تطوير وسائل Game Arabic Word Quiz في تعليم المفردات لطلاب الصف السابع في المدرسة الثانوية دار الإستقامة تشيللانج

رسالة

قدمت لاستكمال بعض الشروط المطلوبة للحصول على درجة سرجانا التربية

شعبة تدريس اللغة العربية كلية التربية والعلوم التعليمية

بالجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو

IAIN PALOPO

الباحث

ابن حجر

رقم القيد: ١٦٠٢٠٣٠٠٣١

شعبة تدريس اللغة العربية

كلية التربية والعلوم التعليمية

الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو

٢٠٢١

تطوير وسائل Game Arabic Word Quiz في تعليم المفردات لطلاب الصف السابع في المدرسة الثانوية دار الإستقامة تشيللانج

رسالة

قدمت لاستكمال بعض الشروط المطلوبة للحصول على درجة سرجانا التربية

شعبة تدريس اللغة العربية كلية التربية والعلوم التعليمية

بالجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو

IAIN PALOPO

الباحث

ابن حجر

رقم القيد: ١٦٠٢٠٣٠٠٣١

تحت إشراف:

١. الدكتورة كارتيني الماجستير

٢. مُحَمَّد إحسان الماجستير

شعبة تدريس اللغة العربية

كلية التربية والعلوم التعليمية

الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو

٢٠٢١

الإعتماد على البحث

هذا البحث المقدم من الطالب إبن حجر، رقم القيد ١٦٠٢٠٣٠٠٣١، تحت الموضوع **"تطوير وسائل *Game Arabic Word Quiz* في تعليم المفردات لطلاب الصف السابع في المدرسة الثانوية دار الإستقامة تشيللانج"** وبعد مناقشة لجان الإمتحان والمناقشة لكلية التربية والعلوم التعليمية بالجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو في ١٩ من فبراير ٢٠٢١ م، الموافق ٧ من رجاب ١٤٤٢ هـ وبعد ان اصلح حسب تقريرات لجان المناقشة وقبل كشرط من الشروط المطلوبة للحصول على درجة سرجانا التربية وبعد الإصلاحات اللازمة.

فالوفو، ٢٠ عبريل ٢٠٢١

لجان المناقشة

١. مصطفي الماجستير	الرئيس	(.....)
٢. الدكتور الحاج فيرمان مُحَمَّد عارف الليسانس الماجستير	المناقش الأول	(.....)
٣. نايدين شمس الدين الماجستير	المناقش الثاني	(.....)
٤. الدكتورة كارتيني الماجستير	المشرفة الأولى	(.....)
٥. مُحَمَّد إحسان 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

رقم التوظيف:١٩٦٦٠٤٢١٢٠٠٥٠١٢٠٠٢

بيان بأصالة البحث

أنا الموقعة أدناه:

الإسم : ابن حجر

رقم القيد : ١٦٠٢٠٣٠٠٣١

الشعبة : تدريس اللغة العربية

الكلية : التربية والعلوم التعليمية

يشهد الباحث أن هذا البحث من نتائج عمل يده، فإذا وجد في المستقبل أنه نتيجة من تقليد أو انتحال أو مساعدة شخص الآخر بكله أو بعضه فالبحث والشهادة التي نالها الباحث بها باطل حكما.

فالوفو، ١١ فبراير ٢٠٢١

الباحث

ابن حجر

رقم القيد: ١٦٠٢٠٣٠٠٣١

بسم الله الرحمن الرحيم

كلمة التقدير والعرفان

الحمد لله الذى علم بالقلم، علم الانسان ما لم يعلم، والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين سيدنا ومولانا مُحَمَّد وعلى آله وصحبه أجمعين.

واجه الباحث في إعداد هذه الرسالة العديدة من العقبات والصعوبات. ولكن بفضل الدعاء، والعمل الشاق، والجهد الجاد، والدعم من مختلف الأطراف الذين جاهدوا في إعطاء الدعم المعنوي، والتغلب على الحواجز زالت تلك العقبات والحمد لله

لذلك أقدم كلمة الشكر على بعض الأشخاص:

١. المكرم رئيس الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو، الأستاذ الدكتور عبدول فيرول الماجستير والنائب الأول والنائب الثاني والنائب الثالث الذين قد أرقوا درجة جودة الجامعة.

٢. المكرم عميد كلية التربية والعلوم التعليمية الدكتور نور الدين ك الماجستير والنائب الأول والنائبة الثانية والنائبة الثالثة كلية التربية والعلوم التعليمية.

٣. رئيسة شعبة تدريس اللغة العربية الدكتورة كارتيني الماجستير وسكرتير شعبة التدريس اللغة العربية مصطفى الماجستير وجميع محاضرى الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو ونائبيهم الكرام، الذين ساعدوني في معرفة اللغة العربية والعلوم الأخرى.

٤. المكرمة المشرفة الأولى، الدكتورة كارتيني الماجستير والمشرف الثاني، مُحَمَّد إحسان الماجستير، اللذان أعطيا الباحث الإشراف والإهتمام الكبير حتى إتمام هذه الرسالة.

٥. المكرم المناقش الأول، الدكتور الحاج فيرمان مُحَمَّد عارف الليسانس الماجستير والمناقش الثاني، نايدين شمس الدين الماجستير. اللذان أعطيا الباحث مدلولا وفهما في إتمام هذه الرسالة.

٦. المكرم مستشار أكاديمي، الدكتور مهيمن الماجستير.

٧. وإلى الموظفين والموظفات في الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو الذين ربوا الباحث في أثناء دراسته في الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو والذين ساعدوني حتى إتمام هذه الرسالة.

٨. المكرم رئيس المكتبة الحاج مدهانج الماجستير وموظفين وموظفات بمكتبة الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو، الذين ساعدوني في جمع المادة والمراجع المتصلة لهذه الرسالة.

٩. المكرم مدير دار الإستقامة تشيللانج المرحوم مُحَمَّد معصوم سرجانا التربية، الذي أذن الباحث لإجراء الرسالة في المدرسة الثانوية دار الإستقامة تشيللانج.

١٠. المكرمون الأساتذة في المدرسة الثانوية دار الإستقامة تشيللانج.

١١. إلى جميع الطلبة في المدرسة الثانوية دار الإستقامة تشيللانج تساعدوا بالباحث في تحت هذه الرسالة.

١٢. وبالأخص والدي الكريمين أرجون عارف وأندرياني فوالو، وجميع أسرتي الذين ساعدوني في مواصلة الدراسة حتى بلغت إلى هذا المستوى، وأسأل الله تعالى أن يرحمهم ويساعدهم في كل أمورهم.

١٣. وإلى جميع أصدقائي في سبيل الله أقول لكم شكرا جزيلا على إحسانكم ومساعدتكم وجزاكم الله خيرا كثيرا وأحسن الجزاء.

فالوفو، ١١ فبراير ٢٠٢١

الباحث

ابن حجر

رقم القيد: ١٦٠٢٠٣٠٠٣١

محتويات البحث

صفحة غلاف البحث ..... أ

صفحة عنوان البحث ..... ب

الإعتماد على البحث ..... ج

بيان بأصالة البحث ..... د

كلمة التقدير والعرفان ..... هـ

محتويات البحث ..... و

فهرس القائمات ..... ز

فهرس الصور ..... ح

ملخص ..... ط

المبحث الأول: مقدمة

أ. خلفية البحث ١

ب. أسئلة البحث ٣

ج. أهداف البحث ٤

د. فوائد البحث ٥

هـ. تعريف المصطلحات ٥

المبحث الثاني: الدراسات النظرية

أ. الدراسات السابقة المتعلقة بالبحث ٧

ب. وصف النظرية ١٠

ج. الإطار الفكري ٢٣

المبحث الثالث: منهج البحث

أ. نهج البث ونوعه ٢٥

ب. موقع البحث وموضعه ٢٦

ج. مصادر البيانات ٢٦

د. مرحلة التطوير ٢٦

هـ. تقنيات جمع البيانات ٢٩

و. تقنيات تحليل البيانات ٣١

المبحث الرابع: نتائج البحث والمناقشة

أ. نتائج البحث ٣٦

ب. المناقشة ٦١

المبحث الخامس: الخاتمة

أ. خلاصة البحث ٦٤

ب. الإقتراحات ٦٥

المصادر والمراجع

الملاحق

سيرة ذاتية

فهرس القائمات

القائمة ٣.١ : معايير الصلاحية ٣٣

القائمة ٣.٢ : فئة التطبيق العملي ٣٥

القائمة ٤.١ : قائمة بأسماء الخبراء المدققين ٤٨

القائمة ٤.٢ : نتائج التحقق منصحة الخبراء في وسائل *Game Arabic Word Quiz* في تعليم المفردات العربية ٤٨

القائمة ٤.٣ : نتائج مصادقة الخبراء على المادة على وسائل *Game Arabic Word Quiz* في تعليم المفردات العربية ٥١

القائمة ٤.٤ : نتائج التحقق من صحة وسائل الإعلام وخبراء المادة في *Game Arabic Word Quiz* في تعليم المفردات العربية ٥٣

القائمة ٤.٥ : نتائج التحقق من ثلاث مصادقة ٥٧

القائمة ٤.٦ : نتائج استبيان رد الطالب ٥٩

فهرس الصور

صورة ٢.١ : الإطار الفكري..... ٢٤

صورة ٣.١ : مرحلة التطوير ٢٨

صورة ٤.١ : تصميم إنشاء الوسائل *Game Arabic Word Quiz*.....٣٩

صورة ٤.٢ : الصفحة الأمامية ٤٠

صورة ٤.٣ : عرض قائمة المادة ٤١

صورة ٤.٤ : عرض قائمة الملف الشخصي.....٤٢

صورة ٤.٥ : عرض محتوي المادة ٤٣

صورة ٤.٦ :شكل المادة ٤٣

صورة ٤.٧ : فيديو ٤٤

صورة ٤.٨ : عرض قائمة Quiz.....٤٨

الملخص

ابن حجر،٢٠٢١. "تطوير وسائل *Game Arabic Word Quiz* لطلاب الصف السابع في المدرسة الثانوية دار الإستقامة تشيللانج".بحث شعبة تدريس اللغة العربية كلية التربية والعلوم التعليمية بالجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو. تحت إشراف كارتيني و مُحَمَّد إحسان.

الأهداف من هذا البحث هي معرفة تصميم وسائل *Game Arabic Word Quiz* في تعليم مفردات الطلاب، ومعرفة ما إذا كان تطوير وسائل *Game Arabic Word Quiz* في تعليم المفردات لطلاب الصف السابع في المدرسة الثانوية دار الإستقامة تشيللانج يفي بالمعايير الصحيحة والعملية.

يستخدم هذا البحث نموذج تطوير Borg and Gall والذي يتكون من عشرة مراحل. ومع ذلك، يستخدم هذا البحث نموذجًا يصل إلى ثلاثة مراحل حتى يمكن الباحث من التركيز أكثر على تطوير المنتج، بالإضافة إلى توفير الوقت والمال. في مرحلة التطوير، يركز الباحث على المنتج الذي يفي بالمعايير الصحيحة والعملية.

بناءً على تحليلا لبيانات التي تم الحصول عليها، تم إعلان أن وسائل *Game Arabic Word Quiz* تستوفي المعايير الصالحة من خلال اختبار الصلاحية. حصلت نتائج اختبار صدق الوسائل والمادة على نسبة ٩٠,٠٥٪ . تم تحليل التطبيق العملي لوسائل*Game Arabic Word Quiz* بناءً على استبيان حول التطبيق العملي لإجابات الطلاب بنسبة ٩٢,٨٥٦٪.

بناءً عل نتائج التحقق من صحة المادة الإعلامية واختبار التطبيق العملي لاستجابات الطلاب، تم التوصل إلى أنتطوير وسائل *Game Arabic Word Quiz* في تعليم المفرودات يفي بالمعايير الصحيحة والعملية.

الكلمات المفتاحية: وسائل *Game Arabic Word Quiz*، المفردات.

المبحث الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

التعليم هو عملية التفاعل بين المعلمين والطلاب. التعليم هو في الأساس جهد لتوجيه الطلاب إلى عملية التعليم حت يتمكنوا من الحصول على أهداف التعليم وفقًا لما هو متوقع.[١] في عملية التعليم، أحد الأشياء التي يمكن أن تدعم نجاحها هو تعليم الوسائل. إن وجود وسائل الإعلام له معنى مهم. لأنه في هذا النشاط، يمكن المساعدة في تقديم المادة غير الواضحة من خلال تقديم وسائل الإعلام كوسيط.[٢]

في الوضع الحالي، يصبح الأمر تحديًا للمعلمين في إدارة التعليم لأنه يتعين على المعلمين إجراء التعليم ليس كالمعتاد ولكن عبر الإنترنت بسبب وباء COVID ١٩. نظام التعليم عبر الإنترنت هو نظام تعليمي بدون وجها لوجه مباشرة بين المعلمين والطلاب ولكن يتم عبر الإنترنت باستخدام الإنترنت. يعد استخدام التكنولوجيا في حالة تفشي مرض COVID ١٩ مطلبًا للمعلمين لزيادة إبداعهم في إدارة وسائل التعليم.

---

[1]Syamsuddin Asyrofi, *Desain Pembelajaran Bahasa Arab*, Cet. 1 (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2019), 63.

[2]M. Ramli, "Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-quran dan Al-hadits", (Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan Volume 13, 2015), 131.

أحد الوسائل التي يمكن استخدامها هي الوسائل التفاعلية. الوسائل التي تشير إلى الخدمات الرقمية القائمة على التكنولوجيا وتنتج تفاعلات في تطبيقاتها. وسائل تفاعلية تقدم المحتوى على شكل نصوص وصور وصوت ورسو ممتحركة متحركة وفيديوهات وألعاب. يعد استخدام الوسائل التفاعلية القائمة على أنرويد في التعليم أحد الأنشطة التي تستفيد من التطورات التكنولوجية التي توفر عرضًا تقديميًا للمواد مع الميزات المتوفرة على هاتف أنرويد الذكي.

بناءً على نتائج الملاحظات التي أجريت يومالخميس ٣١ أغسطس ٢٠٢٠، وجد الباحث أن هناك أوجه قصور في إتقان المفردات لطلاب الصف السابع في المدرسة الثانوية دار الإستقامة تشيللانج، أي أنه من بين ١٤ طالبًا فقط القليل منهم تمكنوا من الإجابة على الأسئلة المتعلقة بمفردات المرافق والأدوية المدرسة. أحد الأسباب هو قلة إبداع المعلم في استخدام الوسائل في التعليم.[٣] الوسائل التعليمية المستخدمة عادة هي الكتب المطبوعة، بحيث يشعر الطلاب بالملل في التعليم. لذلك، يشعر الباحث بالحاجة إلى تطوير وسائل الإعلام في تعليم اللغة العربية، وخاصة في مادة المفردات حول المرافق والأدوية المدرسية.

[3]Observasi pada Kelas VII MTs Darul Istiqamah Cilallang pada 31 Agustus 2020.

أحد الجهود التي يمكن بذلها في هذا الموقف هو اختيار وتصميم الوسائل المناسبة بحيث يتمكن الطلاب من لعب دور فعال في عملية تعليم المفرودات العربية، أحد الوسائل هو أنرويد الذي يتم تقديمه في تطبيق لعبة المسابقات.

إلى جانب التطورات التكنولوجية، يمكن أن يكون أنرويد بديلاً عمليًا نسبيًا ووفقًا للباحثين، فإن استخدام الوسائل من خلال تقديم التعليم في شكل أنرويد مناسب لظروفل أطفال جيل الألفية اليوم، ويتفاعل معظمهم بشكل أكبر مع عالم اللعبة على الهواتف الذكية مما يؤثر على أنماط التعليم في عملية التعليم. هذه الوسائل موجهة نحو خلق ظروف تعليم عملية تجعل من السهل على الطلاب إتقان المفرودات المعينة.

فيما يتعلق بالخلفية أعلاه، يهتم الباحث بمزيد من البحث عن "**تطوير وسائل *Game Arabic Word Quiz* في تعليم المفردات لطلاب الصف السابع في المدرسة الثانوية دار الإستقامة تشيللانج**".

ب. أسئلة البحث

بيد الخلفية البحث، أثار الباحث صياغة المشكلة على النحو التالي:

١. كيف تصميم وصحة تطوير وسائل *Game Arabic Word Quiz* في تعليم المفردات لطلاب الصف السابع في المدرسة الثانوية دار الإستقامة تشيللانج؟

٢. كيف التطبيق العملي لوسائل الإعلام *Game Arabic Word Quiz* في تعليم المفردات لطلاب الصف السابع في المدرسة الثانوية دار الإستقامة تشيللانج؟

ج. أهداف البحث

بناءً على أسئلة البحث أعلاه، فإن الأهداف المراد تحقيقها في هذا البحث هي كما يلي:

١. معرفة تصميم وصحة تطوير وسائل *Game Arabic Word Quiz* في تعليم المفردات لطلاب الصف السابع في المدرسة الثانوية دار الإستقامة تشيللانج.

٢. معرفة التطبيق العملي لوسائل *Game Arabic Word Quiz* في تعليم المفردات لطلاب الصف السابع في المدرسة الثانوية دار الإستقامة تشيللانج.

د. فوائد البحث

يتم النظر إلى فوائد البحث من جانبين هما:

١. فوائد النظرية:

أ) تقديم مساهمات مفيدة من الناحية النظرية والمنهجية والتجريبية للأغراض الأكا ديمية في مجال التعليم وخاصة العربية.

ب) قادرة على تحسين جودة تعليم اللغة العربية.

٢. فوائد التطبيقية

أ) للطلاب، يمكن تحسين تحفيظ المفردات العربية

ب) للمعلمين، أضف وسائل تعليمية بديلة لحفظ المفردات العربية

ج) للباحثين، أضف مهارات في إنشاء وسائل تعليم مبتكرة.

د) للناشرين، يمكن زيادة الإيرادات مع مجموعة متنوعة من المنتجات في شكل وسائل التعليم.

هـ. تعريف المصطلحات

من أجل تجنب سوء الفهم في هذه البحث، من الضروري أن يقدم الباحث تأكيدًا وهو مناقشة لمعنى المصطلحتين التي تحتاج إلى توضيح على النحو التالي:

١. الوسائل *Game Arabic Word Quiz*

Game Arabic Word Quiz وهي واحدة من تطبيقات لعبة التعليم المفردات العربية. تستخدم لعبة اللغة هذه في العرض التقديمي تقنية أندرويد للهواتف الذكية وهي عملية إلى حد ما وسهلة.

٢. المفردات

المفردات هي عبارة عن مجموعة من الكلمات المحددة التي تشكل اللغة.

المبحث الثاني

الدراسات النظرية

أ. الدراسات السابقة المتعلقة بالبحث

وقد اتخذت بعض الدراسات السابقة لجعل التكرار في الدراسة. وجد الباحث بعضًا من أحدث الأبحاث ذات الصلة بهذه الدراسة، على النحو التالي:

١. البحث كتبها نور عزيزة S.Pd.I من جامعة سنان كاليجاغا الإسلامية في يوجياكارتا بعنوان "تطوير وسائل تعليم صرف العربية القائمة على نظام أنرويد".[٤]تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن حكم الخبراء على المادة المقدمة في الطلب يحصل على درجة ٣٠ من إجمالي ٣٥ درجة، وهو في فئة جيدة جدًا. يحصل تقييم الخبير الإعلامي على ٢٨ درجة من إجمالي ٣٥ درجة، وهو في فئة جيدة. بالإضافة إلى ذلك، تلقت وسيلة التعليم هذه استجابة جيدة جدًا بإجمالي درجة ٦٥.٩٥ من أعلى درجة مثالية تبلغ ٧٥، بنسبة مثالية تبلغ ٨٧.٩٤٪.

يكمن التشابه في طريقة البحث، خاصةً البحث والتطوير والمتغير المستقل المستخدم هو الوسائل القائمة على أنرويد. ومع ذلك، فإن العرض

[4]Noer Azizah S.Pd.I, "Pengembangan Media Pembelajaran *Sharaf* Bahasa Arab Berbasis Android", (*Skrips*i: Universitas Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018)

الإعلامي مختلف. تكون الوسائل المقدمة في شكل تطبيقات فقط، بينما في هذه الدراسة تكون وسائل العرض في شكل تطبيقات ألعاب. يكمن الاختلاف في المتغير التابع، ألا وهو تعليم اللغةالعربية في جانب التعليم المحترم، بينما تركز هذه الدراسة بشكل خاص عل تعليم إتقان المفردات.

٢. البحث كتبه" رزق فحريزل من كلية الآداب والعلوم الإنسانية، جامعة شارف هداية الله جاكرتا بعنوان" إنشاء تطبيق اختبار ترجمة عربي اندونيسي يعتمد على نظام أنرويد استناداً إلى كتاب تدريبات ترجمة اللغة العربية الإندونيسي." تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن مسابقة ترجمة الإختبار التي تعمل بنظام أنرويد يمكن أنتسهل على المستخدمين تعليم اللغة العربية والترجمة على الفور، كما يمكن للمستخدمين ممارسة قدرتهم على ترجمة العربية إلى الإندونيسية.[٥]

يكمن التشابه في تشابه المتغيرات المستقلة المستخدمة، وهي وسائل الألعاب القائمة على أنرويد. يكمن الاختلاف في طريقة البحث، فهذه الأطروحة تستخدم أسلوب البحث النوعي بمنهج وصفي، بينما تستخدم هذه الدراسة البحث باستخدام البحث النوعي والكمي مع نوع البحث والتطوير.

---

[5]Rifqi Fahrizal,"*Pembuatan Aplikasi Kuis Tarjamah Arab-Indonesia Berbasis Android Berdasarkan Buku Tadribat Tarjamah Arab-Indonesia", (Skripsi:* Universitas Syarif Hidayatullah Jakarta, 2017).

٣. البحث كتبه مُحَمَّد حرزي محركي من الجامعة الحكومية مالانج بعنوان "تطوير لعبة مفردات العربية على أساس أنرويد لطلبة الصف العاشر في المدرسة العالية غندنجليغ مالانج".[٦] تشير هذه نتائج البحث إلى أن حكم الخبراء على المادة المقدمة في الطلب يحصل على درجة ٧٥٪ بمعلومات صحيحة. لتقييم خبراء الإعلام، حصلوا على درجة ٩٦.٤٢٪ بمعلومات صحيحة. كما بلغ نتائج الاختبارات الميدانية لمعلمي اللغة العربية ٩٩.٩٪ ونتائج الاختبارات الميدانية للطلبة ٨٦.٢٥٪ وكلاهما في الفئة الصحيحة.

يكمن التشابه في طريقة البحث، خاصةً البحث والتطوير ووسائل التعليم المستجدم هو لعبة مفردات العربية على أساس أنرويد. يكمن الاختلاف في عرض المفردات، حيث إلى البحث السابق بفحص ستة مواد مفردات في الصف العاشر المدرسة العالية. بينما الباحث الآن بفحص مادة المفردات في الصف السابع في المدرسة الثانوي دار الإستقامة تشيللانج.

[6] Moh Hirzi Muharriki, *"Pengembangan Game Arabic Vocabularies Berbasis Android untuk Siswa Kelas X MAN Gondanglegi Malang"*, (Skripsi: Universitas Negeri Malang, 2017).

ب. وصف النظرية

١. مراجعة تعليم اللغة العربية

أ) تعريف تعليم اللغة العربية

اللغة هي أداة مهمة للجميع، لأن اللغة هي أداة يمكنها التواصل مع الآخرين. بمعنى آخر، اللغة هي العلاقة بين الصوت والمعنى، واللغة التي نتحدثها هي نظام وحدة لسانيات الصوت التي يتم تشكيلها وترتيبها بشكل خاص لتحمل العديد من المعاني.[٧]

من بين العديد من اللغات في العالم، اللغة العربية هي لغة واحدة يجب تعليمها. لأن اللغة العربية هي واحدة من اللغات الرئيسية في العالم التي يتحدث بها أكثر من ٢٠٠.٠٠٠.٠٠٠ شخص، ويتحدث بها حوالي ٢٠ دولة رسميًا. لأن هذه اللغة هي لغة الكتاب المقدس ومتطلبات الدين الإسلامي في العالم، بالطبع هذه هي اللغة الأكثر أهمية بالنسبة لمئات الملايين من المسلمين في جميع أنحاء العالم، سواء كانوا عربًا أو غير عرب.[٨] لذلك، تعتبر اللغة العربية كلغة أجنبية لغة دولية. لكنه يختلف عن فهم اللغة

---

[٧] راتب قاسم عاشور ومُحَمَّد فؤاد الحوامدة، *أساليب تدريس اللغة العربية بين النظرية والتطبيق*، (الطبعة الثالثة: عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.، ٢٠١٠)، ص. ٢١.

[8] AzharArsyad, *Bahasa Arab danMetodePengajarannya*, (Edisi III; Yogyakarta: 2010), h.1

العربية وفقا للإندونيسية، يعني يحسبون اللغة العربية ليست لغة أخنبية بل هى لغة الدين, خاصة الإسلام.[٩] لأن دين الإسلام قد كشف القرآن والسنة باللغة العربية كدليل لهم في عبادتهم وجميع الأنشطة المنفذة.

ب) أهداف تعليم اللغة العربية

تدريس اللغة الغربية مجموعتان من الأهداف.[١٠] أهداف العامة، تهدف الى التربوية القومية الوطنية تحقيقا إجتماعية وسياسية وتربوية، و هي مجملها في تعنى بتكوين المواطن الصالح المتألف مع قومه ومجمعته، المتمسك بقيم عقيدته الإسلامية السماج.

في نظر المسلمين الذين يدرسون اللغة العربية أمر مهم لأن المسلمين لديهم القرآن والسنة معبراً باللغة العربية كدليل في أداء العبادة والقيام بجميع أنشطتها، كما ذكر سابقًا. وفقا لسورة القرآن سورة يوسف: ٢، يقول الله سبحانه وتعالى:

إِنَّآ أَنزَلۡنَٰهُ قُرۡءَٰنًا عَرَبِيّٗا لَّعَلَّكُمۡ تَعۡقِلُونَ ٢

[9]Dewi Rahmayanti, "Pengaruh Metodologi Komunikasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara (muhadatsah) Mahasiswa Prodi Bahasa Arab di STAIN palopo"*(Jurnal العبرة*, 1, No.1 (Nopember, 2013): 1.

[١٠] فخر الدين، *طرق تدريس الخاصة باللغة العربية والتربية الإسلامية* (الطبعة الثاني، عللة الكتاب، ٢٠٠٠)، ٣٣.

هذه الآية هي واحدة من العديد من الآيات التي تشكل الأساس الرئيسي لتعليم اللغة العربية. من ابن كثير، رحمه الله قائلاً عند شرح الآية السابقة، "لأن اللغة العربية هي اللغة الأوضح والأوضح والأكثر شمولاً، ومعظم أشكال التعبير عن المعنى يمكن أن تهدئ الروح". لذلك، صنع هذا الكتاب النبيل، القرآن، باللغة العربية الجيدة. لا شك أن المسلم يحب اللغة العربية ويحاول إتقانها.[١١]

٢. المفردات

أ) تعريف المفردات

تسمى المفردات في الإندونيسية المفردات، بينما *Vocabulary* باللغة الإنجليزية، هي مجموعة من الكلمات المعروفة من قبل أشخاص أو كيانات أخرى تشكل جزءًا من لغة معينة. هناك أيضًا مفردات يتم تعريفها على أنها مجموعة من جميع الكلمات التي يفهمها شخص ما ويمكن استخدامها لبناء جمل جديدة. المفردات هي واحدة من العناصر الثلاثة للغة التي تعد مهمة

[11] 'Abdullah Bin Muhammad AluSyaikh, *TafsirIbnuKatsir*(Jilid IV; Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'I, 2008), h.512

للغاية لإتقانها، لأن هذه المفردات تستخدم في اللغات المنطوقة والمكتوبة، وهي واحدة من أدوات تطوير اللغة العربية.[١٢]

ب) إستراتيجيات تعليم المفردات

الإستراتيجيات التعليمية هي الخطط والقواعد والمرحلة والمرافق التي سيؤديها المعلمون وسيتم تمريرها من الانفتاح إلى الإغلاق في عملية التعليم في الفصل لتحقيق الأهداف. في إستراتيجية المعلم، بما في ذلك الأساليب المستخدمة لإعداد الدروس، يتم تقديم الفن في التعليم والإعلام والمرافق في أشكال مختلفة تستخدم في عملية التعليم.

تعتمد الترتيبات والتدبيرات والأساليب اعتمادًا كبيراً على المعلم ومهارات في إدارة الفصول الدراسية، وتتأثر بشكل كبير بالاختلافات في مواقف الطلاب وظروفهم وخصائصهم. لذلك، لا يمكننا القول أن الاستراتيجية هي الأفضل والأنسب لجميع حالات وظروف التعليم. الأهداف والمادة والخصائص المختلفة للطلاب والمعلمين تتطلب استراتيجيات مختلفة في الممارسة العملية.[١٣]

---

[12]Syaiful Mustafa, *StrategiPembelajaranBahasa Arab Inovatif*,Edisi 1 (Malang: UINMaliki Press, 2017),59.

[13]BisriMustofadan Abdul Hamid, *MetodedanStrategiPembelajaranBahasa Arab*, Edisi 4 (Malang: UIN: Maliki Malang, 2016), 67.

ج) مبادئ الانتخابات المفردات

تحتوي اللغة العربية على مفردات كبيرة جدًا، لذلك من المستحيل تطبيقها جميعًا مرة واحدة. لذلك، هناك حاجة إلى مبدأ سيتم استخدامه كأساس لاختيار المفردات التي سيتم تدريسها للطلاب لجعل تعليم المفردات فعالاً وفعالاً. فيما يلي مبادئ اختيار المفردات العربية:[١٤]

١) التواتر *(frequency)* تفضل الكلمة شائعة الإستخدام على غيرها، مادامت متفقة معها فى المعنى.

٢) التوزع أو المدى *(range)* تفضل الكلمة التى تستخدم فى أكثر من بلد عربى على تلك التى توجد فى بلد واحد.

٣) المتاحة *(availability)* تفضل الكلمة التى تكون فى متناول الفرد يجدها حين يطلبها، والتى تؤدى له معنى محددا.

٤) الألفة *(familiarity)* تفضل الكلمة المألوفة عند الأفراد على الكلمة المهجورة نادرة الاستعمال.

---

[١٤]أزهر أرشد، *مدخل إلى طرق تعليم اللغة الأجنبية*، (الطبعة الأولى: أوجونج فاندانج: الأحكام، ١٩٩٨)، ٩٥ و ٩٦.

٥) الشمول *(coverage)* تفضل الكلمة التى تغطى عدة مجالات فى وقت واحد على تلك التى لاتخدم الا بجالات محدودة.

٦) الأهمية، تفضل الكلمة التى تشيع حاجة معينة عند التلميذ على تلك الكلمة العامة التى قد لايحتاجها أو يحتاجها قليلا.

٧) العربية، تفضل الكلمة العربية على غيرها.

يجب أن يؤخذ مبدأ اختيار المفردات في الاعتبار في تعليم المفردات لتحقيق أهداف التعليم المتوقعة للمفردات.

٤. مراجعة الوسائل *Game Arabic Word Quiz*

أ) تعريف الوسائل

كلمة الوسائل تأتي من اللاتينية التي تعني *medius*، والتي تعني حرفيًا الوسل أو البواسطة أو الدليل. باللغة العربية هو وَسَائِلُ أو مقدمة الرسالة من المرسل إلى مستلم الرسالة. في المصطلحات التي ذكرها *AECT (Association of Educationand Communication Technology)* يعني الوسائل هي جميع النماذج والقنوات المستخدمة لنقل الرسائل أو الوضوح.[١٥] في التعليم، تعد الوسائل أحد العناصر الأكثر أهمية لأنه من حيث وظيفتها

[15]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Edisi. 19; Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 3.

الرئيسية كوسيلة تعليمية تؤثر أيضًا على المناخ والظروف وبيئة التعليم التي يتم ترتيبها وخلقها بواسطة المعلم.[١٦]

وفقًالهامماليك، فإن إستخدام الوسائل التعليمية في عملية التعليم والتعليم يمكن أن يثير رغبات واهتمامات، ويثير الدافع لتحفيز أنشطة التعليم، بل ويحدث تأثيرات نفسية على الطلاب. بالإضافة إلى ذلك، يمكن الوسائل الإعلام أيضًا زيادة الفهم وتقديم البيانات بشكل جذاب وموثوق، وتسهيل تفسير البيانات، وتكثيف الوضوح.[١٧]

وفقًا لـ *Leshin* و *Pollock* و *Reigeluth*، يصنف أنواع الوسائل إلى خمس مجموعات:

١) الوسئل على الإنسان (المعلمون والمرشدون ولعب الأدوار والأنشطة الجماعية).

٢) الوسائل المطبوعة (الكتب والأدلة وكتب التمارين (المصنفات) وأدوات العمل والورق الفضفاض).

٣) الوسائل المرئية (الكتب وسائل العمل والرسوم البيانية والرسوم البيانية والخرائط والرسومات والورق الشفاف والشرائح).

[16]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 19.
[17]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 20.

٤) الوسائل السمعية والبصرية (الفيديو والأفلام وبرنامج الشريط والتلفزيون).

٥) الوسائل المستندة إلى الكمبيوتر (التدريس بمساعدة الكمبيوتر والفيديو التفاعلي والنص التشعبي).[١٨]

ب) وسائل*Game Arabic Word Quiz*

من الكلمة *game* تعني اللعبة. تأتي اللعبة نفسها من كلمة "لعب" التي تعنيإجراء أونشاط تم إجراؤه لإرضاء القلب.[١٩]

في حين يتم تعريف الألعاب المصطلحة في اللغة على أنها أنشطة مرتبة بشكل منهجي من خلال سلسلة من القواعد في اللعبة، مما يجعل التفاعل بين اثنين أو أكثر من الطلاب لتحقيق هدف ما. يعد المتعة والاستمتاع عاملًا عاجلاً في عملية التفاعل بين الطلاب أو الطلاب الذين لديهم مواد تعليمية.[٢٠]

[18]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,* h. 38.

[19]Muhammad Kholisin dan Risma Fahrul Amin, *Aneka Permainan Untuk Pembelajaran Ingris dan Arab,* (Cet.I, Malang; Lisan Arabi, 2018), h. 2.

[20]Muhammad Kholisin dan Risma Fahrul Amin, *Aneka Permainan Untuk Pembelajaran Ingris dan Arab,* (Edisi1; Malang: Lisan Arabi, 2018), h. 2.

في ألعاب اللغة لديها العناصر التالية[٢١]:

١) الممتع

لتحقيق الأهداف المستهدفة، يجب أن تشير اللعبة إلى عنصر الممتع. يوجد هذا العنصر عادةً بين الطلاب والطلاب الآخرين، أو بين الطلاب الذين يستخدمون معدات الألعاب، أو بين الطلاب الذين لديهم معايير التحصيل العلمي. تهدف هذه العناصر إلى تحقيق بعض المهارات اللغوية، أو تحقيق أهداف تعليمية معينة.

٢) التحدى

يجب أن تحتوي اللعبة على عنصر صعب بالتحد للطلاب، حيث يمكنهم استكشاف وتطوير قدرات الطلاب الفردية، خاصة فيما يتعلق بالمهارات اللغوية الأربع والعناصر الداخلية للغة.

٣) الخيالي

يجب أن تكون اللعبة قادرة على تحفيز القوة الإبداعية أوالخيالي للطلاب. لأن اللعبة الجيدة هي لعبة يمكنها تطوير دوافع الطلاب واهتمامهم بتعليماللغة الأجنبية.

[21]Muhammad Kholisin dan Risma Fahrul Amin, h. 3.

٤) المريح

يجب أن تخلق لعبة اللغة عنصرًا من المرح. في الواقع هذا المبدأ ليس هو الهدف الرئيسي للعبة. ومع ذلك، يجب على المعلم الانتباه إلى التوازن بين المرح ومستوى الطالب.[٢٢]

بناءً على العناصر المذكورة أعلاه، يصبح الأساس الرئيسي لاختيار لعبة اللغة المادة تطبيقها. من الألعاب اللغوية *game Arabic word quiz* وهي عبارة عن تطبيق لعبة تعليم المفردات العربية. على عكس ألعاب اللغة بشكل عام، تستخدم هذه اللعبة اللغوية في عرضها التقديمي تقنية أندرويد الحاتف الذكي وهي عملية وسهلة إلى حد ما. يقدم هذا التطبيق أسئلة في شكل مسابقات ومجهز بمظهر جذاب لتعزيز اهتمام المستخدم بتعليم إتقان المفردات العربية.

ج) مزايا وعيوب الإستمارة *Game Arabic Word Quiz* :

١) المزايا

أ) يساعد هذا الإستمارة في حفظ المفردات.

ب) الحد من الملل لدى الطلاب في عملية التعليم في الفصول الدراسية.

[22]Muhammad Kholisin dan Risma Fahrul Amin,*Aneka Permainan Untuk Pembelajaran Ingris dan Arab*, h. 3.

ج) خلق المنافسة بحيث تعزز الحماس للمشاركة في التعليم.

د) هذه الوسائل هي واحدة من وسائل التعليم عن طريق التعليم النشط للطلاب.

٢) العيوب

أ) لايمكن استخدام هذا التطبيق على جميع الهواتف الذكية

ب) نظرًا لاستخدام الوسائل باستخدام هاتف ذكي يعمل بنظام أنرويد، فإنه يسبب صعوبات في إشراك الطلاب الذين ليس لديهم الوسائل.

ج) لا يمكن تعليم جميع المادة باستخدام الوسائل *game Arabic word quiz*

٥. نماذج التطوير

فيما يلي بعض الأمثلة على نماذج البحث والتطوير (R&D) بما في ذلك:

١) نموذج Dick and Carey. تتكون من ١٠ مرحلة على النحو التالي:

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

ب) قم بإجراء تحليل التعليم لتحديد مهارات وإجراءات ومهام التعليم المحددة.

ذ) تحديد سلوك الطلاب وخصائصه.

د) صياغة الكفاءات والمؤشرات الأساسية.

هـ) تطوير أدوات التقييم (الاختبارات المرجعية المعيارية).

و) تطوير استراتيجيات التعليم.

ز) تطوير واختيار المادة التعليمية.

ر) تصميم وإجراء التقييم التكويني.

ط) مراجعة التعليم.

ي) تصميم وإجراء التقييم النهائي.[٢٣]

٢) نموذج Bord and Gall. تتكون من ١٠ مرحلة على النحو التالي:

أ) تحليل البيانات

ب) التخطيط

ج) التطوير

د) تجارب المنتج الأولية

هـ) تحسين المنتج الأولي

و) تجارب المنتج التي تم قبلها

ح) تحسينات المنتج المحسنة

[23]Sigit Purnama, *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Jurnal Literasi V. IV No. 1 Juni 2013) h.27

ط) اختبار المنتج المحسن

ي) الاختبارات الميدانية للمنتجات المكررة

ك) الأبعاد والتنفيذ والمأسسة.[٢٤]

٣) نموذج ADDIE. تتكون من ٥ مرحلة على النحو التالي:

أ) التحليل

ب) التصميم

ج) التطوير

د) التنفيذ

هـ) التقييم.[٢٥]

من بين جميع أنواع نماذج التطوير التي وصفها الباحث، يختار الباحث نموذج التطوير الذي وضعه Borg and Gall. ومع ذلك، يقوم الباحث بتبسيطها إلى ٣ مرحلة، بحيث يمكن للباحث التركيز أكثر على تطوير المنتجات، بالإضافة إلى توفير الوقت والمال.

[24]Nana Syodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2006) h.23

[25]I Made Tegeh dan I Made Kirna, *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model* (Jurnal Ilmiah: V. XI No. 1 2013) h. 16

ج. الإطار الفكري

بذ لتجهود مختلفة لتحسين التعليم في إندونيسيا. بعض المعلمين في إجراء دار الاساتمتنوعةلاكتشاف المشكلات في عملية التعليم. حتي الأسالب والإستراتيجية والتقنياة التي إستخدمها المعلم. لذلك، تحاول الباحث أن يصنع محصول المادة التعليمية التي أن يكون التغلب على المشكلات التي يشعر بها المعلمون والطلاب.

سيتم تقديم مرحلة عملية البحث هذه من خلال الإطار التالي:

صورة ٢.١ الإطارالفكري

المبحث الثالث

منهج البحث

أ. نهج البحث ونوعه

يستخدم هذا البحث هو البحث الكيفية والبحث الكمية بنوعه البحث والتطوير (R & D). البحث والتطوير (R & D) هي عملية البحث المستخدمة لتطوير وصحة النتائج البحث.[٢٦]

يشير تصميم البحث *R & D* (البحث والتطوير) المستخدم إلى نموذج تطوير Borg and Gall والذي يتكون من (١) تحليل البيانات، (٢) التخطيط، (٣) التطوير، (٤) تجارب المنتج الأولية، (٥) الصقل المنتجات الأولية، (٦) اختبار المنتجات التي تم صقلها، (٧) استكمال المنتجات التي تم إتقانها، (٨) اختبار المنتجات التي تم إتقانها، (٩) الاختبار الميداني للمنتجات التي تم إتقانها، (١٠) الأبعاد، التنفيذ، وإضفاء الطابع المؤسسي.

[26] Neni Hasnunidah,*Metodologi Penelitian Pendidikan*,(Yogyakarta: Media Akademi, Cet. 1 2017) h. 59

ب. موقع البحث وموضعه

تم إجراء هذا البحث في المدرسة الثانوية دار الإستقامة تشيللانج. كان موضوع البحث من طلاب الصف السابع في المدرسة الثانوية دار الإستقامة تشيللانج.

ج. مصادر البيانات

مصدر البيانات المستخدم في هذه الدراسة هو البيانات الأولية، وهي بيانات مأخوذة مباشرة من موضوع البحث، أي المعلمين والطلاب في المدرسة الثانوية دار الإستقامة تشيللانج وفي شكل أوراق التحقق من صحة *Game Arabic Word Quiz* في تعليم المفردات التي تم تطويرها لإعطاء ثلاثة مدققين. ثم يكون مصدر البيانات الثانوية من خلال دراسة الأدب على شكل كتب مرجعية من مكتبات وأنظمة عبر الإنترنيت.

د. مرحلة التطوير

المرحلة التي استخدم الباحث في هذه الدراسة نموذج تطوير موفقًا من Borg و Gall، في كتابه سوكمادياناتا الذي يحتوي على ١٠ مرحلة لاستراتيجية البحث:[٢٧]

١) تحليل البيانات

٢) التخطيط

[27]Nana Syoudi Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan,* (Bandung PT Remaja Rosdakarya, 2006),h.23.

٣) التطوير

٤) اختبار المنتج الأولي

٥) تحسين المنتج الأولي

٦) محاكمة المنتجات المكررة

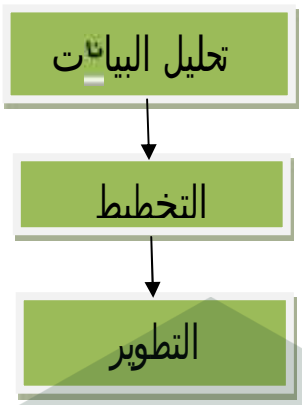
٧) صقل المنتجات التي تم إتقانها

٨) تحسين اختبار المنتج

٩) المكرر اختبار مجال المنتج

١٠) الأبعاد والتنفيذ وإضفاء الطابع المؤسسي

من بين مرحلة التطوير ١٠ التي اقترحها من Borg وGall، يستخدم الباحث ٣ مرحلة فقط في تطوير بحثه، وهذه المرحلة مصممة وفقًا لاحتياجات الباحث. باحث الإستخدام مرحلة كما في الصورة أدناه:



صورة ٣.١ مرحلة التطوير

١) تحليل البيانات

في هذه المرحلة، يتم إجراء الملاحظات وتحليل الاحتياجات وتحليل المناهج. تتكون مرحلتين رئيسيتين، وهما: (أ) تحليل الاحتياجات (ب) تحليل المناهج. ستؤخذ نتائج هذه المرحلة بعين الاعتبار عند تصميم وسائل *game Arabic word quiz* في تعليم المفردات.

٢) التخطيط

المرحلة الثانية من هذا البحث هي مرحلة التصميم أوالتخطيط. في هذه المرحلة، يتم تصميم تنسيق وسائل *game Arabic word quiz*. علاوة على ذلك، تتم مرحلة التصميم من خلال تحديد المفردات المطلوبة في الوسائل.

المهم جدًا في هذه المرحلة هو صياغة أهداف محددة يحققها المنتج بحيث يكون المنتج الذي يتم اختباره وفقًا للغرض المحدد.

٣) التطوير

مرحلة التطوير هي مرحلة تحقيق المنتج. في هذه المرحلة، سيكون تطوير وسائل *game Arabic word quiz* في تعليم المفردات صحيحًا وعمليًا.

أ. صلاحية وسائل *game Arabic word quiz*

في هذه المرحلة، يُطلب من الخبراء التحقق من صحة الأجهزة التي تم إنتاجها.

ب. التطبيق العملي لوسائل الإعلام *game Arabic word quiz*

يجب اختبار وسائل *quiz game Arabic word* في تعليم المفردات في المدارسة لمعرفة مدى فعالية وسائل التعليم المطورة.

٥. تقنيات جمع البيانات

التقنيات والأدوات المستخدمة الباحث لتطوير الوسائل التفاعلية هي كما يلي:

١. الملاحظة

الملاحظة هي وسيلة للبحث العلمي أو أداة يستخدمها الباحث بقصد أو بغير قصد لجمع البيانات والوضوح حول مشكلة معينة لدراستها وفق الضوابط والأساليب اللازمة.[٢٨] تم إجراء الملاحظات في الصف السابع في المدرسة الثانوية دار الإستقامة تشيللانج.

٢. الاستبيان

الاستبيان هو أسلوب أو طريقة لجمع البيانات بشكل غير مباشر (لا يسأل الباحث الأسئلة ويجيبون عليها بشكل مباشر مع المستجيبين). الغرض منتوزيع الاستبيانات هو العثور على وضوح كاملة حول مشكلة من المستفتى دون الشعور بالقلق إذا أعطى المستفتى إجابة لا تتطابق مع الواقع في ملء قائمة الأسئلة.

الاستبيانات المستخدمة في هذه الدراسة هي استبيان التحقق من الصحة والاستبيان العملي. يتم تقديم استبيان التحقق من الصحة إلى المدققين الخبراء، والذي يهدف إلى تحديد جدوى وسائل التعليم قبل

[28] أحمد الشحراني, الملاحظة العلملية (فبراير, Diakses pada laman alshahroniahmad.blogspot.com ٢٠١٣)

اختبارها. وأعطي الطلاب استبيانًا عمليًا يهدف إلى معرفة التطبيق العملي لوسائل التعليم بعد اختبارها من خلال استبيان إجابة الطالب.

٣. التوثيق

يهدف التوثيق إلى الحصول على البيانات مباشرة من موقع البحث، بما في ذلك الكتب واللوائح وتقارير النشاط والصور ذات الصلة وغيرها من البيانات ذات الصلة في البحث. يمكن أن تكون المستندات في شكل كتابات أو صور.

ز. تقنية تحليل البيانات

تم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها في هذه الدراسة ثم استخدامها لمراجعة أدوات التعليم المطورة من أجل إنتاج أجهزة مناسبة وفقًا للمعايير المحددة. تحليل كل بيانات كالتالي:

١. تحليل بيانات الصلاحية

تم استخدام نتائج تحليل بيانات الصلاحية لتحديد مستوى فاعلية منتج تطوير وسائل التعليم المفرودة للغة العربية في شكل الكلمات *game Arabic word quiz* على نظام أنرويد قبل اختباره.

يمكن تجميع البيانات المستخدمة وفقًا لنوع البيانات وتجميعها في نوعين، وهما: البيانات الكمية والبيانات الكيفية في شكل كلمات أو رموز.

سيتم تحليل البيانات في شكل كلمات أو رموز منطقية وذات معنى.

في حين سيتم تحليل البيانات في شكل أرقام بنسبة وصفية، باستخدام الصيغة:

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

وضوح:

P = النسبة المطلوبة

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

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

١٠٠ = رقم ثابت[٢٩]

فئات الصلاحية هي كما يلي:

[29]Suharsini Arikunto, dasar-dasar evaluasi pendidikan(Jakarta: Bina Aksara, 2003), h.112.

القائمة ٣.١

معايير الصلاحية[٣٠]

وضوح	معايير	القيمة
لم تتم مراجعته	عاليةجدا	١٠٠-٨١
لم تتم مراجعته	عالية	٨٠-٦١
مراجعة جزئية	مقبول	٦٠-٤١
مراجعة	منخفض	٤٠-٢١
مراجعة	منخفض جدا	٢٠-٠

٢. تحليل البيانات العملية

يتم قياس التطبيق العملي بناءً على نتائج تقييمات الطلاب من خلال استبيانات استجابة الطلاب بعد اختبار منتج التطوير. للحصول على التردد النسبي (النسبة المئوية) لكل رقم استبيان، يتم استخدام الصيغة التالية:

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

وضوح:

[30]Saifuddin Azwar, *Realibilitas Dan Validitas*, (Yogyakarta; Pustaka Pelajar, 2003), h.113

P = النسبة المطلوبة

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

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

١٠٠ = رقم ثابت

ثم يتم البحث عن نتائج نتيجة التقييم لمتوسط عدد من عينة المشاركين في التجربة لتحديد مستوى التطبيق العملي لوسائل *Arabic word game quiz* بعد الاختبار. بناءً على نتائج العرض التقديمي ثم تم تصنيفها حسب فئة التطبيق العملي لوسائل التعليم التالية:

القائمة ٣.٢

فئة التطبيق العملي[31]

معايير	%
٠-٢٠	غير عملي جدا
٢١-٤٠	غير عملي
٤١-٦٠	مقبول عملي
٦١-٨٠	عملي
٨١-١٠٠	عملي جدا

[31]Ridwan, *Belajar Mudah Penelitian*, (Jakarta; Alabeta, 2005),h.89.

المبحث الرابع

نتائج البحث والمناقشة

أ. نتائج البحث

١. خطة تطوير وسائل الإعلام *Game Arabic Word Quiz*

تطوير وسائل *game Arabic word quiz* في تعليم المفردات في الصف السابع المدرسة الثانوية دار الإستقامة تشيللانج بالإشارة إلى نموذج تطوير Borg and Gall الذي يتكون من ثلاثة مراحل، وهي: أ) تحليل البيانات، ب) التخطيط، ج) التطوير. يتم وصف المراحل الثلاث على النحو التالي:

أ. تحليل البيانات

في هذه المرحلة، يتم إجراء تحليل أولي من أجل التخطيط لصنع وسائل التعليم. تتكون هذه المرحلة من عدة أنشطة تشمل تحليل الاحتياجة وتحليل المناهج على النحو التالي:

١) تحليل الاحتياجة

في مرحلة تحليل الاحتياجات، كانت الأنشطة التينفذها الباحث تحدد المشاكل في المدرسة الثانوية دار الإستقامة تشيللانج. في تعليم

المفردات. كان النشاط الأولي المنفذ هي الملاحظة. بناءً على نتائج الملاحظات التي تم إجراؤها، تم العثور على مشكلة وهي عدم قدرة المعلم على الإبداع في استخدام وسائل التعليم. الوسائل التعليمية المستخدمة عادة هي الكتب المطبوعة، بحيث يشعر الطلاب بالملل في التعليم.

بناءً على المشكلات المذكورة أعلاه، اختار الباحث تطوير وسائل *game Arabic word quiz*. باستخدام وسائل التعليم على شكل أنرويد، فهي مناسبة لحالة الأطفال منجيل الألفية اليوم، والذين يتفاعل معظمهم بشكل أكبر مع عالم اللعبة على الهواتف الذكية، مما يؤثر على أسلوب التعليم في عملية التعليم. هذه الوسائل موجهة نحو خلق ظروف تعليمية عملية تجعل من السهل على الطلاب إتقان المفردات المعينة.

٢) تحليل المناهج

الأنشطة المنفذة في تحليل المناهج هي فحص المناهج المستخدمة. المنهج المستخدم في المدرسة الثانوية دار الإستقامة تشيللانج هو منهج ٢٠١٣ بمعايير الكفاءة رقم ٣، وهي فهم نطق أصوات الحروف والكلمات والعبارات والجمل العربية المتعلقة بـ: التعريف بالنفس وبالعاملين في المدرسة؛ المرافق والأدوات المدرسية؛ الألوان. بناءً على

خطة الدرس، يمتلك الطلاب ٣.١ كفاءات أساسية يجب إتقانها وهي: التعرف على نطق أصوات الحروف والكلمات والعبارات والجمل العربية المتعلقة بـ: المرافق والأدوات المدرسية، بالنسبة للمؤشرات، وهي: ٣.١.١ تمكن الطلاب من التعرف على معاني أصوات الكلمات والعبارات والجمل التي يتم تشغيلها، ٤.١.٢ يستطيع الطلاب نطق المفردات بشكل صحيح، ٤.١.٣ يكون الطلاب قادرين على عرض الكلمات والعبارات والجمل العربية ذات الصلة مع المرافق والأدوات المدرسية.

ب. التخطيط

في هذه المرحلة يبدأ الباحث في تصميم ما هو مطلوب في عملية ليصنع وسائل التعليم. بدءً منتطبيق *Microsoft Powerpoint* ثم تنزيل التطبيقات الداعمة الأخرى مثل *WTPPT* و *GenApkShell* بالإضافة إلى تصميمات الوسائل التعليمية. يستغرق صنع هذه الوسائل التعليمية ما يقرب من أسبوع، مع تقدير لا يتطلب الكثير من المال. هذا لأننا لا نملك سوى الوصول إلى شبكة الإنترنيت لتنزيل التطبيقات المطلوبة.

في صنع هذا الإعلام، دور الإنسان مهم للغاية هذا يعني أن كل ما يتم القيام به سيكون أفضل إذا كان مصحوبًا بموارد بشرية جيدة.

سيكون جاهزية الموارد البشرية نقطة ارتكاز في صنع وسائل التعليم، بمعنى آخ، تعتبر الموارد البشرية أحد المتطلبات الرئيسية في تعظيم إنشاء وسائل التعليم التي تم التخطيط لها مسبقًا.

الصورة ٤.١

تصميم إنشاء الوسائل ***Game Arabic Word Quiz***

بعد أنصمم الباحث تصميم وسائل *game Arabic wordquiz*، اتخذت الباحث الخطوة التالية وهي الانتهاء من احتواء أنشطة التحرير. نتائج تصميم وسائل *game Arabic word quiz* هي كما يلي:

١. الصفحة الأمامية

الصفحة الأمامية هي عرض بالضغط على زر *start* سيبدأ.

الصورة ٤.٢:

الصفحة الأمامية

٢. عرض قائمة المادة

في هذا العرض عبارة عن شاشة قائمة بها ثلاثة أزرار، وهي:

زر الملف الشخصي وزر المادة والزر *Quiz*.

الصورة ٤.٣:

عرض قائمة المادة

٣. عرض قائمة الملف الشخصي

في هذا العرض هو عرض قائمة الملف الشخصي الذي يوفر شرحًا لهوية الباحث بالإضافة إلى بعض الوضوح حول التطبيق *Arabic word quiz*.

الصورة ٤.٤:

عرض قائمة الملف الشخصي

٤. عرض محتوى المادة

في هذا العرض هناك نوعان من قوائم العرض المادي

وبالتحديد في شكل المادة وشكل الفيديو.

الصورة ٤.٥:

عرض محتوى المادة

٥. شكل المادة

تقدم هذه القائمة مجموعة من مادة المفردات حول المرافق الأدوات المدرسية والبنية التحتية.

الصورة ٤.٦ :

شكل المادة

٦. فيديو

يحتوي هذا الفيديو على أغنية المفردات والمرافق الأدوات والبنية التحتية كدعم في تسهيل حفظ الطلاب للمفردات.

الصورة ٤.٧ :

فيديو

٧. عرض القائمة *quiz*

عند الضغط على زر قائمة *quiz*، ستعرض هذه القائمة مسبقًا شرحًا لقواعد أسئلة الاختبار المطلوب طرحها وزر إبْدَأ للبدء.

الصورة ٤.٨:

عرض القائمة ***quiz***

ج. التطوير

في هذه المرحلة، ستتم مراجعة وسائل *game Arabic word quiz* بناءً على مدخلات من خبراء أومدققين خبراء يمكن استخدامها لاحقًا في المرحلة التجريبية. تتكون هذه المرحلة من خطوتين، وهما التقييم من قبل المدققين الخبراء واختبار تطوير المنتج. في مرحلة التقييم بواسطة المدققين الخبراء، سيقوم المدقق بالتحقق من صحة منتج التطوير الذي أعده الباحث في ورقة التحقق قبل اختبار منتج التطوير في الميدان. بعد أن يقدم المدقق الخبير تقييمًا لمنتج التطوير والإعلان عن صلاحيته، يتم إجراء تجربة تطوير المنتج في الميدان.

تم إجراء التجربة الميدانية في ١٤ ديسمبر ٢٠٢٠ في المدرسة الثانوية دار الإستقامة تشيللانج. تم إجراء اختبار منتجات التطوير في الصف السابع المدرسة الثانوية دار الإستقامة تشيللانج مع ٥ (خمسة) طلاب كعينات تجريبية للمنتج. المنتجات التي تم اختبارها هي فقط في موضوع المرافق والأدوية المدرسة. في ١٤ ديسمبر٢٠٢٠، شرح الباحث المادة المتعلقة بالموضوع في *game Arabic word quiz* وشرح تعليمات الاستخدام. بعد ذلك، جرب منتج *game Arabic word quiz* مع

الموضوع وهي المرافق والأدوية المدرسة. في نهاية نشاط التجربة، قدم الباحث استبانة على شكل استبيان إجابة الطلاب. ثم النتائج التي تم الحصول عليها فيما يتعلق بالتطبيق العملي لوسائل *word game Arabic quiz* التي طورها الباحث.

٢. صحة الوسائل *Game Arabic Word Quiz*

الأنشطة المنفذة في هذه المرحلة هي تقديم أوراق التحقق إلى المدققين الخبراء الثلاثة. المدقق الأول، أندي عارف فامسائنج، S.Pd.I، M.Pd كمدقق وسائل، والمدقق الثاني مصطفى، .S.Pd.I، M.Pd.I كمدقق للمواد كان المدققون الخبيران محاضرين في كلية التربية والعلوم التعليمية الجامعة الاسلامية الحكومية فالوفو. المدقق الثالث هو مُحَمَّد يوسف S.Pd، وهو مدرس اللغة العربية في المدرسة الثانوية دار الإستقامة تشيللانج كمدقق وسائل ومادة على وسائل *game Arabic word quiz*. تهدف أداة التحقق من خبراء الوسائل والمادة إلى التحقق من صحة تطوير المنتج قبل اختباره. يمكن الاطلاع على أسماء المدققين الإعلاميين والمادة في القائمة على النحو التالي:

القائمة ٤.١

قائمة بأسماء الخبراء المدققين

مدقق خبير	
مدقق الوسائل	أندي عارف فامسائنج، S.Pd.I، M.Pd
مدقق المادة	مصطفى، .S.Pd.I، M.Pd.I
مدقق وسائل الإعلام والمادة	مُحَمَّد يوسف S.Pd

يمكن رؤية نتائج التقييم الذي قدمه المدقق الإعلامي والمادة الموجودة في *game Arabic word quiz* على النحو التالي:

القائمة ٤.٢

نتائج التحقق من صحة الخبراء في وسائل *Game Arabic Word Quiz* في تعليم المفردات العربية

رقم	المعايير	أحرز هدفا		النسبة المئوية	مستوى الصلاحية	وضوح
		X	X_1			
١	يمكن تشغيل وسائل	٤	٥	٨٠	عالية	لم تتم

	التعليم بشكل صحيح					مراجعته
٢	من السهل فهم استخدام اللغة في وسائل التعليم	٤	٥	٨٠	عالية	لم تتم مراجعته
٣	من السهل فهم التعليمات في وسائل التعليم	٥	٥	١٠٠	عالية جدا	لم تتم مراجعته
٤	يمكن قراءة الألوان والحروف على وسائل التعليم بشكل واضح	٤	٥	٨٠	عالية	لم تتم مراجعته
٥	تعمل أزرار التنقل على وسائل التعليم بدقة وفقًا لوظيفتها	٥	٥	١٠٠	عالية جدا	لم تتم مراجعته
٦	يعد اختيار لون الخلفية في وسائل التعليم أمرًا مثيراً للاهتمام	٤	٥	٨٠	عالية	لم تتم مراجعته
٧	جودة العرض (الصور والصوت) على وسائل التعليم جذابة	٤	٥	٨٠	عالية	لم تتم مراجعته
٨	التخطيط (الصور والصوت) على وسائل التعليم صحيح، مما يسهل	٥	٥	١٠٠	عالية جدا	لم تتم مراجعته

	التشغيل					
٩	عرض الفيديو يطابق المادة	٥	٥	١٠٠	عالية جدا	لم تتم مراجعته
المجموع		**٤٠**	**٤٥**	**٨٠٠**	-	-
النسبة المئوية				**٨٨,٨٩**	عالية جدا	**لم تتم مراجعته**

لحساب النسبة الكئوية الصيغة المستخدمة:

وضوح:

P = النسبة المطلوبة

ΣX = إجمالي إجابات المستجيبين في بند واحد

ΣX_1 = أكبر عدد من الإجابات في عنصر واحد

100 = رقم ثابت ١٠٠

لذلك يتم الحصول عليها:

القائمة ٤.٣

نتائج مصادقة الخبراء على المادة على وسائل *game Arabic word quiz* في تعليم المفردات العربية

رقم	المعايير	أحرز هدفا		النسبة المئوية	مستوى الصلاحية	وضوح
		X	X_1			
١	من المتوقع أن تعمل اللغة المستخدمة على ضبط قدرات الطلاب	٥	٥	١٠٠	عالية جدا	لم تتم مراجعته
٢	يجب أن ترى المادة المنهج المستخدم	٤	٥	٨٠	عالية	لم تتم مراجعته
٣	الفيديو المعروض يتوافق مع المادة	٤	٥	٨٠	عالية	لم تتم مراجعته
٤	يمكن أن تساعد وسائل التعليم الطلاب على فهم المادة المقدمة	٥	٥	١٠٠	عالية جدا	لم تتم مراجعته
٥	يتم سرد أسئلة الممارسة وفقًا للمادة	٥	٥	١٠٠	عالية جدا	لم تتم مراجعته
٦	أسئلة الممارسة المدرجة	٥	٥	١٠٠	عالية	لم تتم

	سهلة الفهم				جدا	مراجعته
٧	يتم استخدام اللغة العربية وفقًا لذلك	٤	٥	٨٠	عالية	لم تتم مراجعته
المجموع		٣٢	٣٥	٦٤٠	-	-
النسبة المئوية				٩١,٤٢	عالية جدا	لم تتم مراجعته

القائمة ٤.٤

نتائج التحقق من صحة وسائل الإعلام وخبراء المادة في *Game Arabic Word Quiz* في تعليم المفردات العربية

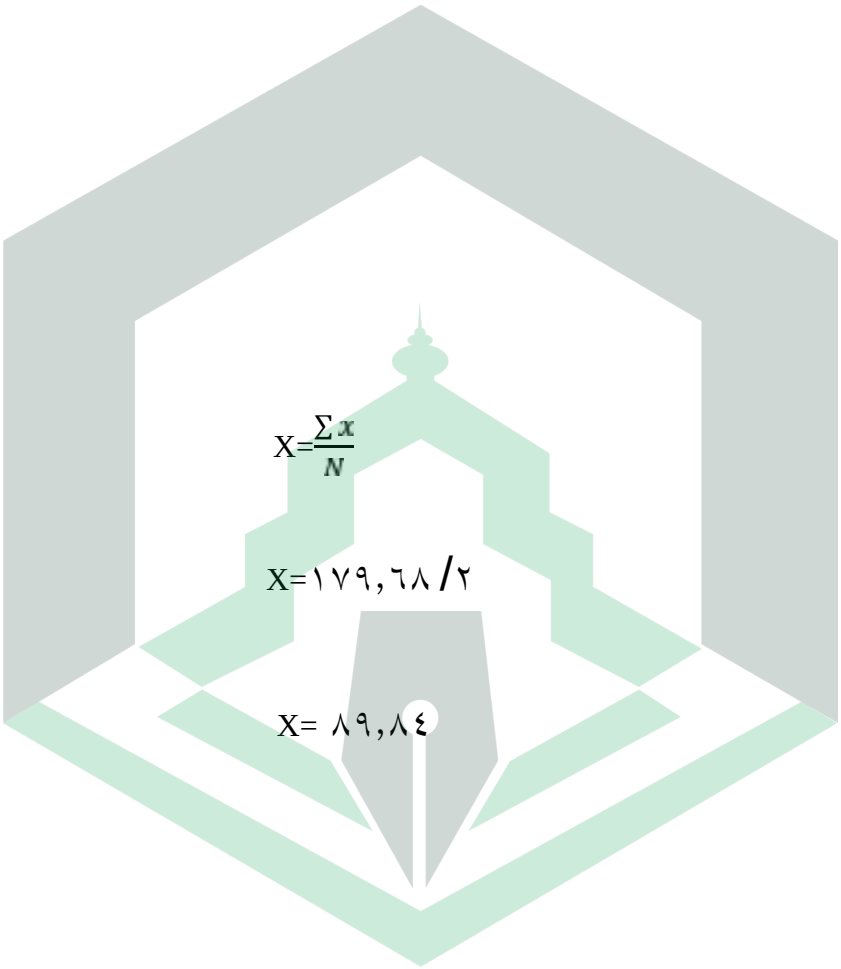
تقييم المدقق الوسائل في *game Arabic word quiz*						
رقم	المعايير	أحرز هدفا		النسبة المئوية	مستوى الصلاحية	وضوح
		X	X_1			
١	يمكن تشغيل وسائل التعليم بشكل صحيح	٥	٥	١٠٠	عالية جدا	لم تتم مراجعته
٢	من السهل فهم استخدام اللغة في وسائل التعليم	٤	٥	٨٠	عالية	لم تتم مراجعته
٣	من السهل فهم التعليمات في وسائل التعليم	٥	٥	١٠٠	عالية جدا	لم تتم مراجعته
٤	يمكن قراءة الألوان والحروف على وسائل التعليم بشكل واضح	٥	٥	١٠٠	عالية جدا	لم تتم مراجعته
٥	تعمل أزرار التنقل على وسائل التعليم بدقة وفقًا لوظيفتها	٥	٥	١٠٠	عاليةجدا	لم تتم مراجعته
٦	يعد اختيار لون الخلفية في وسائل التعليم أمرًا مثيراً للاهتمام	٤	٥	٨٠	عالية	لم تتم مراجعته

٧	جودة العرض (الصور والصوت) على وسائل التعليم جذابة	٥	٥	١٠٠	عالية جدا	لم تتم مراجعته
٨	التخطيط (الصور والصوت) على وسائل التعليم صحيح، مما يسهل التشغيل	٤	٥	٨٠	عالية	لم تتم مراجعته
٩	عرض الفيديو يطابق المادة	٤	٥	٨٠	عالية	لم تتم مراجعته
المجموع		٤١	٤٥	٨٢٠	-	-
النسبة المئوية				٩١,١١	عالية جدا	لم تتم مراجعته

تقييم خبير المادة في *Game Arabic Word Quiz*

رقم	المعايير	أحرز هدفا		النسبة المئوية	مستوى الصلاحية	وضوح
		X	X١			
١	من المتوقع أن تعمل اللغة المستخدمة على ضبط قدرات الطلاب	٤	٥	٨٠	عالية	لم تتم مراجعته
٢	يجب أن ترى المادة المنهج المستخدم	٤	٥	٨٠	عالية	لم تتم مراجعته

٣	الفيديو المعروض يتوافق مع المادة	٥	٥	١٠٠	عالية جدا	لم تتم مراجعته
٤	يمكن أن تساعد وسائل التعليم الطلاب على فهم المادة المقدمة	٥	٥	١٠٠	عالية جدا	لم تتم مراجعته
٥	يتم سرد أسئلة الممارسة وفقًا للمادة	٤	٥	٨٠	عالية	لم تتم مراجعته
٦	أسئلة الممارسة المدرجة سهلة الفهم	٥	٥	١٠٠	عالية جدا	لم تتم مراجعته
٧	يتم استخدام اللغة العربية وفقًا لذلك	٤	٥	٨٠	عالية	لم تتم مراجعته
المجموع		٣١	٣٥	٦٢٠	–	–
	النسبة المئوية			٨٨,٥٧	عالية جدا	لم تتم مراجعته
النسبة المئوية للتحقق من صحة وسائل الإعلام وخبراء المادة				٩١,١١	٨٨,٥٧	
				١٧٩,٦٨		



$$X=\frac{\sum x}{N}$$

X=١٧٩,٦٨/٢

X= ٨٩,٨٤

القائمة ٤.٥

نتائج التحقق منثلاث مصادقة

مدقق الوسائل	٨٨,٨٩
مدقق المادة	٩١,٤٢
مدقق الوسائل والمادة	٨٩,٨٤
المجموع	٢٧٠,١٥
المتوسط٩٠,٠٤٥	٩٠,٠٥

$$X = \frac{\Sigma x}{N}$$

X=٦٨،١٧٩/٣

X=٩٠,٠٥

بناءً على نتائج تحليل البيانات، بلغ متوسط من ثلاثة مدققين ٩٠,٠٥. وهذا يدل على أن القيمة متضمنة في الفئة الصالحة جدًا (٨١-١٠٠) بمستوى التفسير "عالية جدا". لذلك، من حيث جميع جوانب طريقة التعليم، فقد ذكر أنها تلبي معايير الصلاحية بفئة صالحة للغاية.

٣. التطبيق العملي لوسائل *Game Arabic Word Quiz*

تم الحصول على نتائج اختبار التطبيق العملي للوسائل من استبيان رد الطالب على الوسائل التي يتم تطويرها. يتم ملء استبيانات إجابات الطلاب بعد اختبار المنتج.

يحتوي استبيان إجابات الطلاب على قائمة من العبارات لمعرفة آراء الطلاب فيما يتعلق بوسائل *game Arabic word quiz* التي يتم تطويرها. يمكن رؤية نتائج استبيان إجابة الطالب في القائمة على النحو التالي:

القائمة ٤.٦

نتائج استبيان رد الطالب

رقم	اسم	أحرز هدفا		النسبة الئوية	معايير العلية
		X	X_1		
١	أرديانشه	٦٨	٧٠	٩٧,١٤	عملي جدا
٢	بشري	٦٨	٧٠	٩٧,١٤	عملي جدا
٣	إلفين	٦٣	٧٠	٩٠	عملي جدا
٤	ايريل	٦٣	٧٠	٩٠	عملي جدا
٥	فجر الصديق	٦٣	٧٠	٩٠	عملي جدا
المجموع				٤٦٤,٢٨	–
المتوسط				٩٢,٨٥٦	عملي جدا

لحساب متوسط الصيغة المستخدمة:

$$X = \frac{\Sigma x}{N}$$

وضوح:

X = متوسط

$\sum x$= المبلغ الإجمالي للقيمة

N = العديد من المواضيع

لذلك يتم الحصول عليها:

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

X = ٢٨,٤٦٤ \ ٥

X = ٩٢,٨٥٦

بناءً على نتائج تحليل البيانات، بلغ متوسط لاستبيان إجابة الطلاب ٩٢,٨٥٦. هذا يدل على أن هذه القيمة مدرجة في الفئة العملية للغاية بقيمة ٨١ –١٠٠. لذلك، من حيث استبيان إجابة الطلاب، يُذكر أنه يفي بمعايير التطبيق العملي مع الفئة العملية للغاية.

ب. المناقشة

١. خطة تطوير وسائل الإعلام *Game Arabic Word Quiz*

وسائل *game Arabic word quiz* هي واحدة من تطبيقات ألعاب التعليم العربية المفردات. تستخدم هذه اللعبة اللغوية في عرضها التقديمي تقنية الهواتف الذكية التي تعمل بنظام أنروید وهي عملية وسهلة إلى حد ما. بحيث تسهل هذه الوسائل على الطلاب إتقان المفردات المعينة.

يشير تطوير وسائل *game Arabic word quiz* إلى نموذج تطوير Borg and Gall الذي يتكون من عشرة مراحل والتي قام الباحث بتعديلها إلى ثلاثة مراحل تتكون من تحليل البيانات والتخطيط والتطوير.

تتضمن مرحلة تحليل البيانات خطوتين رئيسيتين، وهما: تحليل الاحتياجات يهدف إلى تحديد المشاكل في المدرسة الثانوية دار الإستقامة تشيللانج، ويهدف تحليل المناهج الدراسية إلى فحص المناهج المستخدمة في المدرسة الثانوية دار الإستقامة تشيللانج.

مرحلة التخطيط، في هذه المرحلة، تتمثل الأنشطة التي يتم تنفيذها في تصميم نموذج وسائل *game Arabic word quiz* مسابقة الكلمات العربية الذي يحتوي على موضوع واحد للمناقشة. يتضمن تصميم وسائل *game Arabic word quiz*

الصفحة الأولى، وعرض قائمة المادة، وعرض قائمة الملف الشخصي، وعرض محتوى المادة، وشكل المادة، والفيديو، وعرض قائمة الاختبار.

تتكون مرحلة التطوير في هذه المرحلة من خطوتين وهما تقييم من قبل مدقق خبير وتجربة منتج التطوير. في مرحلة التقييم بواسطة مدقق خبير، سيقوم المدقق بالتحقق من صحة منتج التطوير الذي سيصنعها لباحث في ورقة التحقق قبل اختبار منتج التطوير في الميدان. بعد أن يقدم المدقق الخبير تقييماً لمنتج التطوير والإعلان عن صلاحيته، يتم إجراء اختبار تطوير المنتج في الميدان. تم إجراء اختبار منتجات التطوير في الصف السابع المدرسة الثانوية دار الإستقامة تشيللانج مع خمسة طلاب كعينات تجريبية للمنتج. المنتجات التي تم اختبارها هي فقط على الموضوع المرافق والأدوية المدرسة. في نهاية نشاط التجربة أعطت الباحث استبانة للطلاب. ثم النتائج التي تم الحصول عليها فيما يتعلق بالتطبيق العملي لوسائل *game Arabic word quiz* التيطورها الباحث.

٢. صحة الوسائل *Game Arabic Word Quiz*

يمكن استخدام وسائل *game Arabic word quiz* التي تم تطويرها بعد المرور بمرحلة التحقق من قبل مساعدين خبراء، وهم أندي عارف فامسائنج، .S.Pd.I، M.Pd، مصطفى، S.Pd.I، M.Pd.I، ومُحَمَّد يوسف S.Pd. يهدف التحقق من

الصحة إلى تحديد فعالية وسائل *game Arabic word quiz* قبل استخدامها في المدارس.

بناءً على نتائج التحقق، تم الحصول على متوسط قيمة إجمالية قدرها ٩٠.٠٥ مما يشير إلى أن القيمة متضمنة في فئة عالية جدًا استنادًا إلى القائمة ٣.١ من معايير الصلاحية، بنسبة ٨١–١٠٠. من هذه النتائج، يتم استخدام وسائل *game Arabic word quiz* بشكل فعال كوسيلة تعليمية.

٣. التطبيق العملي لوسائل *Game Arabic Word Quiz*

تم الحصول على التطبيق العملي لوسائل *game Arabic word quiz* من خلال استبيانات إجابات الطلاب. يتكون استبيان إجابة الطالب من ١٤ عبارة.

بناءً على القائمة ٤.٥، حصلت نتائج استبيان إجابة الطالب على متوسط إجمالي ٨٥٦, ٩٢ والذي تم تضمينه في الفئة العملية للغاية بناءً على القائمة ٣.٢ معايير التطبيق العملي بنسبة ٨١–١٠٠. لذا من هذه النتائج، فإن وسائل *game Arabic word quiz* عملية للغاية لاستخدامها في وسائل التعليم.

المبحث الخامس

الخاتمة

أ. خلاصة البحث

بناء علن تائج البحث والمناقشة التي تم تكتابتها في الفصل السابق يمكن استنتاجها على النحو التالي

١. يشير تصميم وسائل *game Arabic word quiz* في تعليم المفردات العربية إلى نموذج تطوير Borg and Gall الذي يتكون من عشرة مراحل ولكن تم تعديله إلى ثلاثة مراحل، وهي: (أ) تحليل البيانات بخطوتين رئيسيتين يتكون من تحليل الاحتياجات وتحليل المناهج، (ب) التخطيط الذي يتكون من الصفحة الأولى، وعرض قائمة المادة، وعرض قائمة الملف الشخصي، وعرض محتوى المادة، وشكل المادة، والفيديو، وعرض قائمة الاختبار، و (ج) التطوير بخطوتين رئيسيتين تتكونان من تقييمات تطوير المنتجات من قبل المدققين الخبراء وتجار بتطوير المنتج.

٢. صلاحية وسائل *game Arabic word quiz* في تعليم المفردات في الصف السابع المدرسة الثانوية دار الإستقامة تشيللانج التي تم الحصول عليها من المدقق بمتوسط إجمالي ٩٠.٠٥ في فئة عالية جدًا بنسبة ٨١-١٠٠.

٣. التطبيق العملي لوسائل *game Arabic word quiz* في تعليم المفردات في الصف السابع المدرسة الثانوية دار الإستقامة تشيللانج التي تم الحصول عليها من استبيانات إجابة الطلاب ٩٢.٨٥٦ في الفئة العملية للغاية بنسبة ٨١-١٠٠.

ب. الاقتراحات

بناءً على النتائج التي تم الحصول عليها في هذه الدراسة، هناك عدة اقتراحات يمكن للباحثين نقلها، وهي كالتالي:

١. بالنسبة للمعلمين، ينتج هذا البحث وسائل *game Arabic word quiz*، ومن الأفضل أن يتم اختبار هذه الوسائل التعليمية في المدارس لمعرفة تأثير تعليم المفردات العربية العملية. لذلك، يوصى **بأن يستخدم مدرس واللغة العربية وسائل** *game Arabic word quiz* **في عملية التعليم.**

٢. **بالنسبة للباحثين، من المأمول أن تتمكن وسائل** *game Arabic word quiz* **من إجراء مزيد من التطوير البحثي.** بحيث **يمكن استخدامه على عدة مستويات أو فصول.**

المصادر والمراجع

القرآن الكريم

أرشد، أزهر، *مدخل إلى طرق تعليم اللغة الأجنبية*، الطبعة الأولى: أوجونج فاندانج: الأحكام، ١٩٩٨

عامر، فخر الدين، *طرق تدريس الخاصة باللغة العربية والتربية الإسلامية*، الطبعة الثاني، عللة الكتاب، ٢٠٠٠

عاشور، راتب قاسم عاشور و مُحَمَّد فؤاد الحوامدة، *أساليب تدريس اللغة العربية بين النظرية والتطبيق*، الطبعة الثالثة: عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع، ٢٠١٠

أحمد الشحراني, الملاحظة العلملية (فبراير, ٢٠١٣) Diakses pada laman alshahroniahmad.blogspot.com

Ainin, Mohammad, *Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab* V.2 No. 8 November 2013. H. 98 pada laman ejournal.stainpamekasan.ac.id.

Arikunto,Suharsini, dasar-dasar evluasi pendidikan. Jakarta: Bina Aksara, 2003.

Arsyad, Azhar, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, Edisi III; Yogyakarta: 2010

Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Edisi. 19, Jakarta: Rajawali Pers. 2016.

Azwar, Saifuddin,*Realibilitas Dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2003.

Azizah, Noer, "Pengembangan Media Pembelajaran *Sharaf* Bahasa Arab Berbasis Android". *Skrips*i: Universitas Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2018

Dewi, Santi Ratna dan Haryanto, *Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan Pada Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*, Universitas Negeri Yogyakarta, Fakultas Ilmu Pendidikan: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, Dewi, S.R. & Haryanto, H./Premiere Educandum 9. *2019.*

Fahrizal, Rifqi, Pembuatan Aplikasi Kuis Tarjamah Arab-Indonesia Berbasis Android Berdasarkan Buku Tadribat Tarjamah Arab-Indonesia, *Skripsi*:Universitas Syarif Hidayatullah Jakarta. 2017.

Hasan, Ahmad Makki, *Aplikasi Animasi (Android) Bahasa Arab untuk Anak-Anak*, Malang, 2017.

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

Irsyad, Hanif, *Aplikasi Android Dalam 5 Menit Cara Cepat Membuat Aplikasi Android Tanpa Coding*, New Edition Jakarta: Percetakan Gramedia, 2016.

Kholisin, Muhammad dan Risma Fahrul Amin, *Aneka Permainan Untuk Pembelajaran Ingris dan Arab*, Edisi1, Malang: CV. Lisan Arabi, 2018.

Marjito dan Gina Tesaria, Aplikasi Penjualan Online Berbasis Android Studi Kasus: Di Toko Hoax Merch,*Jurnal Computech & Bisnis* 10, No. 1, 2016.

Mustafa, Syaiful, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, Edisi 1, Malang: UINMaliki Press, 2017.

Mustofa, Bisri dan Abdul Hamid, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, Edisi 4 Malang: UIN: Maliki Malang, 2016.

Rahmat, Stephanus Turibius, Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasisi Komputer Dalam Pembelajaran, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*7, No. 2, 2015.

Rahmayanti, Dewi, "Pengaruh Metodologi Komunikasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara (muhadatsah) Mahasiswa Prodi Bahasa Arab di STAIN palopo*" Jurnal* العبرة, 1, No. 1, 2013.

Ramli, M,Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-quran dan Al-hadits", Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan Volume 13, 2015.

Ridwan, *Belajar Mudah Penelitian*. Jakarta; Alabeta, 2005.

Rifta Azizah, Ayunda & Suprayitno, *Pemgembangan Media Karu Loker Dalam Pembelajaran IPS Materi Keagamaan Suku Bangsa Dan Budya Kelas IV*, VOL.7 No2, 2019.

Sanjaya, Wina, *Penelitian Tindakan Kelas*, Edisi 5; Jakarta: Kencana, 2013.

Satriansyah, M. Edi, Penggunaan Media Interaktif Pada Pembelajaran Konsep Usaha dan Energi di MTsN Ulumul Quran Banda Aceh, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Ranir, 2016.

Syaikh, 'Abdullah Bin Muhammad Alu Syaikh, *Tafsir Ibnu Katsir*, Jilid IV; Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'I, 2008

Syoudi Sukamadinata,Nana,*Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006

الملاحق

موافقة المشرفين

بعد الإطلاع على الرسالة من الطالب :

الإسم : إبن حجر

رقم القيد : ١٦ ٠٢٠٣ ٠٠٣١

الشعبة : تدريس اللغة العربية

الكلية : التربية والعلوم التعليمية

بعنوان "***تطوير وسائل Game Arabic words Quitz في تعليم المفردات لطلاب الصف السابع في المدرسة الثانوية دار الإستقامة تشيلاتج***" وبعد إجراء الإصلاحات اللازمة، نقرر نحن المشرفان أن الرسالة المذكورة قد استوفت الشروط العلمية المطلوبة، وأنها صالحة لتقديمها للمناقشة.

فالوفو، ١٣ يناير ٢٠٢١

المشرفة الأولى

الدكتورة كارتيني، M.Pd

رقم التوظيف: ٠٠٢ ٢ ٢٠٠٥٠١ ١٩٦٦٠٤٢١

المشرف الثاني

محمد إحسان، S.Pd, M.Pd.

رقم التوظيف: ٠٠٣ ١ ٢٠١٥٠٣ ١٩٠٢١٤

NOTA DINAS PEMBIMBING

Perihal : Skripsi

Lamp : .... Eksempelar

KepadaYth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo

Di_

Tempat

Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan skripsi, mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama	: Ibnu Hajar
NIM	: 16 0203 0031
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	:

"تطوير وسائل *Game Arabic words Quitz* في تعليم المفردات لطلاب الصف السابع في المدرسة الثانوية دار الإستقامة تشيلاتج"

Menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diujikan pada ujian Hasil, Demikian untuk proses selanjutnya.

Wassalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Palopo, 13 Januari 2021
Pembimbing I

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

NOTA DINAS PEMBIMBING

Perihal : Skripsi

Lamp : …. Eksempelar

KepadaYth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo

Di_

Tempat

Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan skripsi, mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama	: Ibnu Hajar
NIM	: 16 0203 0031
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	:

"تطوير وسائل *Game Arabic words Quitz* في تعليم المفردات لطلاب الصف السابع في المدرسة الثانوية دار الإستقامة تشيلاتج"

Menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diujikan pada ujian Hasil, Demikian untuk proses selanjutnya.

Wassalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Palopo, 13 Januari 2021
Pembimbing II

Muhammad Ihsan, S.Pd., M.Pd
NIP: 190214 20 503 1 003

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) 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 : 1686 /In.19/FTIK/HM. 01/10/2020 — 1 Oktober 2020
Lampiran : -
Perihal : ***Permohonan Surat Izin Penelitian***

Yth. Kepala BP3M Kab. Luwu

di –

Belopa

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

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

Nama	:	Ibnu Hajar
NIM	:	16 0203 0031
Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Arab
Semester	:	IX (sembilan)
Tahun Akademik	:	2020/2021

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi pada lokasi Al Madrasah Atssanawiyah Darul Istiqomah Cilallang dengan judul: **"Tathwir Wasaail Allu'bah Arabic Wordts Quitz fii Ta'lim Al Mufradaat Litholabah Asshoff Assabi' fii Al Madrasah Atssanawiyah Darul Istiqomah Cilallang ".** 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
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Alamat : Jl. Opu Daeng Risaju No. 1, Belopa Telpon : (0471) 3314115

Nomor : 309/PENELITIAN/09.04/DPMPTSP/X/2020

Lamp : -

Sifat : Biasa

Perihal : ***Izin Penelitian***

Kepada

Yth. Ka. Madrasah Atssanawiyah Darul Istiqomah Cilallang

di -

Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo : 1686/In.19/FTIK/HM.01/10/2020 tanggal 01 Oktober 2020 tentang permohonan Izin Penelitian. Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama	:	Ibnu Hajar
Tempat/Tgl Lahir	:	Palopo / 01 Juli 1998
Nim	:	16 0203 0031
Jurusan	:	Pendidikan Bahasa Arab
Alamat	:	Dsn. Labokke Desa Puty Kecamatan Bua

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

TATHWIR WASAAIL ALLU BAH ARABIC WORDTS QUITZ FII TA LIM AL MUFRADAAT LITHOLABAH ASSHOF ASSABI FII AL MADRASAH ATSSANAWIYAH DARUL ISTIQOMAH CILALLANG

Yang akan dilaksanakan di **MADRASAH ATSSANAWIYAH DARUL ISTIQOMAH CILALLANG**, pada tanggal **05 Oktober 2020 s/d 05 Januari 2021**

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) examplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

1202019315000277

Diterbitkan di Kabupaten Luwu
Pada tanggal : 05 Oktober 2020
Plt. Kepala Dinas,

Drs. H. MUSTAFA RAHIMA, MM
Pangkat : Pembina Tk. I IV/b
NIP : 19631231 199303 1 094

Tembusan :
1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa;
2. Kepala Kesbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa;
3. Dekan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo;
4. Mahasiswa (i) Ibnu Hajar;
5. Arsip.

YAYASAN PESANTREN DARUL ISTIQAMAH INDONESIA

PP. DARUL ISTIQAMAH CILALLANG

Alamat: Jl.Istiqamah Desa Wara Kecamatan Kamanre KabupatenLuwu

SURAT KETERANGAN

Nomor : 317/DIC/IV/04/2020

Yang Bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: **Ridhallah S.Pd.I**
NIP	:
Jabatan	: Kepala Sekolah MTs Darul Istiqamah CIlallang
Menerangkan Bahwa	:
Nama	: **Ibnu Hajar**
NIM	: 16 0203 0031
Program Study	: Pendidikan Bahasa Arab
	IAIN Palopo

Adalah benar melaksanakan Penelitian di MTs Darul Istiqamah Cilallang, sesuai dengan surat izin Penelitian dari DInas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Nomor : 047/PENELITIAN/09.09/DPMPTSP/II/2020, lokasi Penelitian MTs Darul Istiqamah Cilallang Tanggal 05 – 17 Oktober 2020 untuk kepentingan Penyusunan Skripsi dengan Juduh :

TATHWIR WASAAIL AL-LU'BAH ARABIC WORDS QUIZ FII TA'LIM AL-MUFRADAAT LITHOLABAH AS-SHOF AS-SABI' FII AL-MADRASAH ATSSANAWIYYAH DARUL ISRIQAMAH CILALLANG

Demikian surat ini dibuat untuk di pergunakan sebagaimana mestinya

Wara 19 Oktober 2020

Kepala Madrasah

Ridhallah S.Pd.I

GAMBARAN LOKASI PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah Madrasah Tasnawiyah Darul Istiqamah Cilallang .

1. Sejarah singkat Madrasah Tsanawiyah Darul Istiqamah Cilallang

   Madrasah Tsanawiyah Darul Istiqamah Cilallang beralamat di desa Wara kecamatan Kamanre kabupaten Luwu. Madrasah Tsanawiyah Darul Istiqamah Cilallang adalah sekolah swasta yang berdiri pada tahun 1990 yang kemudian terdaftar Di kantor Depertemen Agama kab. Luwu pada tahun 1992.

   Madrasah Tsanawiyah Darul Istiqamah Cilallang memiliki visi dan misi mendidik anak dengan corak keagamaan dan pengetahuan umum sebagai prospek jaminan pendidikan kedepan yang menjanjikan. Pengelolaan madrasah mendapat dukungan dari orang tua siswa dan masyarakat sehingga dapat berapresiasi menjadi layanan prndidikan yang memenuhi standarisasi mutu pendidikan.

   Madrasah Tsanawiyah Darul Istiqamah Cilallang selama berdirinya (1990) sampai sekarang sudah 3 (tiga) kali pergantian pimpinan, yaitu:

   a. 1990-1996 (Muh. Ma'shum)
   b. 1996-2001 (Husain, N)
   c. 2002-sampai sekarang (Muh. Ma'shum, S.Pd.I)

2. Visi dan Misi MTs Darul Istiqamah Cilallang

   a. Visi:

   Terbentuknya sebuah komunitas masyarakat yang cerdas terampil mandiri, bermoral dan produktif sebagai upaya peningkatan taraf hidup menuju

masyarakat yang sejahtera dan harmonis serta menyadari fungsinya sebagai manusia ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

b. Misi**:**

Mengakomodir dan menfasilitasi usaha-usaha pembinaan dan pemberdayaan masyarakat pada suatu komunitas tertentu secara dinamis menurut kebutuhannya serta menjadi mediator bagi upaya peningkatan sumber daya insane untuk ikut berperan aktif dalam pelaksanaan program pembelajaran dan pemberdayaan masyarakat secara terencana dan berkesinambungan.

3. Tujuan

Terbinanya masyarakat islam menjadi insan rabbani menuju tatanan masyarakat Baldatu thayyibatun wa rabbul gafur.

Berikut digambarkan tentang beberapa hal yang berkaitan dengan Madrasah Tsanawiyah Darul Istiqamah Cilallang:

4. Struktur Organisasi

Struktur Organisasi MTs Darul Istiqamah Cilallang

Kecamatan Kamanre Kabupaten Luwu 2019/2020

No	Nama	Jabatan
1.	Muh. Ma’shum, S.Pd.I	Ketua yayasan
2.	Ridhallah, S.Pd.I	Kepala sekolah
3.	Muhammad Yusuf	Wakil kepala sekolah
4.	Muh. Jayadir S.E	Operator

5.	Raodah S.Pd.I	Bendahara
6.	Selvi S.Pd	Wali kelas IX
7.	Hira Warnia, S.Pd	Wali kelas VIII
8.	Andi Rahmat N, S.Pd	Wali kelas VII
9.	Suprianto, S.Pd.I	Kepala perpustakaan
10.	Israwati Muis, S.Pd	Pustakawan
11.	Bahirah, S.Pd	Humas

Sumber data: MTs Darul Istiqamah Cilallang 2019/2020

5. Keadaan siswa

Keadaan Siswa di MTs Darul Istiqamah Cilallang Tahun 2019/2020

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	Kelas VII	7	7	14
2	Kelas VIII	4	6	10
3	Kelas IX	5	4	9
Keseluruhan		16	17	33

Sumber Data: MTs Darul Istiqamah Cilallang 2019/2020

Untuk mengetahui secara rinci keadaan siswa di MTs Darul Istiqamah Cilallang yang menjadi sampel dalam penelitian ini, dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

No	Nama	LP
1	Ardiansyah	L
2	Bashri	L
3	Elvin	L
4	Eril	L
5	Fajar Asshiddiq	L

6. Sarana dan prasarana

Sarana dan Prasarana MTs Darul Istiqamah Cilallang

No	Jenis Sarana	Jumlah ruang
1.	Ruang kepala sekolah	1
2.	Ruang guru	1
3	Ruang kelas	3
4.	Ruang computer	1
5.	Tempat beribadah	1

6.	Ruang tata usaha	1
7.	Ruang BK	1
8.	Gudang	1
9.	Kamar mandi/wc	3

Sumber Data: MTs Darul Istiqamah Cilallang 2019/2020

GAMBARAN UMUM PRODUK PENGEMBANGAN MEDIA GAME

ARABIC WORD QUIZ

HALAMAN DEPAN

TAMPILAN MENU MATERI

TAMPILAN MENU PROFIL

TAMPILAN ISI MATERI

BENTUK MATERI

Buku	كِتَابٌ
Pulpen	قَلَمٌ
Meja	مَكْتَبٌ
Bangku	مَقْعَدٌ
Lapangan	مَيْدَانٌ
Kantor	إِدَارَةٌ

الْمَرَافِقُ وَالْأَدَوَاتُ الْمَدْرَسِيَّةُ

Masjid	مَسْجِدٌ
Kelas	فَصْلٌ
Kantin	مَقْصَفٌ
Gudang	مَخْزَنٌ
Kamar Mandi	حَمَّامٌ
Pos Satpam	مَخْفَرٌ

Mistar	مِسْطَرَةٌ
Penghapus	مِمْسَحَةٌ
Ruangan	غُرْفَةٌ
Papan Tulis	سَبُّوْرَةٌ

VIDEO

TAMPILAN MENU QUIZ

مَعْنَى الْكَلِيمَةُ "حَمَّامْ" يَعْنِي ...
Gudang
Kamar mandi
Kantin

HASIL PENILAIAN LEMBAR VALIDASI MEDIA dan MATERI

1. Validator Ahli Media (Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.)

Validasi Ahli Terhadap Media pada *Game Arabic Words Quiz* dalam Pembelajaran Mudradat Bahasa Arab

A. Identitas

Validator : Andi Arif Pamessangi
Pekerjaan : Dosen IAIN Palopo
Alamat : Palopo

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	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan baik				✓	
2	Penggunaan bahasa pada media pembelajaran mudah dipahami				✓	
3	Petunjuk dalam media pembelajaran mudah dipahami					✓
4	Warna dan huruf pada media pembelajaran dapat dibaca dan jelas					✓
5	Tombol-tombol navigasi pada media pembelajaran bekerja secara tepat sesuai dengan fungsinya					✓
6	Pemilihan warna background pada media pembelajaran menarik				✓	
7	Kualitas tampilan (gambar dan audio) pada media pembelajaran menarik				✓	

8	Tata letak (gambar, audio) pada media pembelajaran sudah tepat sehingga mempermudah dalam pengoperasian					✓
9	Tampilan video telah sesuai dengan materi					✓

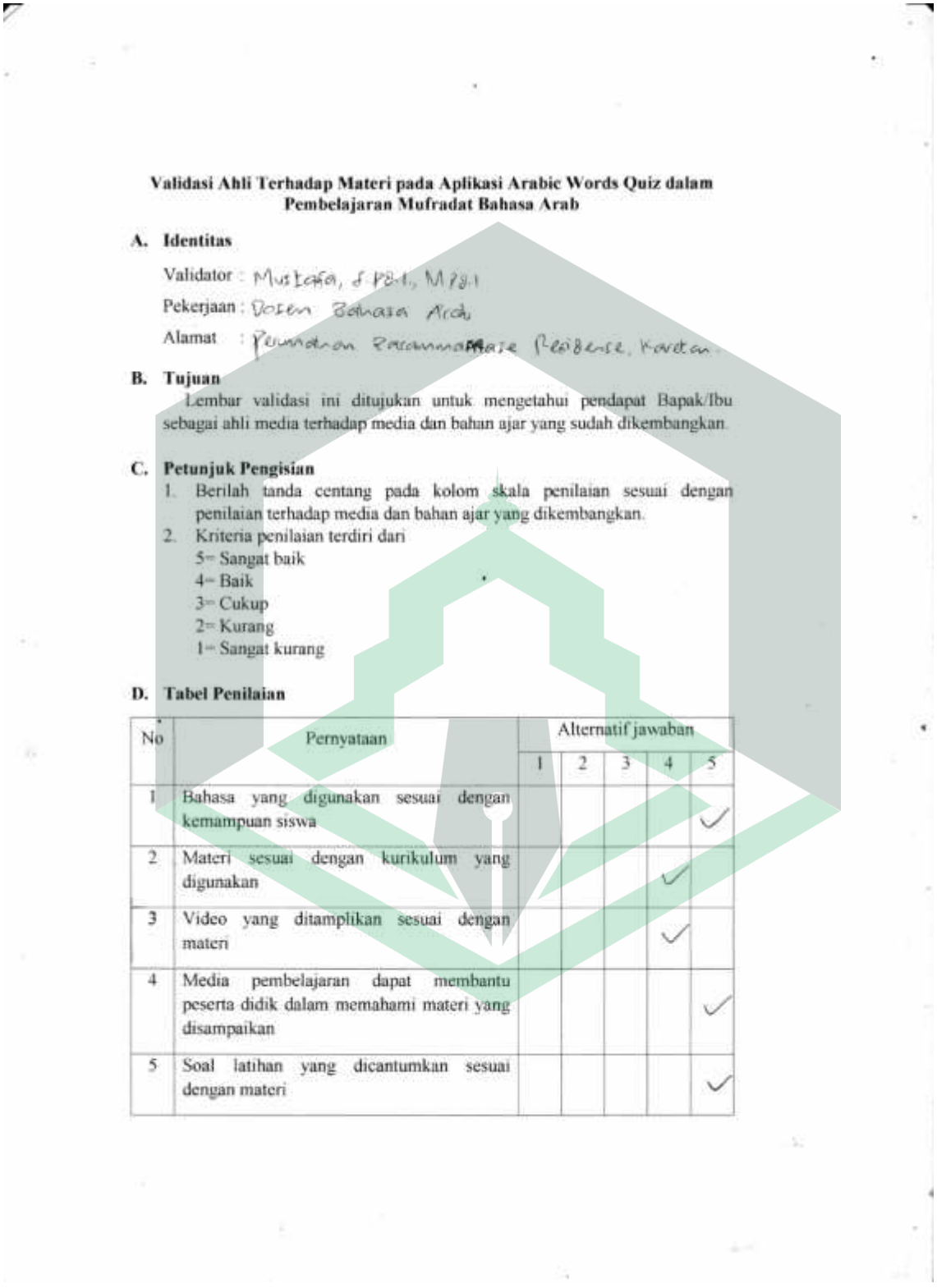
Komentar/saran: ..... Dikembangkan lagi, dan dibuat lebih menarik. Secara umum sudah sangat menarik dan kreatif. .....

Palopo, ...

Validator,

(.....)

2. Validator Ahli Materi (Mustafa, S.Pd.I., M.Pd.I.)



Validasi Ahli Terhadap Materi pada Aplikasi Arabic Words Quiz dalam Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab

A. Identitas

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

Pekerjaan : Dosen Bahasa Arab

Alamat : Perumahan Pascasarjana Residence, Kartasura

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 siswa					✓
2	Materi sesuai dengan kurikulum yang digunakan				✓	
3	Video yang ditamplikan sesuai dengan materi				✓	
4	Media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan					✓
5	Soal latihan yang dicantumkan sesuai dengan materi					✓

6	Soal latihan yang dicantumkan mudah dipahami					✓
7	Bahasa Arab yang digunakan telah sesuai				✓	

Komentar/saran: —

Palopo, ...

Validator,

(.....)

3. Validator Ahli Media dan Materi (Muhammad Yusuf, S.Pd.)

Validasi Ahli Terhadap Aplikasi *Game Arabic Words Quiz* dalam Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab

A. Identitas

Validator : Muh Yusuf S.Pd
Pekerjaan : Guru Bahasa Arab MTs Darul Istiqamah Cilallang
Alamat : Desa Wora Kecamatan Kamanre

B. Tujuan

Lembar validasi ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli 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 Terhadap Media pada *Game Arabic Words Quiz*

No	Pernyataan	Alternatif jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan baik					✓
2	Penggunaan bahasa pada media pembelajaran mudah dipahami				✓	
3	Petunjuk dalam media pembelajaran mudah dipahami					✓
4	Warna dan huruf pada media pembelajaran dapat dibaca dan jelas					✓
5	Tombol-tombol navigasi pada media pembelajaran bekerja secara tepat sesuai dengan fungsinya					✓
6	Pemilihan warna background pada media					

	pembelajaran menarik				✓	
7	Kualitas tampilan (gambar dan audio) pada media pembelajaran menarik				-	✓
8	Tata letak (gambar, audio) pada media pembelajaran sudah tepat sehingga mempermudah dalam pengoperasian				✓	
9	Tampilan video telah sesuai dengan materi				✓	

Komentar/saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Tabel Penilaian Terhadap Materi pada *Game Arabic Words Quiz*

No	Pernyataan	Alternatif jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan siswa				✓	
2	Materi sesuai dengan kurikulum yang digunakan				✓	
3	Video yang ditamplikan sesuai dengan materi					✓
4	Media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan					✓
5	Soal latihan yang dicantumkan sesuai dengan materi				✓	

6	Soal latihan yang dicantumkan mudah dipahami					✓
7	Bahasa Arab yang digunakan telah sesuai				✓	

Komentar/saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Palopo,.....

Validator

(Muh...Tuem...S.Pd..)

INSTRUMENT UJI PRAKTIKALITAS GAME ARABIC WORDS QUIZ PADA PEMBELAJARAN KOSAKATA (MUFRADAT) BAHASA ARAB

ANGKET RESPON SISWA

Nama Siswa : ARDIANSYAH
NIS :
Kelas : VII MTs Darul Istiqamah Cilallang.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa sebagai peserta didik mengenai kualitas media game Arabic words quiz yang dikembangkan dalam pembelajaran kosakata (mufradat) di kelas VII MTs Darul Istiqamah Cilallang.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritik siswa (i) akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon siswa memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (√) pada kolom yang tersedia.

   ,Keterangan:

   STS = Sangat Tidak Setuju
   TS = Tidak Setuju
   KS = Kurang Setuju
   S = Setuju
   SS = Sangat Setuju
4. Pengisian ini tidak berpengaruh pada nilai hasil belajar kosakata bahasa Arab Anda, jadi diharapkan tidak ada rekayasa dan diisi dengan sejujur-jujurnya.
5. Atas bantuan kesediannya untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Skala Sikap				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Tampilan gambar dan warna pada media game Arabic words quiz ini serasi sehingga saya tertarik untuk menggunakannya					✓
2.	Media game Arabic words quiz ini mudah digunakan sehingga saya senang menggunakannya				✓	
3.	Kosakata yang disampaikan melalui media game Arabic words quiz ini menarik				✓	
4.	Soal-soal media game Arabic words quiz yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan yang telah dipelajari					✓
5.	Sajian teks pada media ini sudah dipahami					✓
6.	Kalimat yang digunakan dalam media game Arabic words quiz ini mudah dimengerti					✓
7.	Saya lebih mudah mengingat dan memahami kosakata melalui media game Arabic words quiz ini					✓
8.	Kosakata yang disajikan pada media game Arabic words quiz ini mendorong keingintahuan saya pada kosakata baru					✓
9.	Dengan media game Arabic words quiz ini membuat saya lebih aktif dalam pembelajaran kosakata					✓
10.	Melalui media ini saya merasa tidak canggung berinteraksi dengan siswa lainnya					✓
11.	Media game Arabic words quiz ini membuat saya semangat untuk mempelajari kosakata terkait					✓
12.	Media ini membangkitkan motivasi belajar kosakata bahasa Arab saya					✓

13.	Penggunaan media game Arabic words quiz dalam pembelajaran kosakata (mufradat) tidak membosankan					✓
14.	Saya tertarik menggunakan media game Arabic words quiz ini dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab					✓

Komentar : Aplikasi ini bagus karena membantu cara menghafal bahasa Arab

INSTRUMENT UJI PRAKTIKALITAS GAME ARABIC WORDS QUIZ PADA PEMBELAJARAN KOSAKATA (MUFRADAT) BAHASA ARAB

ANGKET RESPON SISWA

Nama Siswa : Bashri

NIS :

Kelas : VII MTS Darul Istiqomah cilalang

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa sebagai peserta didik mengenai kualitas media game Arabic words quiz yang dikembangkan dalam pembelajaran kosakata (mufradat) di kelas VII MTs Darul Istiqamah Cilallang.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritik siswa (i) akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon siswa memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (√) pada kolom yang tersedia.

   Keterangan:

   STS = Sangat Tidak Setuju
   TS = Tidak Setuju
   KS = Kurang Setuju
   S = Setuju
   SS = Sangat Setuju
4. Pengisian ini tidak berpengaruh pada nilai hasil belajar kosakata bahasa Arab Anda, jadi diharapkan tidak ada rekayasa dan diisi dengan sejujur-jujurnya.
5. Atas bantuan kesediannya untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Skala Sikap				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Tampilan gambar dan warna pada media game Arabic words quiz ini serasi sehingga saya tertarik untuk menggunakannya					✓
2.	Media game Arabic words quiz ini mudah digunakan sehingga saya senang menggunakannya				✓	
3.	Kosakata yang disampaikan melalui media game Arabic words quiz ini menarik				✓	
4.	Soal-soal media game Arabic words quiz yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan yang telah dipelajari					✓
5.	Sajian teks pada media ini sudah dipahami					✓
6.	Kalimat yang digunakan dalam media game Arabic words quiz ini mudah dimengerti					✓
7.	Saya lebih mudah mengingat dan memahami kosakata melalui media game Arabic words quiz ini					✓
8.	Kosakata yang disajikan pada media game Arabic words quiz ini mendorong keingintahuan saya pada kosakata baru					✓
9.	Dengan media game Arabic words quiz ini membuat saya lebih aktif dalam pembelajaran kosakata					✓
10.	Melalui media ini saya merasa tidak canggung berinteraksi dengan siswa lainnya					✓
11.	Media game Arabic words quiz ini membuat saya semangat untuk mempelajari kosakata terkait					✓
12.	Media ini membangkitkan motivasi belajar kosakata bahasa Arab saya					✓

13.	Penggunaan media game Arabic words quiz dalam pembelajaran kosakata (mufradat) tidak membosankan					✓
14.	Saya tertarik menggunakan media game Arabic words quiz ini dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab					✓

komentar : karna aplikasi ini membantu saya Menghafal bahasa arab

INSTRUMENT UJI PRAKTIKALITAS GAME ARABIC WORDS QUIZ PADA PEMBELAJARAN KOSAKATA (MUFRADAT) BAHASA ARAB

ANGKET RESPON SISWA

Nama Siswa : ELVIN
NIS :
Kelas : VII MTS Darul Istiqamah

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa sebagai peserta didik mengenai kualitas media game Arabic words quiz yang dikembangkan dalam pembelajaran kosakata (mufradat) di kelas VII MTs Darul Istiqamah Cilallang.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritik siswa (i) akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon siswa memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (√) pada kolom yang tersedia.

   Keterangan:

   STS = Sangat Tidak Setuju
   TS = Tidak Setuju
   KS = Kurang Setuju
   S = Setuju
   SS = Sangat Setuju
4. Pengisian ini tidak berpengaruh pada nilai hasil belajar kosakata bahasa Arab Anda, jadi diharapkan tidak ada rekayasa dan diisi dengan sejujur-jujurnya.
5. Atas bantuan kesediannya untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Skala Sikap				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Tampilan gambar dan warna pada media game Arabic words quiz ini serasi sehingga saya tertarik untuk menggunakannya					✓
2.	Media game Arabic words quiz ini mudah digunakan sehingga saya senang menggunakannya					✓
3.	Kosakata yang disampaikan melalui media game Arabic words quiz ini menarik				✓	
4.	Soal-soal media game Arabic words quiz yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan yang telah dipelajari					✓
5.	Sajian teks pada media ini sudah dipahami				✓	
6.	Kalimat yang digunakan dalam media game Arabic words quiz ini mudah dimengerti				✓	
7.	Saya lebih mudah mengingat dan memahami kosakata melalui media game Arabic words quiz ini				✓	
8.	Kosakata yang disajikan pada media game Arabic words quiz ini mendorong keingintahuan saya pada kosakata baru					✓
9.	Dengan media game Arabic words quiz ini membuat saya lebih aktif dalam pembelajaran kosakata				✓	
10.	Melalui media ini saya merasa tidak canggung berinteraksi dengan siswa lainnya					✓
11.	Media game Arabic words quiz ini membuat saya semangat untuk mempelajari kosakata terkait					✓
12.	Media ini membangkitkan motivasi belajar kosakata bahasa Arab saya				✓	

13.	Penggunaan media game Arabic words quiz dalam pembelajaran kosakata (mufradat) tidak membosankan				✓	
14.	Saya tertarik menggunakan media game Arabic words quiz ini dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab					✓

Komentar :

Aplikasi ini sangat membantu saya untuk menghafal mufradat (kosa kata).

INSTRUMENT UJI PRAKTIKALITAS GAME ARABIC WORDS QUIZ PADA PEMBELAJARAN KOSAKATA (MUFRADAT) BAHASA ARAB

ANGKET RESPON SISWA

Nama Siswa : Eril.
NIS :
Kelas : VII MTs Darul Istiqomah cilallang.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa sebagai peserta didik mengenai kualitas media game Arabic words quiz yang dikembangkan dalam pembelajaran kosakata (mufradat) di kelas VII MTs Darul Istiqamah Cilallang.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritik siswa (i) akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon siswa memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (√) pada kolom yang tersedia.

   Keterangan:

   STS = Sangat Tidak Setuju
   TS = Tidak Setuju
   KS = Kurang Setuju
   S = Setuju
   SS = Sangat Setuju
4. Pengisian ini tidak berpengaruh pada nilai hasil belajar kosakata bahasa Arab Anda, jadi diharapkan tidak ada rekayasa dan diisi dengan sejujur-jujurnya.
5. Atas bantuan kesediannya untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Skala Sikap				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Tampilan gambar dan warna pada media game Arabic words quiz ini serasi sehingga saya tertarik untuk menggunakannya					✓
2.	Media game Arabic words quiz ini mudah digunakan sehingga saya senang menggunakannya					✓
3.	Kosakata yang disampaikan melalui media game Arabic words quiz ini menarik				✓	
4.	Soal-soal media game Arabic words quiz yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan yang telah dipelajari				✓	
5.	Sajian teks pada media ini sudah dipahami				✓	
6.	Kalimat yang digunakan dalam media game Arabic words quiz ini mudah dimengerti					✓
7.	Saya lebih mudah mengingat dan memahami kosakata melalui media game Arabic words quiz ini				✓	
8.	Kosakata yang disajikan pada media game Arabic words quiz ini mendorong keingintahuan saya pada kosakata baru				✓	
9.	Dengan media game Arabic words quiz ini membuat saya lebih aktif dalam pembelajaran kosakata					✓
10.	Melalui media ini saya merasa tidak canggung berinteraksi dengan siswa lainnya					✓
11.	Media game Arabic words quiz ini membuat saya semangat untuk mempelajari kosakata terkait					✓
12.	Media ini membangkitkan motivasi belajar kosakata bahasa Arab saya				✓	

13.	Penggunaan media game Arabic words quiz dalam pembelajaran kosakata (mufradat) tidak membosankan					✓
14.	Saya tertarik menggunakan media game Arabic words quiz ini dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab				✓	

Saran

Komentar:

Aplikasi ~~nama~~ ini membantu saya untuk menhapal mufrodat

INSTRUMENT UJI PRAKTIKALITAS GAME ARABIC WORDS QUIZ PADA PEMBELAJARAN KOSAKATA (MUFRADAT) BAHASA ARAB

ANGKET RESPON SISWA

Nama Siswa : FAJAR NSHIDDIQ
NIS :
Kelas : VII MTS Darul Istiqomah Cilallang

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa sebagai peserta didik mengenai kualitas media game Arabic words quiz yang dikembangkan dalam pembelajaran kosakata (mufradat) di kelas VII MTs Darul Istiqamah Cilallang.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritik siswa (i) akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon siswa memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (√) pada kolom yang tersedia.

   Keterangan:

   STS = Sangat Tidak Setuju
   TS = Tidak Setuju
   KS = Kurang Setuju
   S = Setuju
   SS = Sangat Setuju
4. Pengisian ini tidak berpengaruh pada nilai hasil belajar kosakata bahasa Arab Anda, jadi diharapkan tidak ada rekayasa dan diisi dengan sejujur-jujurnya.
5. Atas bantuan kesediannya untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Skala Sikap				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Tampilan gambar dan warna pada media game Arabic words quiz ini serasi sehingga saya tertarik untuk menggunakannya					√
2.	Media game Arabic words quiz ini mudah digunakan sehingga saya senang menggunakannya				√	
3.	Kosakata yang disampaikan melalui media game Arabic words quiz ini menarik					√
4.	Soal-soal media game Arabic words quiz yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan yang telah dipelajari				√	
5.	Sajian teks pada media ini sudah dipahami					√
6.	Kalimat yang digunakan dalam media game Arabic words quiz ini mudah dimengerti				√	
7.	Saya lebih mudah mengingat dan memahami kosakata melalui media game Arabic words quiz ini					√
8.	Kosakata yang disajikan pada media game Arabic words quiz ini mendorong keingintahuan saya pada kosakata baru				√	
9.	Dengan media game Arabic words quiz ini membuat saya lebih aktif dalam pembelajaran kosakata					√
10.	Melalui media ini saya merasa tidak canggung berinteraksi dengan siswa lainnya				√	
11.	Media game Arabic words quiz ini membuat saya semangat untuk mempelajari kosakata terkait					√
12.	Media ini membangkitkan motivasi belajar kosakata bahasa Arab saya				√	

13.	Penggunaan media game Arabic words quiz dalam pembelajaran kosakata (mufradat) tidak membosankan					✓
14.	Saya tertarik menggunakan media game Arabic words quiz ini dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab				✓	

komentar: Aplikasi ini sangat membantu serta dalam menghafal kosakata dalam bahasa arab

Hasil Angket Respon siswa

No	Nama siswa	Skor		Presentase	Kriteria Praktikalitas
		X	X_1		
1	Ardiansyah	68	70	97,14	Sangat Praktis
2	Bashri	68	70	97,14	Sangat Praktis
3	Elvin	63	70	90	Sangat Praktis
4	Eril	63	70	90	Sangat Praktis
5	Fajar Asshiddiq	63	70	90	Sangat Praktis
Nilai Rata-rata				**464,28**	
Nilai Rata-rata total				**92,856**	**Sangat Praktis**

DOKUMENTASI

Penjelasan Media *game Arabic word quiz* dan Pengisian Angket Validasi

Terhadap Guru Bahasa Arab Kelas VII MTs Darul Istiqamah Cilallang

Penerapan Media *Game Arabic Word Quiz* dan Pengisian Angket siswa kelas

VII MTs Darul Istiqamah Cilallang

سيرة ذاتية

ابن حجر، ولد في فالوفو ١ يوليو ١٩٩٨. الباحث هو ابن أول من بين ثلاث أشقاء من الأب أرجون عارف والأم أندرياني فوالّو. يعيش الباحث حاليا في قرية بوتي، منطقة بووا، لووو ريجنسي. التعليم الأساسي للباحث في عام ٢٠١٠ في المدرسة الإبتدائية الحكومية ٣٦٤ لبوكي. التالي، في نفس العام واصل الباحث التعليم في المدرسة الثانوية الحكومية ١ بووا حتى عام ٢٠١٣. وفي العام ٢٠١٣، واصل التعليم في المدرسة العالية الحكومية ١ بووا حتى عام ٢٠١٦، والمعروفة الآن بالمدرسة العالية الحكومية ١٠ لووو. وبعد التخرج واصل الباحث التعليم في شعبة تدريس اللغة العربية كلية التربية والعلوم التعليمية بالجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو.

Contact Person Penulis: ibnuhajr1234@gmail.com