuran buku *puzzle game*					✓
12	Susunan isi buku					✓
13	Ukuran font isi buku				✓	
14	Ketahanan media					✓

E. Komentar/saran:

- Media didesain dengan sangat menarik, rapi dan kreatif.
- Media dilengkapi dengan buku petunjuk yang sangat membantu penggunaan media
-

F. Kesimpulan Penilaian

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan penilaian

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak unuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Palopo, 09 Juni 2021

Validator,

(.....)

Validasi Ahli Terhadap Materi pada *Puzzle Game* Kalimat Bahasa Arab dalam Menyusun Mubtada Khabar Mata Kuliah Nahwu di Semester II

A. Identitas

Validator : Mustafa, S.Pd.I., M.Pd.I

Pekerjaan : Dosen.

Alamat : Karekan, Wwu.

B. Tujuan

Lembar validasi ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap media dan bahan ajar yang sudah dikembangkan.

C. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda centang pada kolom skala penilaian sesuai dengan penilaian terhadap media dan bahan ajar yang dikembangkan.
2. Kriteria penilaian terdiri dari
   5= Sangat baik
   4= Baik
   3= Cukup
   2= Kurang
   1= Sangat kurang

D. Tabel Penilaian

No	Pernyataan	Alternatif jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan mahasiswa					✓
2	Materi sesuai dengan kurikulum yang digunakan				✓	
3	Materi sesuai dengan kemampuan mahasiswa					✓
3	Media *puzlle game* dapat membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran					✓
4	Soal pertanyaan / pernyataan yang dicantumkan mudah dipahami					✓

E. Komentar/saran:

Materi ditambahkan

Penulisan B. Indonesia disempurnakan

F. Kesimpulan Penilaian

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan penilaian

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak unuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Palopo, 22/06/2021

Validator,

(MUSTAFA)

LEMBAR VALIDASI
ANGKET RESPON MAHASISWA TERHADAP MEDIA *PUZZLE GAME* KALIMAT DALAM MENYUSUN MUBTADA KHABAR

Mata Kuliah : Nahwu
Prodi/Semester : PBA/II
Pokok Bahasan : Mubtada Khabar

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "Pengembangan Media *Puzzle Game* Kalimat Bahasa Arab untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa dalam Menyusun Mubtada Khabar di Semester II Pendidikan Bahasa Arab di Institut Agama Islam Negeri Palopo", peneliti menggunakan instrumen Lembar Angket *Uji kepraktisan* media *puzzle game kalimat bahasa Arab dalam menyusun mubtada khabar*. Untuk itu, peneliti meminta kesedian Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang ***Aspek yang Dinilai,*** dimohon Bapak/ Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.
3. Untuk ***Penilaian Umum***, dimohon Bapak/ Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/ Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom ***Saran*** yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapk/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

5 = SB

4 = B

3 = C

2 = K

1 = SK

Aspek	Indikator	SK	K	C	B	SB
		1	2	3	4	5
Kemudahan Penggunaan	Kemudahan penggunaan					✓
Kejelasan sajian mufrodat pada kotak	1. Penggunaan bahasa					✓
	2. Penyajian soal-soal				✓	
Keindahan	1. Kemenarikan tampilan *puzzle game*				✓	
	2. Kerapian				✓	
Kualitas Intruksional	1. Media dapat memberikan bantuan dan kesempatan belajar mahasiswa					✓
	2. Kualitas memotivasi				✓	

Penilaian Umum:

1. Layak diguunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

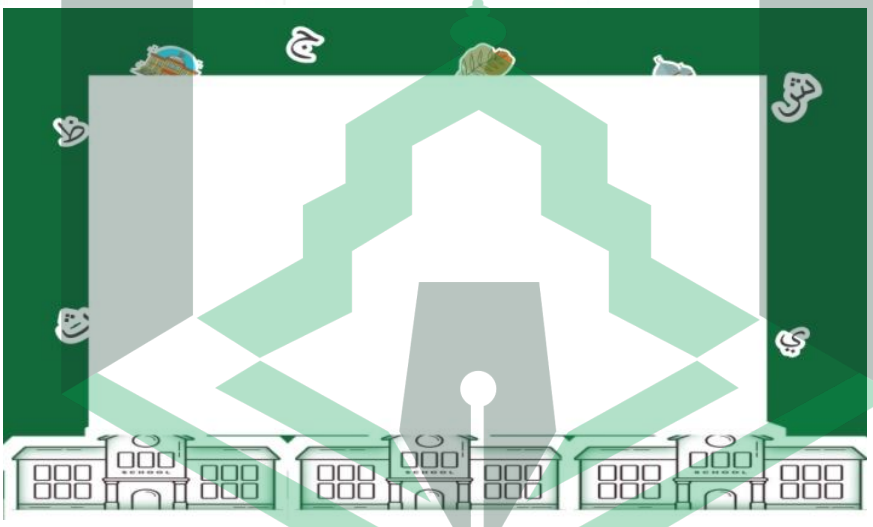
Saran-Saran:

1. perhatikan Contoh : - -
2. Daftar pustaka - -

Palopo, 25 Juni 2021.
Validator,

(M. Kaharuddin, M.Pd.I.)

PRODUK SEBELUM REVISI



Buku ini berisi materi, tata cara bermain puzzle game kalimat dan soal-soal dalam menyusun mubtada khabar di kotak puzzle.

Novita Sari Kanukung

SOAL-SOAL DAN TATA CARA BERMAIN

PUZZLE

الجُمَل

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena buku ini telah selesai disusun. Buku ini disusun agar dapat membantu para mahasiswa (i) dalam menyusun kalimat mubtada khabar. Buku *puzzle game* ini disusun dalam bentuk buku agar memudahkan dalam mempelajarinya.

Penulis pun menyadari jika di dalam penyusunan buku ini mempunyai kekurangan, namun penulis meyakini sepenuhnya bahwa sekecil apapun buku ini tetap akan memberikan sebuah manfaat bagi mahasiswa (i) Pendidikan Bahasa Arab di IAIN Palopo

Akhir kata untuk penyempurnaan buku ini, maka kritik dan saran dari pembaca sangatlah berguna untuk penulis kedepannya.

Palopo, 27 Mei 2021

Penyusun

Novita Sari Kanukung

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena buku ini telah selesai disusun. Buku ini disusun agar dapat membantu para mahasiswa (i) dalam menyusun kalimat mubtada khabar. Buku *puzzle game* ini disusun dalam bentuk buku agar memudahkan dalam mempelajarinya.

Penulis pun menyadari jika di dalam penyusunan buku ini mempunyai kekurangan, namun penulis meyakini sepenuhnya bahwa sekecil apapun buku ini tetap akan memberikan sebuah manfaat bagi mahasiswa (i) Pendidikan Bahasa Arab di IAIN Palopo

Akhir kata untuk penyempurnaan buku ini, maka kritik dan saran dari pembaca sangatlah berguna untuk penulis kedepannya.

Palopo, 27 Mei 2021

Penyusun

Novita Sari Kanukung

DAFTAR ISI

KATA PENNGANTAR i

DAFTAR ISI ii

APA ITU *PUZZLE GAME* KALIMAT? 1

MUBTADA DAN KHABAR 2

LANGKAH-LANGKAH PENGGUNAAN *PUZZLE GAME* KALIMAT 8

SOAL

MUBTADA KHABAR (Khabar Mufrad) 9

MUBTADA KHABAR (Khabar Ghairu Mufrad - *Jumlah Ismiyah*) 10

MUBTADA KHABAR (Khabar Ghairu Mufrad - *Jumlah Fi'liyah*) 11

MUBTADA KHABAR (Khabar Ghairu Mufrad – *Jar Majrur*) 12

MUBTADA KHABAR (Khabar Ghairu Mufrad - *Dzorof*) 13

DAFTAR PUSTAKA

APA ITU *PUZZLE GAME* KALIMAT?

Permainan merupakan salah satu faktor yang cukup penting dalam tumbuh kembang anak. Salah satunya dengan memanfaatkan penggunaan game edukasi puzzle yang dapat menunjang proses pembelajaran terhadap anak. *Game puzzle* adalah salah satu mainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan logika/matematik anak yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya.[1]

Game puzzle kalimat berbahasa Arab adalah permainan yang merupakan bentuk permainannya adalah berupa potongan-potongan dari kertas atau kayu. Adapun materi yang digunakan dalam *puzzle game* ini adalah bab mubtada khabar.

[1]Burhan Arifin, Zulfikar, dan Agus Sifaunajah, "Aplikasi Game Puzzle Pengenalan Perangkat Komputer Berbasis Android", *Jurnal Sains dan Teknologi* Vol. 10 No. 02 (2018): 43

MUBTADA' DAN KHABAR

1. Mubtada

Mubtada dan khabar keduanya merupakan pasangan yang tidak bisa dipisahkan, dalam arti kalau ada mubtada, pasti ada khabar, demikian pula sebaliknya, sehingga tidak mungkin ada mubtada tanpa khabar atau ada khabar tanpa mubtada.[2] Mubtada adalah isim yang di-rafa'-kan yang terletak di awal kalimat.[3]

Macam-macam mubtada

1. Dimasuki Alif lam
   contoh:
   - الكِتَبُ مُفِيْدٌ (buku itu bermanfaat)
   - الفَصْلُ وَاسِعٌ (Kelas itu luas)
2. Isim alam
   Contoh:
   - مُحَمَّدٌ طَالِبٌ (Muhammad adalah siswa)
   - فَاطِمَةُ جَامِلَةٌ (Fatimah itu cantik)

[2]Abu Muhammad Agus Waluyo, *Panduan Praktis Belajar Bahasa Arab Akrab NAHWU*" : 12
[3]Ahmad Qarib, *Kaedah Bahasa Arab Praktis,* (Malaysia: Darussalam Publishing, 2011): 19

3. Isim dhomir
   Contoh:
   - أَنْتَ طَالِبٌ (Kamu adalah siswa)
   - هِيَ مُدَرِّسَةٌ (Dia seorang guru)
4. Isim isyarah
   Contoh:
   - هذَا طَالِبٌ (Ini adalah siswa)
   - ذَالِكَ بَيْتٌ كَبِيْرٌ (Itu adalah rumah yang besar)
5. Isim mausul
   Contoh:
   - الذِيْ حَضَرَ طَالِبٌ (Yang datang adalah siswa)
6. Idofah
   Contoh:
   - كِتَابُ الطَّالِبِ مُفِيْدٌ (Kitab siswa itu bermanfaat)
   - سَيَّارَةُ خَالِدٍ جَدِيْدَةٌ (Mobilnya khalid baru)
7. Sifat dan yang mensifati
   Contoh:
   - الكِتَابُ الجَدِيْدُ مُفِيْدٌ (Kitab yang baru itu bermanfaat)
   - الزُّجَاجُ الكَبِيْرُ نَظِيْفٌ (Kaca yang besar itu bersih)

8. Masdar muawwal
   Contoh:
   - أَنْ تَجْتَهِدَ خَيْرٌ لَكَ (Rajin itu baik bagimu)
   - أَنْ تَكْذِبَ سُوْءٌ لَكُمْ (berdusta itu jelek bagimu)

Pembagian Mubtada dari Segi Jumlah

1. Mufrad
   Mubtada mufrad yaitu mubtada yang tunggal.
   Contoh:
   - زَيْدٌ مَاهِرٌ (Zaidun itu pintar)
   - خَدِيْجَةُ شَارِعَةٌ (khadijah adakah seorang penyair)
2. Mutsanna
   Mubtada dalam bentuk mutsanna yaitu isim yang menunjukkan arti dua.
   Contoh:
   - الطَّالِبَانِ نَشِيْطَانِ (Dua siswa itu rajin)
   - البَائِعَانِ صَادِقَانِ (Dua penjual itu jujur)
3. Jamak Mudzakkar Salim
   Jamak mudzakkar salim adalah jamak menunjukkan arti laki-laki banyak serta beraturan. Bila dalam keadaan rafa' jamak mudzakkar salim ditandai dengan huruf و dan ن (ūna).

Contoh:

- الْمُدَرِّسُوْنَ فِيْ الإِدَارَةِ (Para guru laki-laki itu di kantor)
- الفَلَّاحُونَ أَقْوِيَاءُ (Para petani laki-laki itu kuat)

4. Jamak Muannats salim

Jamak muannats salim adalah jamak menunjukkan arti perempuan banyak serta beraturan. Bila dalam keadaan rafa' jamak muannats salim ditandai dengan huruf ا dan ت (ātu).

Contoh:

- السَّيَّارَتُ جَمِيْلَةٌ (Mobil-mobil itu bagus)
- الطَّبِيْبَاتُ فِيْ غُرْفَةُ العَمِلِيَةِ (Para dokter perempuan itu di ruangan operasi)

5. Jamak Taksir

Jamak taksir adalah jamak yang menunjukkan banyak akan tetapi tidak beraturan.

Contoh:

- الخَزَائِنُ كَثِيْرَةٌ (Buku-buku itu tersusun di perpustakaan)
- الكُتَّابُ يَحْمِلُ قَرَاطِيْسَ (Para penulis itu sedang membawa banyak kertas)

2. Khabar

Khabar adalah kata/ kalimat/ syibhu kalimat yang menyempurnakan susunan kalimat bersama mubtada sehingga menjadi bermakna sempurna.[4] Khabar terbagi menjadi dua yaitu khabar mufrad dan khabar goiru mufrad.

a. Khabar mufrad

Maksud dari mufrad adalah khabar yang bukan berupa jumlah dan bukan pula syibhul jumlah serupa dengan jumlah.

b. Khabar ghairu mufrad

Yang dimaksud dengan khabar goiru mufrad yaitu khabar yang berupa jumlah atau serupa dengan jumlah. Khabar ghairu mufrad ada 4 macam, karena syubhul jumlah ada dua macam; yaitu dzorof, dan jar majrur, jan jumlah ada dua macam yaitu jumlah fi'liyah dan jumlah ismiyah.[5]

- Contoh khabar dzorof mahdzuf:
  - الطَّالِبُ أَمَامَ الفَصْلِ (Siswa itu di depan kelas)
  - بَيْتُ مُحَمَّدٍ وَرَاءَ الجَامِعَةِ (Rumahnya Muhammad itu di belakang kampus

[4]M. Afdlo, *4 Langkah Tepat Membaca Kitab Arab Metode* Lisani, (PT GRANADA INVESTA ISLAMI & LISANI PUBLISHING, 2017): 77

[5]Chatibul Umam, *Pedoman Dasar Ilmu Nahwu Terjemah Mukhtashar Jiddan,* (Jakarta: Darul Ulum Press, 2015) 128-130

- Contoh khabar jar majrur:
  - الكِتَابُ فِيْ المَكْتَبِ (Buku itu di perpustakaan)
  - القَلَمُ عَلَى الخِزَانَةِ (Polpen itu di atas lemari)
- Contoh khabar jumlah fi'liyah:
  - الكِتَابُ يُفِيْدُ القَارِئَ (Buku itu bermanfaat bagi pembacanya)
  - سُلَيْمَانُ يَأْكُلُ الخُبْزَ
- Contoh khabar jumlah ismiyah:
  - عَلِيٌّ أَخُوْهُ مُهَنْدِسٌ (Ali saudaranya seorang insinyur)
  - فَاطِمَةُ هِيَ مُدَرِّسَةٌ (Fatimah adalah seorang guru)

LANGKAH-LANGKAH

PENGGUNAAN *PUZZLE GAME*

KALIMAT

1. Bacalah tata cara bermain *puzzle* sebelum menyusun *puzzle* kalimat di dalam kotak *puzzle*!
2. Waktu yang diberikan maksimal selama 5 menit.
3. Bacalah soal-soal yang ada di buku *puzzle* dengan baik!
4. Susunlah kotak mufradat di dalam kotak *puzzle* sesuai dengan kaidah bahasa Arab (Mubtada Khabar)!
5. Susunlah secara berurut sesuai dengan sesuai dengan urutan soal yang ada di buku!
6. Kerjakan soal-soal *puzzle* kalimat bersama teman kelompok!

SOAL

MUBTADA KHABAR (Khabar Mufrad)

1. Khalid seorang dosen di Jakarta
2. Dua siswa itu cerdas
3. Mereka adalah para petani perempuan yang rajin
4. Para pegawai laki-laki itu sibuk di kantor
5. Para mahasiswa itu sopan

SOAL

MUBTADA KHABAR (Khabar Ghairu Mufrad - *Jumlah Ismiyah*)

1. Ahmad bapaknya telah hadir
2. Hamid adalah mahasiswa baru
3. Masjid itu pintunya luas
4. Pemenang pidato adalah Sulaiman
5. Mereka itulah orang-orang yang beruntung

SOAL

MUBTADA KHABAR (Khabar Ghairu Mufrad - *Jumlah Fi'liyah*)

1. Kholid telah pergi ke pasar
2. Muhammad telah keluar dari rumah
3. Saya sedang berdiri di depan kelas
4. Ibuku telah memasak nasi
5. Sulaiman sedang membaca al-Qur'an

SOAL

MUBTADA KHABAR (Khabar Ghairu Mufrad – *Jar Majrur*)

1. Rumah itu milik khalis
2. Pulpenku di dalam tas
3. Wajahmu seperti rembulan
4. Penggaris itu di atas meja
5. Materi yang pertama adalah tentang kalam

SOAL

MUBTADA KHABAR (Khabar Ghairu Mufrad - *Dzorof*)

1. Pohon itu di belakang rumah
2. Kucing itu di bawah ranjang
3. Bintang itu di atas langit
4. Rumahku di depan masjid
5. Mobilku di samping rumahmu

DAFTAR PUSTAKA

Arifin Burhan, Dkk. "Aplikasi Game Puzzle Pengenalan Perangkat Komputer Berbasis Android", *Jurnal Sains dan Teknologi* Vol. 10 No. 02 (2018): 43

Waluyo, Abu Muhammad Agus. *Panduan Praktis Belajar Bahasa Arab Akrab NAHWU*

Ahmad Qarib, *Kaedah Bahasa Arab Praktis,* Malaysia: Darussalam Publishing, 2011

Afdlo, M., *4 Langkah Tepat Membaca Kitab Arab Metode* Lisani, GRANADA INVESTA ISLAMI & LISANI PUBLISHING, 2017)

Chatibul Umam, *Pedoman Dasar Ilmu Nahwu Terjemah Mukhtashar Jiddan,* Jakarta: Darul Ulum Press, 2015

PRODAK SETELAH REVISI

Buku ini berisi
tata cara bermain
Puzzle game Kalimat
Bahasa Arab dan
pernyataan-pernya
taan kalimat bahasa
Indonesia yang
menjadi soal dalam
menyusun puzzle
Kalimat Bahasa Arab

Novita Sari Kanukung

SOAL-SOAL DAN LANGKAH-LANGKAH
PENGGUNAAN

PUZZLE

الجُمَلِ

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena buku ini telah selesai disusun. Buku ini disusun agar dapat membantu para mahasiswa (i) dalam menyusun kalimat mubtada khabar. Buku *puzzle game* ini disusun dalam bentuk buku agar memudahkan dalam mempelajarinya.

Penulis pun menyadari jika di dalam penyusunan buku ini mempunyai kekurangan, namun penulis meyakini sepenuhnya bahwa sekecil apapun buku ini tetap akan memberikan sebuah manfaat bagi mahasiswa (i) Pendidikan Bahasa Arab di IAIN Palopo

Akhir kata untuk penyempurnaan buku ini, maka kritik dan saran dari pembaca sangatlah berguna untuk penulis kedepannya.

Palopo, 27 Mei 2021

Penyusun

Novita Sari Kanukung

DAFTAR ISI

KATA PENNGANTAR i

DAFTAR ISI ii

APA ITU *PUZZLE GAME* KALIMAT? 1

MUBTADA DAN KHABAR 2

LANGKAH-LANGKAH PENGGUNAAN *PUZZLE GAME* KALIMAT 11

SOAL

MUBTADA KHABAR (Khabar Mufrad) 12

MUBTADA KHABAR (Khabar Ghairu Mufrad - *Jumlah Ismiyah*) 13

MUBTADA KHABAR (Khabar Ghairu Mufrad - *Jumlah Fi'liyah*) 14

MUBTADA KHABAR (Khabar Ghairu Mufrad – *Jar Majrur*) 15

MUBTADA KHABAR (Khabar Ghairu Mufrad - *Dzorof*) 16

DAFTAR PUSTAKA

APA ITU *PUZZLE GAME* KALIMAT?

Permainan merupakan salah satu faktor yang cukup penting dalam tumbuh kembang anak. Salah satunya dengan memanfaatkan penggunaan game edukasi puzzle yang dapat menunjang proses pembelajaran terhadap anak. *Game puzzle* adalah salah satu mainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan logika/matematik anak yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya.[1]

Puzzle game kalimat berbahasa Arab adalah permainan yang merupakan bentuk permainannya adalah berupa potongan-potongan dari kertas atau kayu. Adapun materi yang digunakan dalam *puzzle game* ini adalah bab mubtada khabar.

[1]Burhan Arifin, Zulfikar, dan Agus Sifaunajah, "Aplikasi Game Puzzle Pengenalan Perangkat Komputer Berbasis Android", *Jurnal Sains dan Teknologi* Vol. 10 No. 02 (2018): 43

MUBTADA DAN KHABAR

1. Mubtada

Mubtada dan khabar keduanya merupakan pasangan yang tidak bisa dipisahkan, dalam arti kalau ada mubtada, pasti ada khabar, demikian pula sebaliknya, sehingga tidak mungkin ada mubtada tanpa khabar atau ada khabar tanpa mubtada.[2] Mubtada adalah isim yang di-rafa'-kan yang terletak di awal kalimat.[3]

Kaidah Jumlah Ismiyah

1. Mubtada dan khabar harus rafa'

   Baik mubtada maupun khabar sama-sama harus dalam keadaan rafa'. Berikut kaidah rafa' yang perlu diperhatikan:

Jumlah	Keadaan Ketika Rafa'	Contoh
Mufrad	Dhammah	طَالِبٌ
Tasniyah	Bentuk Aani (آنِ)	طَالِبَانِ
Jamak Muzakkar Salim	Bentuk Uuna (وْنَ)	طَالِبُونَ
Jamak Muannats Salim	Dhammah	طَالِبَاتٌ
Jamak Taksir	Dhammah	طُلَّابٌ

Tabel Kaidah Rafa' dalam Mubtada[4]

[2]Abu Muhammad Agus Waluyo, *Panduan Praktis Belajar Bahasa Arab Akrab NAHWU* : 12

[3]Ahmad Qarib, *Kaedah Bahasa Arab Praktis,* (Malaysia: Darussalam Publishing, 2011): 19

[4]Abu Rzim dan Ummu Razim, *Ilmu Nahwu untuk Pemula,* (Yogyakarta: Pustaka Bisa, 2014): 103

2. Mubtada harus isim ma'rifah

   Ma'rifah ada enam, yaitu isim dhamir, isim isyarah, isim maushul, Kata majemuk (Mudhaf+mudhafun ilaih), nama-nama (Isim alam), dan kata benda awalan AL.[5]

   a) Isim Dhomir Rafa' Munfashil

   Isim dhamir rafa' munfasil adalah kata ganti yang berdiri sendiri dan salah satu kedudukannya sebagai mubtada.[6]

Dia (1 orang laki-laki)	هُوَ
Mereka Berdua (2 orang laki-laki)	هُمَا
Mereka (3 atau lebih dari 3 orang laki-laki)	هُمْ
Dia (1 orang perempuan)	هِيَ
Mereka Berdua (2 orang perempuan)	هُمَا
Mereka (3 atau lebih dari 3 orang perempuan)	هُنَّ
Kamu (laki-laki 1 orang)	أَنْتَ
Kalian Berdua (2 laki-laki)	أَنْتُمَا
Kalian (3 atau lebih dari 3 orang laki-laki)	أَنْتُمْ
Kamu (Perempuan 1 orang)	أَنْتِ
Kalian Berdua (2 perempuan)	أَنْتُمَا

[5]Alimin dan Syaifuddin, *Metode Mumtaz,* (Jakarta: Orbit Publishing, 2018): 17

[6]Muhammada Zaky Sya'bani, "Analisis Kemampuan Mengubah Pronomina (Isim Dhamir) Mahasiswa Semester I B Akhwat STIT Darul Fattah Bandar Lampung", *Jurnal Pemnikiran dan Penelitian Pendidikan Islam* Vol. 2 No. 2 (Bandar Lampung: 2019), 12

Kalian (3 atau lebih dari 3 perempuan)	أَنْتُنَّ
Saya (sendiri)	أَنَا
Kami (2 atau lebih dari 2 orang baik laki-laki maupun perempuan)	نَحْنُ

Tabel Isim Dhamir Munfasil

Contoh:

- أَنْتَ طَالِبٌ (Kamu adalah seorang siswa)
- هِيَ مُدَرِّسَةٌ (Dia adalah seorang guru)

b) Isim alam

Isim alam yaitu isim yang dipakai untuk nama sesuatu tertentu yang ditentukan.[7]

Contoh:

- مُحَمَّدٌ طَالِبٌ (Muhammad adalah siswa)
- فَاطِمَةُ جَمِيْلَةٌ (Fatimah itu cantik)

c) Isim isyarah

Isim isyarah adalah kata tunjuk

Ini (Muzakkar untuk satu)	هَذَا
Ini dua (Muzakkar untuk dua)	هَذَانِ
Ini (Muannats untuk satu)	هَذِهِ

[7]Syamsuddin Muhammad Araa'ini, *Ilmu Nhwu Terjemahan Mutammimah Ajurumiyyah,* (Bandung, Sinar Baru Algensindo, 2019): 85-90

Ini dua (muannats untuk dua)	هَتَانِ
Di sini	هُنَا
Ini (dalam bentuk jamak digunakan untuk muzakkar dan muannats yang berakal)	هَؤُلَاءِ
Itu (Muzakkar untuk satu)	ذَلِكَ
Itu dua (Muzakkar untuk dua)	ذَانِكَ
Itu dua (Muannats untuk satu)	تِلْكَ
Itu dua (muannats untuk dua)	تَانِكَ
Itu (Dalam bentuk jamak digunakan untuk muzakkar dan muannats yang berakal)	أُولَئِكَ
Di sana	هُنَاكَ
Di sana (Jauh sekali)	هُنَالِكَ

Tabel Isim Isyarah[8]

Contoh:

- هذَا طَالِبٌ (Ini adalah siswa)
- ذَالِكَ بَيْتٌ كَبِيْرٌ (Itu adalah rumah yang besar)

[8]Alimin dan Syaifuddin, 4

d) Isim maushul

Isim maushul adalah isim ma'rifah yang maksudnya akan menjadi jelas bila bersambung dengan kalimat sesudahnya. Berikut beberapa isim maushul:

Untuk jenis laki-laki tunggal	Orang yang	Yang	الَّذِيْ
Untuk jenis perempuan tunggal	Orang yang	Yang	الَّتِيْ
Untuk dua laki-laki	Mereka berdua yang	Yang	اللَّذَانِ
Untuk dua perempuan	Mereka berdua yang	Yang	اللَّتَانِ
Untuk banyak laki-laki	Orang-orang yang	Yang	الَّذِيْنَ
Untuk banyak perempuan	Orang-orang yang	Yang	اللاَّتِي
Khusus untuk yang berakal	Orang yang	Yang	مَنْ
Khusus untuk yang tidak berakal	Apa yang	Yang	مَا

Contoh:

- الَّذِيْ حَضَرَ طَالِبٌ (Yang datang adalah siswa)
- الَّذِيْنَ فِيْ المَكْتَبَةِ مُحَاضِرُوْنَ (Yang di perpustakaan adalah para dosen)

e) Idofah

Idhafah yaitu isim nakirah yang bersandar kepada ma'rifah

Contoh:

- كِتَابُ الطَّالِبِ مُفِيْدٌ (Kitab siswa itu bermanfaat)

- سَيَّارَةُ خَالِدٍ جَدِيْدَةٌ (Mobilnya khalid baru)

f) Isim yang berawalan ال

Contoh:

- الكِتَابُ مُفِيْدٌ (Kitab itu bermanfaat)
- الزُّجَاجُ نَظِيْفٌ (Kaca itu bersih)

Pembagian Mubtada dari Segi Jumlah

1. Mufrad

Mubtada mufrad yaitu mubtada yang tunggal.

Contoh:

- زَيْدٌ مَاهِرٌ (Zaidun itu pintar)
- خَدِيْجَةُ شَاعِرَةٌ (khadijah adakah seorang penyair)

2. Mutsanna

Mubtada dalam bentuk mutsanna yaitu isim yang menunjukkan arti dua.

Contoh:

- الطَّالِبَانِ نَشِيْطَانِ (Dua siswa itu rajin)
- البَائِعَانِ صَادِقَانِ (Dua penjual itu jujur)

3. Jamak Mudzakkar Salim

Jamak mudzakkar salim adalah jamak menunjukkan arti laki-laki banyak serta beraturan. Bila dalam keadaan rafa' jamak mudzakkar salim ditandai dengan huruf و dan ن (Uuna).

Contoh:

- المُدَرِّسُوْنَ فِيْ الإِدَارَةِ (Para guru laki-laki itu di kantor)
- الفَلَّاحُوْنَ أَقْوِيَاءُ (Para petani laki-laki itu kuat)

4. Jamak Muannats salim

Jamak muannats salim adalah jamak menunjukkan arti perempuan banyak serta beraturan. Bila dalam keadaan rafa' jamak muannats salim ditandai dengan huruf ا dan ت (Aatu).

Contoh:

- السَّيَّارَتُ جَمِيْلَةٌ (Mobil-mobil itu bagus)
- الطَّبِيْبَاتُ فِيْ غُرْفَةِ العَمَلِيَاتِ (Para dokter perempuan itu di ruangan operasi)

5. Jamak Taksir

Jamak taksir adalah jamak yang menunjukkan banyak akan tetapi tidak beraturan.

Contoh:

- الخَزَائِنُ كَثِيْرَةٌ(Buku-buku itu tersusun di perpustakaan)
- الكُتَّابُ يَحْمِلُوْنَ قَرَاطِيْسَ (Para penulis itu sedang membawa banyak kertas)

2. Khabar

Khabar adalah kata/ kalimat/ syibhu kalimat yang menyempurnakan susunan kalimat bersama mubtada sehingga menjadi bermakna sempurna.[9] Khabar terbagi menjadi dua yaitu khabar mufrad dan khabar goiru mufrad.

a. Khabar mufrad

Maksud dari mufrad adalah khabar yang bukan berupa jumlah dan bukan pula syibhul jumlah serupa dengan jumlah.

b. Khabar ghairu mufrad

Yang dimaksud dengan khabar goiru mufrad yaitu khabar yang berupa jumlah atau serupa dengan jumlah. Khabar ghairu mufrad ada 4 macam, karena syubhul jumlah ada dua macam; yaitu dzorof, dan jar majrur, jan jumlah ada dua macam yaitu jumlah fi'liyah dan jumlah ismiyah.[10]

- Contoh khabar dzorof mahdzuf:

  – الطَّالِبُ أَمَامَ الفَصْلِ (Siswa itu di depan kelas)

[9]M. Afdlo, *4 Langkah Tepat Membaca Kitab Arab Metode* Lisani, (PT GRANADA INVESTA ISLAMI & LISANI PUBLISHING, 2017): 77

[10]Chatibul Umam, *Pedoman Dasar Ilmu Nahwu Terjemah Mukhtashar Jiddan*, (Jakarta: Darul Ulum Press, 2015) 128-130

– بَيْتُ مُحَمَّدٍ وَرَاءَ الجَامِعَةِ (Rumahnya Muhammad itu di belakang kampus

- Contoh khabar jar majrur:
  - الكِتَابُ فِيْ المَكْتَبِ (Buku itu di perpustakaan)
  - القَلَمُ عَلى الخِزَانَةِ (Polpen itu di atas lemari)
- Contoh khabar jumlah fi'liyah:
  - الكِتَابُ يُفِيْدُ القَارِئَ (Buku itu bermanfaat bagi pembacanya)
  - سُلَيْمَانُ يَأْكُلُ الخُبْزَ
- Contoh khabar jumlah ismiyah:
  - عَلِيٌّ أَخُوْهُ مُهَنْدِسٌ (Ali saudaranya seorang insinyur)
  - فَاطِمَةُ هِيَ مُدَرِّسَةٌ (Fatimah adalah seorang guru)

LANGKAH-LANGKAH

PENGGUNAAN *PUZZLE GAME*

KALIMAT

1. Bacalah tata cara bermain *puzzle* sebelum menyusun *puzzle* kalimat di dalam kotak *puzzle*!
2. Waktu yang diberikan maksimal selama 5 menit.
3. Bacalah soal-soal yang ada di buku *puzzle* dengan baik!
4. Susunlah kotak mufradat di dalam kotak *puzzle* sesuai dengan kaidah bahasa Arab (Mubtada Khabar)!
5. Susunlah secara berurut sesuai dengan sesuai dengan urutan soal yang ada di buku!
6. Kerjakan soal-soal *puzzle* kalimat bersama teman kelompok!

SOAL

MUBTADA KHABAR (Khabar Mufrad)

1. Khalid seorang dosen di Jakarta
2. Dua siswa itu cerdas
3. Mereka adalah para petani perempuan yang rajin
4. Para pegawai laki-laki itu sibuk di kantor
5. Para mahasiswa itu sopan

SOAL

MUBTADA KHABAR (Khabar Ghairu Mufrad - *Jumlah Ismiyah*)

1. Ahmad bapaknya telah hadir
2. Hamid adalah mahasiswa baru
3. Masjid itu pintunya luas
4. Pemenang pidato adalah siswa ini
5. Mereka itulah orang-orang yang beruntung

SOAL

MUBTADA KHABAR (Khabar Ghairu Mufrad - *Jumlah Fi'liyah*)

1. Khalid telah pergi ke pasar
2. Muhammad telah keluar dari rumah
3. Saya sedang berdiri di depan kelas
4. Ibuku telah memasak nasi
5. Sulaiman sedang membaca al-Qur'an

SOAL

MUBTADA KHABAR (Khabar Ghairu Mufrad – *Jar Majrur*)

1. Rumah itu milik Khalis
2. Polpenku di dalam tas
3. Wajahmu seperti rembulan
4. Penggaris itu di atas meja
5. Materi yang pertama adalah tentang kalam

SOAL

MUBTADA KHABAR (Khabar Ghairu Mufrad – *Dzorof Mahdzuf*)

1. Pohon itu di belakang rumah
2. Kucing itu di bawah ranjang
3. Bintang itu di atas langit
4. Rumahku di depan masjid
5. Mobilku di samping rumahmu

DAFTAR PUSTAKA

Araa'ini, Syamsuddin Muhammad. *Ilmu Nhwu Terjemahan Mutammimah Ajurumiyyah*, Bandung, Sinar Baru Algensindo, 2019

Alimin dan Syaifuddin. *Metode Mumtaz,* Jakarta: Orbit Publishing, 2018

Arifin Burhan, Dkk. "Aplikasi Game Puzzle Pengenalan Perangkat Komputer Berbasis Android", *Jurnal Sains dan Teknologi* Vol. 10 No. 02 (2018): 43

Waluyo, Abu Muhammad Agus. *Panduan Praktis Belajar Bahasa Arab Akrab NAHWU*

Ahmad Qarib, *Kaedah Bahasa Arab Praktis,* Malaysia: Darussalam Publishing, 2011

Afdlo, M., *4 Langkah Tepat Membaca Kitab Arab Metode* Lisani, GRANADA INVESTA ISLAMI & LISANI PUBLISHING, 2017

Chatibul Umam, *Pedoman Dasar Ilmu Nahwu Terjemah Mukhtashar Jiddan,* Jakarta: Darul Ulum Press, 2015

Sya'bani, Muhammada Zaky. "Analisis Kemampuan Mengubah Pronomina (Isim Dhamir) Mahasiswa Semester I B Akhwat STIT Darul Fattah Bandar Lampung", *Jurnal Pemnikiran dan Penelitian Pendidikan Islam* Vol. 2 No. 2 (Bandar Lampung: 2019): 12

Razim, Abu dan Ummu Razim. *Ilmu Nahwu untuk Pemula,* Yogyakarta: Pustaka Bisa, 2014

DOKUMENTASI INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO

PERPUSTAKAAN
LIBRARY

DOKUMENTASI UJI VALIDITAS PAKAR AHLI OLEH DOSEN MATA KULIAH

DOKUMENTASI WAWANCARA

DOKUMENTASI UJI COBA PRODUK PENGEMBANGAN *PUZZLE GAME* KALIMAT

(UJI COBA PERTAMA)

DOKUMENTASI UJI COBA PRODUK PENGEMBANGAN *PUZZLE GAME* KALIMAT

(UJI COBA KEDUA)

سيرة ذاتية

نوفيتا ساري كانوكونغ، ولدت في ماسامبا في ١٣ أغسطس ١٩٩٨. الباحثة هي الأكبر لثلاثة أطفال من أب يدعى إراوان كانوكونغ وأمي جومياتي. تعيش الباحثة حاليًا في قرية جندانا فوتي ١، منطقة مافيديجنج الفرعية ، شمال لووو الشمالية. تم الانتهاء من التعليم الأساسي للباحثة في عام ٢٠١٠ في المدرسة الثانوية الحكومية رمايانا. ثم في نفس العام، درس في المدرسة الثانوية الحكومية سقف واحد ماتاقا حتى الصف الثاني، واستمر في المدرسة الثانوية الحكومية ١ مقيديجنج. في عام ٢٠١٣، واصل تعليمه في المدرسة االعالية الحكومية ١ مقيديجنج والذي تغير الآن إلى المدرسة االعالية الحكومية ٩ لووو الشمالية وتخرج في عام ٢٠١٦. واصلت الباحثة تعليمه في المجال الذي كان تعمل فيه، وبالتحديد في شعبة تدريس اللغة العربية، كلية التربية والعلوم التعليمية بالجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو.

إتصال الباحثة: *novitasarikanukung51@gmail.com*