لعبة التعليم "لعب الأدوار" لترقية مهارة الكلام لطلبة الصف الثامن بمعهد الفلاح بوني بوني (دراسة تطويرية)

الرسالة

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

IAIN PALOPO

الباحثة:

فاني وولنداري

١٧ ٠٢٠٣ ٠٠٤٠

شعبة تدريس اللغة العربية

كلية التربية والعلوم التعليمية

الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو

٢٠٢٢

لعبة التعليم "لعب الأدوار" لترقية مارة الكلام لطلبة الصف الثامن بمعهد الفلاح بوني بوني (دراسة تطويرية)

الرسالة

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

IAIN PALOPO

الباحثة:

فاني وولنداري

١٧ ٠٢٠٣ ٠٠٤٠

تحت إشراف

١. الدكتورة كارتينبي، الماجستيرة

٢. الدكتور الحاج رقمان عبد الرحمن سعيد، الليسانس، الماجستير

شعبة تدريس اللغة العربية

كلية التربية والعلوم التعليمية

الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو

٢٠٢٢

الإعتماد على البحث

هذا البحث المقدم من الطالبة فاني وولنداري، رقم القيد ١٧٠٢٠٣٠٠٤٠، تحت الموضوع " **لعبة التعليم "لعب الأدوار" لترقية مهارة الكلام لطلبة الصف الثامن بمعهد الفلاح بوني بوني (دراسة تطويرية)**"، وبعد مناقشة لجان الإمتحان والمناقشة لكلية التربية والعلوم التعليمية بالجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو في ١ من أغسطس ٢٠٢٢ م، الموافق ٣ من محرم ١٤٤٤ هـ وبعد ان اصلح حسب تقريرات لجان المناقشة وقبل كشرط من الشروط المطلوبة للحصول على درجة سرجانا التربية وبعد الإصلاحات اللازمة.

فالوفو، ٤ سبتمبر ٢٠٢٢

لجان المناقشة

١. مصطفى الماجستير	الرئيس	(.....)
٢. الدكتور مهيمن الماجستير	المناقش الأول	(.....)
٣. أندي عارف فامسائنج الماجستير	المناقش الثاني	(.....)
٤. الدكتورة كارتيني الماجستيرة	المشرفة الأولى	(.....)
٥. الدكتور الحاج رقمان عبد الرحمن سعيد الليسانس الماجستير	المشرف الثاني	(.....)

نيابة عن رئيس الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو

عميد كلية التربية والعلوم التعليمية

الدكتور نورالدين كاسو الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٦٨١٢٣١٩٩٩٠٣١٠١٤

رئيسة شعبة تعليم اللغة العربية

الدكتورة كارتيني الماجستيرة

رقم التوظيف: ١٩٦٦٠٤٢١٢٠٠٥٠١٢٠٠٢

موافقة المشرفين

بعد الإطلاع على الرسالة من الطالبة :

الإسم : فاني وولانداري

رقم القيد : ١٧ ٠٢٠٣ ٠٠٤٠

الشعبة : تدريس اللغة العربية

الكلية : التربية والعلوم التعليمية

بعنوان " **لعبة التعليم "لعب الأدوار" لترقية مهارة الكلام لطلبة الصف الثامن بمعهد الفلاح بوني بوني (دراسة تطويرية)**" وبعد إجراء الإصلاحات اللازمة، نقرر المشرفان أن الرسالة المذكورة قد أستوفت الشروط العلمية المطلوبة، وأنها صالحة لتقديمها لامتحان النتيجة.

فالوفو، ٢٢ يناير ٢٠٢٢

المشرفة الأولى

الدكتورة كاريني، الماجستيرة

رقم التوظيف:١٩٦٦٠٤٢١٢٠٠٥٠١٢٠٠٢

المشرف الثاني

الدكتور الحاج رقمان عبد الرحمن سعيد، الليسانس، الماجستير

رقم التوظيف:١٩٧١٠٧٠١ ٢٠٠٠١٢ ٠٠١

إقرار بأصالة البحث

أنا الموقع أدناه:

الإسم : فاني وولانداري

رقم القيد : ١٧ ٠٢٠٣ ٠٠٤٠

الشعبة : تدريس اللغة العربية

الكلية : التربية والعلوم التعليمية

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

فالوفو ٢٢ يناير ٢٠٢٢

الباحثة

فاني ووالنداري

١٧ ٠٢٠٣ ٠٠٤٠

كلمة التقدير والعرفان

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين وبه نستعين على أمور الدنيا والدين الذي أعطى نعمة كثيرة وهداية. الصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين سيّدنا مُحَمَّد ﷺ وعلى آله وأصحابه أجمعين. ربّ اشرح لي صدري ويسّر لي أمري واحلل عقدة مّن لساني يفقهوا قولي. لذلك يمكن تستكمل الباحثة الرسالة تحت الموضوع **"لعبة التعليم "لعب الأدوار" لترقية مهارة الكلام لطلبة الصف الثامن بمعهد الفلاح بوني بوني (دراسة تطويرية)"**. ولو في شكل بسيط جدا، لإكمال الدراسة في الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو.

تدرك الباحثة أن تأليف هذه الرسالة واجه صعوبات عديدة في استكمال هذه الرسالة. ولكن مع الجرأة والمثابرة مصحوبة بالدعاء والعون والتعليمات والمدخلات والتشجيع المعنوي من مختلف الأطراف، الحمد لله استكمال هذه الرسالة بشكل صحيح. لذلك، تريد الباحثة تقديم الشكر الجزيل الى:

خصوصاً والدي باحثة الحبيبان، والد الباحثة وحي الدين ووالدة الباحثة أسريانتي اللذان حافظا وثقّفا الباحثة بالحب منذ الصغر، ومَنّا التشجيع والدعم للباحثة وكل ما قدم لأبنائه، وكذلك لجميع. الاخوة والاخوات للباحثة الذين كانوا يساعدون الباحثة ويدعون لي التوفيق. نأمل الله اليوم وغدا. اجمعنا جميعًا في جنة الله يومًا ما.

١. رئيس الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو البروفيسور الدكتور عبدول بيرول، الماجستير، نائب رئيس الجامعة الأول، نائب رئيس الجامعة الثاني، نائب رئيس الجامعة الثالث، الذين بنوا وحاولوا ترقية جودة الجامعة التي المدرس فيها الباحثة.

٢. عميد كلية التربية والعلوم التعليمية الدكتور نور الدين ك.، الماجستير، نائب العميد الأول، نائب العميد الثاني، ونائب العميد الثالث، الذين ساعدوا في نجاح كلية التربية والعلوم التعليمية.

٣. رئيس شعبة تدريس اللغة العربية الدكتورة كارتيني، الماجستيرة، سكرتير شعبة تدريس اللغة العربية، جنبًا إلى جنب مع موظفي شعبة تدريس اللغة العربية في الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو الذين ساعدوا الباحثة في إطار إكمال هذه الرسالة.

٤. المشرفة الأولى الدكتورة كارتيني، الماجستيرة والمشرف الثاني الدكتور الحاج رقمان عبد الرحمن سعيد، الليسانس، الماجستير التي قدمت التوجيه والإدخال وإخراج الباحثة في إطار إكمال هذه الرسالة.

٥. المناقش الأول الدكتور مهيمن، الماجستير والمناقس الثاني أندي عارف فامسائنج، الماجستير الذي قدم التوجيه والإدخال وإخراج الباحثة في إطار إكمال هذه الرسالة

٦. جميع المعلّمين والموظفين في الجامعة الإسلامية الحكومية فالوافو الذين قاموا بتعليم الباحثة أثناء وجوده في الجامعة الإسلامية الحكومية فالوافو وتقديم المساعدة في إعداد هذه الرسالة.

٧. الحاج مدهانج، الماجستير كرئيس لوحدة المكتبة في الجامعة الإسلامية الحكومية فالوافو والموظفين الذين قدموا الكتب والمراجع وخدمة الباحثة لأغراض دراسة المكتبة في كتابة هذه الرسالة.

٨. للمعلم الأستاذ دامنج والأستاذ فوندنج في بوندي اللذان علما الباحثة عن علوم النحو والصرف حتى أكون فهمها.

٩. ناظر المدرسة الثانوية الفلاح بوني بوني، و إلى جانب المعلمين والموظفين الذين منحوا الإذن والمساعدة في إجراء البحث.

١٠ طلبة بمعهد الفلاح بوني بوني التي تعاونت مع الباحثة في عملية تسوية هذا البحث.

١١.إلى جميع رفاقي في سبيل الله، طلبة شعبة تدريس اللغة العربية في الجامعة الإسلامية الحكومية فالوافو ألفين وسبعة عشر، خاصة أختي ريكا، أختي فجري، نوفي، والأصدقاء من المنزل الواحد وكذلك الأصدقاء من المسكن الطلبة الذين كانوا المساعدة وتقديم المشورة دائمًا في إعداد هذه الرسالة.

تأمل الباحثة أن هذه الرسالة يمكن أن توفر فوائد في سياق التقدم في الاستقادة وسيلة، خاصة على دور وسيلة الفيديو لعب الأدوار في عملية تعليم اللغة العربية، ونأمل عملت الباحثة تستحق العبادة من عند الله سبحانه وتعالى. تدرك الباحثة أنه في كتابة هذه الرسالة لا يزال هناك العديد من النواقص والأخطاء ولا تزال بعيدة عن الكمال. لذلك النقد والاقتراحات البناءة يقبلها الباحثة بصدق. تأمل أن تكون هذه الرسالة شكلاً من أشكال المساهمة الحقيقية ومفيدة لمن يحتاجون إليها.

فالوفو، ٢٢ يناير ٢٠٢٢

الباحثة

فاني وولنداري

١٧ ٠٢٠٣ ٠٠٤٠

فهرس المحتويات

صفحة الغلاف ..... أ

صفحة الموضوع ..... ب

الإعتماد على البحث ..... ج

موافقة المشرفين ..... د

إقرار بأصالة البحث ..... هـ

كلمة التقدير والعرفان ..... و

فهرس المحتويات ..... ي

قائمة الجداول ..... م

قائمة الصور ..... ن

الملخص ..... س

المبحث الأول: المقدمة

أ. خلفية البحث ١

ب. أسئلة البحث ٥

ج. أهداف البحث ٥

د. فوائد البحث ٦

هـ. تعريف اجرائ البحث..... ٧

المبحث الثاني: الدراسة النظرية

أ. الدراسات السابقة المتعلقة بالبحث ٨

ب. الإطار النظري..... ٩

ج. إطار التفكير ٢٠

المبحث الثالث: المناهج البحث

أ. منهج البحث ونوعه ٢٢

ب.موقع وحدات البحث..... ٢٢

ج. تصميم البحث ٢٣

د. أسلوب جمع البيانات..... ٢٥

هـ. أدوات جمع البيانات ٢٧

و. أسلوب تحليل البيانات ٢٨

المبحث الرابع: نتائج البحث والمناقشات

أ. نظرة عامة على موقع البحث ٣٠

ب.نتائج البحث ٣٤

ج. المناقشة ٥٥

المبحث الخامس: الخاتمة

أ. الخلاصة..... ٥٧

ب. الإقتراحة ٥٨

المراجع والمصادر

الملاحق

قائمة جداول

الجدول ٣.١ أدوات جمع البيانات ٢٧

الجدول ٣.٢ معايير التحقق من صحة الخبراء ٢٩

الجدول ٤.١ حالة المدرس بمعهد الفلاح بوني بوني ٣٢

الجدول ٤.٢ بيانات الطلبة ٣٣

الجدول ٤.٣ المرافق والبنية التحتية بمعهد الفلاح بوني بوني ٣٣

الجدول ٤.٤ نتائج تطوير المنتج ٣٩

الجدول ٤.٥ نتائج التحقق من صحة خبراء المادة ٤٦

الجدول ٤.٦ نتائج مراجعة خبراء المادة ٤٨

الجدول ٤.٧ نتائج التحقق من صحة خبراء الوسيلة ٤٩

الجدول ٤.٨ نتائج مراجعة خبراء الوسيلة ٥٠

الجدول ٤.٩ التحقق من صحة المدرس ٥١

الجدول ٤.١٠ نتائج التجربة المنتج ٥٣

الجدول ٤.١١ نتيجة البحث ٥٦

قائمة الصور

الصورة ٢.١ إطار التفكير ٢١

الصورة ٤.١ تصميم غلاف الفيديو لعب الأدوار ٣٨

الصورة ٤.٢ لعب الأدوار في تصميم محتوى الفيديو ٣٨

الملخص

فاني وولنداري، ٢٠٢٢. "لعبة التعليم "لعب الأدوار" لترقية مهارة الكلام لطلبة الصف الثامن بمعهد الفلاح بوني بوني (دراسة تطويرية)". الرسالة شعبة تدريس اللغة العربية، كلية التربية والعلوم التعليمية، بالجامعة الإسلامية الحكومية فالوفوا. بإشراف الدكتورة كارتيني، الماجستيرة و الدكتور الحاج رقمان عبد الرحمن سعيد، الليسانس، الماجستير.

تناقش هذه الرسالة لعبة التعليم "لعب الأدوار" لترقية مهارة الكلام لطلبة الصف الثامن بمعهد الفلاح بوني بوني (دراسة تطويرية). تهدف هذه الرسالة إلى (١) تطوير لعبة التعليم"لعب الأدوار" كوسيلة لتعليم اللغة العربية لطلبة الصف الثامن، (٢) معرفة جدوى التطوير فيديو لعب الأدوار. أما بالنسبة لفوائد هذا البحث يمكن أن تزيد من اهتمام الطلبة وحماسهم لتعلّم اللغة العربية. تصميم البحث المستخدم هو نموذج البحث والتطوير، حيث يشير تطوير فيديو لعب الأدوار إلى نموذج 4D، أي ١) التحليل، ٢) التصميم، ٣) التطوير. تم إجراء هذا البحث بمعهد الفلاح بوني بوني مع وحدات البحث التي هي طلبة الصف الثامن، أجريت هذا البحث من أكتوبر إلى نوفمبر ٢٠٢١. لمعرفة مستوى جدوى هذه الوسيلة التعليمية. لمستوى صلاحية المنتج المطور، تم إجراء اختبار الصلاحية بواسطة مدققي صحة المادة وخبراء وسيلة، بينما لتعريف التطبيق العملي للمنتج، قامت الباحثة بتوزيع الاستبيانات على الطلبة. نتائج هذا البحث التنموي هي (١) مستوى جدوى فيديو لعب الأدوار لتعليم اللغة العربية لطلبة الصف الثامن بواسطة خبراء الماةد هو ٩١٪ بفئة "صالح جدًا"، بواسطة خبراء الوسيلة ٩٤٪ في فئة "صالح جدًا"، من خلال تقييم المعلم هو ٩٥٪ بفئة"صالح جدًا"، وتبلغ استجابة الطلبة على النطاق الصغيرة (٧٠%) و(٧٠%) على النطاقة الواسعة مع فئة فعالية. لذلك يمكن الاستنتاج أن فيديو لعب الأدوار الذي تم تطويره يكون مجديًا جدًا للاستخدام.

الكلمات الرئيسية: لعبة التعليم، لعب الأدوار، ومهارة الكلام.

المبحث الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

إن تطور العلم والتكنولوجيا تأثير كبير على المشاكل في عالم التعليم. حتى في القرآن والأحاديث النبوية، فقد نُقل بوضوح أننا كمسلمين يجب أن يكون لدينا معرفة بالتعليم. كما تم شرحه في كلام الله سبحانه وتعالى سورة ص : ٢٩

كتاب أنزلناه إليك مبارك لّيدّبّروا اياياه وليتذكّر اولوا الألباب.

تستخدم اللغة كوسيلة اتصال لتوصيل الرسائل للآخرين. يجب تعديل استخدام اللغة بما يتناسب مع من يتم التحدث إليه وما تتم مناقشته. ومع ذلك، من الممكن أن يتم استخدام عدة لغات أجنبية للتواصل، بما في ذلك الإنجليزية والعربية وما إلى ذلك.

بناءً على هذا التعريف يمكننا الحديث عن مجموعة من الحقائق التي يمثل البعض منا

المكونات الأساسية للمكون اللغوي، وبعضها يمثل تطبيقات تعليمية، أي خليط حل محلها في تدريس اللغة العربية.[١] اللغة العربية هي لغة القرآن، ولغة أهل الجنة، واللغة التي أحبها الله سبحانه وتعالى، ولغة النبي مُحَمَّد. وكان من شروط المجتهد أن يكون على دراية باللغة العربية، حتى رآهم يستخدمونها في الحصول على القواعد والوقائع في النص.[٢] في إتقان اللغة العربية، هناك أربع مهارات لغوية يجب إتقانها، وهي مهارة الاستماع والقراءة والكتابة والتحدث. في إتقانه، هناك العديد من الدروس التي يمكن أن تدعم إتقان اللغة، أحدها تعلم المحدثة أو التحدث عن طريق إتقان مفردات أكثر أو أقل.

تم تطوير تعليم اللغة العربية في إندونيسيا بأشكال أو اختلافات مختلفة. على سبيل المثال، استخدام internet, wa grup, zoom, ومختلف الأشكال الأخرى. في تعليم اللغة العربية ، هناك حاجة أيضًا إلى مواد تعليمية يمكن أن تزيد من اهتمام لطلبة بالتعليم ويمكن أن تشجع رغبة لطلبة في التعليم. هناك الكثير من الوسائط أو المواد التعليمية التي غالبًا ما يستخدمها المعلمون في التدريس. وسيلة لجميع الأشكال والقنوات التي يستخدمها الناس لنقل الرسائل أو المعلومات. الوسيلة هي نوع من المكونات في بيئة

---

[١] رشدي أحمد طعيمة, *مناهج تدريس اللغة العربية بالتعليم الأساسي*, الطبعة الأولى ١٤١٩ هـ/ ١٩٩٨ م, (ملتزم الطبع و النشر دار الفكر العربى) ص. ٢٦

[٢] نجم الدين الحاج عبد الصفا, *بحث لغوي في الألفاظ العربية*, الطبعة الأولى ٢٠١٥, (ربّاني فرس) ص.

لطلبة يمكن أن تحفزه على التعليم. وسيلة كلها أدوات مادية يمكنها تقديم الرسائل وتحفيز لطلبة على التعليم، مثل الكتب والأفلام والأشرطة وغيرها.[٣] يمكن أن يؤدي تطبيق وسيلة التعليم في الفصل الدراسي إلى زيادة اهتمام لطلبة وتحفيزهم حتى يسعدهم المشاركة في التعليم ويمكنهم دعم عملية التدريس والتعليم. هناك العديد من الوسيلة التعليمية التي يمكن للمدرس تقديمها لتسهيل عملية التعليم، ومن بينها الوسيلة لعبة التعليم "لعب الأدوار". يعد التحدث جزءًا من المهارة التي يتعلمها المتعلمون، لذلك تعتبر مهارة الكلام جزءًا أساسيًا جدًا من التعليم اللغات الأجنبية بما في ذلك اللغة العربية. مهارة الكلام هي القدرة على التعبير عن الأصوات أو الكلمات المفصلية للتعبير عن الأفكار في شكل أفكار أو آراء أو رغبات أو مشاعر للمحاور. من أجل تحسين القدرة على التحدث أو مهارة الكلام، نحتاج إلى طريقة للتعليم.

بناءً على نتائج المقابلات التي أجراها للطلبة والمعلمون في معهد الفلاح بوني بوني في يوم الاثنين ١٨ يناير، واجه العديد من الطلبة صعوبة في فهم الدروس وغالبًا ما شعروا بالملل عند الدراسة. لذلك هناك حاجة إلى وسيلة التعليم لمساعدة لطلبة على فهم المادة التي يتم تدريسها.

[3]Muhammad Ramli, "Media dan Teknologi Pembelajaran", (Cet. 1; Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012), 1

تتم تعليم كلام بمعهد الفلاح بوني بوني تتم إجراؤه بالنظرية فقط بحيث يكون الافتقار إلى الممارسة في مهارة الكلام بحيث تكون لطلبة قاسين بل ويميلون إلى أن يكونوا صعبًا عند القيام بممارسة الكلام هذا بسبب قلة الانتباه والتشجيع وإبداع المعلم في عملية التعليم في الفصل الدراسي.

وفيما يلي بعض الأسباب التي تجعل الطلبة يشعرون بالملل وعدم الرغبة في حضور الدروس:

١. المادة عالية المستووى بما يكفي بحيث يصعب فهمها

٢. المادة التي لا يحبها

٣. الطريقة الرتيبة لتعليم المعلم

٤. الطريقة المستخدمة كانت أقل فعالية

بناءً على المشكلات التي تم العثور عليها والتي وصفها الباحثة في الخلفية، فإن الباحثة مهتمون للبحث هذه المشكلات بموضوع **"لعبة التعليم "لعب الأدوار" لترقية مهارة الكلام لطلبة الصف الثامن بمعهد الفلاح بوني بوني (دراسة تطويرية)"**

ب.أسئلة البحث

بناءً على خلفية البحث الم أعلاه، فإن صيغ المشكلة في هذا البحث هو كما يلي:

١. كيف يتم تطوير لعبة التعليم "لعب الأدوار" لترقية مهارة الكلام لطلبة الصف الثامن بمعهد الفلاح بوني بوني. ؟

٢. كيف فعالية لعبة التعليم "لعب الأدوار" لترقية مهارة الكلام لطلبة الصف الثامن بمعهد الفلاح بوني بوني. ؟

ج. أهداف البحث

أهداف هذا البحث عند ارتباطها بصياغة المشكلة أعلاه هو كما يلي :

١. لمعرفة كيفية تطوير لعبة التعليم "لعب الأدوار" لترقية مهارة الكلام لطلبة الصف الثامن بمعهد الفلاح بوني بوني. ؟

٢. لتقييم فعالية لعبة التعليم "لعب الأدوار" لترقية مهارة الكلام لطلبة الصف الثامن بمعهد الفلاح بوني بوني. ؟

د. فوائد البحث

فيما يلي الفوائد النظرية والعملية لنتائج هذا البحث:

١. الفائدة النظرية، العملية المتوقعة تطوير لعبة التعليم "لعب الأدوار" يمكن أن يكون هذا خيارًا في تدريس المادة، خاصة في موضوع مهارة الكلام بحيث يكون التعليم أكثر تشويقًا وفعالية ومتعة.

٢. الفوائد العملية

أ. للمعلمين

١) يمكن للمدرس استخدامه كبديل لاستخدام الوسيلة في تنفيذ عملية تعليم الكلام لتحسين مفردات لطلبة ومهارة الكلام باللغة العربية.

٢) تطوير الأنشطة التعليمية ومفهوم اللغة العربية من خلال لعبة التعليم العربية التي يمكن أن تثير حماس لطلبة للتعليم.

ب. للطلبة

من خلال تطوير لعبة التعليم "لعب الأدوار" يسمح للطلبة بتحسين نتائج التعليم لأن التعليم يمكن أن يتم بطريقة سياقية وتشاركية.

هـ. تعريف اجرائ للمتغيرات

١. لعبة التعليم هي وسيلة تعليمية بطبيعتها، حيث يمكن لوجود هذه الوسيلة أن يشجع حماس الطلبة للتعلم ودعوة الطلبة للتفكير بشكل خلاق والقيام بأنشطة مع زملائهم الطلبة في ممارسة الألعاب في الأنشطة التعليمية.

٢. لعب الأدوار هي لعبة يُطلب من الطلبة فيها لعب دور أو إظهار دور شخصية في بيئة خيالية. اللاعبون مسؤولون عن لعب هذا الدور في السرد، إما عن طريق التمثيل أو إظهار المهنة.

٣. مهارة الكلام هي واحدة من المهارات اللغوية الأربع. والكلام ما جمعت فيه أربعة أشياء، وهي: اللَّفَزّ، والمرقّب، والمفيد، والودعي. لذلك يمكن أن يقال كلام إذا كانت جملة كاملة.

المبحث الثاني

الدراسة النظرية

أ. الدراسات السابقة المتعلقة بالبحث

لدعم كتابة هذه الرسالة، أجرى الباحثة مراجعة الأدبيات. ومن بين العديد من الأعمال العلمية التي ناقشت تطوير المادة التعليمية، وجد الباحثة العديد من الأعمال المتعلقة بالموضوع المطروح. كمواد للدراسة والمقارنة، تصف الباحثة العديد من الرسالة المتعلقة بالمشكلة التي سيبحثها الباحثة. يتم ذلك بحيث يمكن على الأقل استخدامها كمواد مرجعية للباحثة أنفسهم لإكمال نتائج البحث. ومع ذلك، وبقدر ما يلاحظ الباحثة، لا توجد أطروحة تناقش على وجه التحديد "لعبة التعليم "لعب الأدوار" لترقية مهارة الكلام لطلبة الصف الثامن بمعهد الفلاح بوني بوني (دراسة تطويرية)". ومع ذلك، هناك عدة أطروحات وفقًا للباحثة تتعلق بالمشكلة التي سيدرسها الباحثة، ومنها:

١. رسالة كتبه عبد الرؤوف الغفار بموضوع "تطوير أساليب لعب الأدوار لزيادة اهتمام الطلبة بموضوعات اللغة العربية في الصف العاشر في المدراسة العالية المحمدية ٣ في سوراكارتا للعام الأكاديمي ٢٠١٨/٢٠١٩".[٤]

[4]Abdul Rouf Alghofar," Pengembangan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas X SMA Muhammadiyah 3 Surakarta Tahun Ajaran 2018/2019", *skripsi*: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018

٢. رسالة لأخت نور الهداية بموضوع "تطوير مهارة الكلام بأسلوب لعب الأدوار في المادة العربية".[٥]

٣. رسالة لأخت حليمة السعدية بموضوع "لعب الأدوار في تعليم مهارة الكلام PKPBA في جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالنج.[٦]

بناءً على مراجعة الأدبيات أعلاه، يهدف البحث الذي أجراه هؤلاء الباحثة إلى تطوير واستكمال وتقوية نتائج العديد من البحث حول لعبة العليم "لعب الأدوار" التي تم إجراؤها. مع الأمل، يمكن أن يكون البحث التي تم إجراؤها وكذلك المنتجات التي تم تطويرها وإنتاجها مفيدة وتسهم في عالم التعليم، وخاصة في مجال اللغة العربية.

ب.الإطار النظري

١. الألعاب التعليمية

أ. مفهوم اللعبة

تأتي اللعبة من الكلمة لعب–يلعب. اللعبة هو نشاط يقوم به لاعب واحد أو أكثر بقواعد معينة. إلى جانب استخدامها كوسيلة للترفيه أو المتعة أو الانتعاش،

[5]Nurul Hidayah, "Pengembangan Keterampilan Berbicara dengan Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Bahasa Arab", *Jurnal* Kependidikan: IAIN Purwakerto, 2017

[6]Halimatus, Sa'diyah, "Bermain Peran (Role Playing) dalam Pembelajaran Maharah Al-Kalam di PKPBA UIN Maliki Malang", *Jurnal* Tarbiyatuna Volume 3, Nomor 2 (Desember) 2018

تعمل لعبة أيضًا كوسيلة للتدريب والتعليم والمحاكاة. يمكن للعبة أن تصقل الذكاء ومهارة الدماغ.

العبة اللغوية هي وسيلة جديدة مستخدمة في برامج تعليم اللغة العربية. ونتائج التطبيق لها تأثير إيجابي للغاية على إتقان المهارة اللغوية، لأن عملية تعليم لغة أجنبية تتطلب في الأساس وضعًا لطيفًا (ناصف مصطفى).[٧]

ب. الغرض من الألعاب اللغة

الألعاب اللغوية بها غرض مزدوج، وهو اكتساب الإثارة وممارسة مهارة لغوية معينة. الفوائد التي يمكن الاستفادة منها من اللعبة هي كالتالي:

بحسب ناصيف مصطفى:

١) تعزيز روح تنافسية صحية، أو التفوق المتبادل على بعضنا البعض.

٢) تشجيع لطلبة على المشاهدة والمشاركة في العبة المختلفة.

٣) حفز نفسك لأداء أفضل ما لديك.

٤) تعليم كيفية العمل معًا في وظيفة، أو تحقيق النصر.[٨]

[7]H. Abdul Wahab Rosyidi, "Media Pembelajaran Bahasa Arab", (UIN-MALIKI PRESS), 81

[8]H. Abdul Wahab Rosyidi, "Media Pembelajaran Bahasa Arab", 83

بحسب هدايت وتاتانغ

١) اللعبة قادرة على التخلص من الملل.

٢) تقدم اللعبة تحديا لحل المشاكل في جو سعيد.

٣) اللعبة تخلق روح التعاون، فضلا عن المنافسة الصحية.

٤) تساعد اللعبة لطلبة البطيئين والأقل تحفيزًا.

٥) تشجع اللعبة المعلمين على الإبداع دائمًا.[٩]

أهمية لعبة في دروس اللغة، أحد المبادئ التي تنطبق في تدريس اللغة الأجنبية هو أن عملية التدريس والتعليم يجب أن تكون ممتعة. يمكن إرضاء هذا الحافز النفسي تمامًا باستخدام العبة في فصول اللغة. يتمتع الطلبة، خاصة أولئك الذين ما زالوا صغارًا، بروح تنافسية عالية، بحيث يمكن تحويل أي نوع من التدريب إلى مسابقة أو منافسة، حيث يتعلم المشاركون دون أن يدركوا ما يحدث لهم، وما هم عليه. غير مخفيين، فقد اعتادوا على العفوية في استخدام اللغة.[١٠]

٢. لعب الأدوار

أ. مفهوم لعب الأدوار

[9]Imam Asrori, "1000 Permainan Penyengar Pembelajaran Bahasa Arab", (Malang: Penerbit CV. Bintang Sejahtera), 3

[١٠]ناصف مصطفى عبد العزيز, *الألعاب اللغوية*, (الرياض : المملكة العربية السعودية), ص. ٩

تختلف آراء الخبراء حول تعريف لعب الأدوار. لعب الأدوار هو أحد جهود لطلبة لإتقان المادة التعليمية في شكل تنمية الخيال والتقدير. يتم تنفيذ هذا التقدير وتطوير الخيال من خلال العمل كشخصية، سواء كانت شخصيات حية أو غير حية. يمكن لعبة هذا النشاط من قبل لاعب واحد أو أكثر، وهو مرتبط بالموضوع الذي سيتم عرضه.

في التعليم، من خلال لعب الأدوار، يُتوقع من لطلبة أن يكونوا مكتشفي الشكل التالي، لأنهم يتعرفون على القيم الاجتماعية والقيم الشخصية. من خلال لعب الأدوار، سيتم مساعدة لطلبة شخصيًا في الحصول على هويتهم، بينما في المجموعات، سيتمكن لطلبة من حل المشكلات في مجموعات. بحيث يكون لدى لطلبة في لعب الأدوار لطلبة وعي بأن أدوار الأشخاص من حولهم متنوعة. بحيث يساعد نموذج التعليم من خلال لعب الأدوار لطلبة على مواجهة مستقبلهم. من خلال لعب الأدوار، يمكن للطلبة إجراء تحسينات في المواقف الاجتماعية.[١١]

ب. الغرض من لعب الأدوار

تتمثل أهداف لعب الأدوار حسب نوع التعليم فيما يلي:

١) التعليم بالممارسة، يلعب لطلبة دورًا معينًا وفقًا للواقع الفعلي.

[11]Halimatus, Sa'diyah, "Bermain Peran (Role Playing) dalam Pembelajaran Maharah Al-Kalam di PKPBA UIN Maliki Malang", *Jurnal* Tarbiyatuna Volume 3, Nomor 2 (Desember) 2018 ,6

٢) التعليم من خلال التقليد، يتعرف لطلبة المتابعون للدراما على الممثلين وسلوكهم.

٣) التعليم من خلال التغذية الراجعة، يستجيب المراقبون لسلوك اللاعبين الذين تم عرضهم. والغرض منه هو تطوير الإجراءات والمبادئ المعرفية التي تم بناء عليها درامية المهارة السلوكية.

٤) التعليم من خلال الدراسة والتقويم والتكرار. يمكن للمشاركين تحسين مهاراتهم من خلال تكرارها في المهارة التالية.

ج. خطوات لعب الأدوار

١) سيطلب المعلم من الطلبة تكوين مجموعات لتنفيذ لعب الأدوار.

٢) سيوضح المعلم بوضوح الكفاءات التي يجب تحقيقها في أنشطة تعليم لعب الأدوار.

٣) بعد ذلك، سيقوم المعلم بتعيين الطلبة لإظهار الدور وفقًا للسيناريو الذي تم إجراؤه.

٤) يُطلب من الطلبة الموجودين في مجموعة الدراسة الانتباه إلى الطلبة الذين يؤدون أدوارًا.

٥) بعد ذلك، يُطلب من مجموعات الدراسة الطلبة تقديم استنتاجات وتقديمها بناءً على السيناريوهات التي تم لعبها من قبل مجموعات الدراسة الأخرى.

٦) في المرحلة النهائية، سيقوم المعلم باستخلاص النتائج من الأنشطة التعليمية التي تم تنفيذها.[١٢]

لكن في هذه المناسبة قامت الباحثة ببعض التعديلات على خطوات هذا لعب الأدوار وهي كالآتي:

١) قامت الباحثة بعمل فيديو لعب الأدوار ومفردات متعلقة بالتعليم موجودة في الصف الثامن، وخاصة المادة المتعلقة بالمهنة.

٢) تقوم الباحثة بتشغيل الفيديو مرتين، ثم تقوم الباحثة بشرح محتويات الفيديو الذي تم تشغيله.

٣) تقوم الباحثة بتوجيه الطلبة إلى حفظ المفردات التي أعدها الباحثة والمتعلقة بالفيديو.

٤) في الاجتماع التالي، ستقوم الباحثة بتعيين العديد من الطلبة للعب أدوار في الفيديو الذي تم تشغيله مسبقًا.

د. مزايا وعيوب طريقة لعب الأدوار

في طريقة لعب الأدوار، هناك العديد من المزايا :

[12]https://www.tripven.com/role-playing/

١) تقوم لطلبة بتدريب أنفسهم على ممارسة فهم وتذكر المادة التي سيتم تمثيلها. كلاعبين، يجب أن يفهموا وأن يرتقيوا إلى محتوى القصة ككل، خاصة بالنسبة للمادة التي يتعين عليهم تمثيلها. وبالتالي سيتم تدريب ذاكرة ومهارة لطلبة.

٢) ستتم تدريب لطلبة على المبادرة والإبداع. عند اللعب، يُطلب من لطلبة التعبير عن آرائهم وفقًا للمادة والوقت المتاح.

٣) يمكن رعاية المواهب الخفية لدى لطلبة بحيث يمكن أن تخرج أجيال من الفنانين من المدرسة. إذا تم تطوير فنونهم الدرامية جيدًا، فمن المحتمل أن يصبحوا ممثلين جيدين يومًا ما.

٤) يمكن تنمية التعاون بين اللاعبين ورعايته بقدر الإمكان لتثقيف لطلبة في تقدير العمل أو نتائج التعليم للطلبة الآخرين.

٥) يكتسب لطلبة خبرة لقبول المسؤوليات ومشاركتها مع الآخرين.

٦) يمكن تطوير لغة الطلبة المنطوقة إلى لغة جيدة بحيث يسهل فهمها من قبل الآخرين.

نقاط الضعف في طريقة لعب الأدوار في حين أن نقاط الضعف أو العيوب في طريقة كما يلي:

١) يصبح معظم الأطفال الذين لا يشاركون في لعب الأدوار أقل نشاطًا.

٢) يستغرق الأمر الكثير من الوقت، سواء وقت التحضير لفهم محتويات مادة الدرس أو في تنفيذ العرض.

٣) يتطلب مساحة كبيرة بما يكفي، إذا كانت مساحة اللعب ضيقة، فهذا يجعل اللاعب يتحرك بحرية أقل

٤) غالبًا ما تنزعج الفصول الأخرى من صوت فناني الأداء والجمهور يصفق بأيديهم أحيانًا وما إلى ذلك.[١٣]

كل طريقة تعليم لها بالتأكيد عيوبها الخاصة، لذلك يجب أن يكون المعلم قادرًا على تقليل ذلك من خلال وضع خطة تعليم منظمة ودقيقة.

٣. مهارة الكلام

أ. تعريف مهارة الكلام

لتحقيق هدف تعليم اللغة العربية، هناك أربع مهارات يجب على لطلبة إتقانها. منها مهارة الكلام. مهارة الكلام هي القدرة على التعبير عن الأصوات أو الكلمات المفصلية للتعبير عن الأفكار في شكل أفكار أو آراء أو رغبات أو مشاعر للشريك المتحدث. بمعنى أوسع، التحدث هو نظام من العلامات التي يمكن سماعها ورؤيتها

[13]Ari, Yanto, "Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPS", *Jurnal* Cakrawala Pendas Volume 1, Nomor.1, (Januari) 2015, 56

والتي تستخدم عددًا من العضلات والأنسجة العضلية في جسم الإنسان لنقل الأفكار من أجل تلبية احتياجاتهم.[١٤]

مهارة الكلام هي في الأساس مهارة لإنتاج تيارات من أنظمة الصوت المفصلية التي تهدف إلى نقل إرادة ومشاعر ورغبات الآخرين. تعريف مهارة الكلا هو مهارة لنقل الرسائل شفهيا للآخرين. يتأثر استخدام اللغة المحكية بالعديد من العوامل التي يمكن الاستماع إليها عمليًا، والنطق، والتجويد، واختيار الكلمات، وتركيب الكلمات والجمل، ونظام الكلام، ومحتوى الكلام، وكيفية بدء المحادثات وإنهائها، والمظهر.

ب. الاهداف من مهارة الكلام

أهداف تعليم مهارة الكلام:

١) سهولة التحدث، يجب أن يتمتع لطلبة بفرصة كبيرة لممارسة التحدث حتى يتمكنوا من تطوير مهارة الكلام بطلاقة، وبشكل ممتع في كل من المجموعات الصغيرة وأمام المستمعين العامين. يحتاج المتعلمون إلى تطوير الثقة التي تنمو من خلال الممارسة.

[14]Acep Hermawan, "Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab", (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset), 136

٢) الوضوح، في هذه الحالة يتحدث لطلبة بشكل صحيح وواضح في كل من النطق واللغة للجمل يجب أن تكون الأفكار التي يتم التحدث بها منظمة بشكل جيد. بحيث يمكن تحقيق هذا الوضوح في الحديث بشكل صحيح.

٣) تؤكد ممارسة التحدث الجيدة والمسؤولة على أن تكون المحادثة مسؤولة من أجل التحدث بشكل مناسب ومدروس حول الموضوع الذي سيتم مناقشته والغرض من المحادثة ومن يجب التحدث إليه وكيفية موقف المناقشة والزخم في ذلك الوقت.

٤) تطوير الاستماع النقدي وممارسة التحدث الجيدة وكذلك تطوير مهاراة الاستماع الدقيقة والنقدية هي أيضًا الأهداف الرئيسية لبرنامج التعليم هذا. هنا يحتاج المشاركون إلى تعليم كيفية تقييم الكلمات التي تم التحدث بها.

٥) تكوين عادة، لا يمكن أن تتحقق عادة التحدث باللغة العربية دون النية الحقيقية للمتعلمين. تتجلى هذه العادة من خلال تفاعل شخصين أو أكثر كما هو متفق عليه مسبقًا. لا يجب أن تكون في مجتمع كبير. في خلق هذه العادة في اللغة العربية، هناك حاجة إلى الالتزام، ويمكن أن يتطور هذا الالتزام من الذات إلى اتفاق مع الآخرين على التحدث باللغة العربية باستمرار.

٤. تعريف البحث والتطوير (R&D)

عرّف سوجيونو بأن طريقة البحث والتطوير هي طريقة بحث تستخدم لإنتاج منتجات معينة واختبار فعالية المنتج. لتكون قادرًا على إنتاج منتجات معينة، يتم استخدام البحث الذي هو تحليل الاحتياجات (يتم استخدام المسح أو الأساليب النوعية) ولاختبار فعالية هذه المنتجات حتى تتمكن من العمل في المجتمع الأوسع، هناك حاجة إلى البحث لاختبار فعالية هذه المنتجات (الأساليب التجريبية المستخدمة).[١٥]

هناك العديد من الأمثلة لنماذج البحث والتطوير ومن بين جميع أنواع نماذج التطوير الحالية ، تختار الباحثة استخدام نموذج التطوير 4D.

يتكون النموذج 4D من ٤ خطوات:

نموذج تطوير 4D وفقًا S. Thiagarajan :

١) التعريف *(Define)*

٢) التصميم *(Design)*

٣) التطوير *(Development)*

٤) الإنتشار *(Disseminate)*[١٦]

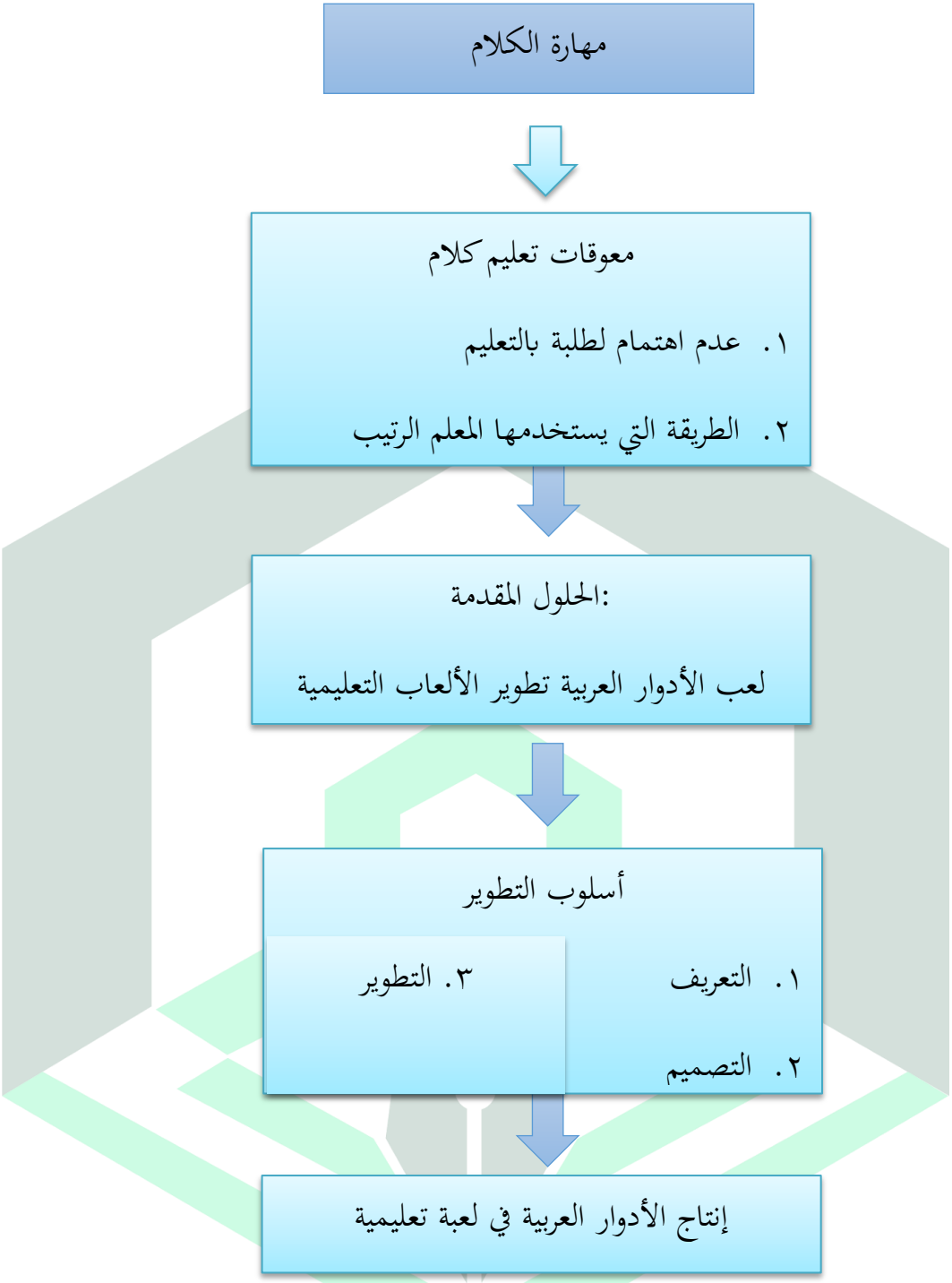
[15]Sri Haryati, “Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan”, Volume 37, Nomor 1, (15 September) 2012, 13

[16]Ahmad Iqbalul Ulya, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4D pada Materi pelajaran Alat Panca Indera Manusia Kelas V di Sekolah Dasar", *Skripsi*: Universitas Negeri Semarang, 2019, 29

ج. إطار التفكير

بذلت محاولات مختلفة لتحسين التعليم في إندونيسيا. يقوم العديد من المعلمين أيضًا بإجراء البحث مختلفة لحل المشكلات في عملية التعليم. حتى الأساليب والاستراتيجيات والتقنيات تم تنفيذها من قبل المعلم. لذلك يحاول الباحثة صنع منتج من المتوقع أن يكون قادرًا على حل المشكلات التي يعاني منها الطلبة.

سيتم عرض خطوات عملية البحث من خلال الإطار التالي:



الصورة ٢.١ هيكل البحث

المبحث الثانث

المنهج البحث

أ. منهج البحث ونوعه

تستخدم هذا البحث النوعي والكمي مع نوع البحث والتطوير. البحث والتطوير هو عملية بحث تستخدم لتطوير منتجات البحث والتحقق من صحتها.[١٧] المنتج الذي تم تطويره عبارة عن لعبة التعليم تقوم لعب الأدوار وهي صالاحية وعملية وفعالة لترقية مهارة الكلام لطلبة الصف الثامن بمعهد الفلاح بوني بوني. يشير تصميم البحث والتطوير المستخدم إلى نموذج 4D الذي يتكون من (١) تعريف، (٢) تصميم، (٣) تطوير، (٤) نشر.

ب.موقع ووحدات البحث

الموقع تم إجراء هذا البحث بمعهد الفلاح بوني بوني. والحدات في هذا البحث هم طلبة الصف الثامن في معهد الفلاح بوني بوني.

[17]Neni Hasnunidah, "Metodologi Penelitian Pendidikan", (Yogyakarta, Media Akademi Cet. 1 2017), 59

ج. تصميم البحث

اختارت الباحثة النموذج 4D في تطوير لعبة التعليم "لعب الأدوار" مع سبب هذا النموذج 4D كان تعتبر أكثر تفصيلا ومنهجية. تم تطوير النموذج 4D بواسطة S. Thiagarajan و Dorothy S. Semmel و Melvyn I. Semmel في السنة ١٩٧٤. يتكون هذا النموذج 4D من ٤ مراحل، وهي التحليل والتصميم والتطوير والإنتشر. شرح متعلق بالأنشطة التي سيقوم بها الباحثة من خلال نماذج 4D في تطوير لعبة التعليم "لعب الأدوار" على النحو التالي:

١. مرحلة التعريف

التعريف هو المرحلة الأولى من نموذج التطوير 4D، حيث لا توجد منتجات أو وسيلة مقدمة للطلبة في هذه المرحلة المبكرة. في هذه المرحلة، يتم إجراء الملاحظات ومراجعات المناهج وتحليل الاحتياجات. في هذه المرحلة، هناك ثلاث خطوات رئيسية، وهي: (أ) التحليل النهائي الأولي، (ب) تحليل الطلبة، (ج) تحليل المادة، وسيتم استخدام نتائج هذه المرحلة كمواد للنظر في تصميم لعبة العليم "لعب الأدوار"، بحيث يفترض الباحثة جعل الطلبة متحمسين أو مهتمين بتعليم الكلام.

٢. مرحلة التصميم

بعد مرحلة التحليل، تكون المرحلة التالية هي تصميم منتج لعبة العليم "لعب الأدوار" في هذه المرحلة، يتم تصميم مقاطع الفيديو المتعلقة بلعب الأدوار في معهد الفلاح بوني بوني عن طريق تحميل مؤشرات مبنية على المنهج في تعليم اللغة العربية. سيصمم الباحثة تصميمًا جذابًا لعبة العليم "لعب الأدوار" بحيث يكون الطلبة ومتحمسين للمشاركة في التعليم.

٣. مرحلة التطوير

المرحلة التالية هي مرحلة التطوير. في هذه المرحلة، يتم تطوير لعبة العليم "لعب الأدوار". سيتم التحقق من صلاحية وسيلة التعليم التي تم تطويرها من قبل فريق من المدققين الخبراء. تتضمن هذه المرحلة: (أ) التحقق من صحة الجهاز من قبل الخبراء متبوعًا بالمراجعة، (ب) تجربة محدودة مع الطلبة، والنتائج من المرحلتين (أ) و (ب) تستخدم كأساس للمراجعة.

٤. مرحلة الانتشار

في هذه المرحلة، يحتوي على أنشطة لنشر المنتجات التي تم اختبارها ليستخدمها الآخرون. سيتم تنفيذ هذه المرحلة إذا كان المنتج الذي تم تطويره يعتبر صحة وفعالية للاستخدام. لا يزال وقت البحث ممكنًا وهناك قدرة الباحثة على نشر المنتجات التي تم

تطويرها على الرغم من أن التوزيع سيظل في نفس النطاق، أي المدرسة نفسها والموضوعات نفسها ولكن مع مدرسين مختلفين.

د. أسلوب جمع البيانات

فيما يلي أسلوب جمع البيانات التي تستخدمها الباحثة لتطوير لعبة التعليم "لعب الأدوار":

١. المقابلة

تهدف المقابلات التي أجراها الباحثة إلى معرفة البيانات الأولية في البحث والمعلومات اللازمة المتعلقة بأي مشاكل أو عقبات يواجهها لطلبة في التعليم.

٢. ورقة الإستبيان

الاستبيان هو أسلوب أو طريقة لجمع البيانات بشكل غير مباشر (لا يقوم الباحثة بطرح الأسئلة والإجابة عليها بشكل مباشر مع المستجيبين). الغرض من توزيع الاستبيان هو العثور على معلومات كاملة حول مشكلة من المستجيبين دون الشعور بالقلق إذا قدم المستفتى إجابات لا تتوافق مع الواقع في ملء قائمة الأسئلة.[١٨] الاستبيان المستخدم في هذا البحث هو استبيان التحقق من الصحة. تم تقديم استبيانات التحقق من الصحة إلى المدققين الخبراء، والتي تهدف إلى تحديد جودة وسيلة التعليم قبل اختبارها.

[18]Sudaryono dkk., "Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan", Edisi 1 (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 30

تعرف على جودة وسيلة التعليم قبل أن يتم اختبارها. العناصر التي سيتم تقييمها من قبل المدقق هي: أ) جدوى اللعبة، ب) استخدام اللغة الصحيحة، ج) ملاءمة محتوى المادة التعليمية مع قدرات الطلبة. أوراق التحقق المطلوبة هي:

أ) ورقة التحقق من صحة تقييم خبير المادة

ب) صحيفة التحقق من صحة تقييم خبير وسيلة الإعلام

٣. الملاحظة

الملاحظة هي جعل الملاحظات مباشرة إلى موضوع البحث لرؤية الأنشطة المنفذة عن كثب. الملاحظة هي تقنية أو طريقة لجمع البيانات من خلال مراقبة الأنشطة الجارية. يمكن عمل الملاحظات بالمشاركة أو عدم المشاركة. في الملاحظة التشاركية، يشارك المراقبون في الأنشطة الجارية. في الملاحظة غير التشاركية (الملاحظة غير التشاركية)، لا يشارك المراقب في النشاط، فهو يلعب فقط دورًا في مراقبة النشاط، وليس المشاركة في النشاط.[١٩]

[19]Sudaryono dkk., "Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan", Edisi 1 (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 38.

٤. الوثائق والتوثيق

آخر تقنية لجمع البيانات هي الوثائق والتوثيق. التوثيق هو نشاط يقوم به الباحثة لالتقاط الصور ومقاطع الفيديو كبديل لجمع البيانات من الأنشطة التي تتم داخل وخارج الفصل الدراسي.

هـ. أدوات جمع البيانات

أدوات جمع البيانات هي أدوات يتم اختيارها واستخدامها من قبل الباحثة في جمع البيانات بشكل منهجي. أدوات البحث المستخدمة في هذا البحث هي كما يلي:

الجدول ٣.١ أدوات جمع البيانات

رقم	نوع الطريقة	نوع الأدوات
١.	المقابلة	إرشادات المقابلة
٢.	ورقة الإستبيان	قائمة التحقق
٣.	الملاحظة	ورقة الملاحظة
٤.	الوثائق والتوثيق	وثيقة وصورة

و. أسلوب تحليل البيانات

تحليل البيانات هو نشاط يتم تنفيذه بعد جمع البيانات من جميع المستجيبين ومصادر البيانات الأخرى. تقنية تحليل البيانات التي سيتم تنفيذها في هذا البحث هي اختبار الصلاحية.

في اختبار الصلاحية نفسه، يشير إلى المدى الذي يكون فيه القياس مناسبًا لقياس ما يُراد قياسه.[٢٠] وهذا يعني أن صحة البيانات المشار إليها هنا هي أن ما ذكره الباحثة في البحث لا يختلف عما حدث لموضوع البحث.

يتم تجميع البيانات المستخدمة في نوعين: البيانات الكمية والبيانات النوعية. يتم تحليل البيانات الفنية عن طريق تجميع المعلومات من الكلمات النوعية في شكل تعليقات واقتراحات ومراجعات. بينما سيتم تحليل البيانات في شكل أرقام حسب النسبة المئوية الوصفية، باستخدام الصيغة:

$$\boldsymbol{P = \frac{\sum X}{\sum X_1} x\ 100\%}$$

البيان:

p = النسبة المطلوبة

[20]Febrianawati Yusup, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif", *Jurnal* Ilmiah Kependidikan, Volume 7, Nomor 1, (Juni) 2018, 22

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

$\sum X_1$ = أكبر عدد من الإجابات في عنصر واحد

100 = رقم ثابت. [٢١]

لتفسير قيمة الصلاحية، يتم استخدام تصنيف الصلاحية كما هو موضح في جدول معايير الصلاحية التالي:

الجدول ٣.٢ معايير التحقق من صحة الخبراء[٢٢]

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

[21]Saifuddin Azwar, "Realibilitas dan Validitas" Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003) 113

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

المبحث الرابع

نتائج البحث والمناقشات

أ. نظرة عامة على موقع البحث

١. تاريخ موجز معهد الفلاح بوني بوني

تقع معهد الفلاح في ليماح أبانج، باتولوان، المقاطعات بوني بوني. منطقة لوو الشمالية. سولاويسي. في ١٩٩٤ تم إنشاء مؤسسة التربية الإسلامية، وأطلق عليها اسم الفلاح مع شخصية مؤسستها، الحاج ورديبا الذي كان على استعداد للتبرع بأرضه، تم اختيار الحاج جوماري، الحاج أحمد صادق انتخب رئيسا للمؤسسة و الحاج حسين كرئيس للمدرسة والآخرون يقومون بالتدريس بدون أي أتعاب. شهدت مؤسسة الفلاح بوني بوني تطورًا سريعًا مع إنشاء مرافق / مباني تعليمية تم الحصول عليها من المجتمع نفسه، وبالتحديد، في ١٩٩٤ تم إنشاء المدرسة الإبتدائية، في ١٩٩٥ تم إنشاء المدرسة الثانوية، في ١٩٩٧ تم إنشاء المدرسة العالية.

٢. الرؤية والرسالة

أ. الرؤية

تحقيق مدارس قادرة على إنتاج موارد بشرية بشخصيات نبيلة ومبدعة وواسعة الأفق على أساس الإيمان والتقوى.

ب. المهمة

١) تنفيذ التعليم والتوجيه بشكل فعال بحيث يتطور كل الطلبة على النحو الأمثل، وفقًا لإمكانياته.

٢) تعزيز تقدير التعليم دين الأمة وثقافتها حتى ينمي الطلبة الأكفاء والنبلاء.

٣) تنامي روح التميز بشكل مكثف لدى جميع منتسبي المدرسة.

٤) شجع كل الطلبة وساعده على التعرف على إمكاناته، بحيث يمكن تطويرها على النحو الأمثل.

٥) تنمية وتشجيع التميز في تطبيق العلم والتكنولوجيا والفن.

٦) تشجيع الخريجين الأكفاء والمتمرسين والأخلاق العالية والمخلصين لله تعالى.

٣. حالة المعلمين

المدرس هو الشخص المخول والمسؤول عن تعليم الطلبة، بشكل فردي وكلاسيكي، سواء في المدرسة أو خارج المدرسة. المدرس هم مربي محترفين تتمثل مهمتهم الرئيسية في تعليم الطلبة وتعليمهم وتوجيههم وتدريبهم وتقييمهم في التعليم في مرحلة الطفولة المبكرة

في التعليم الرسمي والتعليم الإبتدائي والتعليم الثانوي.[٢٣] في التدريس، لا يقوم المعلم بشرح المادة وتقديمها فحسب، بل يجب على المعلم أيضًا إتقان مختلف الأساليب والتقنيات ووسائط التعلم. لأنه في الأساس، يميل الطلبة إلى تفضيل النشاط بدلاً من الجلوس على كرسي[٢٤]. لذالك المدرس هو أحد العوامل المهمة في عملية التعليم.

يمكن رؤية حالة مدرس بمعهد الفلاح بوني بوني في الجدول كما يلي:

جدول ٤.١ حالة المدرس بمعهد الفلاح بوني بوني

رقم	حالة	كمية
١.	مدرس موظف مدني	١
٢.	مدرس فخري	٢١
	كمية	٢٢

٤. حالة الطلبة

المتعلمون هم أعضاء المجتمع الذين يحاولون تطوير إمكاناتهم من خلال عملية التعليم المتوفرة في مسارات ومستويات وأنواع معينة من التعليم.[٢٥] للتعرف بالتفصيل على وضع طلبة الصف الثامن بمعهد الفلاح بوني بوني يمكن رؤيتها في الجدول على النحو التالي:

[23]Syamsu, "Strategi Pembelajaran Meningkatkan Kompetensi Guru", Edisi 1 (Makassar: Penerbit Aksara Timur, 2015), 1.

[24]Mardi Takwim, dkk," Penerapan Metode Permainan Domino dalam Pembelajaran Kosakata pada Santri Taman Pendidikan al-Qur'an (TPA) al-Furqon Mario. Baebunta, Luwu Utara", *Jurnal* of Arabic Language Education Juli-2021, Vol.4, No.1, hal. 9

[25]Sudarwan Danim, "Perkembangan Peserta Didik", Edisi 1 (Bandung: Alfabeta, 2010), 2.

الجدول ٤.٢ بيانات الطلبة

العام الدراسي	صف السابع		صف الثامن		صف التاسع		مقدار
	ر	م	ر	م	ر	م	
٢٠٢٠ | ٢٠٢١	٥٠	٤٨	٦٩	٤٢	٥٤	٤٢	٣٠٥
٢٠٢١ | ٢٠٢٢	٨٢	٦٨	٧٧	٩٠	٧٧	٥٤	٤٤٨

٥. المرافق والبنية التحتية

المرافق والبنية التحتية هي أداة أو جزء له دور مهم للغاية في نجاح العملية وإدارتها بسلاسة، بما في ذلك نطاق التعليم. لا يمكن إنكار أن جودة التعليم تدعمها أيضًا المرافق والبنية التحتية التي تعتبر قياسية للمدرسة أو المؤسسات التعليمية ذات الصلة. يمكن رؤية المرافق والبنية التحتية بمعهد الفلاح بوني بوني في الجدول على النحو التالي:

الجدول ٤.٣: المرافق والبنية التحتية بمعهد الفلاح بوني بوني

رقم	نوع البنية التحتية	مقدار
١.	فصل الدراس	١٢
٢.	المكتبة	١
٣.	معمل علم الطبيعة	١
٤.	معمل حاسب إلِكترونيّ	١
٥.	غرفة رئيسة الدراسة	١
٦.	غرفة المعلمين	١
٧.	الادارة	١
٨.	المسجد	١

٩.	الحمام	٣
١٠.	المستودع	١
١١.	غيرها	١
١٢.	ملعب	٣

ب. نتائج البحث

١. تطوير لعبة التعليم "لعب الأدوار"

ينتج هذا البحث فيديو لعبة التعليم "لعب الأدوار" لترقية مهارة الكلام الطلبة الصف الثامن بمعهد الفلاح بوني بوني. فيديو لعبة التعليم "لعب الأدوار" في تعليم اللغة العربية لطلبة الصف الثامن بمعهد الفلاح بوني بوني تستخدم هذا البحث والتطوير الذي يشير إلى نموذج تطوير 4D بواسطة S. Thiagarajan و Dorothy S. Semmel و Melvyn I. Semmel في السنة ١٩٧٤. يكون هذا النموذج 4D من ٤ مراحل، وهي التعريف والتصميم والتطوير والإنتشر. ومع ذلك، في هذه المناسبة، قامت الباحثة بتعديله إلى ثلاثة مراحل فقط تتكون من التعريف والتصميم والتطوير. تم اتخاذ هذه الخطوة لأنها تتكيف مع احتياجات وقدرات الباحثة. يتم وصف المراحل الثلاثة على النحو التالي:

أ. مرحلة التعريف.

مرحلة التعريف هي المرحلة الأولى التي يجب على الباحثة القيام بها والمرور بها كاعتبار في تصميم المنتج قبل تطوير المنتج. تتضمن هذه المرحلة ثلاث خطوات رئيسية وهي كالتالي:

١) التحليل الأول والآخر

تم إجراء التحليل الأولي من قبل الباحثة لتحديد المشاكل بمعهد الفلاح وخاصة في الفصل الثامن في تعليم اللغة العربية. الأنشطة الأولية التي نفذت كانت المراقبة والمقابلات. بناءً على نتائج الملاحظات والمقابلات التي أجريت، تم العثور على عدة مشاكل، بما في ذلك بعض الطلبة الذين كانوا أقل حماسًا للمشاركة في تعليم اللغة العربية. وذلك لأن المعلم أثناء عملية تعلم لا يزال يستخدم الوسائط التقليدية أو الأساليب التي تميل إلى أن تكون رتيبة. بحيث ينتج عن هذه الظروف نقص في معرفة أو فهم الطلبة لتعليم اللغة العربية. لذلك قررت الباحثة تطوير وسيلة إعلامية يمكن استخدامها كأسلوب لتعليم اللغة العربية، ألا وهي لعبة التعليم "لعب الأدوار". من خلال وسائط لعبة التعليم "لعب الأدوار"، يعتبر الباحثة أن وسائل الإعلام يمكن أن تشجع المزيد من المشاركة النشطة والاهتمام بتعليم الطلبة من خلال الفروق الدقيقة في اللعب أثناء التعليم.

٢) تحليل الطلبة

تم إجراء تحليل الطلبة قبل إجراء البحث من خلال النظر في الخصائص الأساسية للطلبة بناءً على احتياجاتهم وتطوراتهم كمرجع لتصميم تطوير لعبة التعليم "لعب الأدوار". وفقًا لتطور الطلبة من منظور نظرية بياجيه المعرفية، وصل تفكير المراهقين إلى مرحلة التفكير التشغيلي الرسمي، هي مرحلة من التطور المعرفي تبدأ في حوالي ١١ أو ١٢ عامًا وتستمر حتى بلوغ سن الرشد أو سن الرشد. في هذه المرحلة، يستطيع المراهقون التفكير بشكل منهجي. تمكن المراهقون من التفكير في جميع الاحتمالات بشكل منهجي لحل المشكلات. لديهم أيضًا القدرة على التفكير بشكل بديل، وبالتالي فإن احتمالات حل المشكلات التي يواجهونها تكون أكثر تنوعًا.[٢٦]

استنادًا إلى النظرية المعرفية التي طرحها بياجيه، يستطيع الطلبة في المدرسة الثانوية الذين تتراوح أعمارهم بين ١٣ و ١٤ عامًا التفكير بشكل منهجي وبدلاً من ذلك.

٣) تحليل المادة

الأنشطة المنفذة في تحليل المادة هي مراجعة المنهج المستخدم. المنهج المستخدم بمعهد الفلاح هو منهج ٢٠١٣. ويشير تصميم فيديو لعب الأدوار في تعليم اللغة العربية إلى كتاب الفصل الثامن المستخدم في المدارس مع منهج ٢٠١٣. لذا فإن

[26]Masganti, "Perkembangan Peserta Didik", Edisi 1 (Medan: Perdana Publishing, 2012), 91 & 92.

المواد المستخدمة في هذا الفيديو تتضمن الفصل ٤ حول موضوع الهوايات. المواد التي سيتم تضمينها في فيديو لعب الأدوار هي كما يلي:

أ.) محادثة حول العمل

ب.) التجار الذين يبيعون

ج.) المعلم الذي يقوم بالتدريس

د.) الطبيب الذي يعالج المرضى

هـ.) مفردات عن المهنة

ب. مرحلة التصميم

في مرحلة التصميم، بدأت الباحثة أولاً بعملية تصميم وتحرير مقاطع الفيديو باستخدام تطبيق kine master. بعد ذلك تقوم الباحثة بفرز بعض المواد وترتيبها، ثم تحديد بعض المفردات التي سيتم تضمينها في الفيديو، وفي النهاية يتم تضمين مقاطع الفيديو التي تم تصميمها في تطبيق power poin. فيما يلي تصميم فيديو صممه باالباحثة:

الصورة ٤.١ تصميم غلاف الفيديو لعب الأدوار

الصورة ٤.٢ لعب الأدوار في تصميم محتوى الفيديو

ج. مرحلة التطوير

١.) تطوير المنتج

بعد انتهاء مرحلة التصميم تشرع الباحثة المرحلة التالية وهي مرحلة التطوير. التصميمات التي تم إجراؤها باستخدام التطبيق *kine master* وبعض المواد الأخرى. فيما يلي نتائج تطوير المنتج:

الجدول ٤.٤ نتائج تطوير المنتج

الرقم	مكونات المنتج	معلومة
١.		أولاً، قم بتصميم وتعديل عرض فيديو لعب الأدوار باستخدام مواد الفيديو التي تم جمعها باستخدام تطبيق *kine master*

٢.		لعب الأدوار في تصميم غلاف الفيديو
٣.		لعب الأدوار في تصميم الفيديو ١ (مفردات عن المهنة)

٤.		فيديو لعب الأدوار ٢ (محادثة عن العمل)
٥.		مفردات المحادثة حول العمل

٦.		فيديو لعب الأدوار ٣ (محادثة بين التاجر والمشتري)
٧.	مفردات : ١. سمك : Ikan ٢. لحمٌ : Daging ٣. دجّاجٌ : Ayam ٤. خِيارٌ : Timun ٥. بَصَلٌ : Bawang ٦. طَمَاطِم : Tomat ٧. سُكَّر : Gula ٨. شَاي : Teh ٩. بُنٌّ : Kopi ١٠. بَيْضٌ : Telur ١١. مِلْح : Garam	مفردات حول المحادثة بين التجار والمشترين

٨.		فيديو لعب الأدوار ٤ (محادثة بين التاجر والمشتري)
٩.	مفردات : ١. قميص Kemeja : ٢. أبيض Putih : ٣. أصفر Kuning : ٤. أزرق Biru : ٥. أحمر Merah : ٦. أسود Hitam : ٧. ثوب Jubah : ٨. جميلة Cantik : ٩. أراد-يريد Ingin : ١٠. سمح-يسمح Menginginkan : ١١. إشترى-يشتري Membeli : ١٢. باع-يبيع Menjual : ١٣. بائع Penjual : ١٤. بضاعة Dagangan :	مفردات حول المحادثة بين التجار والمشترين

١٠		الفيديو لعب الأدور ٥ (يدرس المعلم)
٠١١		مفردات يدرس المعلم

١٢.		فيديو لعب الأدوار ٦ (محادثة طبيب ومريض)
١٣.	**مفردات :** ١. مرضى : Pasien ٢. رأس : Kelapa ٣. صِداعٌ : Sakit Kepala ٤. مَعْدَةٌ : Perut ٥. سريرٌ : Ranjang ٦. فَحْصٌ : Pemeriksaan ٧. شكى-يشكو : Mengeluh ٨. أشعر-يشعر : Memberitahu ٩. عالج-يعالج : Mengobati ١٠. تناول-يتناول : Sarapan ١١. شعر-يشعر : Merasakan	مفردات الطبيب والمريض

٢.) تقييم المنتج

يتم إجراء تقييم المنتج لتقييم منتجات فيديو لعب الأدوار لترقية مهارة كلام الطلبة. تم إجراء العديد من التقييمات، لا سيما من حيث وسيلة التي قام بها خبراء مختصون في مجال وسيلة التعليم ومجال مادة التعليم. تم إعطاء الخبراء استبيان لتقييم جدوى وسيلة التعليم وكذلك الخبراء في مادة التعليم. فيما يلي البيانات التي تم الحصول عليها من أبحاث خبراء الوسيلة وخبراء المادة والممارسين:

أ) تقييم خبراء المادة

تستخدم تقييم خبراء المادة استبيانًا بإجمالي ١٤ سؤالًا مع إعطاء درجة بفاصل مقياس ليكرت من ١ إلى ٥، لذلك من خبراء المادة يمكن ملاحظة أن الحد الأقصى لدرجة جميع الأسئلة هو ٧٠. لذا فإن تقييم يمكن حساب خبراء المادة كنسبة مئوية من درجة الجدوى. يتضح من الجدول أدناه تحليل بيانات تقييم خبراء المادة.

الجدول ٤.٥ نتائج التحقق من صحة خبراء المادة

مصطفى، الماجستير					
الرقم	**البيان**	***X***	***X_i***	***P(%)***	**مستوى الصحيح**
١.	أهمية وسيلة التعليم مع المادة	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
٢.	اللغة المستخدمة وفقا لقدرة الطلبة	٤	٥	٨٠%	صحيح

٣.	توضيح التقديم المادة	٤	٥	٨٠%	صحيح
٤.	عرض الصور التي تدعم المادة	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
٥.	عرض الفيديو كوسيلة لزيادة فهم الطلبة وإلهاء التعليم	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
٦.	عرض المادة الحالية وليس مملة	٤	٥	٨٠%	صحيح
٧.	المادة وفقا للمنهج المستخدم	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
٨.	المادة وفقا لقدرات الطلبة	٤	٥	٨٠%	صحيح
٩.	يمكن أن يساعد الفيديو لعب الأدوار الطلبة في عملية التعليم	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
١٠	يمكن الوسيلة التعليم أن تعزز تحفيز الطلبة على التعليم	٤	٥	٨٠%	صحيح
١١.	يمكن الوسيلة التعليمية جذب الطلبة للرغبة في التعليم	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
١٢.	يمكن الوسيلة التعليم أن تساعد الطلبة على تعليم المادة مهنة	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
١٣.	يمكن أن توفر وسيلة التعليم فرص تعليم مستقلة للطلبة	٤	٥	٨٠%	صحيح
١٤.	وسيلة التعليمية يمكن أن تزيد من معرفة الطلبة	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
بمعدل		**٦٤**	**٧٠**	**٩١%**	**صحيح جدا**

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

$$P = \frac{٦٤}{٧٠} \text{x } ١٠٠\%$$

$$P = ٩١\%$$

بناءً إلى البيانات من نتائج التحقق من صحة خبراء المادة، يمكن أن يقال هذه المادة على الفيديو لعبة التعليم "لعب الأدوار" التي تم تطويرها تتمتع بمستوى صالح جدًا من الصلاحية. يتضح هذا من خلال عدد الدرجات على عناصر البيان من ١ إلى ١٤ في الاستبيان المعطى للمدققين على المادة لعبة التعليم "لعب الأدوار" بنسبة ٩١٪ بحيث يتم الإعلان عنها بأنها صحيح جدًا.

الجدول ٤.٦ نتائج مراجعة خبراء المادة

رقم	تم إجراء التنقيحات	قبل المراجعة	بعد المراجعة
١.	إرسال المفردات	المفردات لا تزال غير منتظمة	كل مفردات لا تزال معرفية يتم تحويلها إلى ناكرة

ب. تقييم خبراء الوسيلة

تستخدم تقييم خبراء الوسيلة استبيانات بإجمالي ١٤ سؤالًا درجة بفاصل مقياس ليكرت من ١ إلى ٥، ثم من خبراء وسيلة يمكن ملاحظة أن الحد الأقصى لجميع الأسئلة هو ٧٠. ثم خبراء وسيلة يمكن حساب التقييم كنسبة مئوية من درجة الجدوى. يتضح من الجدول أدناه تحليل بيانات تقييم خبراء الوسيلة.

جدول ٤.٧ نتائج التحقق من صحة خبراء الوسيلة

الحاج الفان فوترا، الليسانس، الماجستير					
الرقم	**البيان**	***X***	***Xi***	***P(%)***	**مستوى الصحيح**
١.	سهولة استخدام هذه الوسيلة	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
٢.	وسيلة ناعمة عند استخدامها	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
٣.	جاذبية عرض تصميم الوسيلة	٤	٥	٨٠%	صحيح
٤.	من السهل فهم تعليمات اللعبة	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
٥.	دقة النص والصور والمحتوى المقدم	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
٦.	الحجم المناسب للنصوص والصور في الوسيلة	٤	٥	٨٠%	صحيح
٧.	الاستخدام الصحيح للموضوع في التصميم	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
٨.	تقديم مقاطع فيديو تدعم المادة	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
٩.	دقة الصورة مع محتوى المادة	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
١٠	التركيبة الصحيحة من النص والصور	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
١١.	توازن ألوان مناسب للنصوص والصور	٤	٥	٨٠%	صحيح

	والخلفيات				
١٢.	وضوح النص	٤	٥	٨٠%	صحيح
١٣.	وضوح النص حسب النوع والحجم واللون	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
١٤.	دقة التصميم	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
بمعدل		**٦٦**	**٧٠**	**٩٤%**	**صحيح جدا**

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

$$P = \frac{٦٦}{٧٠} \text{x } ١٠٠\%$$

$$P = ٩٤\%$$

بناءً إلى البيانات من نتائج التحقق من صحة خبراء الوسيلة، يمكن أن يقال هذه الوسيلة الفيديو لعبة التعليم "لعب الأدوار" التي تم تطويرها تتمتع بمستوى صالح جدًا من الصلاحية. يتضح هذا من خلال عدد الدرجات على عناصر البيان من ١ إلى ١٤ في الاستبيان المعطى للمدققين على الوسيلة لعبة التعليم "لعب الأدوار" بنسبة ٩٤٪ بحيث يتم الإعلان عنها بأنها صحيح جدًا.

الجدول ٤.٨ نتائج مراجعة خبراء الوسيلة

رقم	تم إجراء التنقيحات	قبل المراجعة	بعد المراجعة
١.	يمكن تشغيل مقاطع	يتم تشغيل مقاطع	أدخل مفتاح أو

	الفيديو تلقائيًا	الفيديو يدويًا	شريط المسافة إذا تم إملاء الفيديو سيتم تشغيله تلقائيًا
٢.	نذور على المفردات	المفردات ليس لها نطق	كل شريحة تحتوي على مفردات، كلها معطاة حروف العلة

ج.) موضوع ممارس المعلم

اختبار الممارسين الخبراء لتقييم جدوى المادة وكذلك الوسيلة التعليم. تم إجراء هذا الاختبار من قبل مدرس الغة العربية للصف الثامن. يُمنح تقييم الخبراء باستخدام استبيان بإجمالي ١٢ سؤالًا درجة بفاصل مقياس ليكرت من ١ إلى ٥. ومن المعروف أن الحد الأقصى للدرجة لجميع الأسئلة هو ٦٠. نتائج اختبار خبراء المادة مدرجة في الجدول التالي :

الجدول ٤.٩ التحقق من صحة المعلم

يونن نواوي، الماجستير					
الرقم	**البيان**	***X***	***Xi***	***P(%)***	**مستوى الصحيح**
١.	سهولة استخدام هذه الوسيلة	٤	٥	٨٠%	صحيح
٢.	وسيلة ناعمة عند استخدامها	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
٣.	تقديم مقاطع فيديو تدعم المادة	٥	٥	٨٠%	صحيح جدا
٤.	دقة الصورة مع محتوى المادة	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا

٥.	دقة النص والصور والمحتوى المقدم	٤	٥	٨٠%	صحيح
٦.	وضوح النص	٥	٥	٨٠%	صحيح جدا
٧.	اللغة المستخدمة متوافقة مع قدرة الطلبة	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
٨.	وضوح تسليم المادة	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
٩.	المادة متوافقة مع المنهج المستخدم	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
١٠	المادة حسب قدرة الطلبة	٥	٥	١٠٠%	صحيح جدا
١١.	عرض مادة شيقة وليست مملة	٤	٥	٨٠%	صحيح
١٢.	وسيلة التعليمية يمكن أن تزيد من معرفة الطلبة	٥	٥	٨٠%	صحيح جدا
بمعدل		**٥٧**	**٦٠**	**٩٥%**	**صحيح جدا**

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

$$P = \frac{٥٧}{٦٠} \text{x } ١٠٠\%$$

$$P = ٩٥\ \%$$

بناءً إلى البيانات من نتائج التحقق من صحة خبراء الممارس، يمكن أن يقال هذا لعبة التعليم "لعب الأدوار" التي تم تطويرها تتمتع بمستوى صالح جدًا من الصلاحية. يتضح هذا من خلال عدد الدرجات على عناصر البيان من ١ إلى ١٢ في الاستبيان المعطى للمدققين على لعبة التعليم "لعب الأدوار" بنسبة ٩٥٪ بحيث يتم الإعلان عنها بأنها صحيح جدًا.

د.) تجربة المستخدم

تم إجراء تجارب المستخدم لتحديد مدى فعالية منتج فيديو لعب الأدوار الذي طورها الباحثة. مستخدمو هذا المنتج هم طلبة الصف الثامن. 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 تسجيلها وفقًا لفاصل مقياس ليكرت من ١ إلى ٥. ويمكن رؤية تحليل البيانات من الحصول على درجات المستخدم في الجدول أدناه.

الجدول ٤.١٠ نتائج التجربة المنتج

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	٥	٤	٥	٥	٤	٤	٥	٥	٤	٤	٥	٦٠	٦٥	٩٢
٢	٥	٥	٤	٤	٥	٥	٥	٥	٤	٥	٥	٤	٤	٦٠	٦٥	٩٢
٣	٤	٤	٥	٤	٥	٥	٥	٤	٥	٥	٥	٤	٤	٥٩	٦٥	٩١
٤	٥	٤	٤	٥	٥	٥	٤	٥	٤	٥	٥	٥	٤	٦٠	٦٥	٩٢
٥	٥	٥	٤	٤	٥	٥	٥	٤	٥	٤	٥	٥	٤	٦٠	٦٥	٩٢
٦	٤	٤	٥	٥	٤	٥	٥	٥	٤	٥	٤	٤	٥	٥٩	٦٥	٩١
٧	٤	٤	٥	٥	٤	٥	٥	٤	٥	٥	٤	٤	٥	٥٩	٦٥	٩١
٨	٥	٥	٥	٤	٤	٥	٤	٥	٥	٤	٤	٥	٥	٦٠	٦٥	٩٢
٩	٤	٤	٥	٥	٤	٥	٥	٤	٤	٥	٥	٥	٤	٥٩	٦٥	٩١
١٠	٥	٤	٥	٥	٤	٥	٥	٥	٤	٤	٥	٥	٥	٦١	٦٥	٩٤

١١	٤	٤	٤	٥	٥	٤	٥	٥	٥	٥	٤	٥	٥	٤	٥	٩٢
١٢	٣	٤	٥	٥	٤	٥	٥	٥	٤	٥	٤	٤	٥	٥	٥٨	٨٩
$\sum x$	٥٣	٥٢	٥٦	٥٥	٥٤	٥٥	٥٧	٥٥	٥٤	٥٧	٥٨	٥٤	٥٥	٥٦	٧١٥	١٠٩٩
$\sum xi$	٦٥	٦٥	٦٥	٦٥	٦٥	٦٥	٦٥	٦٥	٦٥	٦٥	٦٥	٦٥	٦٥	٦٥	٨٤٥	١٥٦٠

وصف:

جانب التقييم ١: وسيلة اللعبة هذه سهلة الاستخدام

جانب التقييم ٢: اللغة المستخدمة سهلة الفهم

جانب التقييم ٣: المادة المقدمة سهلة

جانب التقييم ٤: يتم تقديم المادة بوضوح

جانب التقييم ٥: عرض الفيديو واضح وجذاب

جانب التقييم ٦: عرض الفيديو يمكن أن يسهل علي فهم المادة

جانب التقييم ٧: استخدام الألوان والخلفيات والصور ليس مملًا

جانب التقييم ٨: النص المعروض واضح وسهل القراءة

جانب التقييم ٩: يمكن أن تساعدني هذه الوسيلة في التعليم

جانب التقييم ١٠: هذه الوسيلة تجعل من السهل عليّ الدراسة بشكل مستقل في المنزل وفي الفصل

جانب التقييم ١١: أنا متحمس للدراسة بجدية أكبر باستخدام هذه الوسيلة

جانب التقييم ١٢: يمكن هذه الوسيلة أن تزيد من حماسي للتعليم

جانب التقييم ١٣: أنشطة التعليم أكثر متعة باستخدام الوسيلة

بناءً على الحسابات المذكورة أعلاه، بلغ الاختبار الميداني الشامل على نطاق واسع النسبة المئوية ٧٠٪. يتم تضمين هذه النتيجة في المعايير الفعالة للغاية لمنتجات تطوير فيديو لعب الأدوار لترقية مهارة الكلام لدى الطلبة.

نتائج التجربة المنتج

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

$$P = \frac{١٠٩٩}{١٥٦٠} \text{x } ١٠٠\%$$

$$P = ٧٠\%$$

ج. المناقشة

١. تطوير لعبة التعليم "لعب الأدوار" لترقية مهارة الكلام الطلبة من خلال تكييف نموذج التطوير 4D (التعريف والتصميم والتطوير). التعريف هو المرحلة الأولى في التطوير في شكل تحليل أولي، تحليل الطلبة، وتحليل المادة. الثانية التصميم هي مرحلة التصميم التي تتضمن تصميم المحتوى بالكامل أو المتعلقة بمقاطع فيديو لعب الأدوار. المرحلة الثالثة، وهي مرحلة التطوير وفقًا للتصميم الذي تم إجراؤه بمساعدة

تطبيق kine master. في هذه المرحلة، يتم إجراء الاختبار خبراء الوسيلة وخبراء المادة وخبراء المدرس المادة والطلبة.

٢. يمكن رؤية جدوى مقاطع فيديو لعبة التعليم "لعب الأدوار" من نتائج التقييمات من خبراء المادة وخبراء الوسيلة وخبراء المدرس المادة. ثم تم اختبار المنتج على ١٢ طلبة من الصف الثامن بمعهد الفلاح بوني بوني. الأداة المستخدمة عبارة عن استبيان بمقياس ليكرت يتراوح من ١ إلى ٥. يوضح الجدول التالي نتائج تقييم فيديو لعبة التعليم "لعب الأدوار".

جدول ٤.١١ نتيجة البحث

رقم	التقييم	نسبة مائوية الإمكانية	الفئة
٠١	خبير المادة	٩١%	صحيح جدا
٠٢	خبير الوسيلة	٩٤%	صحيح جدا
٠٣	مدرس النحو	٩٥%	صحيح جدا
٠٤	تجربة المستخدم	٧٠%	فعال

المبحث الخامس

الخاتمة

أ. الخلاصة

١. فيديو لعبة التعليم "لعب الأدوار" لترقية مهارة الكلام الطلبة إلى نموذج التطوير 4D، وهو: (أ) التعريف بثلاثة خطوات رئيسية تتكون من التحليل الأولي والنهائي، وتحليل الطلبة، وتحليل المادة، (ب) التصميم الذي يتكون من تصميم وتحرير مقاطع الفيديو باستخدام تطبيق *kine master*. و (ج) التطوير بخطوتين رئيسيتين تتكونان من تقييم تطوير المنتج بواسطة مدققين خبراء وتجارب تطوير المنتج.

٢. لعب الأدوار لترقية مهارة الكلام لطلبة الصف الثامن بمعهد الفلاح بوني بوني تم اختبارها من خبراء الوسيلة، وحصلت على ٩٤٪ في فئة "صحيح جدا". وفي الوقت نفسه، تم الحصول على نتائج الاختبار من خبراء المادة بنسبة ٩١٪ ضمن فئة "صحيح جدًا". تم الحصول على نتائج الاختبار من مدرّس النحو بنسبة ٩٥٪ ضمن فئة "صحيح جدًا". تم إجراء نتائج اختبار الفعالية من قبل الطلبة، التي تم الحصول عليها بنسبة ٧٠% فئة "فعالة" بحيث يمكن الاستنتاج بشكل عام أن لعب الأدوار المتقدمة لائق جدا.

ب. الاقتراحة

١. بالنسبة للمدريسن، أنتج هذا البحث فيديو لعب الأدوار يمكن استخدامه كوسيلة صالحة وعملية لتعليم اللغة العربية. لذلك، يوصى لمدرس اللغة العربية باستخدام وسيلة الفيديو لعب الأدار في عملية التعليم.

٢. لمزيد من الباحثة، من المأمول أن يتم تطوير فيديو لعب الأدوار هذا لمزيد من البحث. لذلك يمكن استخدامه على عدة مستويات أو فصول.

المراجع

عبد الصفا نجم الدين الحاج، *بحث لغوي في الألفاظ العربية*، الطبعة الأولى ٢٠١٥، (ربّاني فرس).

عبد العزيز ناصف مصطفى، *الألعاب للغوية*، (الرياض : المملكة العربية السعودية).

طعيمة، رشدي، أحمد، *مناهج تدريس اللغة العربية بالتعليم الأساسي*، الطبعة الأولى ١٤١٩ هـ/ ١٩٩٨ م, (ملتزم الطبع و النشر دار الفكر العربى).

وزارة الشؤون الاسلامية والدعوة والارشاد، سورة ص : ٢٩

Alghofar, Abdul, Rouf, *Pengembangan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas X SMA Muhammadiyah 3 Surakarta Tahun Ajaran 2018/2019*, (skripsi: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018).

Asrori, Imam, *1000 Permainan Penyengar Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: Penerbit CV. Bintang Sejahtera).

Azwar, Saifuddin, *Realibilitas dan Validitas* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003)

Danim, Sudarwan, *Perkembangan Peserta Didik*, Edisi 1 (Bandung: Alfabeta, 2010).

Haryati, Sri, *Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan*, Volume 37, Nomor 1, (15 September) 2012.

Hasanuddin, Muhammad, Irfan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (On Going Research*, (Lembaga Penerbitan STAIN Palopo).

Hasnunidah, Neni, *Metodologi Penelitian Pendidikan,* (Yogyakarta, Media Akademi Cet. 1 2017).

Hendri, Muspika, *Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab*, Jurnal Kependidikan Islam, Volume 3, Nomor 2, (Juli – Desember) 2017.

Hermawan, Acep, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab,* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset).

Hidayah, Nurul, *Pengembangan Keteramplan Berbicara dengan Metode Role playing pada Mata Pelajaran Bahasa Arab*, (jurnal kependidikan: Iain Purwakerto, 2017).

https://www.tripven.com/role-playing/

Masganti, *Perkembangan Peserta Didik*, Edisi 1 (Medan: Perdana Publishing, 2012),

Mulyasana, Dedy, *Pendidikan Bermutu dan Berdaya Saing*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2015).

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

Ramli, Muhammad, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (cet. 1; Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012)

Rosyidi, Abdul, Wahab, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (UIN-MALIKI PRESS).

Sa'diyah, Halimatus, *Bermain Peran (Role Playing) dalam Pembelajaran Maharah Al-Kalam di PKPBA UIN Maliki Malang*, Jurnal Tarbiyatuna Volume 3, Nomor 2 (Desember) 2018.

Sudaryono, *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*, Edisi 1 (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013).

Sukmadinata, Nana, Syodih, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2006).

Takwim, Mardi, dkk, *Penerapan Metode Permainan Domino dalam Pembelajaran Kosakata pada Santri Taman Pendidikan al-Qur'an (TPA) al-Furqon Mario. Baebunta, Luwu Utara*, (Jurnal of Arabic Language Education Juli-2021, Vol.4, No.1)

Ulya, Ahmad, Iqbalul, *Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4D pada Materi pelajaran Alat Panca Indera Manusia Kelas V di Sekolah Dasar*, (skripsi: Universitas Negeri Semarang, 2019).

Yanto, Ari, *Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPS*, Jurnal Cakrawala Pendas Volume 1, Nomor.1, (Januari) 2015.

Yusup, Febrianawati, *Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif*, Jurnal Ilmiah Kependidikan, Volume 7, Nomor 1, (Juni) 2018.

الملاحق

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl.Agatis Telp. 0471-22076 Fax.0471-325195 Kota Palopo
Email: ftik@iainpalopo.ac.id Web: www.ftik-iainpalopo.ac.id

Nomor : 1803 /In.19/FTIK/HM.01/09/2021 Palopo, 13 September 2021
Lampiran : -
Perihal : ***Permohonan Surat Izin Penelitian***

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Kab. Luwu Utara
di –
Masamba

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

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

Nama	:	Fani Wulandari
NIM	:	17 0203 0040
Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Arab
Semester	:	IX (Sembilan)
Tahun Akademik	:	2021/2022

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi pada lokasi Pesantren Al-Falah Bone-Bone dengan judul: **"Tatwir Lu'bah At-Ta'im "La'bu Al-Adwar" li Tarqiyah Maharah Al-Kalam li Tholabah Ash- Shoffi As-Tsamih bi Ma'had Al-Falah Bone-bone".** 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.
NIP 19681231 199903 1 014

PEMERINTAH KABUPATEN LUWU UTARA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
(DPMPTSP)

Jalan Simpurusiang Kantor Gabungan Dinas No.27 Telp/Fax 0473-21536 Kode Pos 92961 Masamba

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 18546/01251/SKP/DPMPTSP/X/2021

Membaca : Permohonan Surat Keterangan Penelitian an. Fani Wulandari beserta lampirannya.

Menimbang : Rekomendasi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Luwu Utara Nomor 070/308/X/Bakesbangpol/2021 Tanggal 04 Oktober 2021

Mengingat
1. Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2008 tentang Kementrian Negara;
2. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 12 Tahun 2007 tentang Pembinaan dan Pengawasan Penyelenggaraan Pemerintah Daerah;
4. Peraturan Presiden Nomor 97 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
5. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
6. Peraturan Bupati Nomor 17 Tahun 2020 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Bupati Luwu Utara Nomor 11 Tahun 2018 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan, Non Perizinan dan Penanaman Modal Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Memberikan Surat Keterangan Penelitian Kepada :

Nama	:	Fani Wulandari
Nomor Telepon	:	081344167260
Alamat	:	Dsn. Mataram, Desa Sukamaju Kecamatan Sukamaju, Kab. Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan
Sekolah / Instansi	:	Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo
Judul Penelitian	:	Tatwir Lubah At-Talim Labu Al-Adwar Li Tarqiyah Maharah Al-Kalam Li Tholabah Ash-Shoffi As-Tsamin Bi Mahad Al-Falah Bone-Bone
Lokasi Penelitian	:	Pesantren Al-Falah , Desa Patoloan Kecamatan Bone-Bone, Kab. Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan

Dengan ketentuan sebagai berikut
1. Surat Keterangan Penelitian ini mulai berlaku pada tanggal 10 Oktober s/d 10 Desember 2021.
2. Mematuhi semua peraturan Perundang-Undangan yang berlaku.
3. Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang surat ini tidak mematuhi ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Surat Keterangan Penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya dan batal dengan sendirinya jika bertentangan dengan tujuan dan/atau ketentuan berlaku.

Diterbitkan di : Masamba
Pada Tanggal : 04 Oktober 2021

KEPALA DINAS

AHMAD JANI, ST
NIP. 19680415199803 1007

Retribusi : Rp. 0,00
No. Seri : 18546

مَعْهَدُ التَّرْبِيَةِ الْإِسْلَامِيَّةِ الْفَلَاحِ
YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM PESANTREN AL-FALAH
MADRASAH TSANAWIYAH (MTs.) AL-FALAH
TERAKREDITASI B
Lemahabang Patoloan Kec. Bone-Bone Kab. Luwu Utara Sul-Sel. Telp. (0473) 2310529 E-mail: mtss_alfalah@yahoo.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
MTs. **MTs.21.11.03/SK/080/I/2022**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Tsanawiyah Al-Falah Lemahabang Patoloan Kec. Bone-Bone Kab. Luwu Utara, menerangkan bahwa :

Nama	: FANI WULANDARI
NIM	: 1702030040
Pekerjaan	: Mahasiswi pada IAIN PALOPO
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab

Berdasarkan Surat Keterangan Penelitian dari Pemerintah Kabupaten Luwu Utara, Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPTSP), Nomor: 18546/01251/SKP/DPMPTSP/X/2021 perihal Keterangan Penelitian, maka kami sampaikan bahwa Mahasiswa tersebut di atas benar-benar telah melakukan penelitian di Madrasah Tsanawiyah Al-Falah Lemahabang Patoloan Kec. Bone-Bone Kab. Luwu Utara sejak tanggal 10 Oktober s.d 10 Desember 2021 dengan judul ***"Takwir Lubah At-Ta'lim Labu Al-Adwar Li Tarqiyah Maharah Al-Karim Li Tholabah Ash-Shoffi As-Tsamin Bi Ma'had Al-Falah Bone-Bone".***

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bone-Bone, 10 Desember 2021
Kepala MTs. Al-Falah

KEMENTERIAN AG... MTs.S MADRASAH TSANAWIYAH TERAKREDITASI B AL-FALAH LEMAHABANG DESA PATOLOAN KEC. BONE-BO...

DARMAWATI, S.Ag.
NIP. 197807082009122004

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	: Fani Wulandari
NIM	: 1702030040
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	:

لعبة التعليم "لعب الأدوار" لترقية مهارة الكلام لطلبة الصف الثامن بمعهد الفلاح بوني بوني (دراسة تطويرية)

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

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Palopo, 28 Juli 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	: Fani Wulandari
NIM	: 1702030040
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	:

لعبة التعليم "لعب الأدوار" لترقية مهارة الكلام لطلبة الصف الثامن بمعهد الفلاح بوني بوني (دراسة تطويرية)

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

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Palopo, 28 Juli 2022
Pembimbing II

Dr. H. Rukman Abdul Rahman Said, Lc., M.Th.I
NIP. 19710701 200012 1 001

PERSETUJUAN PENGUJI

Skripsi berjudul : *Lu'bah at-Ta'lim "La'bu al-Adwar" li Tarqiyyah Maharah al-Kalam li Tholabah ash-Shof ats-Tsamin bi Ma'had Al-Falah Bone-Bone*

Yang ditulis oleh :

Nama	: Fani Wulandari
NIM	: 1702030040
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Disetujui untuk diujikan pada ujian *Munaqasyah.*

Demikian untuk diproses selanjutnya.

Palopo, 28 Juli 2022

Penguji I	Penguji II
Dr. Muhaemin, MA.	**Andi Arif Pamessangi, S. Pd.I., M. Pd.**
NIP. 19790203 200501 1 006	**NIP. 19910608 201903 1 007**

Dr. Muhaemin, MA.
Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.
Dr. Kartini, M.Pd.
H. Rukman Abdul Rahman Said, Lc., M.Th.I.

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	: Fani Wulandari
NIM	: 1702030040
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Judul Skripsi	:

لعبة التعليم "لعب الأدوار" لترقية مهارة الكلام لطلبة الصف الثامن بمعهد الفلاح بوني بوني (دراسة تطويرية)

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. Muhaemin, MA. ( )
   Penguji I tanggal: 28 . Juli . 2022
2. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. ( )
   Penguji II tanggal: 28 . Juli . 2022
3. Dr. Kartini, M.Pd. ( )
   Pembimbing I/ Penguji tanggal: 28 . Juli . 2022
4. H. Rukman Abdul Rahman Said, Lc., M.Th.I. ( )
   Pembimbing II/ Penguji tanggal: 28 . Juli . 2022

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK GURU

Nama Guru : DARMAWATI, S.Ag.

Sekoah : Pesantren Al-Falah Bone-Bone

Tanggal Wawancara : 15 Oktober 2021

1. Pedoman apa saja yang digunakan di sekolah ini dalam proses belajar mengajar?
2. Kurikulum apa yang digunakan sekolah ini dalam proses pembelajaran?
3. Pada saat proses pembelajaran metode apa yang anda gunakan?
4. Sumber belajar apa yang anda gunakan?
5. Media apa saja yang anda gunakan saat proses pembelajaran berlangsung?
6. Bagaimana resepon siswa saat pembelajaran berlangsung?
7. Bagaimanakah cara anda untuk memotivasi siswa pada saat pembelajaran?
8. Apakah anda selalu memberikan penghargaan kepada siswa saat pembelajaran?
9. Apa saja kendala-kendala yang dihadapi dimasa pandemic covid-19 ini dalam proses pembelajaran?

Bone-Bone, 15 Oktober , 2021

DARMAWATI, S.Ag

NIP. 197807082009122004

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK GURU

Nama Guru : YUNAN NAWAWI, S.Pd.I.

Sekoah : Pesantren Al-Falah Bone-Bone

Tanggal Wawancara : 15 oktober 2021

1. Pedoman apa saja yang digunakan di sekolah ini dalam proses belajar mengajar?
2. Kurikulum apa yang digunakan sekolah ini dalam proses pembelajaran?
3. Pada saat proses pembelajaran metode apa yang anda gunakan?
4. Sumber belajar apa yang anda gunakan?
5. Media apa saja yang anda gunakan saat proses pembelajaran berlangsung?
6. Bagaimana resepon siswa saat pembelajaran berlangsung?
7. Bagaimanakah cara anda untuk memotivasi siswa pada saat pembelajaran?
8. Apakah anda selalu memberikan penghargaan kepada siswa saat pembelajaran?
9. Apa saja kendala-kendala yang dihadapi dimasa pandemic covid-19 ini dalam proses pembelajaran?

Bone-Bone, 15. oktober , 2021

YUNAN NAWAWI, S.Pd.I

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA

Nama Siswa : Nur Azizah Ramahdani

Sekoah : Pesantren Al-Falah Bone-Bone

Tanggal Wawancara : 25 November 2021

1. Bagaimana respon anda saat proses pembelajaran berlangsung?
2. Apa saja kendala-kendala yang anda hadapi saat proses pembelajaran berlangsung mengingat sekarang masih belajar dari rumah?
3. Selama belajar dirumah apa anda merasa kesulitan memahami materi yang disampaikan guru?
4. Pada saat pembelajaran berlangsung media apa yang anda gunakan?

Bone-bone, 25 Nov , 2021

Nur azizah Ramahdani

LEMBAR VALIDASI GAME EDUKASI *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BEBRBICARA SISWA KELAS VIII DIPESANTREN AL-FALAH BONE-BONE

UNTUK AHLI MATERI

A. Identitas :

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

Pekerjaan : Dosen Bahasa Arab

Alamat : Walenrang, Luwu

B. Tujuan :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk meminta pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi. Pendapat dan saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media.

Petunjuk Pengisian :

1. Berikan tanda ceklis (√) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian anda terhadap kualitas media.
2. Gunakan kriteria pada lampiran untuk memberikan penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

Sangat Baik	: 5
Baik	: 4
Cukup	: 3
Kurang	: 2
Sangat Kurang	: 1

No.	Kriteria Penilaian	Skor				
		SB	B	C	K	SK
1.	Relevansi media pembelajaran dengan materi	✓				
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan mahasiswa		✓			
3.	Kejelasan penyampaian materi		✓			
4.	Penyajian gambar yang mendukung isi materi	✓				
5.	Penyajian video sebagai sarana menambah pemahaman siswa dan sebagai selingan belajar	✓				
6.	Penyajian materi yang menarik dan tidak membosankan		✓			
7	Materi sesuai dengan kurikulum yang digunakan	✓				
8.	Materi sesuai dengan kemampuan mahasiswa		✓			
9.	Video *Role Playing* dapat membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran	✓				
10.	Media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa		✓			
11.	Media pembelajaran dapat menarik minat siswa untuk mau belajar	✓				
12.	Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam mempelajari materi مهنة	✓				
13.	Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan belajar mandiri bagi siswa		✓			
14.	Media pembelajaran dapat menambah pengetahuan siswa	✓				

Kesimpulan Penelitian

Setelah dilakukan penilaian, Game Edukasi *Role Playing* dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas VIII di Pesantran Al-Falah Bone-Bone dinyatakan:

☐ Layak untuk diuji cobakan

☑ Layak untuk diuji cobakan dengan perbaikan sesuai saran

☐ Tidak layak untuk diuji cobakan

*)Pilih salah satu dan beri tanda √

Palopo, 18 Januari 2021

Validator

Mustafa, S.Pd.I., M.Pd.I

NIP. 19851128 20801 1 005

LEMBAR VALIDASI GAME EDUKASI *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BEBRBICARA SISWA KELAS VIII DIPESANTREN AL-FALAH BONE-BONE

UNTUK AHLI MEDIA

A. Identitas :

Validator : H. ALFAN PUTRA, Lc., MA.

Pekerjaan : DOSEN PENDIDIKAN BAHASA ARAB

Alamat : BUA, LUWU

B. Tujuan :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk meminta pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media. Pendapat dan saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media.

Petunjuk Pengisian :

1. Berikan tanda ceklis (√) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian anda terhadap kualitas media.
2. Gunakan kriteria pada lampiran untuk memberikan penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

Sangat Baik	: 5
Baik	: 4
Cukup	: 3
Kurang	: 2
Sangat Kurang	: 1

No.	Kriteria Penilaian	Skor				
		SB	B	C	K	SK
1.	Kemudahan dalam menggunakan media ini	✓				
2.	Kelancaran media ketika digunakan	✓				
3.	Kemenarikan tampilan desain media		✓			
4.	Petunjuk permainan mudah dipahami	✓				
5.	Kerapian teks, gambar, dan konten yang disajikan	✓				
6.	Kesesuaian ukuran pada teks dan gambar dalam media		✓			
7.	Ketepatan penggunaan tema dalam desain	✓				
8.	Penyajian video yang mendukung materi	✓				
9.	Ketepatan gambar dengan isi materi	✓				
10.	Kombinasi teks dan gambar yang sesuai	✓				
11.	Keseimbangan warna yang sesuai pada teks, gambar, dan *background*		✓			
12.	Keterbacaan teks		✓			
13.	Kejelasan teks berdasar jenis, ukuran, dan warna	✓				
14.	Kerapihan desain	✓				

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan Penelitian

Setelah dilakukan penilaian, Game Edukasi *Role Playing* dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas VIII di Pesantran Al-Falah Bone-Bone dinyatakan:

☐ Layak untuk diuji cobakan

☑ Layak untuk diuji cobakan dengan perbaikan sesuai saran

☐ Tidak layak untuk diuji cobakan

*)Pilih salah satu dan beri tanda √

Palopo, 20 JANUARI 2021

Validator

H. ALFAN PUTRA, LC. MA

NIP.

LEMBAR VALIDASI GAME EDUKASI *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BEBRBICARA SISWA KELAS VIII DIPESANTREN AL-FALAH BONE-BONE

UNTUK AHLI MEDIA DAN MATERI

A. Identitas :

Validator : Yunan Nawawi, S.Pd.I

Pekerjaan : Guru Bahasa Arab

Alamat : Bone - Bone

B. Tujuan :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk meminta pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media dan ahli materi. Pendapat dan saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media.

Petunjuk Pengisian :

1. Berikan tanda ceklis (√) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian anda terhadap kualitas media dan materi.
2. Gunakan kriteria pada lampiran untuk memberikan penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

Sangat Baik	: 5
Baik	: 4
Cukup	: 3
Kurang	: 2
Sangat Kurang	: 1

No.	Kriteria Penilaian	Skor				
		SB	B	C	K	SK
1.	Kemudahan dalam menggunakan media ini		✓			
2.	Kelancaran media ketika digunakan	✓				
3.	Penyajian video yang mendukung materi	✓				
4.	Ketepatan gambar dengan isi materi	✓				
5.	Kerapian teks, gambar, dan konten yang disajikan		✓			
6.	Keterbacaan teks	✓				
7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan mahasiswa	✓				
8.	Kejelasan penyampaian materi	✓				
9.	Penyajian gambar yang mendukung isi materi	✓				
10.	Materi sesuai dengan kurikulum yang digunakan	✓				
11.	Materi sesuai dengan kemampuan mahasiswa		✓			
12.	Penyajian materi yang menarik dan tidak membosankan	✓				
13.	Media pembelajaran dapat menambah pengetahuan siswa					

A. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan Penelitian

Setelah dilakukan penilaian, Game Edukasi *Role Playing* dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas VIII di Pesantran Al-Falah Bone-Bone dinyatakan:

☐ Layak untuk diuji cobakan

☑ Layak untuk diuji cobakan dengan perbaikan sesuai saran

☐ Tidak layak untuk diuji cobakan

*)Pilih salah satu dan beri tanda √

Palopo, 22 . Januari , 2021

Validator

YUNAN NAWAWI, S.Pd.I.

NIP.

LEMBAR VALIDASI

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP GAME EDUKASI *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA

Mata Pelajaran : **Bahasa Arab**

Kelas : **VIII**

Pokok Bahasan : **مهنة (Hobi)**

Petunjuk :

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "Pengembangan Game Edukasi *Role Playing* dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas VIII di Pesantren Al-Falah Bone-Bone", peneliti menggunakan instrumen Lembar Angket *Uji kepraktisan* media Game Edukasi *Role Playing*. 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.

SB : 5

B : 4

C : 3

K : 2

SK : 1

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

Penilaian Umum:

1. Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji cobakan setelah revisi
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Saran-Saran:

(1) Kriteria penilaian dikelompok berdasarkan aspek penilaian tersebut misalnya (1) kualitas kompilasi produk (2) aspek kemudahan penggunaan (3) aspek fungsi dikembangkan pemrograman lainnya. dst. ....

(2) Pertimbangkan kriteria/indikator penilaian

Palopo,

Validator,

Dr. A. M. AGUSTINA, M.Pd

NIP. 19880911 201903 1 010

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : Al-Falah Bone-Bone **Mata Pelajaran : BAHASA ARAB**	**Kelas/Semester : VIII** **Alokasi Waktu : 2 x 45 menit**
Materi : **المهنة**	

A, TUJUAN

Setelah mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan peserta didik mampu mendengar, bercakap, membaca dan menulis dengan bahasa Arab yang berkaitan dengan topik: **المهنة**

B, LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Media : ➢ *Video Edukasi Role Playing* ➢ *Buku*	**Alat/Bahan** : ➢ Spidol, papan tulis ➢ LCD ➢ Laptop

PENDAHULUAN		• Peserta didik memberi salam dan berdoa • Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking) • Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan • Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran
KEGIATAN INTI	**Kegiatan Literasi**	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, mempraktekkan dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan terkait materi **المهنة**
	Critical Thinking	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi **المهنة**
	Collaboration	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai **المهنة**
	Communication	Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
	Creativity	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait **المهنة** Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami
PENUTUP		• Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar • Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat • Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C, PENILAIAN

- Sikap : Lembar pengamatan, - Pengetahuan : LK peserta didik,
- Ketrampilan: Kinerja & observasi diskusi

DOKUMENTASI PESANTREN AL-FALAH BONE-BONE

DOKUMENTASI WAWANCARA GURU

DOKUMENTASI WAWANCARA SISWA

DOKUMENTASI UJI COBA PERTAMA

DOKUMENTASI UJI COBA KEDUA

DOKUMENTASI OBSERVASI

سيرة ذاتية

فاني ووالنداري، ولدت في وواتو في ٢ أبريل ١٩٩٩. الباحثة هي الأكبر لطفلين من أبي اسمه وحي الدين وأمي اسمها أسريانتي. تعيش الباحثة حاليًا في قرية سوكاماجو، منطقة سوكاماجو، لووا الشمال. تم الانتهاء من التعليم الأساسي للباحثة في عام ٢٠١١ في المدرسة الإبتدائية سوكاماجو. ثم في نفس العام، تلقى تعليمه في المعهد دار السلام بوريكو، منطقة بيتومبانوا عام ٢٠١٤. ثم في عام ٢٠١٤ قرر الباحثة مواصلة دراسته في مدرسة داتوك سليمان الحديث فالوافوا. بعد تخرجه من المدرسة العالية عام ٢٠١٧، واصل الباحثة تعليمه في المجال الذي انخرط فيه، وتحديداً في شعبة التدريس اللغة العربية، وكلية التربية والعلوم التعليمية بالجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو.

إتصال الباحثة: faniwulandari28@gmail.com