تطوير وسيلة اللعبة الإحتكارية في تعليم مهارة الكتابة المدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم جمبر للسنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤ م

البحث العلمي

إعداد الطالبة :

ميلي نورجنة

الرقم الجامعي : ٢٠١٩٢٠٦٧ت

شعبة تعليم اللغة العربية

قسم التربية الإسلامية التدريسية

كلية التربية والعلوم التدريسية

جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر

سبتمبر, ٢٠٢٣

تطوير وسيلة اللعبة الإحتكارية في تعليم مهارة الكتابة المدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم جمبر للسنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤ م

البحث العلمي

مقدمة لا ستيفاء بعض الشروط اللازمة النهائية للحصول على الدراجة الجامعة الأولى

شعبة تعليم اللغة العربية قسم التربية الإسلامية و اللغوية بكلية التربية والعلوم التدريسية

جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر

إعداد الطالبة :

ميلي نورجنة

الرقم الجامعي : ٢٠١٩٢٠٦٧ت

شعبة تعليم اللغة العربية

قسم التربية الإسلامية التدريسية

كلية التربية والعلوم التدريسية

جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر

سبتمبر, ٢٠٢٣

رسالة الموافق من المشرف

تطوير وسيلة اللعبة الإحتكارية في تعليم مهارة الكتابة المدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم جمبر للسنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤ م

البحث العلمي

مقدمة لا ستيفاء بعض الشروط اللازمة النهائية للحصول على الدراجة الجامعية الأولى
شعبة تعليم اللغة العربية قسم التربية الإسلامية و اللغوية بكلية التربية والعلوم التدريسية
جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر

إعداد الطالبة :

ميلي نورجنة

الرقم الجامعي : ٢٠١٩٢٠٦٧ت

تمت الموافقة على هذا البحث العلمي من طرف المشرف :

الدكتور لينو إندريانطا الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٦٠٦١٧٢٠١٥٠٣١٠٠٦

Dipindai dengan CamScanner

رسالة القرار من المناقشين

تطوير وسيلة اللعبة الإحتكارية في تعليم مهارة الكتابة المدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم جمبر للسنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤ م

البحث العلمي

قد تمت المناقشة على هذا البحث العلمي أمام لجنة المناقشة وقررت اللجنة بنجاح الباحثة وقبول بحثها العلمي بعد إجراء التعديلات المطلوبة, وتستحق صاحبتها الدرجة الأكادمية " S.Pd."

اليوم : الثلاثاء

التاريخ : ١٢ ديسمبر ٢٠٢٣

أعضاء لجنة المناقشين

الرئيس ومناقشة	السكرتير
(محمد أرضي زيني الماجستير)	(محمد زائر الحق الماجستير)
رقم التوظيف : ١٩٨٦١٢١٢٢٠١٩٠٣١٠١٠	رقم التوظيف : ١٩٨٨١١٢٥٢٠١٩٠٣١٠٠٥

الممتحن :

١. الدكتور الحاج شمس الأنام الماجستير (.....)

٢. الدكتور نينو إندريانطا الماجستير (.....)

تصدق عليه عميد كلية التربية

الدكتور الحاج عبد الحسيب الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٨٦٠٣١٠٠٣

الشعار

إِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ (العلق:٤/٩٦)

Artinya : "Bacalah, dan tuhanmulah yang maha mulia (3) yang mengajar (manusia) dengan pena (4)". Q.S. Al-'Alaq:3 - 4/96.[1]

ن ۚ وَالْقَلَمِ وَمَا يَسْطُرُونَ ۙ ﴿١﴾ (القلم: ٦٨/١)

Artinya : "Nun. Demi pena dan apa yang mereka tuliskan". Q.S.Al-Qalam : 1/68.[2]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

[1] Andi, *Al-Qur'an Indonesia* (Aplikasi, 2023), Juz 30.
[2] Ibid.

الإهداء

الحمدلله رب العالمين, هي جملة الأولى التي أقولها دون لا تتوقف أبدًا عن التعبير عن الامتنان لله سبحانه وتعالى على كل بركاتك ورحمتك وهديتك وكذلك الفرص التي منحتها للكاتب. كما يعرب المؤلف عن خالص شكره لجميع الجهات التي دعمت ووجهت وساعدت ودعات من أجلها. كل الشكر أهدى هذا البحث العلمي خصوصا إلى :

١. إلي شخصين مهمين جدًا في حياتي. حبي الأول وقدوتي, والدي "أمير محمود". وباب جنتي, أم " صالحة" التي سجودهما دائما دعاء لنجاح أبنائهما. رحيلك جعلني أفهم أن الشوق الأكثر إيلاما هو فقدان شخص رحل. جسدك ليس هنا، جسدك لم يعد هناك، لا أستطيع الوصول إلى جسدك ولكن اسمك سيبقى الدافع الأقوى حتى هذه اللحظة. لم تتح لك الفرصة لرؤيتي في الكلية، ولم تتح لك الفرصة لمرافقتي في الكلية. أبي وأمي بالفعل في الكلية وسوف تتخرج قريبا. هل مازالت صلواتك تخترق السماء؟ إذا كان الأمر كذلك، فإن البقاء على قيد الحياة والوصول إلى هذه النقطة هو أحد الصلوات العديدة التي قلتها لي، لطفلك. جعلك الله من أهل الجنة . آمين.

٢. إلى عائلتي الكبيرة، وخاصةً إلى إخواتي. أختي الكبرة "مؤونة". وأخي الأكبر "أحمد فوزان". وصهر "سري وولانداري" و"الإمام الشافعي"، أشكركم على عدم تركي وحدي، شكرا لكونكم والدي بعد الأب والأم، شكرا لكم على دعمكم وصلواتكم. أخواتي، عش لفترة أطول قليلا. بالإضافة إلى أبناء وبنات إخوتي بما في ذلك "محمد فاريل عبد الله"، و"محمد خزن الفتى"، و"قوينسا لوفينا الزهراة بوتري"، و"راشا أزفر ممتاز رمضان"، و"محمد عزام معروفي إحسان"، و"دلفيا أرشي العبيدة" الذين كانوا بمثابة معزز لمزاجي.

٣. لنفسي، أشكرك على بقائك على قيد الحياة حتى هذه اللحظة. وتأكد دون توقف أن كل شيء سينتهي في الوقت المحدد.

٤. إلى أساتذتي (مدرسي روضة الأطفال، معلمي روضة تربية القرآن، مدرسي مدرسة الإبتدائية، مدرسي مدرسة المتوسطة الاسلامية، مدرسي مدرسة الثانوية الحكومية، مربي معهد مدينة العلوم ومربي معهد دار الصلاح جمبر و مربي الجامعة كياهي حاج أحمد

صديق الإسلامية الحكومية جيمبر) وخاصة المحاضرين مشرف الدكتور نينو إندرياطا الماجستر ، شكرا لك على مساعدتك وتوجيهك وتحفيزك وصلواتك.

٥. إلى مدرستي، برنامج دراسة تعليم اللغة العربية، جامعة كياهي الحاج أحمد صديق جمبر

٦. إلى أصدقائنا أثناء الدراسة، شكرا لكم على العمل معا حتى نتمكن من اجتياز المدرسة والدخول إلى الجامعة بنجاح حتى النهاية، إلى الأصدقاء الطيبين وزملاء الدراسة وأصدقاء هيئة التدريس ورفاق السلاح وغيرهم من أصدقاء أعضاء هيئة التدريس في الجامعات الإسلامية. أحمد صديق جمبر الذي قدم الكثير من المدخلات والتشجيع والتوجيه وساعد في إكمال الأطروحة، وخاصة "أحمد تراجي المعشوق"، "اجي هداية الرحمن"، "أحمد وحدي عريف" (كان حضوره دافعا في يتم البحث العلمي)، وأصدقائي الذين رافقوني واستمعوا إلى شكواي وساعدوني ودعموني بطرق عديدة، بما في ذلك "إكليل دولة" و"عزة الصالحة" و"لوفيا رمضنا". حظا سعيدا ونراكم في الفرصة القادمة.

٧. وخاصة لشريك حياتي (في المستقبل)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

كلمة الشكر وتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله رب العالمين, والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين, اللهم صل وسلم وبارك على سيدنا محمد الفاتح لما أغلق والخاتم لما سبق والناصر الحق با الحق والهادي إلى صراط المستقيم. صلى الله عليه وعلى آله وأصحابه حق قدره ومقداره العاظيم, أما بعد.

قد تمت كتابة هذا البحث العلمي للحصول على الدرجة الجامعة الأول بشعبة تعليم اللغة العربية قسم التربية الإسلامية و اللغوية بكلية التربية والعلوم التدرسية بجامعة كياهي الحاج أحمدصديق الإسلامية الحكومية جمبر, ولذلك فمن الجدير على الباحثة أن تقدم الشكر العميق على كل من أسهم في كتابة هذا البحث العلمي, وهم:

١. فضيلة الكريم, رئيس الجامعة كياهي الحج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر, الأستاذ الدكتور الحج حفني الماجستير.
٢. فضيلة الكريم, عميدة كلية التربية والعلوم التدريسية الدكتور الحاج عبد المعز الماجستير الذي قد دبرت كلية التربية والعلوم التدريسية.
٣. فضيلة الكريم, رئيس قسم التربية الإسلامية واللغوية, نور الدين الماجستير. الذي قد بدل جهده في رئاسه هذا القسم المحبوب.
٤. فضيلة الكريم, رئيس شعبة تعليم اللغة العربية, محمد أرضي زيني الماجستير, الذي قد بدل جهده في رئاسه هذا القسم المحبوب.
٥. فضيلة الكريم, الدكتور نينو إندريانطا الماجستير بصفته المشرف للباحث الذي قد أشدني في كتابة هذا البحث العلمي.
٦. فضيلة الكريم, خير صالح الماجستير كرئيس المدرسة, بمدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم جمبر الذي قد أذن الباحث على قيام بحثه في مدرسته.
٧. فضيلة الكريمة, معلمة اللغة العربية في الصف الثاني عشر بمدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم جمبر, يوم الفطرية, .S.Pd التي قد يساعد الباحثة حتى نهاية بحثها.
٨. الطلاب بمدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم جمبر التي قد ساعد الباحثة بكل سهولة في كتابة هذا البحث العلمي.

شعرت الباحثة أن كتابة هذا البحث العلمي لم تكن كاملة, فلذا رجت الباحثة والإفتراحات والإنتفاذات والإرشادات لتكميل هذا البحث العلمي. فطلبت الباحثة الله الكريم أن تكون أعمالهم مقبولة ويكون هذا البحث العلمي نافعا ومفيدا لنا وبرك الله لنا, آمين يا رب العالمين.

جمبر, أكتوبر ٢٠٢٣

الطالبة,

ميلي نور جنة

الرقم الجامعي:

٢٠١٩٢٠٦٧ت

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ملخص البحث

ميلي نورجنة ٢٠٢٣م, تطوير وسيلة اللعبة الإحتكارية في تعليم مهارة الكتابة المدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم جمبر للسنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤ م. البحث العلمي. بشعبة تعليم اللغة العربية قسم التربية الإسلامية واللغوية بكلية التربية والعلوم التدريسية بجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر. تحت مشرف الدكتور نينو إندريانطا الماجستر.

الكلمة الأساسية : مهارة الكتابة, وسيلة اللعبة الإحتكارية

كان سبب قيام الباحثة بتطوير وسائل لعبة الاحتكار هو أنه بناء على نتائج الملاحظات. كان الطلاب أقل نشاطًا أثناء التعلم وكان المعلم يفتقر إلى التنوع في أنشطة التعلم (المعلم يشرح فقط باستخدام طريقة المحاضرة). وكما نقلت الأستاذة ياوميل فطرية, S.Pd. "مشكلة مهارات الكتابة هي أن بعض الطلاب لا يجيدون الكتابة باللغة العربية. لكنهم يعرفون المفردات العربية (لأنهم لا يستطيعون الكتابة دون رؤية الكتـ ـابة الأصلية ولا يزال هناك كثرة الأخطاء في الكتابة العربية لعدم موافقتها للقويد) ترتبط أيضا بالكتابة غير الدقيقة. وفي هذه الحالة لا يستخدم المعلم الوسائل في التعلم: بل يقوم المعلم بتعيين عدة طلاب. من الطلاب قالوا أيضًا أنه لم يتم استخدام أي وسائل أثناء التعلم. التأثير هو أن بعض الطلاب نشيطون وبعضهم غير نشيط. فمن يفهم سيفهم أكثر، ومن لا يفهم سيظل صامتا ولا يفهم.

أما مشكلة البحث فهي (١) ما مدى صلاحية وسيلة اللعبة الإحتكارية في تعليم مهارة الكتابة المدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم جمبر؟ (٢) ما مدى فعالية وسيلة اللعبة الإحتكارية في تعليم مهارة الكتابة المدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم جمبر؟(٣) مامدى العملي وسيلة اللعبة الإحتكارية في تعليم مهارة الكتابة المدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم جمبر؟ وأهداف هذا البحث يعني لمعرفة صلاحية و فعالية و العملي وسيلة اللعبة الإحتكارية في تعليم مهارة الكتابة المدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم جمبر.

طريقة البحث المستخدمة من قبل الباحثة هي نموذج ADDIE الذي يحتوي على ٥ مراحل من البحث ، وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. بالإضافة إلى ذلك ، تستخدم التقنية المستخدمة لتحليل البيانات المتعلقة بالتحقق من صحة الخبراء والمستخدمين مقياس ليكرت مع التحليل الإحصائي الوصفي. بينما تستخدم تقنية تحليل البيانات المتعلقة بفعالية وسائط ألعاب الاحتكار صيغة N-Gain وتستخدم SPSS Windows 25 لتحليل بيانات تصميم ملصقات الاختبار المسبق لمجموعة واحدة ؛ ثم لتحليل البيانات المتعلقة بصحة وعملية وسائط العاب الاحتكار ، يستخدم الباحثون الصيغة .$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$. الموضوعات البحثية في هذه الدراسة هي طلاب الصف الثاني عشر مدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم جمبر للسنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤ م

أما كانت نتائج الصلاحية التي تم الحصول عليها ٧٢,٢٢٪ من التحقق من صحة خبير المواد الأول مع الفئة الصالحة ؛ و ٩٢,٢٢٪ من التحقق من صحة خبيري المواد مع فئة صالحة للغاية ؛ و ٩١,٧٧٪ من التحقق من صحة خبراء الإعلام مع فئة صالحة جدا ؛ و ٩٦,٢٠٪ من التحقق من صحة خبراء التطبيق العملي أو معلمي اللغة العربية مع فئة صالحة جدا. تم الحصول على نتائج تحليل اختبار الفعالية من عمل ما قبل الاختبار وما بعده لطلاب الصف الثاني عشر في المدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم جمبر. تعرف الفعالية بعد مرحلة اختبار N-gain التي ستجتاز سابقا مرحلة الاختبار المطلوبة مسبقا واختبار t للعينة المقترنة. حصل متوسط نتيجة عمل الاختبار القبلي على درجة ٦٢,٦١ وحصل متوسط درجة الاختبار البعدي للطلاب على درجة ٩٠,٥٥. بعد الحصول على نتائج بيانات اختبار t للعينة المزدوجة باستخدام SPSS الإصدار ٢٥ ؛ أي درجة Sig (2-tailed) البالغة ٠,٠٠٠ ، يمكن استنتاج أن بيانات الاختبار القبلي والبعدي لها اختلافات كبيرة في نتائج التعلم لأن ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥. علاوة على ذلك ؛ من نتائج تحليل بيانات اختبار N-gain ، والتي حصلت على متوسط ٠,٧٠ تم تصنيفها في الفئة العالية. كانت نتائج التحليل العملي للتجربة التي تم الحصول عليها ٨٥,٧٨٪ من تجارب المجموعة الضابطة و ٨٣,٦٢٩٪ من تجارب المجموعة التجريبية. الاستنتاج هو أن منتجات وسائل الألعاب الاحتكارية تستخدم بشكل فعال في تعلم اللغة العربية.

المحتوي

صفحة ..... ا
رسالة الموافقة من مشرف ..... ب
رسالة القرار من المناقشين ..... ج
الشعار ..... د
الإهداء ..... هـ
كلمة الشكر والتقدير ..... ز
ملخص البحث ..... ط
المحتوي ..... ي
قائمة الجدول ..... ل
قائمة الصور ..... م
الباب الأول: المقدمة ١
أ. خلفية البحث ١
ب. أسئلة البحث ٤
ج. أهداف البحث والتطوير ٥
د. خصائص الإنتاج ٥
هـ. أهمية البحث والتطوير ٦
و. فروض البحث وتحديده والتطوير ٦
ز. تعريف المصطلحات ٧
ح. هيكل البحث ٩
الباب الثاني: الدراسة المكتبية ١١
أ. الدراسة السابقة ١١
ب. الدراسة النظرية ١٧
الباب الثالث: منهج البحث والتطوير ٢٧
أ. نموذج البحث والتطوير ٢٧
ب. مراحل البحث والتطوير ٢٨

ج. تجربة الإنتاج..... ٣٦
د. تصميم التجربة..... ٣٧
١) موضوع التجربة ٣٩
٢) نوع البيانات ٣٩
٣) أدوات جمع البيانات..... ٤٠
٤) طريقة تحليل البيانات ٤٤
الباب الرابع:حول عرض البيانات التجربة..... ٤٩
أ. عرض بيانات التجربة ٤٩
ب. تحليل البيانات..... ٧٥
ج. تعديلة الإنتاج ٨٠
الباب الخامس: الاختتام..... ٨٩
أ. خلاصة الإنتاج بعد التعديلة..... ٨٩
ب. الإقتراحات ٩٠
قائمة المراجع..... ٩٢
الملاحق ٩٦

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

قائمة الجدول

الرقم	موضوعات	صحيفة
٢,١	التعدل و الإختلاف الدراسة السابة	١٥
٣,١	مجموعة واحدة الاختبار القبلي تصميم	٣٨
٣,٢	مقياس التقويم	٤٠
٣,٣	مقياس التقويم صلاحية	٤٢
٣,٤	مقياس التقويم صلاحية	٤٤
٣,٥	مقياس التقويم صلاحية تجربة	٤٥
٣,٦	فئات تفسير درجات التطبيق العملي	٤٦
٣,٧	فئة درجة N-gain	٤٨
٤,١	الكفاءات الأساسية و الكفاءات الأساسية	٥٣
٤,٢	مؤشرات التحصيل وأهداف التعلم	٥٤
٤,٣	Hasil Uji Validasi Ahli Materi	٦٥
٤,٤	Hasil Uji Validasi Ahli Media	٦٧
٤,٥	Hasil Uji Validasi Ahli Praktikalitas	٦٨
٤,٦	Hasil Uji Kelompok Kontrol	٦٩
٤,٧	Hasil Uji Kelompok Eksperimen	٧٠
٤,٨	نتائج الاختبار القبلي والبعدي للطالبات	٧١
٤,٩	hasil uji normalitas menggunakan SPSS 25	٧٣
٤,١٠	asil uji T-test menggunakan SPSS 25	٧٤
٤,١١	hasil analisis N-gain menggunakan SPSS 25	٧٥
٤,١٢	Perhitungan Uji Coba Produk	٧٨
٤,١٣	Hasil Analisis Data Uji Efektivitas	٧٩

قائمة الصور

الرقم	موضوعات	صحيفة
٣,١	الشكل مخطط التدفق لنموذج تطوير نموذج ADDIE	٢٩
٣,٢	صورة تصميم الاحتكار	٣٢
٤,١	مخطط نتائج استبيان الاحتياجات	٥١
٤,٢	صورة الاحتكارية (Microsoft Word 2013)	٥٧
٤,٣	صورة الاحتكارية	٥٧
٤,٤	Desain Monopoli Tampak Depan	٥٨
٤,٥	Desain Monopoli Tampak Samping	٥٨
٤,٦	Desain kartu Angka Tampak Belakang	٦٠
٤,٧	Gambar Kartu Angka Tampak Depan	٦٠
٤,٨	Gambar Kartu Kesempatan Tampak Belakang	٦١
٤,٩	Gambar Kartu Kesempatan Tampak Depan	٦١
٤,١٠	Gambar Kartu Tantangan Tampak Depan	٦٢
٤,١١	Gambar Kartu Tantangan Tampak Belakang	٦٣
٤,١٢	Gambar Desain Dadu	٦٣
٤,١٣	Gambar Desain Pionel	٦٤
٤,١٤	Gambar Petunjuk Penggunaan	٦٤
٤,١٥	Gambar Monopoli Sebelum direvisi	٨١
٤,١٦	Gambar Monopoli Sesudah direvisi	٨١
٤,١٧	Gambar Materi RPP Sebelum direvisi	٨٢
٤,١٨	Gambar Materi RPP Sesudah direvisi	٨٣
٤,١٩	Gambar desain Kartu kesempatan Sesudah direvisi	٨٤
٤,٢٠	Gambar desain Kartu kesempatan Sebelum direvisi	٨٥
٤,٢١	Gambar desain Kartu Angka Sebelum direvisi	٨٧
٤,٢٢	Gambar desain Kartu Angka Sesudah direvisi	٨٨

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

التربيةُ هي عملية التدريب و التدريس, خاصة للأطفال و المراهقين. سواءٌ في المدار سة و الجامعات, بهدف نقل المعرفة التي تنمي المهارات.[3] قانوني جمهورية اندونيسيا رقم ٢٠ سنوات ٢٠٠٣ حول نظام التعليم الوطني فقرة ٣ أشار إلَى أن هدف التربية الوطنية هي تطوير إمكانات الطلاب ليُصبحوا بشراً يؤمنون بالله العظيم ويخافونه, ويتمتعون بشخصية نبيلة , ويتمتعَون بالصحة والمعرفة والإبداع والإستقلال, فضلاً عن أيصبحوا مجتمعاً ديمقراطياً ومسؤولاً. لتحقيق أهداف التعليم الوطنية هذه, تلتزمُ كل وحدة تعليمية بتنفيذ عمليات تعليمية عالية الجودة من أجل تحقيق الأهداف التعليمية.

فائدةُ تعلمَ اللُغة العربية بشكل عام أن الطلاب يتقنون ٤ مهارات, وهي مهارة الإستماع, ومهارة القراءة, ومهارة الكلام, ومهارة الكتابة. منَ بين مهارات الأربع المذكورة أعلاه, تختلف صعوبات الكتابة بالتأكيد عن المهارات اللغوية الأخرى. لذلك, فإن مهارة الكتابة في تعلم اللغة العر بية ليست واحدة من المشاكل القليل التي تنشأُ.

في عمليةُ التعليم, هناك العديد من البداية إلى النهاية والتي يجب أن تهتم دائما بالعديد من الجوانب, وهي أهداف التعليم والمواد والمعلمين والطلاب والمنهاج والبواسطة والتقويم. بعض الجوانب التي تم ذكرها هي جوانب مفيدة جدا في عملية التعليمَ بحيث تشغيلها بشكل فعال. إحدى الجوانب المذكورة هو جانب مهمٌ في التعليم وهو أن طلاب, كما نعلم في تحديد الجوانب التي تم ذكرها لا يمكن فصلها عن جوانب الطلاب.

تعلم اللغة العربية مهم في تطوير قدرتنا على اكتساب المهارات. لذلك, تعد الكتابة إحدى المهارة الأساسية في تعليم اللغات المحلية و الأجنبية. القدرة على تنظيم التجربة وتقديمها بطريقة تعادل العرض التقديمي المكتوب. من مفهوم أنشطة التعليم اتضح أنه ليس كل الطلاب لديهم الفهم الأمثل, يجب أن تكون هناك إستراتيجية تعليم وتعلم

[3] Saidah, *Pengantar Pendidikan Telaah Pendidikan Secara Global Dan Nasional*, 1st ed. (Jakarta: Rajawalipers, 2016), 1.

مناسبة. تكاد الإستراتيجية في عملية التعليم جيدة في المدرسة العالية مدينة العلوم جنكاوة لأن المشاكل الموجودة تتفق مع موضوع البحث في وسائل الإعلام التعليمية. لا يزال المعلمون في مدرسة العالية مدينة العلوم يستخدمون وسائل التدريس والتعلم عن طريق إلقاء المحاضرات حيث يتم استخدام الوسائل بشكل عام, وبالتالي فإن النظام الذي يطبقه المعلمون في استخدام وسائل التعلم لا يزال أيضا بشكل عام مما يجعل بعض الطلاب الذين يتعلمون لا يفهمون ما يشرحه المعلم في النهاية يشعر الطلاب بالملل يشعرون بالنعاس وقلة الحافز لتعلم اللغة العربية.[٤]

يطلب من المعلمين متابعة تطوير المناهج المطبقة, والتغييرات في المناهج تجعل المعلمين قادرين على جعل التعلم أكثر إثارة للاهتمام. خاصة المنهج الحالي, وهو منهج ٢٠١٣, والذي يتطلب من الطلاب أن يكونوا أكثر نشاطا في عملية التعلم من مجرد الاستماع إلى شرح المعلم. التعلم الموضوعي هو جزء من منهج ٢٠١٣. التعلم الموضوعي هو مفهوم تعليمي يتضمن عدة مواضيع لتقديم تجارب ذات مغزى للأطفال أو المراهقين. يستخدم هذا التعلم موضوعات قريبة من حياة الطلاب بحيث يكون التعلم أكثر فائدة مع قيام الطلاب بالبحث عن أنفسهم والعثور على ما سيتعلمونه.[٥] لا يزال هناك العديد من المعلمين الذين يستخدمون وسائل بسيطة مثل الكتب واللوحات السوداء كوسائل تعليمية, مما يتسبب في تعلم أن تكون أقل فاعلية, هناك العديد من الجوانب التي تؤثر على تنفيذ أهداف التعلم, أحدها هو جانب من جوانب وسائل التعلم. في عالم التعليم, هناك حاجة إلى اختراقات جديدة لإنشاء وسائل يمكن أن تجعل التعلم ممتعا. يمكن أن يساعد تطبيق وسائط التعلم المعلمين على تقديم وسائل تعليمية منايبة لجعل عملية التعلم أكثر كفاءة. يمكن أن يساعد تطبيق وسائل التعلم المناسبة في تقليل مشاكل التعلم التي تحدث. يجب أن يكون اختيار الوسائط التعليمية المناسبة مناسبا بناء على خصائص الطلاب. ستكون وسائل التعلم مفيدة وفقًا للهدف.

KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

[4] Anissatul Mufarrokah, "Strategi Belajar Mengajar," *Teras* (2009): 79.
[5] Nurul Hidayah, "Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar 34," *Jurnal Pendidikan dan Pengembangan Dasar* 2 (2015): 35.

هناك العديد من الوسائل التي تستخدم غالبا في التعلم. الأول هو الوسائل الرسومية أو ما يعرف بالبعدين، والثاني هو الوسائل ثلاثية الأبعاد. من بين أمثلة الوسائل الرسومية لعبة الاحتكارية.

تعد وسائل لعبة الاحتكارية إحدى وسائل الألعاب التي يمكن أن تؤدي إلى أنشطة تعليمية مثيرة للاهتمام وتساعد على جعل جو التعلم سعيدًا وحيويا ومريحا. بحسب فيتريواني (٢٠١٣، p ٢٢٦)، خلصت نتائج البحث التي أجراها العديد من الخبراء الذين اختبروا جدوى وسائل الألعاب الاحتكارية إلى أن وسائل الألعاب الاحتكارية مناسبة للاستخدام كوسائل تعليمية لأن وسائل الألعاب الاحتكارية هذه هي إحدى وسائل الألعاب التي يمكنها يؤدي إلى أنشطة تعليمية وتعلمية مثيرة للاهتمام، مفعمة بالحيوية والمرح والاسترخاء، ولديه القدرة على إشراك الطلاب في أنشطة التدريس والتعلم بشكل فعال في حل المشكلات الحالية لتحسين نتائج تعلم الطلاب. من خلال الألعاب التي تستخدم الوسائل في التعلم يمكن أن تدعم خلق التحفيز اللغوي لدى الأطفال، أحدها في مهارات الكتابة لدى الطلاب باللغة العربية.[٦]

كان سبب قيام الباحثين بتطوير وسائل لعبة الاحتكارية هو أنه بناء على نتائج الملاحظات، كان الطلاب أقل نشاطًا أثناء التعلم وكان المعلم يفتقر إلى التنوع في أنشطة التعلم (المعلم يشرح فقط باستخدام طريقة المحاضرة). وكما نقلت الأستاذة ياوميل فطرية،S.Pd "مشكلة مهارات الكتابة هي أن بعض الطلاب لا يجيدون الكتابة باللغة العربية، لكنهم يعرفون المفردات العربية (لأنهم لا يستطيعون الكتابة دون رؤية الكتابة الأصلية ولا يزال هناك كثرة الأخطاء في الكتابة العربية لعدم موافقتها للقويد) ترتبط أيضًا بالكتابة غير الدقيقة.[٧] وفي هذه الحالة لا يستخدم المعلم الوسائل في التعلم، بل يقوم المعلم بتعيين عدة طلاب. من الطلاب قالوا أيضًا أنه لم يتم استخدام أي وسائل أثناء التعلم. التأثير هو أن بعض الطلاب نشيطون وبعضهم غير نشيط، فمن يفهم سيفهم أكثر، ومن لا يفهم سيظل صامتا ولا يفهم.

---

[6] Sri Suciati, Ika Septiana, and Mei Fita Asri Untari, "Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Mimbar Sekolah Dasar* 2, no. 2 (2015): 177.

[7] Wawancara guru Bahasa Arab (Ibu Yaumil Fitriyah,S.Pd.) di MA Madinatul Ulum Jember, 6 Februari 2023

السبب في اختيار وسائل الألعاب الاحتكارية هو أن وسائل الألعاب هذه يمكن أن تزيد من تحفيز الطلاب ونتائج التعلم؛[٨] وتسهل على الطلاب تعلم اللغة العربية؛[٩] والتعلم أثناء اللعب، وتكون نشطة ومتواصلة ويسهل الوصول إليها والتطبيق. وبصرف النظر عن ذلك، يمكن لجميع الفئات أن تلعب وسائل لعبة الاحتكار، بما في ذلك الأطفال والمراهقين وحتى البالغين. في العديد من المجلات، تم اختيار لعبة الاحتكار كوسيلة تعليمية لأنها تعتبر مألوفة تماما بين الطلاب بحيث يمكن قبول التعلم بسهولة أكبر من قبل الطلاب.[١٠]

هذه الحالة يستخدم الباحث وسائل لعبة الاحتكار لتطوير مهارات الكتابة في الصف الثاني عشر المدرسة العالية مدينة العلوم جمبر بحيث يكون الطلاب نشيطين ومتحمسين أثناء التعلم بحيث يسهل على الطلاب تعلم الكتابة. بالإضافة إلى مساعدة الطلاب على تحقيق أهداف التعلم.

من خلال دمج لعبة الاحتكار في دراسة الكتاب المقدس، من المأمول أن يتمكن الطلاب من فهم المواد التعليمية بسهولة أكبر وزيادة اهتمام الطلاب ونتائج التعلم. فيما يلي عدة طرق يمكن للمعلمين من خلالها دمج ألعاب الاحتكار في تعلم الكتاب المقدس: (١) تحديد أهداف التعلم التي سيتم تحقيقها من خلال وسيلة لعبة الاحتكار. (٢) اختيار المواد التعليمية المناسبة للعبة الاحتكار التي سيتم استخدامها. (٣) إعداد المعدات اللازمة للعبة الاحتكار مثل لوحة اللعب والنرد والبيادق والبطاقات. (٤) تكييف قواعد لعبة الاحتكار مع المواد التعليمية للكتاب المقدس التي سيتم تدريسها. (٥) إضافة لوحة ألعاب تحتوي على صور أو كلمات تتعلق بمواد دراسة الكتاب المقدس. (٦) إضافة بطاقات تحتوي على أسئلة أو مهام تتعلق بالمادة التعليمية للكتابة. (٧) استخدام لعبة الاحتكارية كوسيلة تعليمية تفاعلية وممتعة. (٨) إتاحة الفرص للطلاب للمشاركة الفعالة في الألعاب الاحتكارية. (٩) تقديم التغذية الراجعة

[8] Maidatul Amalia, "Pengaruh Pengguanan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V MIN 29 Kabupaten Breuen" 21, no. 1 (2020): 1–9.

[9] Wachidya Utami, "Pengembangan Permainan Monopoli Edukasi Akmar = Umali (Abu Bakar, Umar, Utsman, Ali) Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI" 4 (2020): 4.

[10] Ibid.

للطلاب بعد انتهاء اللعبة لنقل نتائج التعلم التي تم تحقيقها. وبصرف النظر عن ذلك فإن العلاقة بين تطور الوسائل ومهارات الكتابة هي جهد المعلم في تصميم الوسائل وتطويرها وإدارتها والاستفادة منها على أفضل وجه في تعليم مهارات الكتابة.

ب. أسئلة البحث

١. ما مدى صلاحية وسيلة اللعبة الإحتكارية في تعليم مهارة الكتابة المدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم جمبير؟

٢. ما مدى فعالية وسيلة اللعبة الإحتكارية في تعليم مهارة الكتابة المدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم جمبير ؟

٣. ما مدى العملّي وسيلة اللعبة الإحتكارية في تعليم مهارة الكتابة المدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم جمبير ؟

ج. أهداف البحث والتطوير

١. لمعرفة صلاحية وسيلة اللعبة الإحتكارية في تعليم مهارة الكتابة المدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم جمبير

٢. لمعرفة فعالية وسيلة اللعبة الإحتكارية في تعليم مهارة الكتابة المدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم جمبير

٣. لمعرفة العملّي وسيلة اللعبة الإحتكارية في تعليم مهارة الكتابة المدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم جمبير

د. خصائص الإنتاج

المنتج الذي سيتم إنتاجه بهذا البحث هو على شكل لعبة احتكارية لتنمية مهارات الكتابة لدى طلاب الصف الثاني عشر بمواصفات المنتج المتوقعة وهي كما يلي:

١. المنتج الناتج هو نوع وسائط ثنائي الأبعاد، في مستوى مسطح ذو شكل مربع.

٢. المعدات المطلوبة هي (١) لوحة احتكار على شكل مربع متوسط الحجم يوجد بداخلها صندوق يحتوي على الأرقام والفرص والسجون، (٢) قطعة تمثل اللاعبين، (٣) حجري نرد، (٤) مجموعة واحدة من بطاقات الفرص ومجموعة واحدة من بطاقات الأرقام.

٣. مسار لعبة الاحتكار هذه هو (١) تشكيل المجموعات إلى ٤ مجموعات، (٢) تتكون كل مجموعة من ٦ أو ٧ أشخاص، (٣) ممثلون من كل مجموعة يقومون بممارسة الهومبمباه، (٤) المجموعة التي تفوز أولاً تلعب دور الهومبمباه. النرد بالتناوب، (٥) يتم رمي النرد بطريقة التتابع لكل مجموعة، (٦) إذا حصل اللاعب بعد رمي النرد على صندوق يحتوي على أرقام فإن اللاعب يحصل على بطاقة ملونة، (٧) إذا كان يحصل اللاعب بعد رمي النرد على صندوق يحتوي على فرصة ثم يحصل اللاعب على بطاقة فرصة، (٨) إذا حصل اللاعب بعد رمي النرد على صندوق يحتوي على سجن فإن اللاعب بريء من أي شيء، (٩) إذا أظهر النرد نفس القيمة، فسيحصل اللاعب على فرصة رمي النرد مرة أخرى، ولكن في الرمية الثالثة يجب أن يذهب اللاعب إلى السجن على الفور، (١٠) بعد أن يجتاز كل لاعب البداية، يتم منحه الحرية من السجن مرة واحدة.

٤. محتوى المادة المستخدمة في لعبة الاحتكار يستخدم منهج ٢٠١٣ حول باللغة العربية للصف الثاني عشر.

٥. يساعد هذا المنتج الطلاب حقًا على تعلم اللغة وفهمها وممارستها، خاصة في مهارات الكتابة

٦. تم تصميم لعبة الاحتكار هذه وتعبئتها للمساعدة في تحقيق أهداف التعلم

٧. يمكن لألعاب المونوبولي إثارة اهتمام الطلاب بالكتابة من خلال تغطية (١) جمل سهلة وموجودة بكثرة أو في جمل يومية باللغة العربية (٢) الكتابة وفقًا للقواعد التي تم تعلمها (٣) تمارين الكتابة.

هـ. أهمية البحث والتطوير

هذه اللعبة الاحتكارية لتحسين مهارات الكتابة لطلاب الصف الثاني عشر من طلاب المدرسة العالية مدينة العلوم تعمل على سد الفجوة في تقديم المواد والتعلم الذي لم يتم تنظيمه وفقًا لا حتياجات الطلاب. أقل إبداعًا في تقديم المواد بحيث تعمل أنشطة التعليم والتعلم بشكل رتيب. تخلق تجربة التعلم هذه الاعتماد على المعلمين والطلاب باستخدام بعض الكتب المفتوحة المصممة بطريقة بسيطة.

و. فروض البحث وتحديده وتطويره

١. فروض البحث

أ) يمكن أن يؤدي استخدام وسائل اللعبة الاحتكارية إلى زيادة فعالية تعلم اللغة العربية.

ب) يشعر الطلاب الذين يستخدمون وسائل اللعبة الاحتكارية بمزيد من التحفيز والحماس في عملية التعلم.

ج) يمكن أن تساعد وسائل اللعبة الاحتكارية الطلاب على تطوير مهارات التحدث باللغة العربية.

د) يمكن أن يؤدي استخدام وسائل اللعبة الاحتكارية في تعلم مهارات كتابه إلى تحسين وعي الطلاب بأهمية تعلم اللغة العربية.

هـ) يمكن لوسائل الإعلام اللعبة الاحتكارية أن تزيد من وعي الطلاب بالثقافة والتاريخ الإسلامي.

٢. الافتراضات

أ) لا توجد وسائل تم تطويرها مع الألعاب لتحسين مهارات الكتابة لدى الطلاب, وخاصة الألعاب الاحتكارية في الفصل الثاني عشر المدرسة الثانوية الاسلامية مديينة العلوم جمبر, والتي تتيح للطلاب أن يكونوا نشيطين وممارسة الكتابة لدى الطلاب في تعلم اللغة العربية.

ب) يفترض الباحثون أن لعبة الاحتكار هذه قادرة على جذب وتحفيز تعلم الطلاب في تحسين مهارات الكتابة لدى الطلاب وفقا للكفاءات المحددة مسبقا.

ج) رقم ١٩pp لسنة ٢٠٠٥, امادة ١٩ التي تحتوي على عملية التعلم في الوحدات التعليمية المنعقدة بشكل تفاعلى, ملهم, ممتع يتحدى الطلاب ويحفزهم على المشركة الفعالة, بالاضافة الى توفير مساحة كافية للمبادرة والابداع والاستقلالية وكذالك نفسية الطلاب (حاشية سفلية).

٣. تحديد

أ) هذا الوسائل تنتج تحسين في شكل الوسائل مع الألعاب الاحتكارية في تطوير مهارات الكتابة العربية لدى طلاب الصف الثاني عشر بالمدرسة العالية مدينة جمبر.

ب) تزيد لعبة الاحتكار هذه فصلًا واحدًا فقط من المادة نظرا لضيق الوقت وفعالية التعلم.

ز. تعريف المصطلحات

١. مفهوم التطوير

التنمية مفهوم يشير إلى عملية التغيير والنمو التي تحدث في مجالات معينة. يمكن أن يكون التطوير على شكل أنشطة تهدف إلى تحسين أداء أو جودة أو كفاءة منتج أو نظام معين.[١١]

٢. تعريف وسائل التعلم

في جوهره، التعلم هو جهد واعي من قبل المعلم لمساعدة الطلاب حتى يتمكنوا من التعلم وفقا لاحتياجاتهم واهتماماتهم. وبعبارة أخرى، فإن التعلم هو جهود مخططة للتعامل مع مصادر التعلم بحيث تحدث عملية التعلم داخل الطلاب (ساديمان، ١٩٨٤).[١٢]

٣. تعريف اللعبة الاحتكار

في عام ١٩٠٤ قدمت Elizabeth Magie لعبة تسمى The Landlord's games وكانت هذه أول لعبة احتكار, للأسف لم يتم تطوير هذه اللعبة ولا أحد ينتجها على نطاق واسع. في عام ١٩١٠, بدأت شركة في New York تسم the Economic Company في إنتاجها. بعد ذالك, في عام ١٩١٤ قامت شركة تدعى The Newble Game Company في انجيليزية بإنتاجها تحت اسم Brer Fox An Brer Rabbit. وكانت هذه اللعبة تنمو. أحد أشكال هذه اللعبة هو Auction Monopoly والذى يتم اختصاره إلى الاحتكار. هذه اللعبة معروفة أخيرا اليوم.[١٣]

---

[11] Syeraads, "Pengertian Pengembangan Menurut Ahli," *Menurut.Id*, last modified 2023, https://www.menurut.id/pengertian-pengembangan-menurut-para-ahli.

[12] Cecep. Kustandi and Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*, 1st ed. (Jakarta: Kencana (Divisi Prenadamedia Group), 2020), 1.

[13] "Monopoli (Permainan)," *Wikipedia*, accessed April 20, 2023, https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_(permainan).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ

٤. تعريف احتكار التعلم

التعلم الاحتكاري هو أداة تعليمية, حيث يتم لعبها من قبل شخصين أو أكثر. والهدف الرئيسي من لعبة احتكارية التعلم هذه هو في الاساس نفس لعبة الاحتكارية المعتادة. أي إتقان المعرفة في لعبة الاحتكار من خلال الإجابة على الاسئلة التى تم توفيرها.[١٤] الوسائل التي سيتم تطويرها في هذا البحث هي الوسائل الاحتكارية لتحسين مهارات الكتابة في الصف الثاني عشر, ومواد التعلم الخاصة بالطالب. في لعبة احتكار التعلم هذه, سيتم تحديد الفائز من خلال عدد اللاعبين الذين يجيبون على الأسئلة بشكل صحيح على البطاقة مع وقت اللعبة الذي حدده المعلم. سيلعب كل طالب النرد مرة واحدة, وبالنسبة للطلاب الذين يجتازون البداية يمكنهم لعب النرد مرتين ويمكن لأولئك الذين يحصلون على بطاقة فرصة طرح الأسئلة على المجموعة المعارضة.

٥. تعريف الكتابة

الكتابة هي نشاط تواصلي على شكل نقل رسائل (معلومات) كتابيا إلى أطراف أخرى باستخدام اللغة المكتوبة كأداة أو وسيط.[١٥]

٦. تطوير وسائل الإعلام لعبة الاحتكار

المقصود من تطوير وسائل اللعبة الاحتكارية هو تطوير وسائل اللعبة الاحتكارية في تعلم مهارة كتابه حتى يتمكن الطلاب من تحسين مهارات الكتابة والتحفيز في التعلم باستخدام هذه الوسائل.

ح. هيكل البحث

يشتمل هيكل البحث على خمسة أبواب مرتبة ومسلسلة للحصول على الفهم التام من القارئ بمحتوى هذا البحث العلمي, سوف نراه لاحقاً على وجه تفصيلي:

KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

[14] Dias Hendyanto Dwiputra, "Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Penggolongan Hewan Untuk Siwa Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Siduadi Sleman," *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan* V (2016): 19.

[15] Dalman, *Keterampilan Menulis*, 1st ed. (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2016), 3.

١. الباب الأول يبحث في المقدمة البيانية على وجه عام بهذا البحث: ويتضمن على خلفية البحث, والأسئلة البحث, والأهداف البحث والتطوير, والخصائص الإنتاج, وأهمية البحث والتطوير, وفروض البحث وتحديد والتطوير, وتعريف المصطلحات, وهيكل البحث.

٢. الباب الثاني يتضمن على الدراسة المكتبية المفترقة إلى دراستين, هما الدراسة السابقة والدراسة النظرية. فالدراسة السابقة تحملنا إلى البحوث السالفة مقياسة لهذا البحث, وأما الدراسة النظرية تحملنا إلى فهم عميق بنظرية الموضوع.

٣. الباب الثالث يتضمن على المنهج المستخدمة من منهجيات البحث والتطوير الموجودة, فيها: نموذج البحث والتطوير, مراحل البحث والتطوير, تجربة الإنتاج, تصميم التجربة: موضوع التجربة, نوع البيانات, أدوات جمع البيانات, طريقة تحليل البيانات.

٤. الباب الرابع حول عرض البيانات التجربة, تحليل البيانات, تعديلة الإنتاج.

٥. والباب الخامس حول الاختتام : خلاص الإنتاج بعد التعديلة, والإقتراحات ثم قائمة المراجع و الملاحق : البناء الرئيسي, إقرار الطالب/ة ,والمبادئ للملاحظة، والمقابلة، والواثنقية , الوثائقية ,رسالة البحث,الصور, السيرة الذاتية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

الباب الثاني

الدراسة المكتبية

أ. الدراسة السابقة

فيما يتعلق بالبحوث السابقة, فقد بحث الباحثون عن عدة أطروحات أو أطروحات أو مجلات أخرى حول لعبة الاحتكار. ووجدت الباحثة العديد من الدراسات السابقة المتعلقة بالألعاب الاحتكارية لتحسين مهارات الكتابة, منها ما يلي :

١. زمرة السعدية,٢٠١٣. تطوير مواد تعليم اللغة العربية مع ألعاب لغوية الصف الثالثة في المدرسة الابتدائية نور الهدى موليوريجو سوكون مالانج. يحدد تأثير استخدام مواد تعليم اللغة العربية من الدرجة الثالثة مع الألعاب اللغوية في مدرسة الابتدائية نور الهدى سوكون. المنهجية المستخدمة في هذا البحث هي التطوير باستخدام نموذج Dick & Carey. في تطوير المواد التعليمية ، يظهر أن تطوير مواد تدريس اللغة العربية مع تعلم اللغة قادر على زيادة فهم الطلاب للمواد العربية في الفصل الثالث مدرسة الابتدائية نور الهدى سوكون مالانج. بلغ متوسط اكتساب مخرجات التعلم في مالانج الاختبار النهائي ٨٣,٢ مقارنة بالاختبار الأولي الذي كان ٦٩,٥ فقط مما يشير إلى أن هناك زيادة في اكتساب التعلم من نتائج تعلم الطلاب بنسبة ١٣,٧ بعد تعلم استخدام نتائج تطوير المنتج .[١٦]

٢. فاتن زافيتري ، ٢٠١٩. تطوير ألعاب احتكار الإعلام بفروق إسلامية بمساعدة كسر الجليد لطلاب الصف الرابع. تهدف الباحثة إلى إنتاج منتج على شكل لعبة وسائل احتكارية بفروق إسلامية بمساعدة كسر الجليد لطلاب الصف الرابع ومعرفة جدوى الألعاب الاحتكارية ذات الفروق الإسلامية الدقيقة بمساعدة كسر الجليد لطلاب الصف الرابع و اكتشف رد فعل المعلمين والطلاب على احتكار وسائل الألعاب مع الفروق الدقيقة الإسلامية التي تساعد على كسر الجليد في طلاب الصف الرابع. المنهجية المستخدمة تشير إلى نموذج البرج والمرارة الذي تم تنفيذه حتى الخطوة السابعة. في هذه الدراسة ، حصل أولئك الذين تم تطويرهم على نسبة مئوية من

[16] Zumrotus Sa'diyah, *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Dengan Permainan Bahasa Kelas III Di MI Nurul Huda Mulyorejo Sukun Malang*, 2013.

الأهلية لخبراء المواد للحصول على نسبة ٨٧٪ بمعايير مجدية للغاية. يحصل خبراء الإعلام على نسبة ٨٩٪ بمعايير مناسبة للغاية وتقييمات المعلمين تحصل على نسبة ٨٧٪ بمعايير شيقة للغاية. كانت النسبة المئوية لاستجابات الطلاب في الاختبار الصغير ٨٩٪ في فئة مثيرة جدًا للاهتمام وفي التجربة واسعة النطاق بنسبة ٨٤٪ في فئة مثيرة جدًا للاهتمام. استنادًا إلى نتائج التحقق من صحة الخبراء وتجارب المنتجات ، استنتج المؤلفون أن وسائل الألعاب الاحتكارية ذات الفروق الدقيقة الإسلامية بمساعدة كسر الجليد في طلاب الصف الرابع مناسبة للاستخدام كوسائط تعليمية.[١٧]

٣. مطيعة رضى أملية، ٢٠٢٣. تطوير وسيلة الكلمات المتقاعة لتعليم المفردات لدى التلاميذ بالمدرسة الثانوية الاسلامية الحكومية باسوروان. كان الغرض من هذه الدراسة هو وصف خطوات تطوير وسائط تعليمية قائمة على الكلمات المتقاطعة لتعلم المفردات لطلاب مدينة مان باسوروان ولتحديد جدوى وسائط تعلم الكلمات المتقاطعة لتعلم المفردات لطلاب مدينة مان باسوروان. المنهجية المستخدمة هي نموذج تطوير Borg & Gall الذي يتكون من ١٠ مراحل من التطوير. ومع ذلك ، فإن الباحثين يطبقون الخطوات السبعة فقط لأن تركيز البحث ينصب فقط على جدوى المنتج. أظهرت نتائج اختبار صلاحية الوسائط في هذه الدراسة أن وسائط الألغاز المتقاطعة كانت مجدية للاستخدام في تعلم المفردات العربية كما يتضح من النسبة المئوية لدرجات خبراء المواد البالغة ٧٤,٢٨٪ والتي تم تضمينها في الفئة الصالحة ونسبة خبراء الإعلام. "عشرات ٩٠٪ التي تم تضمينها في فئة صالحة للغاية.[١٨]

٤. زهرة أوليا ديانا. ٢٠٢٣. تطوير مادة كتاب المتممة الأجرومية على أساس الخريطة المفا هيم لترقية كفاءة الطالبات في علم النحو بمعهد سبيل الرشاد الإسلامي السلفي مالانج. كان الغرض من هذه الدراسة هو تحديد تطوير كتاب المطينة

[17] fatin Zafitri, *Pengembangan Media Permainan Monopoli Bernuansa Islami Berbantu Ice Breaking Pada Peserta Didik Kelas IV*, 2019.

[18] مطيعة رضى أملية, "تطوير وسيلة الكلمات المتقاعة لتعليم المفردات لدى التلاميذ بالمدرسة الثانوية الاسلامية الحكومية باسوروان" ٤, no. 1 (2023): 88–100.

العجرمية كمكمل لموضوعات النهو بناء على خرائط المفاهيم على مستوى الدينية في مدرسة سبيل الصياد السلفية الإسلامية الداخلية في مالانج وتحديد فاعلية استخدام الكتب المدرسية. لمواد نحو استنادًا إلى خرائط المفاهيم على مستوى الدين في المدارس الداخلية الإسلامية سبيل الرشاد السلافى مالانج. المنهجية المستخدمة هي نموذج ADDIE الذي يحتوي على ٥ مراحل من البحث والتطوير ، وفي الوقت نفسه ، لتحليل البيانات المتعلقة بفعالية استخدام الوحدات الإلكترونية ، يستخدم الباحثون صيغة N-Gain. في هذه الدراسة ، جاءت نتائج التطوير من كتاب المتممة العجرمية الذي تم تطويره بعد ذلك إلى "الكتب العملية العملية" ؛ وفقًا للمادة والنتائج لقيمة التحقق من صحة الكتاب وخبراء منهج اللغة ٨٨٪ ونتيجة لذلك. كانت قيمة التحقق من صحة خبير الوسائط ٩٤٪. بناء على هذه البيانات ، من المعروف أن هذا الكتاب يمكن أن يقوم به الطلاب من قيمة حساب N-Gain. ينتج عن مستوى فعالية الكتاب قيمة N تبلغ ٦٥,٥ أو نسبة ٦٥٪ أن الخرائط الذهنية فعالة .[١٩]

٥. دوي زمرة الحسنة، ٢٠٢٣. تطوير كتاب المحدثة لتحسين القدرة على التحدث في برنامج اللغة العربية في المعهدتحفظ أومة القرأن مالانج. أهداف هذا البحث هي: (١) فهم كيفية تطوير كتاب المحدثة (٢) لمعرفة نتائج صحة تطوير كتاب المحدثة. (٣) لتحليل مدى فاعلية استخدام الكتب المحدثة. المنهجية المستخدمة هي نموذج التطوير المطبق وهو نموذج ADDIE الذي يتكون من مراحل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. بالإضافة إلى ذلك ، تستخدم التقنية المستخدمة لتحليل البيانات المتعلقة بصحة الخبراء والمستخدمين مقياس ليكرت مع التحليل الإحصائي الوصفي. بينما تستخدم تقنية تحليل البيانات المتعلقة بفعالية استخدام كتب محدثة صيغة N-Gain وتستخدم تصميم الاختبار الأولي لمجموعة واحدة. كان موضوع البحث في هذه الدراسة طلاب معهد تحفيظ أومة القرآن في العام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣. نتائج هذه الدراسة هي: ١) تطوير كتاب المحادثة

[19] زهر عليا ديانا, "تطوير مادة كتاب المتممة الأجرومية على أساس الخريطة المفا هيم لترقية كفاءة الطالبات في علم النحو بمعهد سبيل الرشاد الإسلامي السلفى مالانج" ٦ no. August (2023): 128.

على شكل حوار عربي من المواضيع اليومية للطلاب. هذا الكتاب متوفر بشكل مطبوع وإلكتروني http://bitly.ws/KZPU؛ ٢) حصلت نتائج تحليل البيانات من خلال الإحصاء الوصفي على متوسط قيمة اختبار صدق اللغويين على الكتب المدرسية المحدثة وكانت ٤,٠٠؛ الخبير المادي ٣,٨٠؛ خبير إعلامي ٣,٧٩؛ بالإضافة إلى تصنيف المستخدم ٣,٧٧. وبناء على هذه البيانات يمكن ملاحظة أنه يمكن تطبيق كتاب المحدثة على الطلاب. ٣) قيمة نتائج حساب N-Gain؛ فإن مستوى فعالية استخدام كتاب المحدثة ينتج قيمة N ٦٧,٩٠ أو نسبة ٦٨% مما يعني أن الوحدة فعالة للتطبيق.[٢٠]

٦. سري سوجياتي، إيكا سيبفتيانا، وميو فيتا أسري أونتاري، ٢٠١٥. تطبيق وسائط مونوسا (احتكار اللغة) على أساس الاستقلال في التعلم في المدارس الابتدائية. الغرض من هذا البحث هو وصف النموذج الأولي لوسيلة التعلم مونوسا القائمة على الاستقلالية لطلاب المدارس الابتدائية. هذا البحث هو بحث تطوير (RnD). واستنادًا إلى نتائج التحقق من الصحة، فإن وسائط التعلم Monosa قابلة للاستخدام. بعد المراجعة بناء على اختبار الخبراء، تم تجربة وسائط مونوسا في فصول صغيرة. أظهرت النتائج أن وسائط مونوسا تتمتع بالفعالية والكفاءة والجاذبية للمستخدمين. بناء على الملاحظات التي يتم إجراؤها أثناء التعلم، فإن هذه الوسائط قادرة على توفير معنى في التعلم، أي تطوير القيم الشخصية المتمثلة في القدرة على العمل معا، والروح الرياضية، والنشاط الطلابي الفردي، واستقلالية الطالب، والتفكير النقدي، والرعاية.[٢١]

٧. مفتاحية الجنة، ٢٠٢٢. فعالية استخدام اللعبة الاحتكارية لتنمية مهارة الكتابة بمدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الاسلامية مالانج تهدف هذه الدراسة إلى تحسين قدرات الطلاب وخاصة في تعلم مهارة الكتابه وتقليل الملل لدى الطلاب في التعلم. استخدمت هذه الدراسة طريقة البحث الكمي مع منهج تجريبي حقيقي مع

---

[20] دوي زمرة الحسنة, "تطوير كتابة المحادثة لترقية كفاءة الطلبة في مهارة الكلام با لمعهد الإسلامي لتحفيظ القرآن (PP. Tahfidz Oemah Al-Quran) بمالنج" (٢٠٢٣).

[21] Suciati, Septiana, and Untari, "Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar."

تصميم المجموعة الضابطة للاختبار القبلي والاختبار البعدي. تظهر نتائج الدراسة أن: (١) تطبيق التعلم باستخدام ألعاب الاحتكار في تعلم مهارة كتابه في مدرسة سابيلور روزياد غازيك الإعدادية مالانج: نتائج هذه الدراسة لاحظ الباحثون أن الطلاب أحبوا حقًا تعلم مهارات الكتابة باستخدام ألعاب الاحتكار، ويدل على ذلك بيانات نتيجة الاستبيان وهي ٠,٨٨٥ > جدول ٠,٤٥٦R ويمكن القول أن بيانات البحث موثوقة. (٢) فعالية ألعاب الاحتكار في تعلم مهارة الكتابه لدى الطلاب في مدرسة ثنوية سبيلور روزياد غازيك مالانج، أن تطبيق وسائل الاحتكار فعال في تعلم مهارات الكتابة. ويعرف من نتائج تعلم الطلاب في الاختبار القبلي الذي يبلغ متوسط درجاته ٦٧,٨٠، في حين أن نتائج تعلم الطلاب في الاختبار البعدي تبلغ قيمتها المتوسطة ٨٦,٥٥. كما أن تحقيق نتائج تعلم الطلاب في الاختبار البعدي أكبر من الاختبار القبلي.[٢٢]

الجدول ٢,١

التعدل و الإختلاف الدراسة السابة

العنوان	الإسم الباحث	التعادل	الإختلاف
تطوير مواد تعليم اللغة العربية مع ألعاب لغوية الصف الثالثة في المدرسة الابتدائية نور الهدى موليوريجو سوكون مالانج	زمرة السعدية	باستخدام نفس الطريقة ، وهي طريقة البحث والتطوير	طورت دراسات أخرى مواد تعليمية باللغة العربية باستخدام نموذج Dick and Carey ؛ بينما تطوير الباحثون وسائل اللعبة الاحتكارية باستخدام نموذج بحث ADDIE
تطوير ألعاب احتكار الإعلام بفروق إسلامية	فاتن زافيتري	استخدام وسائل اللعبة الاحتكارية	نماذج بحثية مختلفة ، وهي دراسات أخرى تستخدم نموذج Borg

[22] "مفتاحية الجنة, "فعالية استخدام اللعبة الاحتكارية لتنمية مهارة الكتابة بمدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الاسلامية مالانج (٢٠٢٢).

بمساعدة كسر الجليد لطلاب الصف الرابع		كأداة تعليمية	and Gall بينما يستخدم الباحثون نموذج ADDIE
تطوير وسيلة الكلمات المتقاعة لتعليم المفردات لدى التلاميذ بالمدرسة الثانوية الاسلامية الحكومية باسوروان	مطيعة رضى أملية	باستخدام نفس الطريقة ، وهي طريقة البحث والتطوير	طورت دراسة أخرى وسائط الكلمات المتقاطعة لتعلم المفردات والنماذج المختلفة ، وهي Borg & Gall ، بينما طور الباحثون وسائط لعبة احتكارية لتعلم مهارة كياباه باستخدام نموذج بحث ADDIE
تطوير مادة كتاب المتممة الأجرومية على أساس الخريطة المفا هيم لترقية كفاءة الطالبات في علم النحو بمعهد سبيل الرشاد الإسلامي السلفى مالانج	زهرة أوليا ديانا	استخدام نفس الأساليب والنماذج وهي طريقة البحث والتطوير ونموذج ADDIE	طورت دراسات أخرى مادة كتاب مؤمنة الآجرومية بناء على خرائط المفاهيم لتحسين فهم الطلاب بينما طور الباحثون وسائط ألعاب احتكارية لتعلم كتاب المهرة
تطوير كتاب المحدثة لتحسين القدرة على التحدث في برنامج اللغة العربية في المعهدتحفظ	دوي زمرة الحسنة	استخدام نفس الأساليب والنماذج وهي طريقة البحث والتطوير ونموذج	طورت دراسات أخرى كتب المعهدات مع التركيز على مهارة كلام بينما طور الباحثون وسائط ألعاب احتكارية مع التركيز على مهارة كيابه

أومة القرأن مالانج		ADDIE	
تطبيق وسائط مونوسا (احتكار اللغة) على أساس الاستقلال في التعلم في المدارس الابتدائية	سري سوجياتي، إيكا سيبفتيانا، وميو فيتا أسري أونتاري،	استخدام وسائل اللعبة الاحتكارية كأداة تعليمية	مواضيع البحث المختلفة هي طلاب المدارس الابتدائية وطلاب الصف الثاني عشر مدرسة الثانوية الاسلام ولها مجالات تركيز مختلفة ، وهي التركيز على تعلم اللغة الإندونيسية بينما يركز الباحثون على تعلم اللغة العربية في مهارات كتابة.
فعالية استخدام اللعبة الاحتكارية لتنمية مهارة الكتابة بمدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الاسلامية مالانج	مفتاحية الجنة	وجود نفس التركيز ، وهو التركيز على مهارة كتابه في استخدام وسائل الألعاب الاحتكارية في تعلم اللغة العربية	طرق ومناهج مختلفة ، وهي استخدام الأساليب الكمية مع نهج تجريبي حقيقي مع تصميم مجموعة التحكم قبل الاختبار البعدي بينما يستخدم الباحثون طرق البحث والتطوير ونماذج أبحاث ADDIE

ب. الدراسة النظرية

١. تطوير وسائل التعليم

أ) فهم تطوير وسائل التعليم

التطوير هو أسلوب كأساس لتطوير المنتجات التي سيتم إنتاجها (Puslitaknov, 2008:8). تطوير الوسائل التعليمية هو عملية تصميم وإنشاء

وإتقان وتطوير منتج إعلامي يستخدم لنقل الرسائل أو المعلومات التي تحتوي على أهداف أو أهداف تعليمية. تتم عملية تطوير وسائل التعلم بشكل منهجي بناء على احتياجات الطلاب وخصائصهم، وتوجيهها نحو التغييرات في السلوك بما يتوافق مع الأهداف المراد تحقيقها. عند تطوير الوسائل التعليمية، يجب على المطورين مراعاة عوامل مثل احتياجات التعلم وخصائص الطلاب وسياق التعلم وأهداف التعلم ومهام أو أنشطة التعلم المناسبة لأهداف التعلم وخصائص الطالب.

تأتي كلمة وسائل الإعلام من الكلمة اللاتينية medius والتي تعني حرفيا "وسط" أو "وسيط" أو "مقدمة". في اللغة العربية ، وسائل الإعلام هي وسيط أو رسول لرسالة من المرسل إلى مستلم الرسالة. يقول Gerlach and Ely (١٩٧١) أن وسائل الإعلام عندما تفهم على نطاق واسع هي الأشخاص أو المواد أو الأحداث التي تبني الظروف التي تجعل الطلاب قادرين على اكتساب المعرفة أو المهارات أو المواقف. وبهذا المعنى يشكل المعلمون والكتب المدرسية والبيئة المدرسية وسائل الإعلام. وبشكل أكثر تحديدا ، يميل مفهوم الوسائل في عملية التعليم والتعلم إلى تفسيره على أنه أدوات رسومية أو فوتوغرافية أو إلكترونية للكشف عن المعلومات المرئية أو اللفظية ومعالجتها وإعادة ترتيبها.[٢٣]

وسائل الإعلام التعليمية هي أداة لا تنفصل عن عالم التعليم. في الوقت الحالي، نجد العديد من أنواع الوسائل التي يمكننا الوصول إليها أينما كنا، سواء الوسائل المطبوعة أو الوسائل الإلكترونية. ومع ذلك، نجد أيضًا العديد من المشكلات المتعلقة بالوسائل، بما في ذلك أنه في بعض المدارس لا تزال هناك وسائل إعلام لم يتم تطويرها بشكل صحيح، بصرف النظر عن أننا نرى أيضًا أن وسائل التعلم في إندونيسيا لا تزال غير موزعة بالتساوي، ويمكن إثبات ذلك في في المناطق التي لا يزال هناك العديد من المدارس التي لا تستطيع الوصول إلى وسائل التعلم مثل تلك الموجودة في المدارس الحضرية، وهذا ما ذكرته أومي

[23] Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, ed. Asfah Rahman, Revisi. (Jakarta: Rajawali Pers, 2014).

حنيفة في كتابها بعنوان "وسائل تعلم اللغة العربية" هناك مشكلتان مهمتان تواجههما المؤسسات في إندونيسيا وهي: أولاً، القيود الإعلامية. ثانياً، فائدة الإعلام.[٢٤]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

[24] "Pengembangan Media Pembelajaran Maharah Al Kitabah," last modified 2017, accessed September 29, 2023, https://alarabiyahsahlah.blogspot.com/2017/05/pengembangan-media-pembelajaran-maharah.html?m=1.

ب) أهداف تطوير وسائل التعلم

الهدف من تطوير وسائل التعلم هو زيادة فعالية التعلم وتسهيل فهم الطلاب للمواد التعليمية. وفيما يلي بعض أهداف تطوير وسائل التعلم:

١) تقديم خبرات تعليمية مختلفة ومتنوعة بما يثير اهتمام الطلاب بالتعلم.

٢) تعزيز إبداع الطلاب في التعلم.

٣) زيادة كفاءة التعلم لدى الطلاب لأنه يتوافق مع أهداف التعلم.

٤) يساعد الطلاب على التركيز في التعلم لأن الوسائل التعليمية مثيرة للاهتمام ومناسبة لخصائص الطالب.

٥) تحسين جودة التعلم من خلال تقديم مواد شيقة ومنهجية.

٦) زيادة فهم الطلاب للمواد التعليمية من خلال إثراء التفسيرات المتعددة لدراسات تطوير وسائل التعلم.

٧) إثراء نظرية تطوير وسائل التعلم.

٨) توثيق البحوث في مجال تطوير وسائل التعلم.

ج) فوائد تطوير وسائل التعلم

إن تطوير وسائل التعلم له فوائد مختلفة، سواء للطلاب أو المعلمين. فيما يلي بعض فوائد تطوير الوسائل التعليمية:

١) زيادة دافعية الطلاب واهتمامهم بالتعلم. يمكن لوسائل التعلم أن تجعل عملية التعلم أكثر إثارة للاهتمام، بحيث يكونون أكثر اهتماما وتحفيزا للتعلم.

٢) التغلب على المعلومات المحدودة. يمكن للوسائط التعليمية تقديم المعلومات بشكل أكثر وضوحا وتنظيما، حتى يتمكن الطلاب من فهم المواد التعليمية بشكل أفضل.

٣) اجعل التعلم تفاعلياً. يمكن أن يدعم استخدام الوسائل في التعلم التواصل ثنائي الاتجاه بين المعلمين والطلاب، حتى يتمكن الطلاب من المشاركة بنشاط في عملية التعلم.

٤) تسهيل فهم الطلاب للمادة. يمكن أن تساعد الوسائط التعليمية الطلاب على فهم المفاهيم والأفكار المجردة والأجنبية. بحيث تصبح المواد التعليمية أكثر واقعية وأسهل على الطلاب فهمها.

٥) تحسين جودة التعلم. يمكن لوسائل التعلم أن تساعد المعلمين على تقديم المواد التعليمية بتسلسل منهجي ومثير للاهتمام، بحيث يمكن تحسين جودة التعلم.

٦) مساعدة المعلمين في إيصال المعلومات. يمكن استخدام الوسائل التعليمية كأدوات أو مواد أو موارد تساعد المعلمين على نقل المعلومات إلى الطلاب.

٧) إدخال العالم الخارجي المتعلق بالمادة التعليمية إلى داخل الفصل الدراسي. يمكن للمدرسين استخدام الوسائط التعليمية لجلب العالم الخارجي المتعلق بالمواد التعليمية إلى الفصل الدراسي، حتى يتمكن الطلاب من فهم المادة بشكل أفضل.

د) مبادئ وخطوات تطوير وسائل التعلم

هناك عدة مبادئ لتطوير الإعلام والإنتاج الإعلامي بحسب موكميناں، وهي اختصار VISUALS، والتي يمكن وصفها على النحو التالي:

١) مرئي: سهل الرؤية

٢) مثير للاهتمام: مثير للاهتمام

٣) بسيط: بسيط

٤) مفيد: المحتوى مفيد/مفيد

٥) دقيق: صحيح (يمكن احتسابه)

٦) مشروع: معقول/مشروع

٧) منظم: منظم/مرتب جيدا

هـ) وسائل التعلم باللغة العربية

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

يمكن لوسائل التعلم باللغة العربية أن تساعد الطلاب على تعلم اللغة العربية بسهولة وفعالية أكبر. فيما يلي عدة أنواع من الوسائل التعليمية باللغة العربية التي يمكن استخدامها:

١) البشارية: تكون هذه الوسائل على شكل صور أو صور أو مقاطع فيديو أو رسوم متحركة يمكن أن تساعد الطلاب على فهم المادة التعليمية بشكل أكثر وضوحا وسهولة.

٢) السماعية: تكون هذه الوسائل على شكل تسجيلات صوتية أو أغاني تساعد الطلاب على فهم نطق اللغة العربية وتجويدها.

٣) السمعية بشارية: تجمع هذه الوسائط بين الوسائل المرئية والمسموعة لمساعدة الطلاب على فهم المادة التعليمية بشكل أفضل.

بالإضافة إلى ذلك، يجب أن تكون وسائل تعلم اللغة العربية الفعالة ذات صلة بالمواد المفتوحة ومناسبة لخصائص الطالب. ليس من الضروري أن تكون وسائل التعلم المستخدمة دائما إلكترونية، ولكن يمكن أن تكون وسائط بسيطة متاحة. بعض الأمثلة على وسائل تعلم اللغة العربية الفعالة هي بطاقات الكلمات، والسبورات البيضاء، والكتب، والبطاقات التعليمية، والاحتكار. عند اختيار وسائط تعلم اللغة العربية، يجب على المطورين مراعاة احتياجات الطلاب وخصائصهم بالإضافة إلى سياق التعلم.

و) فوائد تطوير وسائل تعلم اللغة العربية

١) تسهيل فهم الطلاب واستيعابهم لمواد تعلم اللغة العربية بشكل أفضل.

٢) زيادة دافعية الطلاب واهتمامهم بتعلم اللغة العربية.

٣) زيادة كفاءة تعلم الطلاب لأن الوسائل التعليمية المستخدمة تتوافق مع أهداف التعلم.

٤) جعل تعلم اللغة العربية أكثر تفاعلية وإثارة للاهتمام

٥) تحسين جودة تعلم اللغة العربية من خلال تقديم مواد منهجية ومثيرة للاهتمام.

٦) إثراء نظرية تطوير وسائل تعلم اللغة العربية.

٧) إثراء التفسيرات المتعددة للدراسات المتعلقة بتطوير وسائل تعلم اللغة العربية

٨) مساعدة المعلمين في نقل المعلومات والمواد التعليمية للغة العربية.

٩) زيادة إبداع الطلاب في تعلم اللغة العربية.

١٠)جلب العالم الخارجي المتعلق باللغة العربية إلى داخل الفصل الدراسي.

٢. اللعبة الإحتكارية كوسائل التعليم

أ) اللعبة الإحتكارية كوسائل التعليم

يمكن استخدام لعبة الاحتكار كوسيلة تعليمية مثيرة للاهتمام وفعالة لزيادة اهتمام الطلاب وفهمهم للمواد التعليمية. فيما يلي بعض فوائد استخدام ألعاب الاحتكار كوسيلة تعليمية:

١) تسهيل فهم الطلاب للمواد التعليمية.

٢) زيادة دافعية الطلاب واهتمامهم بالتعلم.

٣) زيادة كفاءة التعلم لدى الطلاب لأنه يتوافق مع أهداف التعلم.

٤) جعل التعلم أكثر تفاعلية وإثارة للاهتمام.

٥) زيادة إبداع الطلاب في التعلم.

٦) زيادة فهم الطلاب للمفاهيم والأفكار المجردة والأجنبية.

٧) تحسين جودة التعلم من خلال تقديم مواد منهجية ومثيرة للاهتمام.

٨) مساعدة المعلمين في نقل المعلومات والمواد التعليمية.

٩) يمكن تعديلها حسب احتياجات التعلم وأهدافه.

ب) فهم اللعبة

الألعاب هي وسيلة للأطفال لاستكشاف عالمهم، من المجهول إلى المعلوم، وما لا يمكنهم فعله حتى يتمكنوا من القيام به. اللعب هو نشاط ممتع. اللعب مهم جدًا لنمو الأطفال وتطورهم. من خلال اللعب يمكنهم تطوير نموهم العاطفي والجسدي والمعرفي.[٢٥]

[25] Yudesta Erfayliana, "Aktivitas Bermain Dan Perkembangan Jasmani Anak 145," *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 3 (2016): 158.

اللعب للأطفال له قيم وخصائص مفيدة في تطوير الحياة اليومية. في رأي سوتوتو بوجوبويترو، اللعب هو نشاط متحرك، أي ليس فقط الحركة الجسدية/الجسدية ولكن أيضا الحركة العقلية/الروحية (الاهتزاز).[٢٦]

ج) قواعد لعبة الإحتكارية

يقوم اللاعبون برمي النرد بدورهم ليتمكنوا من تحريك البيادق. المربعات الموجودة على لوحة اللعبة هي المكان الذي تجري فيه البيادق. تنتقل البيادق من أحد جوانب الصندوق إلى الجانب الآخر وفقًا لعدد الأرقام الموضحة على حجر النرد. سيتم كتابة قواعد هذه اللعبة بمزيد من التفصيل في ورقة تعليمات قواعد اللعبة.

د) نقاط الضعف و إفراط وسلئل لعبة الإحتكارية

في هذا الاستخدام، بالطبع هناك مزايا وعيوب لوسائل التعلم الاحتكارية. تتمثل مزايا وسائل التعلم الاحتكارية هذه في أنها تجذب رغبة الطلاب في التعلم، وتجعل الطلاب أكثر نشاطًا في التعلم، وتعطي الأولوية للتواصل بين الطلاب، وتسهل على الطلاب اللعب. وفي الوقت نفسه، فإن عيب وسائل التعلم الاحتكارية هذه هو أنها تستغرق وقتا طويلاً، إذا كنت ترغب في استخدام مواد أخرى فلن تحتاج إلى إعادة تشكيل الوسائل، فقط قم بتكييفها مع المادة التي تدرسها.

٣. تعليم مهارات الكتابة في المدرسة العالية

يمكن تعلم مهارة الكتابه في المدرسة الثانوية الاسلامية باستخدام العديد من أساليب واستراتيجيات التعلم. إنه :

أ) استخدام طريقة الإملاع: أظهرت الأبحاث أن استخدام طريقة الإملاع يمكن أن يحسن القدرة على كتابة الكلمات باللغة العربية لدى طلاب المدرسة العالية

ب) استراتيجية التعلم تعبير حوار: يوضح هذا البحث أن استراتيجية التعلم تعبير حوار يمكن أن تزيد من الفعالية تعلم مهارة الكتابه بين طلاب المدرسة العاليه.

---

[26] Oktaria Kusumawati, "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah 124," *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 4 (2017): 130.

فيما يلي مزايا وعيوب أساليب التعلم الموجودة في مهارة الكتابة:

إفراط:

أ) يمكن لطريقة العمل أن تحسن القدرة على كتابة الكلمات باللغة العربية لدى طلاب المدرسة العالية.

ب) يمكن لاستراتيجية التعلم تعبير حوار أن تزيد من فعالية تعلم مهارة الكتابه بين الطلاب

نقص:

أ) لا توجد اختلافات كثيرة في أساليب التعلم لمهارة الكتابه

ب) لم تثبت العديد من طرق تعلم مهارة الكتابه فعاليتها في تحسين قدرة الطلاب على كتابة اللغة العربية.

ج) بعض أساليب دراسة مهارة الكتابه تتطلب المزيد من الوقت والتحضير من المعلم.

د) تتطلب بعض طرق دراسة مهارة الكتابه المزيد من الموارد، مثل المعدات والمواد التعليمية.

بصرف النظر عن ذلك، يمكن تقسيم مهارات الكتابة في دروس اللغة العربية بشكل عام إلى ثلاث فئات، وهي الإملاع والخط والتأليف.

٤. مهارات الكتابة

أ) مهارات الكتابة

اللغة هي أداة تواصل يستخدمها الإنسان للتفاعل مع البشر الآخرين. كل إنسان لديه القدرة على اكتساب لغة ما، وهي اللغة الأولى أو ما نعرفه غالبا باللغة الأم. في حين أن اكتساب لغة ثانية أو أجنبية يتطلب أساليب وتقنيات تعليمية مختلفة. ونحن نعلم اليوم أن اللغة لها أربعة جوانب من المهارات، وهي السمع، والتحدث، والسمع، والكتابة. مهارات الكتابة (مهارة الكتابه) هي مهارات التعبير عن الأفكار والمشاعر المعبر عنها في شكل مكتوب (مقالة).

وبحسب رأي آخر فإن الكتابة هي مهارة لغوية منتجة ومعبرة في علم الخط وبنية اللغة والمفردات. الكتابة هي أيضًا محاولة للتعبير عن الأفكار والمشاعر الموجودة لدى مستخدم اللغة من خلال الكتابة.

من خلال التعريفات أعلاه يمكن أن نفهم أن مهارة الكتابة هي متطلب لا يتجزأ في تعلم اللغة، فعندما يكون شخص ما غير قادر على التعبير عن مشاعره، فإن الكتابة هي أفضل وسيلة للتعبير عما في قلبه، عدا عن ذلك فإن الكتابة سوف صقل مواهبهم واهتماماتهم ومهاراتهم في التعبير عن الأفكار، أو للمستوى المتقدم، ألا وهو الكتابة ذات القيمة الاقتصادية العالية، مثل الخط وغيره من الأعمال الكتابية.

ب) وسائل تعليم مهارات الكتابة و تطويرها

الكتابية هي مهارة لغوية معقدة، لذلك يجب أن تكون هذه المهارة متسلسلة بعد فترة درس تؤكد على الصوت (مرحلة سيفاوية)، ولكن يمكننا التغلب على هذا التعقيد من خلال تقديم وسائل التعلم. يمكن فهم الوسائط التعليمية على أنها وسيط يقودنا إلى تحقيق أهداف التعلم.

إن تعلم محو الكتابه من خلال الألعاب هي إحدى الطرق التي يستخدمها المعلمون لتوصيل مادة الدرس بسهولة، ولكنها تتطلب الدقة في صنعها ويجب الالتزام بقواعد اللغة الجيدة والصحيحة. تطوير إعلام مهيرة الكتبة من خلال الألعاب يشمل:

١) أكمل الحروف أو الكلمات المفقودة أو المفقودة

يطلب المعلم من الطلاب كتابة حرف واحد أو كلمة مفقودة في كلمة أو جملة معينة، بمساعدة صورة توضح الإجابة المقصودة. ويمكن أن يتم ذلك أيضًا من خلال توفير التعريفات والمرادفات والمتضادات أو حتى مع حركات الجسم للكلمة المفقودة.

٢) أكمل الصورة واكتب الاسم

يقوم المعلم بإعداد عدة صور، ويتم رسم الصور بشكل متواصل، ثم يطلب المعلم من الطلاب إتقان الصور. بمجرد الانتهاء، يطلب من الطلاب كتابة وصف لما تعنيه الصورة.

٣) هل تعلم (الشيء التعريفي)

يطرح المعلم عدة أسئلة كتابيا ويطلب من الطلاب الإجابة على هذه الأسئلة كتابيا. يمكن أن يكون السؤال شيئا موجودا في بيئة الطالب أو حدثًا فعليا.

٤) تسلسل الجمل (طرطبول الجمال)

مجموعة من الكلمات التي يتم خلطها، ثم وضعها بشكل منفصل، بحيث لا تشكل فقرة ذات معنى، أو لا تشكل فقرة مثالية، ثم يطلب المعلم من الطلاب كتابة الكلمات مرة أخرى بالتسلسل لتكوين فقرة كاملة وصحيحة.

ج) ناحية الكتابة

ولمهارات الكتابة جانبان، هما الأول، مهارة تشكيل الحروف وإتقان التهجئة، والثاني، مهارة التعبير عن الأفكار والمشاعر باللغة العربية المكتوبة.

د) أهداف في تعليم مهارات الكتابة

١) القضاء على حالة التوتر التي يشعر بها الطلاب وعدم تشتيت انتباههم

٢) إشباع الرغبة في معرفة الشكل الكتابي للرموز اللغوية، لأن ذلك سيزيد من ثقته بنفسه

٣) تقوية طريقة نطق الحروف والكلمات والجمل، وتدريب الطلاب على النطق الخاص بهم في المنزل

٤) تدريب الطلاب على معرفة الكلمات الأخرى التي قد لا تكون موجودة في الفصل

٥) الشعور بالتعثر في قول الكلمات وعدم التقييد

٦) التدريب على الكتابة سيزود الطلاب بالمهارات الوظيفية التي يحتاجونها في المستقبل.

هـ) فكرة مهارات الكتابة

الكتابة هي اللغة التي هي عبارة عن مجموعة من الكلمات مرتبة. ومن حيث الألفاظ فهي كلمات مركبة ولها معنى، لأن الكتابة لا تتكون إلا إذا كانت هناك كلمات مرتبة في الكتابة.[٢٧] هناك ثلاثة مكونات في العمل الكتابي، وهي:

١) الطلاقة في اللغة المكتوبة: بما في ذلك المفردات والتركيب والجمل والفقرات والتهجئة والعبارات. إتقان نوع الكتابة.

٢) إتقان محتوى المقال حسب الموضوع المراد كتابته

٣) كيفية تنظيم المحتوى المكتوب باستخدام اللغة المكتوبة بل المجموعة المطلوبة، مثل المقالات والمقالات والقصص وما إلى ذلك.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

[27] Ahmad Fuad Mahmud, "Ulyan, Al-Maharah Al-Lughawiyah, Mahiyatuha Wa Turuqu Tadrisuha," *Riyadh : Darul Muslim* (1992): 156.

الباب الثالث

منهج البحث والتطوير

أ. نموذج البحث والتطوير

نظرا لأنه ينتج تطوير المنتج, فإن هذا البحث هو نوع من البحث والتطوير (البحث والتطوير). إن أبحاث البحث والتطوير أو التي تعرف غالبا باسم البحث والتطوير هي عملية أو خطوات لتطوير منتج جديد أو تحسين منتج حالي يمكن حسابه.[٢٨]

التطوير التي تسمى في اللغة الإنجليزية التنمية, في الألمانية تسمى Durchfrung, لها المعنى التالي معالجة العبارات والزخارف بالتفصيلل حول الموضوع أو المذكورة سابقا. معنى آخر, جزء من المقال يعمق ويقوي الحجج الواردة في قسم العرض.[٢٩]

يشير البحث المستخدام إلى نموذج ADDIE للبحث والتطوير (التحليل, التصميم, التطوير, التنفيذ, التقويم).[٣٠] وفي هذه الدراسة تم تحديد موضوعات الاختبار من قبل الباحثين أنفسهم. هناك خمس مراحل في نموذج ADDIE تبداء بمرحلة التحليل ومرحلة التصميم ومرحالة التنفيذ ومرحلة التقويم.

لتكون قادرا على إنتاج منتجات معينة, يتم استخدام البحث في طبيعة تحليل الاحتياجات ولإختبار فعالية هذه المنتجات حتى تتمكن من العمل في المجتمع الأوسع. يلزم البحث لاختبار فعالية هذه المنتجات. لذا فان البحث والتطوير طوليان أو تدريجيان في طبيعتهما.[٣١]

ويعتمد موقف وعدد العينات في البحث والتطوير على مستوى البحث. كما ذكر بشكل منهجي, يحتوي بحث التطوير على اربع أنواع من التصميم التى يمكن رؤيتها من مستوى الصعوبة, وهي: المستوى ١: البحث دون صنع واختبار المنتجات: المستوى ٢: بدون البحث، فقط اختبار المنتجات الحالية. المستوى ٣: البحث وتطوير

---

[28] Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia dengan PT Remaja Rosdakarya, 2011), 164.

[29] Komaruddin and Yooke Tjuparmah S. Komaruddin, *Kamus Istilah Karya Tulis Ilmiah* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2000), 186.

[30] Faisal Anwar et al., *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0,"* ed. Rahmi Mudia Alti and Vini Rizki, Cetakan Pe. (Makassar: CV. Tohar Media, 2022), 55.

[31] Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), 194, 199.

المنتجات الحالية. المستوى ٤: البحث وإنشاء منتجات جديدة. في هذه الدراسة ، تم تضمين المستوى المستخدم من قبل الباحثين في المستوى ٣ ، وهو البحث وتطوير المنتجات الحالية. البحث والتطوير في المستوى ٣ هو البحث عن المنتجات واختبارها من أجل تطوير المنتجات الحالية.من خلال التطوير ، من المتوقع أن تصبح المنتجات أكثر فعالية وكفاءة وعملية وجاذبية وإرضاء.[٣٢]

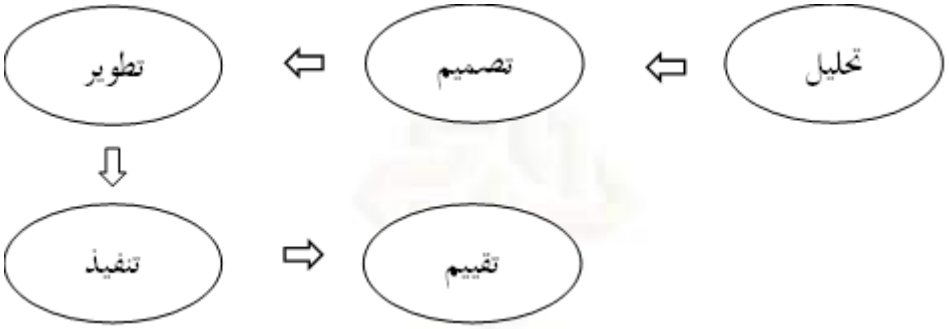
وضح الشكل ٠,٢ موقف السكان والعينة أو المخبرين كمصادر بيانات في البحث والتطوير التي تقوم بتطوير المنتجات الحالية. استنادًا إلى الشكل ٠,٢ ، هناك ٦ مجموعات ويتم استخدام العينة أو المخبر ١ كمصدر بيانات للحصول على بيانات حول المنتجات الحالية ، سواء من جانب الشكل والأداء ومواصفات العمل. يتم استخدام المجتمع والعينة أو المخبر ٢ كمصادر بيانات لمعرفة ما إذا كان المنتج متوافقًا مع المتطلبات الميدانية أم لا. يتم استخدام السكان والعينة أو المخبر ٣ كمصادر بيانات للاختبار الداخلي للتصميم. يتم استخدام السكان والعينة أو المخبرين ٤ كمصادر بيانات للحصول على البيانات من نتائج الاختبار الميداني الأولي. يستخدم الاختبار مع المجتمع وعينة الأساليب التجريبية أو المخبرين ٥ كمصدر للبيانات للحصول على البيانات من نتائج الاختبار الميدانية الرئيسية. يتم استخدام السكان والعينة أو المخبرين ٦ كمصادر بيانات للحصول على بيانات حول نتائج الاختبار الميداني التشغيلي (الاختبار الميداني التشغيلي).[٣٣]

ب. مراحل البحث والتطوير

إجراء البحث المستخدم هو نموذج التطوير ADDIE، والذي يتكون من ٥ خطوات، وهي الخطوة الأولى للتحليل (التحليل)، وخطوة تخطيط، وخطوة التطوير (التطوير)، وخطوة التنفيذ (التنفيذ)، و خطوة تقييم.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

[32] Sugiono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research and Development* (yogyakarta, 2015), 132–133.
[33] Ibid.



الصورة البياني ٣,١ الشكل مخطط التدفق لنموذج تطوير نموذج ADDIE

وأخيراً الخطوة خطوة التقييم (التقييم). فيما يلي تفاصيل المراحل التي تم تنفيذها في هذه الدراسة بناء على نموذج تطوير ADDIE وفقًا Sugiono (في Kumia. ٢٠١٩).

١. خطوة التحليل (تحليل)

رحلة التحليل هي مرحلة جمع المعلومات التي تستخدم كمواد لصنع المنتجات، وفي هذه الحالة يكون المنتج المنتج عبارة عن وسائط تعليمية تعتمد على الألعاب. يتم جمع المعلومات المطلوبة في شكل تحليل الاحتياجات وتحليل المواد التعليمية والتحليل البيئي.

أ. تحليل الأداء

يهدف تحليل الأداء إلى معرفة وتجميع بعض المشكلات التي تواجهها عملية التعلم. المشاكل التالية هي في شكل العقبات التي يواجهها المعلمون في عملية أنشطة التعليم والتعلم. تم إجراء تحليل الأداء من خلال إجراء مقابلات مع معلمي اللغة العربية في المدرسة العالية مدينة العلوم جمبر ، وتحديدا السيدة يوم الفترية ، S.Pd. تم إجراء المقابلة لمعرفة المشاكل التي تواجهها المدارس فيما يتعلق بمصادر التعلم المستخدمة ونماذج التعلم والعقبات التي تواجه عملية التعلم. مع هذا ، يجب أن يكون هناك حل للتغلب على مشكلة تم جمعها من قبل الباحثين.

ب. تحليل احتياجات الطلاب

بيتم إجراء تحليل الاحتياجات لتحديد مستوى قدرة ومعرفة واحتياجات الطلاب في عملية التعلم. يتم إجراء تحليل لاحتياجات الطلاب

من أجل تحسين جودة التعلم أثناء التعلم في المدرسة وأينما كان الطلاب. بالإضافة إلى ذلك ، يتم إجراء التحليل من أجل تحديد المنتجات التي سيتم تطويرها والمنتجات التي سيستخدمها الطلاب أثناء التعلم في المدرسة. تم إجراء تحليل الاحتياجات من خلال توزيع الاستبانات على طلاب الصف الثاني عشر في المدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم جمبر. إن توزيع الاستبيانات على الطلاب بشكل مباشر أمر ضروري للغاية ، وذلك لمعرفة أوجه القصور التي يواجهها الطلاب أثناء عملية التعلم على مادة اللغة العربية ، وخاصة في كتاب المهرة. من خلال تحليل الاحتياجات هذا ، يمكن للباحثين النظر في إعداد وسائل لعبة الاحتكار التي تناسب احتياجات الطلاب أثناء عملية التعلم. من المتوقع أن يكون تعديل النتيجة النهائية لإعداد لعبة الاحتكار الإعلامي وفقا لاحتياجات الطلاب في الميدان وأن يكون حلا لمشكلة يواجهها الطلاب في المدرسة.في هذا التحليل ، أجرى الباحثون مقابلات مع معلمين ميدانيين خبراء. لا يزال الطلاب يعتبرون المادة العربية مملة ، خاصة في مادة مهارات الكتابة لأن مشكلة مهارات الكتابة هي أن بعض الطلاب لا يجيدون الكتابة باللغة العربية ، لكنهم يعرفون المفرودات العربية (لأنهم لا يستطيعون الكتابة دون رؤية الكتابة الأصلية ولا يزال هناك العديد من الأخطاء في الكتابة العربية لأنها لا تتطابق بالقواعد) تتعلق أيضا بالكتابة غير الدقيقة التي تجعل الطلاب أقل اهتماما ، أقل نشاطا وأقل تنوعا في الفصل. هناك حاجة إلى وسائل إعلام مثيرة للاهتمام لتعزيز الاهتمام بالتعلم ، وخاصة مهارات الكتابة.

ج. تحليل خصائص الطلا

يهدف هذا التحليل إلى تحديد شخصية الطلاب ، بدءا من عادات تعلم الطلاب والمستويات المعرفية للطلاب ومعرفة خلفية الطالب. يجب أيضا إجراء هذا التحليل حتى يتناسب المنتج المتوقع مع أسلوب تعلم الطلاب في المدرسة ، بحيث يمكن أن يكون المنتج الذي تم تطويره وفقا

لشخصية مستخدميه. تم إجراء تحليل لخصائص الطلاب من خلال إجراء مقابلات مع معلمي اللغة العربية في المدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم على طلاب الصف الثاني عشر الذين سيتم اختبارهم. تم إجراء المقابلات لمعرفة عادات الطلاب في عملية التعلم بشكل مباشر ، وأنماط تعلم الطلاب في الفصل أثناء عملية التدريس والتعلم.

د. تحليل المواد التعليمية

تهدف هذه المرحلة إلى معرفة العناصر التي يجب الحصول عليها في تطوير وسائل التعلم من خلال تحديد المفاهيم الرئيسية التي يتم تدريسها. جمع البيانات وتفاصيل المفاهيم ذات الصلة بالكفاءات الأساسية المحددة مسبقا ثم تجميعها بشكل منهجي في شكل خرائط مفاهيم. تحديد المواد التعليمية التي تم تكييفه مع منهج تعليم اللغة العربية لعام ٢٠١٣ المطبق في المدارس بالإضافة إلى كفايات المحتوى والكفاءات الأساسية والمؤشرات.

٢. خطوات التصميم

في هذه المرحلة من تحديد شكل وسائل التعلم القائمة على الألعاب التي تم تطويرها ، يستخدم الباحثون طرق التصميم لتقديم نظرة عامة على التصميم الذي سيتم إعداده. سيتم تصميم مراحل إعداد وسائل الألعاب الاحتكارية هذه باستخدام Canva.

صمم لوحة اللعبة الاحتكارية ، وبطاقات من اللعبة الاحتكارية، وبيادق اللعبة ، ومحتويات وسائط النرد أو التعلم والمواد الفرعية المدرجة في وسائل التعلم. منها:

أ. ترتيب المواد

في هذه المرحلة ، يتم تنفيذ تصميم وسائل لعبة الاحتكار والتي يتم تعديلها وفقا لأهداف التعلم المصاغة. أول شيء يجب القيام به في تحديد المواد التعليمية المقدمة هو تحليل كفاءات المحتوى والكفاءات الأساسية

في منهج مدرسة علياء لعام ٢٠١٣. وينتج عن هذا التحليل خريطة مفاهيمية ستستخدم بعد ذلك لتحديد الترابط بين مؤشرات الإنجاز.

ب. اختيار الوسائل

تصميم الوسائط التعليمية المقدمة هو في شكل لعبة احتكار تم تطويرها ومرافقتها بمواد عربية. تم تصميم وسائط لعبة الاحتكار هذه بشكل مستطيل ومتوسط الحجم. مع تصميم معدل ليسهل على الطلاب استخدام الوسائط المستخدمة. بالإضافة إلى ذلك ، تحتوي البطاقات على مادة عربية على شكل كلمات أوامر لترتيب الحروف أو الكلمات حتى يفهم الطلاب المادة ويمارسون مهارات الكتاب

زنزانة	١٠	٩	تحدَى	٨	٧
١١	الاحتكار التعلمي الشعر العربي				فرصة
١٢					٦
فرصة					٥
١٣					تحدَى
أبدا	١	٢	فرصة	٣	٤

صورة ٣,٢

صورة تصميم الاحتكار

ج. تصميم أداة

تصميم الأداة يتضمن تصميم أدوات التحقق واستبانة استجابة الطلاب.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

٣. خطوات التطوير

تحتوي هذه المرحلة على أنشطة لعمل تصميم منتج يتم تطويره ، ثم سيتم اختباره لاحقا للتأكد من صلاحيته حتى يتم إنتاجه بالمواصفات المحددة. الهدف هو إنتاج وسائل تعليمية تمت مراجعتها بناء على مدخلات من الخبراء. من الواضح أنه سيتم شرح منتجات وسائل ألعاب الاحتكار على النحو التالي:

أ. المنتج الأول

في المرحلة الأولية ، يتكون المنتج المراد تطويره من عدة تسلسلات تم إجراؤها في مرحلة التصميم. يبدأ المنتج الأولي المراد إعداده بجمع المصادر المتعلقة بالمواد المراد استخدامها وتطويرها ؛ وإعداد عدة أمثلة للمواد الملتقطة والصور الداعمة التي سيتم التقاطها في إعداد المنتج.

سيتم تنفيذ المراحل التالية في إعداد المنتج الأولي لوسائل لعبة الاحتكار:

١) إعداد المواد لاستخدامها في منتجات وسائل ألعاب الاحتكار. المواد التي سيتم مناقشتها في هذا المنتج هي مادة على مهارة الكتابة با لموضوع الشعر العربي.

٢) إعداد أمثلة مناسبة ووفقا للمادة في كتاب المهرة ؛ يتم تكييف هذه الأمثلة أيضا مع كتب نهوو شارف الموجودة.

٣) المرحلة التالية هي إعداد لوحات اللعبة وبطاقات الألعاب والنرد وبيادق اللعبة من وسائل لعبة الاحتكار. في هذه المرحلة ؛ يتم تعديله أيضا على التصميم الذي تم إعداده في المرحلة السابقة ؛ وهي مرحلة التصميم.

٤) قم بإنشاء لوحات احتكارية وبطاقات ونرد وبيادق باستخدام مساعدة تطبيق Canva.

٥) يتم تصدير المرحلة التالية من صنع المنتج الأولي لوسائل ألعاب الاحتكار في شكل صور png. الهدف هو صنع منتجات على شكل صور png لتسهيل عملية الطباعة.

٦) صنع قطع الاحتكار باستخدام الخشب والخشب الرقائقي بحيث بعد الانتهاء من المنتج الأولي لوسائل الاحتكار ، يتم طباعته باستخدام ورق لاصق ثم يتم إرفاقه بقطع خشبية ثم يصبح وسائل احتكار ثلاثية الأبعاد.

٧) أخيرا ، قم بعمل تعليمات اللعبة بحيث تعمل اللعبة كما هو متوقع.

ب. التحقق من صحة الخبراء الماديين ، وسائل التطبيق العملي

في هذه المرحلة ، يتم التحقق من الصحة بعد إعداد المنتج الأولي وجاهز للحصول على التحقق من صحة خبراء المواد وخبراء الإعلام وخبراء التطبيق العملي. سيتم تقييم المنتج الأولي الذي تم إجراؤه من قبل الخبراء ، باستخدام استبانات التحقق من صحة الخبراء ، حتى يعرف الباحثون أوجه القصور والحصول على اقتراحات للتحسينات التي سيتم إجراؤها في المرحلة التالية.

ج. مراجعة المنتج

المنتجات التي مرت بمرحلة التحقق من صحة فريق الخبراء ، ثم سيتم مراجعة المنتج الذي يتم تعديله وفقا للنتائج النهائية للتقييمات والاقتراحات والمدخلات والتعليقات من ١ محاضر خبير في المواد ، ومحاضر إعلامي واحد ، ومعلم واحد كعملي. يتم إجراء مراجعات المنتج بحيث تكون هناك تحسينات على الاقتراحات والمدخلات للقيم المقدمة من ٣ خبراء ثم تحسينها للتحقق من صحة المنتجات المطورة.

٤. خطوة التنفيذ

مرحلة التنفيذ هي مرحلة المنتج الذي يتم تطويره واختباره للمستخدمين. الهدف هو الحصول على نتائج البيانات اللازمة مثل استجابات الطلاب وفعاليتها. يتم إجراء اختبارات استجابة الطلاب بحيث يمكن تقييم وسائل

لعبة الاحتكار مباشرة ومعرفة كيفية الحصول على الاستجابة عند استخدام المنتج في التعلم. يمكن رؤية اختبار الفعالية والتطبيق العملي لوسائط لعبة الاحتكار في فئة المحاكمة. سيتم تنفيذ كل تنفيذ ، على النحو التالي:

أ) اختبار ميداني

تهدف الاختبارات الميدانية إلى الحصول على استجابات الطلاب مباشرة لاستخدام المنتجات المطورة. وفقال Arikunto في عام ٢٠١٣ ، ذكر أن موضوعات التجارب الميدانية في التجارب الصغيرة والكبيرة النطاق تم إجراؤها على ٤-١٤ مستجيبا على نطاق صغير وللتجارب الجماعية الكبيرة بين ١٥-٥٠ مستجيبا.[٣٤] لذلك ، يقسم الباحثون الاختبارات الميدانية إلى ٢ مجموعة ، وهي المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية على النحو التالي:

١) تجارب المجموعة الضابطة

أجريت تجارب المجموعة الضابطة في الصف الثانية عشرة بإجمالي ٩ طلاب. يختار الباحثون موضوعات الاختبار عن طريق أخذ عينات عشوائية بسيطة ، لأنه يمكن للباحثين اختيار عينات تجريبية بشكل عشوائي في فصل واحد. وفقال Ruqo'iye في عام ٢٠١٢ ذكر أن تقنية أخذ العينات العشوائية البسيطة يتم تعريفها من خلال عينة التجربة المستخدمة ، والتي يتم أخذها عن طريق الاختيار مباشرة من السكان.[٣٥] علاوة على ذلك ، سيقوم تسعة أشخاص للاختبار بتقييم منتجات وسائل اللعبة الاحتكارية من خلال إعطائهم استبانات تقييم. وأخيرا ، ستتم مراجعة نتائج التقييم إذا كانت هناك اقتراحات وتعليقات يجب تحسينها في المستقبل.

٢) تجارب المجموعة التجريبية

[34] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 254.

[35] Daliana Reka, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesiapan Menjadi Entrepreneur Pada Mahasiswa Departemen Pendidikan Teknik Mesin FPTK UPI" (2020): 39.

أجريت تجربة المجموعة التجريبية مع ١٨ طلاب في الصف الثاني عشر. اختبارات ميدانية للحصول على ردود الطلاب على منتجات وسائل اللعبة الاحتكارية. ثم سيتم إعطاء الطلاب استبانة لردود الطلاب لتقييم المنتجات التي يستخدمونها من جوانب مختلفة ، أحدها هو التطبيق العملي وجاذبية موارد التعلم التي يستخدمونها. يتم إجراء التجارب على نطاق واسع لإعداد المنتجات في المرحلة التالية ، وهي مرحلة الاختبار العملي للمنتج.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ب) فعالية الاختبار

اختبار الفعالية هو المرحلة التالية للحصول على النتيجة النهائية في شكل بيانات كمية تم الحصول عليها بعد توزيع الاختبار القبلي والبعدي على الطلاب. اختبار فعالية المنتجات التي تم تطويرها ، سيقوم الباحثون بإعداد احتياجات التدريس مثل المعلمين ليتم اختبارها أثناء عملية التعلم. سيستخدم الباحثون المنتج المطور ، وهو وسائل لعبة الاحتكار مع أدوات التعلم الأخرى مثل خطط تنفيذ التعلم ، وأدوات الاختبار القبلي والبعدي المقدمة للطلاب في بداية ونهاية التعلم. ثم من نتائج الاختبار القبلي والبعدي المعطاة للطلاب ، يمكن للباحثين معرفة نتائج مهمة حول نتائج تعلم الطلاب.

٥. خطوات التقييم

في المرحلة النهائية من نموذج تطوير ADDIE ، يهدف هذا التقييم إلى أن يكون مرحلة تحسين المنتج الذي تم تطويره. بعد اجتياز مرحلة التنفيذ ، بعد ذلك سيتم مراجعة المنتج وفقا لنتائج المدققين والطلاب بناء على استبانة التقييم واستبانة التحقق الذي تم تقديمه. في الختام ، مرحلة التقييم هي نشاط تحليل نتائج التحقق من صحة فريق الخبراء ، والفعالية ، والتطبيق العملي للمنتج ، وتحليل نتائج استبانات استجابة الطلاب التي تم توزيعها.

ج. تجربة الإنتاج

تهدف تجارب المنتج إلى جمع البيانات التي سيتم استخدامها لاحقا كأساس لتحديد فعالية المنتجات التي سيتم إنتاجها وعمليتها وجاذبيتها.[٣٦] تهدف التجارب إلى محاولة العثور على جدوى المنتج الذي سيتم إنتاجه من خلال عدة مراحل. سيتم اختبار تجارب المنتج لفريق من خبراء المواد ووسائل الإعلام والمستخدمين للحصول على التحقق من الصحة ومن ثم ستمر النتائج النهائية المقدمة بمرحلة المراجعة ليتم تنقيحها. مرحلة أخرى ، وهي تجارب المنتج ، ستمر بمراحل تجارب المجموعة الضابطة وتجارب

[36] *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UIN KHAS Jember*, 2021, 70.

المجموعة التجريبية لتحديد استجابات الطلاب للمنتجات المطورة. بعد المراجعة لتحسين المنتج ، سيكون منتج وسائط لعبة الاحتكار جاهزا للاختبار الجماعي للطلاب في مدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم الصف الثاني عشر أثناء عملية تعلم اللغة العربية.

معرفة ما إذا كان المنتج الناتج مناسبا للاستخدام أم لا. موضوع البحث عن المنتج في أبحاث التنمية من خلال التحقق من صحة المواد والوسائط والتطبيق العملي ، يتم استخدام نتائج هذا التحقق كمراجعات. علاوة على ذلك ، تم تجربة قابلية القراءة على الطلاب بهدف تحديد مستوى استجابة المعلم ، بعد ذلك إجراء مراجعات لإنتاج منتجات وسائل ألعاب احتكارية على مادة عربية جاهزة للاستخدام في التعلم. بعض الأنشطة التي تم تنفيذها لتجارب المنتج في بحث التطوير هذا هي: ١. مواضيع اختبار تطوير المنتج. ٢. نوع البيانات ؛ ٣. أدوات جمع البيانات. ٤. تقنيات تحليل البيانات.

١. مواقع تجربة البحث والتطوير

يقع موقع تجربة البحث والتطوير لوسائط لعبة الاحتكار في مدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم جمبر. اختيار مواقع اختبار المنتجات في هذه المدرسة هو عدم وجود منتجات مماثلة ونقص موارد التعلم الكافية المتعلقة بمواد مهارة كتابة، وخاصة فيما يتعلق بموضوع الشعر العربي في الصف الثاني عشر. لذلك ، فإن الموقع المختار مناسب جدا لاستخدامه كمكان للبحث عن المنتج المراد تطويره.

٢. وقت تجربة البحث و التطوير

سيتم إجراء تجربة المنتج في الفصل الدراسي الفردي من العام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤. تم إجراء هذا البحث لأكثر من شهر ١ في المدرسة بداء من ما قبل البحث أو التحضير حتى الانتهاء.

د. تصميم التجربة

في هذه المرحلة ، حدد الباحث المنتج الذي سيبحث عنه الباحث ثم يبدأ في فحص المنتجات الحالية التي سيتم تطويرها كحل للمشكلة التي وجدها الباحث. وسائل الإعلام التي تم تطويرها هي في شكل لعبة احتكار لتطوير مهارات الكتابة لطلاب الصف الثاني عشر. يتم الحصول على المصادر المرجعية لتطوير المنتج من المصادر

التي تشير إلى المواد المستخدمة والكفاءات الأساسية ومعايير الكفاءة والمؤشرات وتحقيق الكفاءة وأهداف التعلم.

تم تصميم هذه الوسائل التعليمية لتكون عملية قدر الإمكان في استخدامها من أجل الحفاظ على مفهوم المتعة في اللعب وذلك لتقليل التوتر الذي يعاني منه الطلاب من خلال تعديل طفيف في قواعد لعبة الاحتكار الحالية ، باللعبة الاحتكارية يمكن أن تجعل الطلاب لا يشعرون بالملل في التعلم.

في هذه الدراسة باستخدام التصاميم التجريبية (nondesigns) مع شكل مجموعة واحدة الاختبار القبلي والاختبارالبعدي تصميم. با التصميم البحث هذا ، يمكن معرفة نتائج القياسات التي أجريت بشكل أكثر دقة ، لأنه يمكن مقارنة الوضع الأولي قبل إعطاء العلاج لموضوع البحث بالوضع بعد ذلك.[٣٧]

يهدف حساب نتائج الاختبار المنشورة أيضا إلى تحديد فعالية وعملية منتجات وسائل الألعاب الاحتكارية. وفقا ل Sugiyono ، لم يكن لتصميم البحث التجريبي متغير تحكم (فئة التحكم) ولم يتم اختيار العينة عشوائيا.[٣٨]مجموعة واحدة الاختبار القبلي تصميم وفقال Sugiyono موضح في الجدول التالي:

الجدول ٣,١

مجموعة واحدة الاختبار القبلي تصميم

الاختبار البعدي	تجربة الانتاج	الاختبار القبلي
O_2	X	O_{11}

معلومات:

O_{11} = قيمة الاختبار القبلي

X = تجربة الانتاج

O_2 = قيمة الاختبار البعدي

يتم إجراء التجارب من أجل تحديد مستوى جاذبية وصلاحية وفعالية المنتج. يتم اختبار المنتجات في شكل وسائط تعليمية قائمة على الألعاب نتيجة لهذا التطور للتأكد من جاذبيتها وصلاحيتها وسهولة استخدامها وفعاليتها. يعرف مستوى جاذبية وصلاحية

[37] Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan Reseach & Development* (Malang: Literasi Nusantara, 2019), 148.

[38] Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 129.

وسهولة مستخدمي المواد التعليمية التعليمية نتائج تحليل أنشطة التجارب التي تتم من خلال عدة مراحل ، وهي: (١) المراجعة من قبل مدققي خبراء المواد / المحتوى ، (٢) المراجعة من قبل مدققي خبراء الوسائط ، (٣) المراجعات من قبل خبراء التطبيق العملي ، (٤) تجارب المجموعة الضابطة ، (٥) والتجارب التجريبية.

يعرف مستوى فعالية لعبة الاحتكار هذه من خلال نتائج الاختبار القبلي والبعدي على اكتساب نتائج تعلم الطلاب أثناء الاختبارات الميدانية. مرحلة تجربة تطوير المنتج هي مرحلة إجراء التقييم التكويني الذي يتكون من التجارب الفردية (مجموعة واحدة) ، وتجربة المجموعة الضابطة ، والتجربة التجريبية.

١. موضوع التجربة

تتألف موضوعات تجربة منتج التطوير في هذا البحث من موضوعات اختبار الصلاحية والفعالية. تشمل معايير الخبراء وموضوعات اختبار الصلاحية والفعالية ما يلي:

أ. محاضر

معايير المحاضر كخبير هي أن يكون محاضرا حاصلًا على درجة البكالوريوس على الأقل. معايير خبراء المادة هم المحاضرون ذوو الخبرة والخبرة في مجال التعليم ومجا ل اللغة العربية. سيقدم خبراء المواد تقييما لتطور وسائط لعبة الاحتكار لتطوير مهارات الكتابة. وهي من حيث اكتمال وملاءمة المواد والعرض واللغة المستخدمة. ومن ثم فإن معايير خبراء الإعلام هم المحاضرون من ذوي الخبرة والخبرة في مجال الإعلام التعليمي. سيقدم خبير الإعلام هذا تقييما لوسائل لعبة الاحتكار.

ب. معلم

معايير المعلمين كخبراء أو ممارسين ميدانيين هي معلمي اللغة العربية الصف الثاني عشر في مدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم جمبير، مع الحد الأدنى من إتقان المواد التي تم تطويرها في تطوير وسائل اللعبة الاحتكارية والفهم المتعلق بوسائل التعلم.

ج. الطلاب

كان موضوع الاختبار لهذا البحث هو طلاب الصف الثاني عشر في مدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم جنكاوة جمبير. كانت الموضوعات في التجربة المحدودة صغيرة الحجم ٨ طلاب وكانت التجربة واسعة النطاق ٢٥ طالبا لم يستخدموا مطلقًا وسائل لعبة الاحتكار من قبل.

٢. نوع البيانات

نوع البيانات في بحوث التنمية هو في شكل بيانات كمية ونوعية. سيتم تفصيل أنواع البيانات من كليهما في المناقشة التالية:

أ) البيانات الكمية في شكل نتائج اختبار الصلاحية للخبراء والمعلمين وكذلك نتائج استبيانات استجابة الطلاب ونتائج الاختبار. هذه النتيجة هي نتيجة النسبة المئوية في شكل رقم محسوب بناء على الإرشادات الحالية. بالإضافة إلى ذلك ، تم تجهيز نتائج الاختبار الكمي أيضا بالصور كدليل على صحة البيانات التي تم التقاطها في الوقت الفعلي في هذا المجال.

ب) بيانات نوعية على شكل أوصاف للانتقادات والاقتراحات والمدخلات على شكل تعليقات من الخبراء وتحليل احتياجات الطلاب كتحسينات للمنتج ، وكذلك نتائج الأوصاف من المقابلات مع معلمي اللغة العربية المكتوبة وغير المكتوبة المقدمة للباحثين في عملية إعداد هذا المنتج.

٣. أدوات جمع البيانات

وفقال Dewi Hariyanti (٢٠٢٢: ٥٥) ، فإن تعريف أداة البحث هو أداة تستخدم لقياس الظواهر الطبيعية أو الاجتماعية المرصودة. جمع البيانات ضروري جدا للحصول على بيانات صحيحة وإنتاج بيانات صالحة أيضا. في هذه الدراسة ، كانت الأدوات المستخدمة هي إرشادات المقابلة ، واستبيانات تحليل احتياجات الطلاب ، واستبيانات التحقق من الصحة ، واستبيانات الاستجابة ، والاختبارات (الاختبار القبلي ، الاختبار البعدي) للطلاب. يحتوي الاستبيان على تقييم للمنتج المطور في شكل قائمة مرجعية للقيم المقدمة باستخدام مقياس Likert من الأرقام ١–٥. فيما يلي معايير تقييم مقياس ليكرت.

الجدول ٣,٢

مقياس التقويم

مقياس	معيار
٥	جيد جدا
٤	جيد
٣	مقبول
٢	ناقص
١	ناقص جدا

تستخدم أدوات جمع البيانات في هذا البحث التنموي أربعة أنواع ، وهي: الملاحظة والمقابلة والاستبانة والامتحانات.

أ) ملاحظة

تم إجراء ملاحظة لمعرفة الحالة الأولية للمدرسة وحالة الطلاب في المدرسة الثانوية الاسلامية المدينة العلوم جمبر.

ب) مقابلة

المقابلة هي إحدى الطرق للحصول على المعلومات التي يمكن إجراؤها وجها لوجه (دون اتصال بالإنترنت) وأيضا عبر الإنترنت (عبر الإنترنت). المقابلة التي يجريها الباحث هي نوع من المقابلات غير المنظمة. وبالتالي فإن نتائج المقابلات التي أجريت على موضوعات البحث ستحصل على نتائج ليست قصيرة وموجزة.

تستخدم المقابلات كأسلوب لجمع البيانات إذا أراد الباحثون إجراء دراسات أولية من أجل الحصول على المشكلات التي يريدون البحث عنها ، وأيضا إذا أراد الباحثون معرفة الأشياء من المستجيبين بمزيد من العمق وكان عدد المستجيبين صغيرا أو صغيرا. يتم استخدام نتائج المقابلة كمدخلات لتطوير وسائل التعلم القائمة على الألعاب. أجرى الباحثون مقابلات مع معلمي اللغة العربية في الصف الثاني عشر في المدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم جمبر.

وفقال أمير حمزة (٢٠١٩) ذكر أن شكل أداة المقابلة هو في شكل حوار سيجريه القائم بإجراء المقابلة في الحصول على معلومات من عملية المقابلة ، ويسمى أيضا مقابلة. ستساعد إرشادات المقابلة المستخدمة الباحثين على استكشاف المعلومات على نطاق واسع وأكثر عمقا لإعداد المواد التي ستتم معالجتها في أبحاثهم.

ج) استبانة

الاستبانة هو أسلوب لجمع البيانات يتم إجراؤه عن طريق تقديم العديد من الأسئلة أو البيانات الشفوية والمكتوبة إلى المستجيبين للإجابة عليها. تستخدم الاستبانة لجمع البيانات بحيث يمكن معرفة وسائل التعلم الخاصة بألعاب الاحتكار المطورة بصحتها. ما إذا كان عدد الأسئلة التي سيتم طرحها يتم تعديله أم لا وفقا لمؤشرات البحث التي تم تحديدها مسبقا. يهدف هذا إلى تقليل الأسئلة التي يتم ترتيبها ليس كثيرا وليس قليلا جدا. الاستبانة المستخدم هو في شكل قائمة مرجعية مع تقييم درجة كل جانب باستخدام مقياس ليكرت. كان الاستبانة المستخدم في هذه الدراسة في شكل cheklist مع تقييم الدرجات على كل جانب باستخدام مقياس ليكرت من ١–٥. يتم استخدام معايير كل مقياس تصنيف على النحو التالي.[٣٩]

الجدوال ٣,٣

مقياس التقويم صلاحية

مقياس	معيار
٥	جيد جدا
٤	جيد
٣	مقبول
٢	ناقص

[39] Sahlan, "Evaluasi Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik Dan Calon Pendidik," *Jember : STAIN Jember Press* (2015): 121.

١	ناقص جدا

هناك حاجة إلى أوراق الاستبانة التالية في عملية جمع البيانات حول البحث والتطوير لوسائل الألعاب الاحتكارية لتطوير مهارة كتابة:

أ. استبانة تحليل احتياجات الطلاب

يتم توزيع استبانة تحليل الاحتياجات هذا لتحديد احتياجات الطلاب أثناء عملية التعلم. بالإضافة إلى ذلك ، يعمل استبانة الاحتياجات هذا أيضا كأداة لمعرفة خصائص الطلاب.

ب. استبانة تقييم خبراء المواد

في هذا الاستبانة ، يتم استخدامه للتحقق من صحة المواد المستخدمة في وسائل لعبة الاحتكار. يستخدم استبانة تقييم خبراء المواد مقياس ليكرت من ١-٥ والذي يعمل على توفير تقييم للمؤشرات المقدمة.

ج. استبانة تقييم الخبراء الإعلاميين

استبانة تقييم خبير وسائل الإعلام هذا ، استخدامه هو التحقق من صحة المنتجات من حيث الوسائل المستخدمة في وسائل لعبة الاحتكارية. يستخدم استبانة تقييم خبراء الإعلام مقياس ليكرت من ١-٥ الذي يعمل على توفير تقييم للمؤشرات المقدمة.

د. استبانة التطبيق العملي

استبانة تقييم خبير وسائل الإعلام هذا ، واستخدامه هو التحقق من صحة منتجات معلمي مادة علم الأحياء كمستخدمين لوسائل الإعلام للعبة الاحتكارية. تستخدم استبانة تقييم خبراء المستخدم التي يملأها مدرسو اللغة العربية مقياس ليكرت من ١-٥ والذي يعمل على توفير تقييم للمؤشرات المقدمة.

هـ. استبانة تقييم استجابة الطلاب

سيحدد تقييم استجابات الطلاب النتائج الجيدة وما إذا كان المنتج قد تم تطويره. يعمل استبانة تقييم استجابة الطالب كاستبيان يقيم المنتج

عند استخدام المنتج في عملية التعلم. بحيث تكون استجابة الطلاب للمنتج بمثابة ملاحظات للباحثين لاستخدامها كمعيار للمنتج ليكون ذا قيمة جيدة أم لا. يستخدم استبانة تقييم استجابة الطلاب أيضا مقياس ليكرت للأرقام ١–٥.

د) الاختبار

الاختبار عبارة عن سلسلة من الأسئلة أو التمارين أو الأدوات الأخرى المستخدمة لقياس المهارات والمعرفة والذكاء والكفاءات والقدرات التي يمتلكها شخص أو مجموعة. الاختبار هو أداة اختبار معقدة ونشاط لمعالجة قدرات الشخص وسلوكه. الشخص الذي يصف الكفاءة في الموضوعات التي تمت دراستها وتعيينها. الاختبارات المستخدمة هي في شكل اختبارات أسئلة الممارسة الأولية (الاختبار القبلي) واختبارات أسئلة الممارسة النهائية (الاختبار البعدي). يتم إعطاء الاختبار الأولي للممارسة قبل المعالجة في عملية التعلم ، ثم يتم استخدام المواد التعليمية في عملية التعلم ليتم إعطاء العلاج للطلاب ، بحيث يمكن تضمين المنتج المطور في التعلم والاستمرار من خلال قياس فعاليته وعمليته مع اختبار سؤال الممارسة النهائي (الاختبار البعدي). سيقارن هذا الاختبار نتائج الاختبار القبلي والبعدي التي تظهر فعالية تعلم الطلاب باستخدام المنتجات المتقدمة.

٤. طريقة تحليل البيانات

وفقال أمير حمزة (٢٠٢١) ، يعد تحليل البيانات أهم مرحلة في الدراسة ، لأن تحليل البيانات يمكن أن يترجم البيانات الخام إلى نتائج بحثية وفقا للمبادئ العلمية.[٤٠] لذلك ، في هذه الدراسة ، يتم إجراء التحليل في مراحله للإجابة على صياغة مشكلة موجودة. يتم تنفيذ تقنيات تحليل البيانات التالية في أبحاث وسائل ألعاب الاحتكار:

أ) تحليل بيانات التحقق من صحة الخبراء

[40] Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan Reseach & Development* (Malang: Literasi Nusantara, 2019), 136.

تحليل البيانات على نتائج التحقق من الصحة هو مرحلة لتحديد مستوى التحقق من الصحة من فريق الخبراء على منتج وسائل لعبة الاحتكار المطور. تم إجراء التحليل بعد إجراء تقييم على الاستبيان الذي تم إعطاؤه لفريق الخبراء في شكل ورقة استبيان باستخدام مقياس ليكرت من ١–٥. يتم عرض معايير مقياس ليكرت التالية المستخدمة لتقييم منتجات وسائط الألعاب الاحتكارية لتطوير مهارة كتابه في الجدول ٣,٦

الجدول ٣,٤

مقياس التقويم صلاحية

مقياس	معيار
٥	جيد جدا
٤	جيد
٣	مقبول
٢	ناقص
١	ناقص جدا

المصدر (ديوي حرياتي ، ٢٠٢٢: ٦٤.)[٤١]

تم تكييف تقنية حساب النسبة المئوية المستخدمة في هذه الدراسة من أكبر (٢٠١٧: ٨٣) بالصيغة التالية:[٤٢]

$$V - ah = \frac{TseTsh}{} \times 100\%$$

المعلومات:

V_{ah} = التحقق من صحة الخبراء

T_{se} = إجمالي النقاط التي تم الحصول عليها

T_{sh} = عدد الدرجات التي تم الحصول عليها

[41] Dewi Hariyanti, "Pengembangan Ensiklopedia Spermatophyta Berbasis Potensi Lokal Resort Pemangkuan Hutan (RPH) Sumberjati Sebagai Sumber Belajar Materi Plantae Untuk Siswa Kelas X IPA MA Madinatul Ulum Jember" (2022): 41–42.

[42] Sa'adun Akbar, "Instrument Pembelajaran," *Bandung: PT Remaja Rosdakarya* (2017): 82.

سيتم بعد ذلك تفسير نتائج النسبة المئوية التي تم الحصول عليها في معايير صلاحية المنتج الموضحة في الجدول ٣,٧

الجدول ٣,٥

مقياس التقويم صلاحية تجربة

مستوى التوصية	معايير التحكيم
صالحة جدا أو قابلة للاستخدام دون مراجعة	٨٥,٠١ – ١٠٠%
صالحة أو قابلة للاستخدام ولكنها تحتاج إلى مراجعة	٧٠,٠١% – ٨٥%
أقل صلاحية ، يوصى بعدم استخدامه لأنه يحتاج إلى مراجعات كبيرة	٥٠,٠١% – ٧٠%
غير صالح أو لا ينبغي استخدامه	٢٠,٠١ – ٥٠%
غير صالح تماما أو لا ينبغي استخدامه	٠% – ٢٠%

المصدر: أكبر (٢٠١٧: ٤١)

ب) تحليل البيانات الفنية التطبيق العملي لوسائط لعبة الاحتكار

تقنيات تحليل البيانات المستخدمة لتحليل بيانات استجابة الطلاب وأوراق الملاحظة لإدارة التعلم من قبل المعلمين هي تقنيات التحليل الإحصائي الوصفي. يقال إن أدوات التعلم عملية إذا حصلوا على درجات بفواصل زمنية من ٦٠ إلى ٨٠ وهي في الفئة الجيدة. فيما يلي خطوات التحليل الإحصائي الوصفي التي سيقوم بها الباحثون:

١. جمع البيانات التقريبية في شكل ملء استبيانات استجابة الطلاب وأوراق الملاحظة.

٢. احسب النسبة المئوية للتطبيق العملي باستخدام الصيغة التالية.[٤٣]

$$\text{V} - \text{ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

المعلومات:

[43] Zainal Arifin, *Metode Penelitian PendidikanFilosofi, Teori & Aplikasina*, vol. 4 (Surabaya: Lentera Cendikia, 2012), 74.

V_{ah} = التحقق من صحة الخبراء

T_{se} = إجمالي النقاط التي تم الحصول عليها

T_{sh} = عدد الدرجات التي تم الحصول عليها

٣. ابحث عن فئات استجابة الطلاب والمعلمين من خلال مطابقة قيمة النسبة المئوية لكل فئة. فيما يلي جدول بفئات درجات استجابة الطلاب.[٤٤]

الجدول ٣,٦

فئات تفسير درجات التطبيق العملي[٤٥]

الفئات	الفاصل الزمني للنقاط%
عملي جدا	%١٠٠ – %٨٦
عملي	%٨٥ – %٧١
أقل عملية	%٧٠ – %٥١
غير عملي	%٥٠ – %١

٤. تحديد التطبيق العملي لأدوات التعلم بناء على فئات محددة مسبقا.

ج) تحليل بيانات نتائج الاختبار

عند تحليل فعالية المنتج المطور ، ستستمر النتائج التي تم الحصول عليها من الاختبار القبلي والبعدي في تصميم البحث الذي تم وصفه سابقا في اختبار t للعينة المقترنة. اختبار t للعينة المزدوجة هو عملية اختبار نتائج البيانات للعثور على فعالية العلاج المقدم والذي يتميز بالفرق بين قبل العلاج وبعده.[٤٦] قبل إجراء اختبار t ، فإن العملية التي يجب اجتيازها هي مرحلة الاختبار الأساسية. اختبار المتطلبات الأساسية هو اختبار الحالة الطبيعية الذي سيتم وصفه على النحو التالي:

١) اختبار الحالة الطبيعية

---

[44] Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), 25.

[45] Sakdun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2022), 38–42.

[46] dkk Nuryadi, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian* (yogyakarta: Sibuku Media, 2017), 101.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

يتم إجراء اختبار الحالة الطبيعية لتحديد ما إذا كان توزيع البيانات التي تم توزيعها طبيعيا أم لا. في هذه المرحلة من الاختبار ، البيانات المراد معالجتها هي نتائج الاختبار القبلي والبعدي للطالب. علاوة على ذلك ، ستستمر البيانات التي تم الحصول عليها في مرحلة الاختبار الإحصائي باستخدام برنامج SPSS الإصدار ٢٥. يقال إن البيانات هي التوزيع الطبيعي إذا كانت قيمة الدلالة أكثر من ٠,٠٥.[٤٧]

٢) اختبار T

بعد نشر بيانات نتيجة الاختبار الموزعة بشكل طبيعي ، فإن المرحلة التالية هي اختبار t البسيط المقترن. في هذه المرحلة ، يهدف اختبار t إلى الحصول على نتائج الفرق بين قبل وبعد استخدام المنتج المطور. بالإضافة إلى ذلك ، سيساعد اختبار t في معرفة فعالية المنتجات المستخدمة في نتائج تعلم الطلاب. تم إجراء اختبار متوسط الأهمية باستخدام مساعدة SPSS Software الإصدار ٢٥. في عملية اختبار المنتج ، لمعرفة ما إذا كان هناك فرق بين قبل وبعد استخدام المنتج ، يمكن رؤية نتائج التجربة باستخدام مقارنة $t_{calculate}$ مع t_{tabel} والتي تشمل:

H_0 = لا يوجد فرق كبير بين نتائج التعلم قبل وبعد استخدام وسائل لعبة الاحتكارية

H_1 = هناك فرق كبير بين نتائج التعلم قبل وبعد استخدام وسائل لعبة الاحتكارية

إليك كيفية اتخاذ القرار:

١) إذا Sig > ، t_{table} فستكون النتيجة مهمة ، بمعنى أن H_0 رفض H_1 مقبول.

٢)) إذا Sig < ، t_{table} فإن النتيجة ليست مهمة ، بمعنى H_0 مقبول H_1 رفض.

٣) اختبار N-gain

[47] Dewi Hariyati, "Pengembangan LKPD Digital Spermatophyta Berbasis Potensi Lokal Resort Pemangkuan Hutan (RPH) Sumberjati Sebagai Sumber Belajar Materi Plantae Untuk Siswa Kelas X IPA MA Madinatul Ulum Jember," *Skripsi UIN KHAS Jember* (2022): 67.

يهدف اختبار N-gain إلى تحديد فئة التحسن الذي يحدث بين قبل وبعد استخدام منتجات وسائل الاحتكارية. وفقا لرمضاني (٢٠٢٠: ١٦٤) ، إليك كيفية حساب اختبار N-gain:[٤٨]

$$g = \frac{Skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ ideal - skor\ pretest}$$

نتائج الحساب التي تم إجراؤها ، ثم يمكن تقديم درجة N-gain في الجدول ٣,٩

الجدول ٣,٧

فئة درجة N-gain[٤٩]

Batas	Kategori
g > 0,7	Tinggi
0,3 ≤ g ≤ 0,7	Sedang
g ≤ 0,3	Rendah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

[48] Eka Putra Ramdhani, Fitriah Khoirunnisa, and Nur Asti Nadiah Siregar, "Efektivitas Modul Elektronik Terintegrasi Multiple Representation Pada Materi Ikatan Kimia," *Journal Of Research and Technology* 6 No 1 (2020): 164.
[49] Ibid.

الباب الرابع

حول عرض البيانات التجربة

أ. عرض بيانات التجربة

يعرض هذا البحث نوع البحث والتطوير (البحث والتطوير). يستخدم نموذج التطوير المستخدم في هذه الدراسة نموذج ADDIE. يعرض نموذج تطوير ADDIE المراحل وفقا لاختصاره ، وهي التحليل ، والتصميم ، والتطوير ، والتنفيذ ، والتقييم.

وفقا لبرانش ، يعد نموذج التطوير هذا عملية أساسية في تجميع منتج موارد التعلم الفعال. لذلك ، تستخدم هذه الدراسة نموذج ADDIE في تجميع منتجات وسائل لعبة الاحتكارية في الفصل الثاني عشر مدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم جمبر لتكون مصدرا تعليميا فعالا وعمليا عند استخدامها في عملية التعلم. منتج وسائل لعبة الاحتكارية هذا هو منتج سيتم إنتاجه لاحقا في هذه الدراسة.

سيتم عرض النتائج التالية لمنتجات وسائل لعبة الاحتكارية لطلاب الصف الثاني عشر في الخطوات أدناه.

١. نتائج التحليل

التحليل هو المرحلة الأولى التي سيتخذها هذا البحث. تقدم مرحلة التحليل نقطة معلومات أولية لمشكلة سيتم حلها في المراحل القليلة التالية. سيتم تقسيم عملية إعداد المعلومات الأولية عن المشكلات التي تحدث في التعلم إلى عدة عناصر ، من أجل توسيع المعلومات الأولية في إعداد المنتج كخطوة حل يمكن اتخاذها. ومن الأمثلة على ذلك تحليل الأداء ، وتحليل احتياجات الطلاب ، وتحليل خصائص الطلاب ، وتحليل المواد التعليمية.

تقدم هذه المرحلة أيضا معلومات عن المشكلات التي تحدث ، باستخدام المقابلات أو الاستبيانات أو الاستبيانات والملاحظة المباشرة. سيتم وصف عرض التحليل التالي على النحو التالي:

أ) تحليل الأداء

سيساعد تحليل الأداء في معرفة المشكلات الموجودة في عملية التعلم ، خاصة في الحاجة إلى موارد التعلم لدعم الطلاب في التعلم في المدرسة. تم

إجراء تحليل الأداء هذا من خلال مقابلة مع السيدة يميل الفطرية ، أستاذة اللغة العربية في ماجستير مدينة العلوم في ٢ فبراير ٢٠٢٣. يمكن ملاحظة أن ميل الطلاب في المدارس للتعلم يستخدم فقط مصادر كتاب LKS من المدرسة وطرق التدريس الرتيبة. هذا له تأثير سلبي من شأنه أن يعطي وجهة نظر في عملية التعلم. يتم نقل التأثير السلبي مباشرة من قبل معلمي اللغة العربية ، أي أن الطلاب يميلون إلى الشعور بالملل والنعاس ، وبعض الطلاب فقط نشطون. لذلك مع هذا ، نادرا ما يهتم الطلاب بدروس اللغة العربية. وكما ذكرت السيدة يومل في المقابلة: "عادة ، في الفصل يستمعون فقط ويناقشون في مجموعات ويتم تعيينهم لممارسة الكتابة في المستقبل ، لذلك ليس كل الطلاب في الفصل نشطين. فقط عدد قليل من الطلاب الذين يحبون ذلك ينشطون في الفصل ".

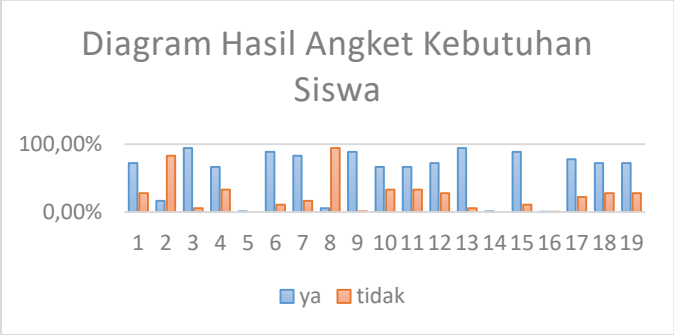
من ناحية أخرى ، ستدعم موارد التعلم الفعالة عملية الفهم دون مساعدة كاملة من المعلم. إن توفر مصادر التعلم في مدرسة العالية مدينة العلوم رتيب إلى حد ما في مصادر كتب LKS في تعلم اللغة العربية ، وخاصة حالة المدارس التي لا توفر مصادر تعليمية أخرى غير تلك المذكورة سابقا. كتب LKS وحدها ، سيشعر الطلاب بالملل والنعاس بسرعة نسبيا بخصائصهم التي تستخدم الكثير من المعلومات الطويلة دون موازنتها مع الصور أو الرسوم التوضيحية والوسائط لدعم فهم الطلاب مباشرة. لا يمكن فصل توافر وسائل التعلم الكافية في المدارس عن وجود المعلمين في تجميع الوسائل المختلفة التي تتوافق مع خصائص الطلاب. وفقا لنتائج مقابلة السيدة ياوميل على النحو التالي: "عدم كفاية المرافق والبنية التحتية في المؤسسات ووسائل التعلم وقلة الوقت أثناء التعلم ، مما يؤثر على عملية التعلم للطلاب".

إن توفير الإنترنت كوسيلة لدعم الوصول إلى المعلومات على نطاق أوسع للطلاب ، سيكون له بالتأكيد العديد من الجوانب الموضعية للطلاب ، ومع ذلك ، فهو يختلف عن الظروف الموجودة في مدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم. المدارس القائمة على المدارس الداخلية الإسلامية ليست أنشطة تعليمية وتعليمية بالكامل باستخدام الإلكترونيات والوسائل الأخرى ، خاصة بسبب

النداء لاستخدام الأجهزة الإلكترونية في معهد التي لا ينبغي حملها بالكامل وقلة وقت التعلم في المدرسة. ومع ذلك ، وفقا لنظريته ، يقول الإمام الغزالي في كتابه ، إيبا علم الدين ، أن التعليم له فروق إسلامية وأخلاقية ولكنه لا يهمل الشؤون الدنيوية ، لأن الدنيوية لوسائل إدارة الحياة تستمر في التطور كما هو الحال في العصر الحديث اليوم. لذلك ، تعد وسائط الألعاب الاحتكارية شيئا جديدا للمساعدة في عملية التعلم للطلاب حتى لا يشعروا بالملل وأن يكونوا أكثر إبداعا في مدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم.[٥٠]

ب) تحليل الاحتياجات

يعد تحليل الاحتياجات خطوة أولى مهمة للغاية في هذه المرحلة من رحلة تطوير المنتج. يتم التحليل الذي يتم في هذه المرحلة من خلال البحث عن المعلومات للطلاب لمعرفة جميع احتياجات ورغبات الطلاب وتوافر مصادر التعلم المستخدمة في عملية التعلم. بالإضافة إلى ذلك ، من خلال هذا التحليل ، يمكن توضيح المنتج المراد تطويره ومعرفة تطبيقه أثناء عملية التعلم. بحيث يكون تطوير المنتج حلا لمشكلة تعليمية في هذا المجال. أداة الاستبيان الموزعة موجودة في ملحق هذه الدراسة ونتائج استبيان الاحتياجات التي تم الحصول عليها معروضة في الرسم البياني على النحو التالي:



صورة ٤,١

مخطط نتائج استبيان الاحتياجات

[50] Budiarti, Erlita Aina, and Raifa Ermila Kamilda, "Relevansi Pendidikan Islam Al-Ghazali Terhadap Growth Mindset Generasi Z Pada Masa Covid-19," *jurnal Ta'limuna : Pendidikan Islam Al-Gazali*, 1 (2022): 11.

بناء على نتائج الاستبيان المعروض في الشكل ٤,١ أعلاه ، ذكرت نتائج التحليل أن ٧٢,٢٢٪ من الطلاب ذكروا أنهم أحبوا دروس اللغة العربية. يحب ما يصل إلى ٨٨,٨٩٪ من الطلاب ما إذا كان تعلمهم مرتبطا بالبيئة المحيطة. ذكر ٧٢,٢٢٪ من الطلاب أنهم تعلموا فقط باستخدام LKS والكتب المدرسية من المدرسة. يجد ٩٤,٤٤٪ من الطلاب أنه من المفيد أن يتم مساعدة تعلمهم من خلال موارد التعلم بخلاف LKS والكتب من المدرسة. ٨٨,٨٩٪ من الطلاب يحبون وسائل اللعبة الاحتكارية.

من وصف نتائج تحليل الاحتياجات المنشورة باستخدام الاستبيانات والمقابلات حول خصائص الطلاب مع المعلمين ، ستوفر البيانات التي تم الحصول عليها لمحة عامة عن المنتجات التي سيتم تطويرها ؛ والتي تتوافق مع الاحتياجات في هذا المجال. خصائص المنتج المراد تطويره هي أشياء جديدة، لم يعرفها الطلاب بعد، وتحديدا لعبة الاحتكار وسائل الإعلام التعليمية أكثر ميلا للعب ولكن لا تزال على أهداف التعلم حتى لا يشعر الطلاب بالملل، ولا يشبعون، ولا يشعرون بالنعاس، وينشطون بين الطلاب. علاوة على ذلك ، فإن المنتج الذي سيتم تطويره هو "وسائل اللعبة الاحتكارية".

وسائل اللعبة الاحتكارية هي وسائط تعليمية في شكل لعبة ٣ الأبعاد والمطبوعة. وجود الخصائص الفيزيائية للمستطيل ؛ وهناك الصور والرسوم التوضيحية والألوان والبطاقات والنرد والبيونيل. بالإضافة إلى ذلك ، لديها تصميم جذاب. تحتوي لعبة الاحتكارية ميديا على مادة مهارة كتابية مع موضوع الشعر العربي الذي يتوافق مع أهداف ومؤشرات التعلم للطلاب. لدى وسائل اللعبة الاحتكارية أيضا اختلافات كبيرة عن كتب LKS بشكل عام. لذلك ؛ فإن اختيار وسائل اللعبة الاحتكارية لأنه مصمم خصيصا لاحتياجات وخصائص الطلاب.

ج) تحليل المواد التعليمية

يتم إجراء تحليل التعلم بحيث يكون تطوير المنتج وفقا لخصائص المناهج الدراسية المستخدمة في المدرسة المقصودة. ثم بعد ذلك يمكن تحديد الكفاءات الأساسية والكفاءات الأساسية كمرحلة أولية لصياغة مؤشرات وأهداف التعلم.

الجدول ٤,١

الكفاءات الأساسية و الكفاءات الأساسية

KI (Kompetensi Inti)	KD (Kompetensi Dasar)
1	2
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	3.5 Memahami fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan (bunyi, kata, dan makna) dari teks yang berkaitan dengan tema الشعر العربي (الشعر, الشاعر البوصري) Yang melibatkan tindak tutur memberi apresiasi sebuah karya dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari susunan gramatikal اسم التفضيل
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia	3.6 Mengevaluasi gagasan dari teks bahasa arab yang berkaitan dengan tema : الشعر العربي (الشعر, الشاعر البوصري) Dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari susunan gramatikal اسم التفضيل
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu	4.5 Mendemonstrasikan tindak tutur memberi arpesiasi sebuah karya dengan memperhatikan bentuk, makna, dan fungsi dari susunan gramatikal اسم

pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	التفضيل Baik secara lisan maupun tulisan.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan	4.6 mengkonstruksi gagasan baru dalam teks bahasa arab yang berkaitan dengan tema الشعر العربي (الشعر, الشاعر البوصري) Dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari susunan gramatikal اسم التفضيل Baik secara lisan maupun tulisan.

الجدول ٤,٢

مؤشرات التحصيل وأهداف التعلم

Indikator-indikator Ketercapaian
1
3.5.1. Menjelaskan fungsi sosial teks deskripsi 3.5.2. Menjelaskan struktur teks deskriptif 3.5.3. Mengemukakan kosakata yang berkaitan dengan tema 3.5.4. Menjelaskan bentuk, makna, dan fungsi isim tafdil 3.5.5. Mengganti fi'il madhi menjadi isim tafdil dalam kalimat 3.5.6. Menjelaskan bentuk tindak tutur memberi apresiasi sebuah karya
3.6.1. Menilai fakta dari yang didengar tentang الشعر العربي 3.6.2. Membuktikan fakta dari teks yang didengar tentang الشعر

العربي 3.6.3. Menilai fakta dari teks yang dibaca tentang الشعر العربي 3.6.4. Membuktikan fakta dari teks yang dibaca tentang الشعر العربي
4.5.1. Mengulangi bunyi kosakata dan ungkapan dalam teks tentang الشعر العربي 4.5.2. Melafalkan teks bacaan tentang الشعر العربي 4.5.3. Menyusun kata menjadi kalimat 4.5.4. Mempraktikkan percakapan sesuai dengan contoh yang tersedia 4.5.5. Mempraktikkan tindak tutur dalam teks lisan secara mandiri tentang الشعر العربي
4.6.1. Membuat teks deskriptif menggunakan unsur-unsur yang tersedia
Tujuan Pembelajaran
1. Siswa mampu menulis kosakata bahasa arab dengan tema الشعر العربي secara mandiri dengan baik dan benar.
2. Siswa mampu menulis kalimat bahasa arab dengan tema الشعر العربي secara mandiri dengan baik dan benar.
3. Siswa mampu menulis teks bahasa arab sesuai qowaid secara mandiri dengan baik dan benar.
4. Siswa mampu mendeskripsikan gambar dengan tulisan bahasa arab sesuai dengan tema الشعر العربي secara mandiri dengan baik dan benar.
5. Siswa mampu menulis sebuah karangan singkat menggunakan bahasa arab secara mandiri dengan baik dan benar.
6. Siswa mampu menyusun kata menjadi kalimat secara mandiri dengan baik dan benar

المصدر: بيانات البحث ٢٠٢٣

وجود مؤشرات وأهداف التعلم في الجدول ٤,٢ أعلاه ، يمكن للباحثين تحديد المواد التي تحتاج إلى تطوير ، بحيث يمكن أن تكون المنتجات الحالية بديلا لزيادة الفعالية في التعلم كمورد تعليمي وفقا لأهداف التعلم. المواد

المستخدمة هي مادة الفصل الدراسي الفردي للصف الثاني عشر مدرسة الثانوية الاسلامية ، وهي الشعر العربي.

٢. نتائج التصميم

بعد اجتياز مرحلة تحليل العديد من المكونات في هذه الدراسة ، سيقوم الباحثون بتصميم أو تصميم صورة أولية لمنتج وسائل لعبة الاحتكارية باستخدام Microsoft Word 2013 في تجميع صور الاحتكارية. ومع ذلك ، تم تصميم تصميم المنتج التالي باستخدام Canva.

فيما يلي صورة للاحتكارية تم تجميعها من قبل الباحثين.

أ) تأليف صور الاحتكار

فيما يلي صورة الاحتكارية تم تجميعها لمعرفة منتجات وسائل لعبة الاحتكارية باستخدام Microsoft Word 2013 لطلاب الصف الثاني عشر في المدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم.

١) إنشاء صندوق مستطيل متوسط الحجم لقطع الاحتكارية

٢) ارسم ٢٠ مربعا مستطيلا صغيرا على حواف كل جانب

٣) جعل ٢ مربعات صغيرة في المنتصف لحامل البطاقة.

زنزانة	١٠	٩	تحدّى	٨	٧
١١	الاحتكار التعلمي الشعر العربي				فرصة
١٢					٦
فرصة					٥
١٣					تحدّى
أبدا	١	٢	فرصة	٣	٤

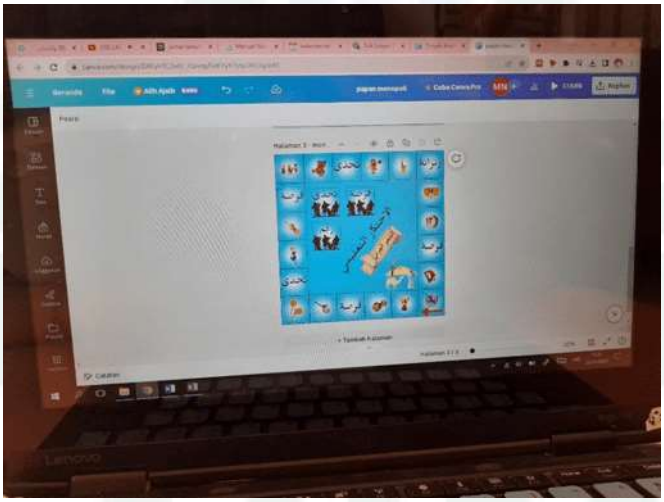
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

صورة ٤,٢

صورة الاحتكارية (Microsoft Word 2013)

ب) صنع تصميم الاحتكار

ستستمر المرحلة التالية بخطوة تصميم المنتج ، والتي سبق أن ساعدها Microsoft Word 2013. يتم ضبط اختيار وسائل التعلم وفقا لاحتياجات وخصائص الطلاب. مع هذا ، يمكن استخدام وسائط التعلم التي يتم تجميعها كمورد تعليمي بديل يمكن أن يساعد الطلاب على فهم عملية تعلم اللغة العربية. التطبيق المستخدم لتجميع وتصميم وتحرير الصور وتخطيطات المنتج هو تطبيق. Canva.



صورة ٤,٣

صورة الاحتكارية

٣. نتائج التطوير

في هذه المرحلة ، سيتم تطوير المنتج بمساعدة Canva ، ويستمر من خلال التحقق من صحة المنتج الذي تم تجميعه لفريق من الخبراء.

أ. صنع وسائل لعبة الاحتكار

يتم إعداد وسائط تعلم لعبة الاحتكارية بناء على المرحلة السابقة ، أي في مرحلة التصميم. يمكن لتطبيق Canva تجميع الصور والرسوم التوضيحية التي

تتناغم مع المواد المحددة ، أي تصنيف الشعر العربي . يحتوي المنتج على مواد حول مهارة كتابة.

١) الاحتكارية

تصميم المونوبولي هو تصميم مهم يمكن أن يعكس الحبكة أو المكان للعب ألعاب المونوبولي التي يشار إليها باسم قطع الاحتكارية.

صورة ٤,٤

Desain Monopoli Tampak Depan

صورة ٤,٥

Desain Monopoli Tampak Samping

٢) بطاقة اللعبة الاحتكرية

تحتوي بطاقات لعبة الاحتكار على مواد حول مهارة كتابة. تحتوي بطاقات الاحتكار على ٣ أنواع من البطاقات ، وهي: بطاقات الأرقام وبطاقات الحظ وبطاقات التحدي. بقصد وغرض وجود لعبة احتكار.

Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat sempurna dan berilah harakat!

هذا - الشعر - من -ديوان - أكثر

Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat sempurna!

هذا – ذلك – من - أشهر – الفنان

Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat sempurna dan berilah harakat!

هو - شاعر – في - المدينة – أفضل

Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat sempurna dan berilah harakat!

هذا – البيت – من - ذالك – الأجمل

Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat sempurna dan berilah harakat!

هذا - الشعر – ذلك – أشهر – من

Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat sempurna dan berilah harakat!

هذا – ديوان – ذلك – من – أطول

Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat sempurna dan berilah harakat!

هو – من – اتم – الأشهر – في – المعهد

Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat sempurna dan berilah harakat!

عسى – الى – الله – عسى – الى - الناس – من– الأفضل

Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat sempurna dan berilah harakat!

الشعر – العربي – أطول من – ديوان

Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat sempurna dan berilah harakat!

هذه - قصيدة – من – سهلى – تلك

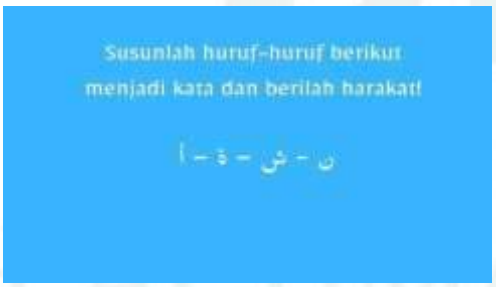
KH IQ JEMBER

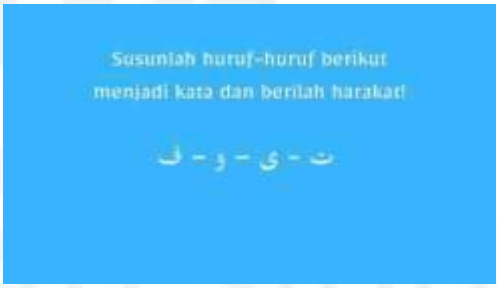
صورة ٤,٦

Desain kartu Angka Tampak Belakang

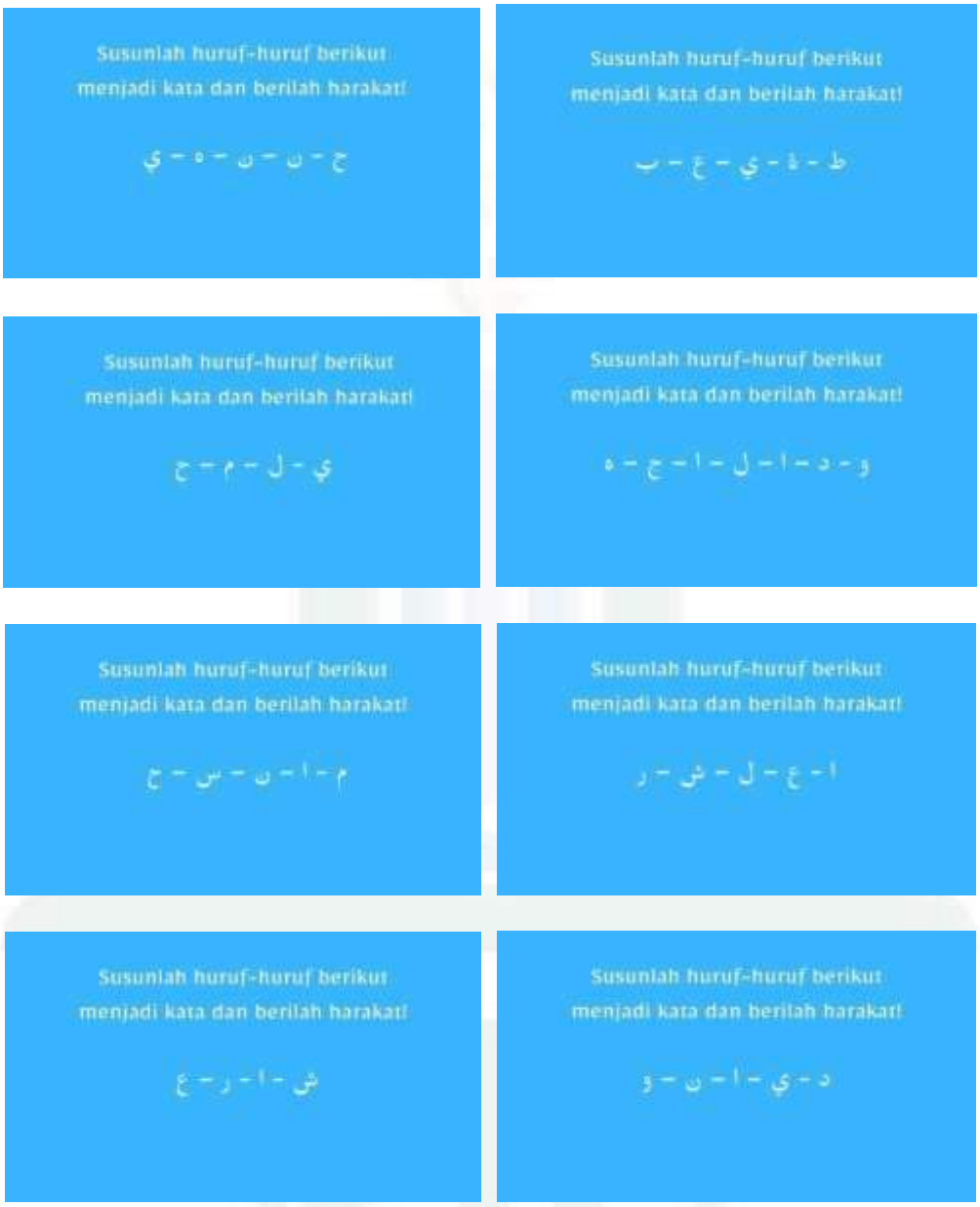
صورة ٤,٧

Gambar Kartu Angka Tampak Depan





KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



صورة ٤,٨

Gambar Kartu Kesempatan Tampak Belakang

فرصة

صورة ٤,٩

Gambar Kartu Kesempatan Tampak Depan

تحدّى

صورة ٤,١٠

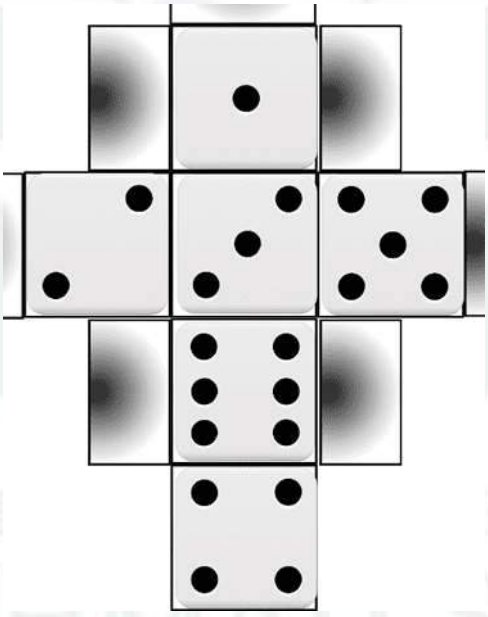
Gambar Kartu Tantangan Tampak Depan

صورة ٤,١١

Gambar Kartu Tantangan Tampak Belakang

٣) مكعب

تستخدم النرد في ألعاب الأطفال المختلفة. بشكل عام ، النرد التقليدي عبارة عن مكعبات غالبا بزوايا منفرجة ولها أرقام أو رموز مختلفة على كل جانب. تم تصميم النرد لإعطاء رقم دائري عشوائي واحد من واحد إلى ستة مع احتمال متساو.

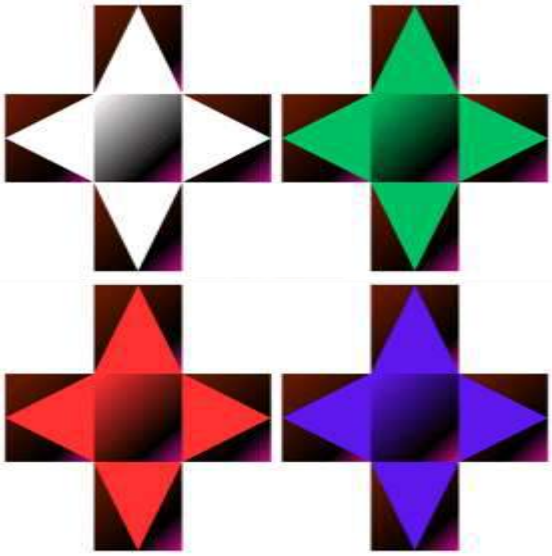


صورة ٤,١٢

Gambar Desain Dadu

٤) بيونيل

الرواد في اللعبة يمثلون اللاعبين في اللعبة



صورة ٤,١٣

Gambar Desain Pionel

٥) تعليمات للاستخدام

تحتوي إرشادات الاستخدام التالية على إرشادات لاستخدام ألعابة الاحتكارية وتسهل على الطلاب لعبة الاحتكارية.

Petunjuk Permainan

1. Guru membentuk siswa menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 atau 5 siswa
2. Masing-masing kelompok akan dibentuk oleh guru
3. Perwakilan dari kelompok melakukan hompimpa atau suit, bagi siswa yang menang maka kelompoknya akan melempar dadu terlebih dahulu dan bergantian dengan kelompok selanjutnya
4. Setiap siswa hanya memiliki kesempatan melempar dadu sekali
5. Bagi siswa yang melempar dadu mendapat bagian angka maka siswa tersebut mengambil kartu angka yang telah disediakan oleh guru dan menjawab apa yang ada di kartu tersebut dipapan tulis
6. Bagi siswa yang melempar dadu mendapat bagian kesempatan maka siswa tersebut mengambil kartu kesempatan yang telah disediakan oleh guru dan menjawab apa yang ada di kartu tersebut dipapan tulis
7. Bagi siswa yang melempar dadu mendapat bagian tantangan maka siswa tersebut mengambil kartu tantangan yang telah disediakan oleh guru dan menjawab apa yang ada di kartu tersebut dipapan tulis
8. Siswa diberi waktu 2 menit untuk menjawab pertanyaan yang ada pada kartu yang diperoleh
9. Jika siswa menjawab benar maka mendapatkan nilai 20 poin, jika siswa menjawab salah maka nilai yang didapat akan dikurangi 10 poin
10. Bagi siswa yang melempar dadu mendapat bagian penjara maka siswa tersebut berhenti sampai satu putaran
11. Setelah permainan selesai guru mengoreksi jawaban
12. Poin terbanyak adalah pemenangnya
13. Permainan selesai.

صورة ٤,١٤

Gambar Petunjuk Penggunaan

KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

ب. التحقق من أهلية المنتج

مرحلة التحقق من الصحة هي المرحلة التي سيتم فيها اعتبار المنتج الذي تم تطويره صالحا أم لا. المدقق هو خبير يقوم بتقييم هذه المنتجات أو التحقق من صحتها. يتم التحقق من الصحة في جوانب مختلفة ، بحيث يمكن معرفة المنتجات المطورة بالجودة. وتشمل هذه الجوانب ، من حيث المواد أو الوسائل أو التطبيق العملي أو المستخدمين. من هذه الجوانب ، سيتم التحقق من صحتها من قبل خبير في مجالهم وفقا لما هو موضح في الفصل الثالث. يتم وصف أكثر وضوحا وبمزيد من التفصيل في الأقسام التالية.

١) التحقق من صحة خبير المواد

يتم التحقق من صحة الجانب المادي من قبل ١ محاضر من كلية التربية وتدريب المعلمين في جامعة جمبر الإسلامية الحكومية ، وهو الدكتور أسيف مولنا الماجستر. سيقوم خبراء المواد بالتحقق من صحة المنتجات المطورة في اللعبة الاحتكارية على مواد تعلم اللغة العربية مهارة الكتابة. سيتم إعطاء خبراء المواد استبيانات أو استبيانات تم تقديمها للتحقق من صحة منتجاتهم. علاوة على ذلك ، سيتم إعطاء خبراء المواد العديد من نقاط التقييم التي يجب ملؤها من قبل المدققين في الاستبيانات. سيتم عرض النتائج التالية للتحقق التي تم إجراؤها في الجدول ٤,٣

الجدول ٤,٣

Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor Validasi Ahli	
		Validasi ke 1	Validasi ke 2
1.	Relevansi Materi	7	9
2.	Keakuratan Materi	21	29
3.	Kemutakhiran Materi	7	8
4.	Kegiatan Pendukung Materi	8	9
6.	Pengguaan Bahasa	11	13
7.	Pengunaan Istilah dan Bahasa	7	10
8.	Kesesuaian Bahasa	4	5
Jumlah Skor		65	83
Persentase		72,22 %	92,22 %
Kategori Produk		Valid perlu revisi	Sangat Valid tanpa revisi

المصدر: بيانات البحث ٢٠٢٣

استنادا إلى الجدول ٤,٣ من نتائج التحقق من صحة منتجات وسائل لعبة الاحتكار لتطوير مهارة كتابة، أي أن التحقق الأول وصل إلى نسبة ٧٢,٢٢٪، توضح هذه القيمة أن منتجات وسائل اللعبة الاحتكرية مصنفة على أنها صالحة وتحتاج إلى مراجعة. وصلت نتائج التحقق الثاني إلى نسبة ٩٢,٢٢٪ ، وتوضح هذه القيمة أن منتجات وسائل اللعبة الاحتكرية مصنفة على أنها صالحة جدا بدون مراجعة ويمكن استخدامها. تحصل القيمتان اللتان تم الحصول عليهما على استنتاجات مختلفة ، وهما المنتج الأول الذي تم تطويره يحصل على قيمة صلاحية متوسطة بمعنى آخر صالح ولكنه يحتاج إلى مراجعة ، بينما يحصل المنتج الثاني الذي تم تطويره على قيمة صلاحية عالية بمعنى آخر صالح بدون مراجعة.

فيما يلي بعض الاقتراحات والمدخلات من المحاضرين الخبراء حول مواد التحقق من صحة st١ على وسائل لعبة الاحتكار لتطوير مهارة كتابة:

أ) إعادة كتابة المواد بدقة مع الكتابة والتصميم

ب) إضافة تصور الصورة إلى المادة وفقا لما هو وارد في وسائل الإعلام

ج) يمكن تطوير مناقشة اسم تفضيل بإضافة مراجع أخرى إما مفاهيم أو أمثلة

د) تصحيح قواعد اللغة العربية غير الخاطئة في الكلمات

علاوة على ذلك ، اقتراحات ومدخلات من المحاضرين الخبراء لمواد التحقق من صحة ٢ على وسائل لعبة الاحتكار لتطوير مهارة كتابة:

أ) تطبيق ACC!

٢) التحقق من صحة الخبراء الإعلاميين

تم التحقق من صحة وسائل الإعلام من قبل ١ محاضر في كلية التربية وتدريب المعلمين في الجامعة الإسلامية في جمبر ، وهي السيدة إيفي

مزايدة بخوري ، دكتوراه في الطب. سيقوم خبراء الإعلام بالتحقق من صحة المنتجات المطورة في ,وسائل اللعبة الاحتكارية على شاشة وسائل لعبة لاحتكارية على البطاقات المستخدمة في لاحتكارية. سيتم إعطاء خبراء الإعلام استبانة أو استبانة تم تقديمها للتحقق من صحة منتجاتهم. علاوة على ذلك ، سيتم عرض النتائج التالية للتحقق التي تم إجراؤها في الجدول ٤,٤

الجدول ٤,٤

Hasil Uji Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor Validasi Ahli
		Validasi 1
1.	Organisasi Penyajian Umum	9
2.	Penyajian Pertimbangan Kebermaknaan dan Kebermanfaatan Materi	14
3.	Mengembangkan Proses Pembentukan Pengetahuan	5
4.	Tampilan Umum	25
5.	Kelengkapan media permainan Monopoli	25
Jumlah Skor		78
Persentase		91, 77 %
Kategori Produk		Sangat Valid tanpa revisi

المصدر: بيانات البحث ٢٠٢٣

بناء على الجدول ٤,٤ ، بلغت نتائج التحقق من صحة الخبراء الإعلاميين لمنتجات وسائل اللعبة الاحتكارية لتطوير مهارة كتابه نسبة ٩١,٧٧٪ ، وتوضح هذه القيمة أن منتجات وسائل اللعبة الاحتكارية مصنفة على أنها صالحة جدا دون مراجعة.

فيما يلي بعض الاقتراحات والمدخلات من المحاضرين الخبراء الإعلاميين حول وسائط لعبة الاحتكار لتطوير مهارة كتابة:

أ) ترتيب البطاقات (مفردات) ثابت

ب) يتم تصحيح صياغة البطاقات

ج) يتم تكييف جمل الأسئلة مع القواعد العربية

٣) التحقق من صحة خبير التطبيق العملي

تم إجراء التحقق من صحة خبراء التطبيق العملي من قبل معلمة اللغة العربية مدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم جمبر ، وهي السيدة يوم الفترية ، S.Pd. تم إجراء خبراء عمليين مباشرة لمعلمي اللغة العربية ، مع الأخذ في الاعتبار أن مستخدمي منتجات وسائط الألعاب الاحتكارية سيكونون فيما بعد معلمين أو معلمين. لذلك ، سيتم إعطاء خبراء التطبيق العملي استبيانات أو استبيانات تم توفيرها للتحقق من صحة منتجاتهم. سيتم عرض النتائج التالية للتحقق من صحة خبير التطبيق العملي الذي تم إجراؤه في الجدول ٤,٥

الجدول ٤,٥

Hasil Uji Validasi Ahli Praktikalitas

No	Aspek yang dinilai	Skor Validasi Ahli
1.	Aspek Materi	43
2.	Aspek Bahasa	28
3.	Aspek Media	30
Jumlah Skor		101
Persentase		96,20 %
Kategori Produk		Sangat Valid

المصدر: بيانات البحث ٢٠٢٣

استنادا إلى الجدول ٤,٥ وصلت نتائج التحقق من صحة الخبراء أو المستخدمين العمليين على منتجات وسائل لعبة الاحتكار لتطوير مهارة كتابه إلى نسبة ٩٦,٢٠٪ ، وتوضح هذه القيمة أن منتجات ,وسائل اللعبة الاحتكارية مصنفة على أنها صالحة وتحتاج إلى مراجعة.

فيما يلي بعض الاقتراحات والمدخلات من الخبراء العمليين في وسائط ألعاب الاحتكار لتطوير مهارة كتابة:

أ) زيادة تعزيز تسليم المواد في لعبة الاحتكار

٤. نتائج التنفيذ

تهدف مرحلة تنفيذ نموذج تطوير ADDIE إلى اختبار التطبيق العملي وفعالية المنتج الذي يتم تطويره. في هذه المرحلة ، يتم اختبار منتج وسائط وسائل

لعبة الاحتكار للطلاب بعد اجتياز مرحلة التحقق من عدة خبراء. علاوة على ذلك ، يتم تقديم المنتجات واستخدامها من قبل الطلاب في عملية التعلم من أجل معرفة مدى فعالية وعملية منتجات وسائل الألعاب الاحتكارية. كانت موضوعات الاختبار المستخدمة هي الفئة الثانية عشرة في المدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم جمبر ، والتي تم نقلها بشكل كامل على النحو التالي.

أ) تجارب المجموعة الضابطة

كانت تجربة المجموعة الضابطة عبارة عن مرحلة اختبار ميداني محدودة النطاق أجريت على ٩ أشخاص في الفئة الثانية عشرة مدرسة العالية مدينة العلوم. تهدف تجربة المجموعة الضابطة إلى السماح للمستجيبين بتقييم مستوى التطبيق العملي والتطبيق العملي للمنتجات التي تم استخدامها في عملية التعلم. فيما يلي نتائج تجارب المجموعة الضابطة التي تهدف إلى الطاولة.

الجدول ٤,٦

Hasil Uji Kelompok Kontrol

No	Responden	Jumlah Skor	Skor ideal	Persentase
1.	Responden 1	65	75	86,67 %
2.	Responden 2	66	75	88 %
3.	Responden 3	64	75	85,33 %
4.	Responden 4	63	75	84 %
5.	Responden 5	68	75	90,67 %
6.	Responden 6	64	75	86 %
7.	Responden 7	57	75	76 %
8.	Responden 8	70	75	93,33 %
9.	Responden 9	62	75	82,67 %
Jumlah		579	675	772,67 %
Jumlah hasil persentase rata-rata : $V - au = \frac{Tse}{Tsh}\ x\ 100\ \%$ $P = \frac{579}{675}\ x\ 100\ \%$ $P = 85{,}78\ \%$				
Kriteria		Sangat Praktis		

المصدر: بيانات البحث ٢٠٢٣

يوضح الجدول ٤,٦ أن تجربة المجموعة الضابطة التي استخدمت ٩ مستجيبين قد أعطت تقييمات مختلفة. وكانت أعلى درجة لتسعة مستجيبين هي المستجيبين ٨ بمجموع نقاط ٧٠ ، بنسبة ٩٣,٣٣٪. وأدنى درجة هي عدد الدرجات ٥٧ ، وهي نسبة ٧٦٪. من النتائج التي تم الحصول عليها وحسابها في المتوسط من الاختبار ، تحصل المجموعة الضابطة على ٨٥,٧٨٪ ويتم تصنيف منتجات وسائل ألعاب الاحتكار على أنها عملية للغاية.

ب) تجربة المجموعة التجريبية

المرحلة التالية هي الاختبار بالأرقام أو المجموعات التجريبية ، بحيث يمكن أن يكون معروفا على نطاق واسع اكتساب استجابات الطلاب في استخدام وسائل لعبة الاحتكار. تم إجراء اختبار المجموعة التجريبية في الصف الثاني عشر مدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم بوتري مع ما مجموعه ١٨ طالبا. نتائج تجارب المجموعة التجريبية التالية موضحة في الجدول ٤,٧

الجدول ٤,٧

Hasil Uji Kelompok Eksperimen

No	Responden	Jumlah Skor	Skor ideal	Persentase
1.	Responden 1	56	75	74,67%
2.	Responden 2	62	75	82,67%
3.	Responden 3	67	75	89,33%
4.	Responden 4	75	75	1%
5.	Responden 5	60	75	8%
6.	Responden 6	60	75	8%
7.	Responden 7	63	75	84%
8.	Responden 8	60	75	8%
9.	Responden 9	61	75	81,33%
10	Responden 10	67	75	89,33%
11	Responden 11	67	75	89,33%
12	Responden 12	58	75	77,33%
13	Responden 13	59	75	78,67%
14	Responden 14	58	75	77,33%
15	Responden 15	61	75	81,33%
16	Responden 16	64	75	85,33%
17	Responden 17	58	75	77,33%
18	Responden 18	73	75	97,33%
Jumlah		1129	1350	1190,31%
Jumlah hasil persentase				

rata-rata : $P = \frac{f}{N}\ x\ 100\ \%$ $P = \frac{1129}{1350}\ x\ 100\ \%$ $P = 83{,}629\ \%$	
Kriteria	Praktis

المصدر: بيانات البحث ٢٠٢٣

من نتائج الدراسة الموضحة في الجدول ٤,٧ أعلاه ، تنص على أن نتائج اكتساب طلاب الصف الثاني عشر مدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم بوتري البالغ مجموعهم ١٨ شخصا لديهم متوسط ٨٣,٦٢٩٪. تنص بموجب هذا على أن منتجات وسائل اللعبة الاحتكارية تصنف على أنها عملية. بالإضافة إلى ذلك ، تم الإعلان عن هذا المنتج المناسب للاستخدام في تعلم مواد كتاب المهرة العربية في الصف الثاني عشر مدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم.

ج) فعالية الاختبار

اختبار الفعالية هو مرحلة لقياس التأثير على نتائج تعلم الطلاب أم لا في التعلم. تتم عملية قياس الفعالية عن طريق الاختبارات ، وهي الاختبار القبلي والاختبار البعدي. شمل اختبار الاستخدام هذا ١٨ طالبا من الصف الثاني عشر مدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم. يتم إجراء الاختبارات القبلية في البداية قبل تجارب التعلم باستخدام منتجات وسائل ألعاب الاحتكار ويتم توزيع الاختبارات اللاحقة على الطلاب بعد اكتمال التعلم أو انتهائه. سيتم الحصول على نتائج اختبار الفعالية بعد اجتياز مرحلة التحليل بمساعدة SPSS الإصدار ٢٥.

من نتائج التعلم باستخدام وسائط لعبة الاحتكار وتوزيع الاختبار القبلي والبعدي ، تم الحصول على نتائج البيانات المقدمة في الجدول ٤,٨

الجدول ٤,٨

نتائج الاختبار القبلي والبعدي للطالبات

الرقم	الإسم	النتيجة فصل التجريبية	
		الإختبار القبلي	الإختبار البعدي

١.	أكورنيا فيننداا	٨٢	٨٥
٢.	أتيكا نفيسة	٦٦	٩٠
٣.	فردة الصالحة	٧٧	٩٥
٤.	حبيبة	٤٨	٨٥
٥.	إيكا سفتري	٥٣	٩٠
٦.	إينيس فوريزا فردوسي	٥٥	٩٥
٧.	إرماة السعدة	٧١	٩٥
٨.	ميلي حيرديبانا أميلية	٥٨	٨٧
٩.	نسيفة الزهرة	٥٩	٩٢
١٠	نور اريني عملية	٦٠	٩٢
١١	نة=ور حياتي	٧٤	٧٧
١٢	نوريسكا درية	٦٣	٩٥
١٣	ريندي يونيدا سفريغا	٥٥	٩٥
١٤	سيلفيا نور عيني	٧١	٩٥
١٥	سيتي عائشة	٣٨	٩٠
١٦	سيتي سيلفية منورة	٧١	٩٠
١٧	صفية المنورة	٥٨	٩٢
١٨	تريا أغون أفريليا	٥٨	٩٠

ويتضح من نتائج البيانات المتعلقة باستخدام منتجات وسائل الألعاب الاحتكارية قبل وبعد (الاختبار القبلي والاختبار البعدي) المبينة في الجدول ٤-٨ أعلاه وجود اختلاف في الدرجات الأولية للطلاب (الاختبار القبلي) ودرجات الطلاب المتأخرين (الاختبار البعدي). كانت أدنى درجة في الاختبار القبلي للطالب ٣٨ وأعلى درجة ٨٢ في الاختبار البعدي. بالإضافة إلى ذلك ، فإن أدنى درجة في الاختبار البعدي للطالب هي ٧٧ وأعلى درجة للطالب في الاختبار البعدي هي ٩٥. علاوة على ذلك ، حصل متوسط درجة الاختبار القبلي للطلاب على درجة ٦٢,٦١ وحصل متوسط درجة الاختبار البعدي

للطلاب على درجة ٩٠,٥٥. متوسط نتائج طلاب الاختبار القبلي والبعدي الذي نعرفه بالفعل ، هناك فرق كبير بين الاثنين

لمعرفة ما إذا كان هناك تأثير كبير أم لا ، من الضروري إجراء عملية تحليل اختبار t (اختبار Pair Sample T). تستخدم عملية التحليل هذه مساعدة SPSS الإصدار ٢٥. في السابق ، كانت عملية اختبار t تتم بعملية اختبار مطلوبة مسبقا ، وهي اختبار الحالة الطبيعية. سيتم عرض نتائج تحديد طلاب الاختبار القبلي والبعدي باستخدام SPSS الإصدار ٢٥ بمزيد من التفصيل على النحو التالي.

١) اختبار الحالة الطبيعية

يهدف اختبار الحالة الطبيعية إلى معرفة ما إذا كانت البيانات المستخدمة موزعة بشكل طبيعي. إذا كانت قيمة بيانات sig > 0.05 ، فيمكن استنتاج أن البيانات موزعة بشكل طبيعي. تم إجراء اختبار الحالة الطبيعية باستخدام Kolmogorov-Smirnov بمساعدة برنامج SPSS 25.

يوضح الجدول التالي نتائج اختبار الحالة الطبيعية الذي تم إجراؤه:

الجدول ٤,٩

hasil uji normalitas menggunakan SPSS 25

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		27
Normal Parameters[a,b]	Mean	,0000000
	Std. Deviation	4,52377852
Most Extreme Differences	Absolute	,157
	Positive	,099
	Negative	-,157
Test Statistic		,157
Asymp. Sig. (2-tailed)		,084[c]

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.

KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

يوضح الجدول ٤,٩ أن نتائج اختبار الحالة الطبيعية باستخدام SPSS أعلاه ، يمكن ملاحظة أن قيمة sig هي ٠,٠٨٤ يمكن استنتاج أن قيمة sig 0.05 < مما يشير إلى أن البيانات موزعة بشكل طبيعي.

٢) اختبار T

سيتم بعد ذلك اختبار بيانات الاختبار القبلي والبعدي التي اجتازت الاختبار المسبق ، أي اختبار الحالة الطبيعية ، مرة أخرى باستخدام اختبار t للعينة المقترنة. يستخدم هذا الاختبار مساعدة SPSS الإصدار ٢٥ في حساب بيانات اختبار t للعينة المقترنة. يتم إجراء هذا الاختبار من أجل معرفة الفرق من قبل وبعد استخدام منتجات وسائط ألعاب الاحتكار ، وهو ما يعرف من نتائج التعلم. وترد نتائج اختبار t للعينة المزدوجة في الجدول ٤-١٠ على النحو التالي:

الجدول ٤,١٠

hasil uji T-test menggunakan SPSS 25

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-22,407	13,177	2,536	-27,620	-17,195	-8,836	26	,000

ويبين ناتج نتائج حساب SPSS في الجدول ٤,١٠ أعلاه أن نتائج حساب اختبار t للعينة المزدوجة ستعرف بوجود اختلافات بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي أم لا. يشمل أساس اتخاذ القرار بشأن نتائج حساب اختبار t للعينة المزدوجة ما يلي:

أ) هناك فرق كبير في نتائج تعلم الطلاب في بيانات الاختبار القبلي والبعدي إذا كانت قيمة sig (2-tailed) < 0,05

ب) لا يوجد فرق كبير في نتائج تعلم الطلاب في بيانات الاختبار القبلي والبعدي إذا كانت قيمة Sig. (2-tailed) > 0.05.

من المعروف أن قيمة Sig (2-tailed) هي ٠,٠٠٠ في الجدول ٤,١٠ توضح هذه النتيجة أن قيمة ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥ لذلك تم استنتاج أن هناك فرقا بين نتائج تعلم الطلاب في بيانات الاختبار القبلي والبعدي. ثم يعني هذا القرار أن هناك تأثيرا عند استخدام منتجات ألعاب الاحتكار الإعلامية في تعلم اللغة العربية.

٣) اختبار **N-gain**

اختبار N-gain هو مرحلة من حساب البيانات لتحديد مستوى الفعالية التي تم الحصول عليها في الفئة العالية أو المتوسطة أو المنخفضة من منتجات وسائل الألعاب الاحتكارية. حساب تحليل N-gain بمساعدة SPSS الإصدار ٢٥. واحصل على النتيجة التي ستظهر في الجدول ٤,١١ على النحو التالي.

الجدول ٤,١١

hasil analisis N-gain menggunakan SPSS 25

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N_gain_Score	27	,12	1,00	,7044	,21229
N_gain_persentase	27	11,54	100,00	70,4430	21,22882
Valid N (listwise)	27				

استنادا إلى نتائج الحساب في الجدول ٤,١١ ، فإن متوسط درجة N-gain هو ٠,٧٠ . علاوة على ذلك ، سيتم تفسير النتيجة التي تم الحصول عليها في فئة حساب درجة N-gain. يتم تصنيف النتيجة التي تم الحصول عليها عند ٠,٧٠ في الفئة العالية ، لأن g > 0.7 ويمكن الاستنتاج أن منتجات وسائل الألعاب الاحتكارية يتم الإعلان عنها فعالة في التعلم.

٥. نتائج التقييم

تم استخدام التقييمات التكوينية والختامية في تقييم هذه الدراسة. يتم إجراء التقييم التكويني من خلال مراجعة أو تحسين وسائل تعلم لعبة الاحتكار بعد المرور بمرحلة التحقق من الصحة من قبل فريق من الخبراء. يتم ذلك ، لتحسين المنتج بعد

الحصول على مدخلات ونصائح من العديد من الخبراء. يتم إجراء التقييم الختامي من خلال تحليل نتائج عمل الاختبار القبلي والبعدي للطلاب في مرحلة التنفيذ. بحيث يعرف أثر فعالية لعبة الاحتكار الإعلامي في تطوير كتاب المهرة في الصف الثاني عشر مدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم جمبر في دروس اللغة العربية. بعد ذلك ، سيتم الانتهاء من القيم النهائية لبيانات الاختبار القبلي والبعدي في مرحلة تحليل البيانات.

ب. تحليل البيانات

هناك تحليل للبيانات ، من أجل معرفة النتائج النهائية للتجارب التي تم إجراؤها. ستوضح نتائج التجارب على العديد من الخبراء والطلاب جودة منتجات وسائط الألعاب الاحتكارية وأيضا إذا كانت هناك مراجعات لبعض أجزاء المنتج. وستعرض نتائج التجربة بمزيد من التفصيل في المناقشة التالية.

١. تحليل نتائج التحقق من صحة الخبراء الماديين

تم إجراء التحقق من صحة خبير المواد في ١٤ نوفمبر ٢٠٢٣ من قبل الدكتور أسيف مولنا الماجستر، ملأ خبير المواد استبيان التحقق من الصحة لتقديم تقييم حول الجوانب ال ٧ التي سيتم تقييمها. تتكون الجوانب ال ٧ من أهمية المواد ، ودقة المواد ، وتحديث المواد ، وأنشطة دعم المواد ، واستخدام المواد ؛ واستخدام المصطلحات واللغة ؛ وملاءمة اللغة. استنادا إلى نتائج الحساب النهائية للتحقق من صحة خبير مواد التحقق من الصحة ١، يمكن ملاحظة أن النتيجة التي تم الحصول عليها وصلت إلى ٧٢,٢٢٪. لذلك ، عند الإشارة إلى جدول معايير الصلاحية ، يتم تصنيف منتجات وسائط ألعاب الاحتكار على أنها "صالحة". علاوة على ذلك، فإن منتجات وسائل الألعاب الاحتكارية "مجدية" لاستخدامها من خلال المراجعة وفقا للاقتراحات والمدخلات التي قدمها خبراء المواد من أجل أن تكون فعالة أثناء عملية تعلم اللغة العربية كمصدر لتعلم الطلاب.

تم إجراء التحقق من صحة خبير المواد في ١٧ نوفمبر ٢٠٢٣ من قبل الدكتور أسيف مولنا الماجستر، وهو خبير مادي قام بملء استبيان التحقق من الصحة لتقديم تقييم حول ٧ جوانب ليتم تقييمها. تتكون الجوانب ال ٧ من أهمية

المواد ، ودقة المواد ، وتحديث المواد ، وأنشطة دعم المواد ، واستخدام المواد ؛ واستخدام المصطلحات واللغة ؛ وملاءمة اللغة. استنادا إلى نتائج الحساب النهائية للتحقق من صحة خبير مواد التحقق الثانية ، يمكن ملاحظة أن النتيجة التي تم الحصول عليها وصلت إلى ٩٢,٢٢٪. لذلك ؛ عند الإشارة إلى جدول معايير الصلاحية ، يتم تصنيف منتجات وسائل ألعاب الاحتكار على أنها "صالحة". علاوة على ذلك ، فإن منتجات وسائل الألعاب الاحتكارية "تستحق" استخدامها دون مراجعة في عملية تعلم اللغة العربية.

٢. تحليل نتائج التحقق من صحة خبراء وسائل الإعلام

أول عملية تحقق من صحة خبير إعلامي ، تم إجراؤها في ١٣ نوفمبر ٢٠٢٣ من قبل السيدة إيفي مزايدة بخوري الماجستر، سيقوم خبراء الإعلام بملء استبيان التحقق من الصحة لتقديم تقييم حول ٥ جوانب سيتم تقييمها. تتكون جوانب ٥ من تنظيم العرض العام ؛ وعرض اعتبارات المعنى والتسامح مع المواد ؛ وتطوير عملية تكوين المعرفة ، والمظهر العام ؛ واكتمال وسائط لعبة الاحتكار. بناء على نتائج الحساب النهائية من التحقق من صحة خبراء الإعلام ، يمكن ملاحظة أن النتيجة التي تم الحصول عليها وصلت إلى ٩١,٧٧٪. لذلك ؛ إذا كنت تشير إلى جدول معايير الصلاحية ؛ فإن منتج وسائط لعبة الاحتكار هو "صالح جدا". علاوة على ذلك ، فإن منتجات وسائل الألعاب الاحتكارية "تستحق" استخدامها دون مراجعة في عملية تعلم اللغة العربية.

٣. تحليل نتائج التحقق من صحة الخبراء التطبيق العملي

خبير التطبيق العملي أو التحقق من صحة المستخدم ، الذي أجرته السيدة يوم الفترية, S.Pd في ٢٢ نوفمبر ٢٠٢٣ ؛ سيقوم خبير التطبيق العملي بملء استبيان التحقق من الصحة مع ٣ جوانب ليتم تقييمها. وتشمل هذه الجوانب ٣ الجوانب المادية والجوانب اللغوية والجوانب الإعلامية. استنادا إلى نتائج الحساب النهائية للتحقق من صحة الخبراء التطبيق العملي ، يمكن ملاحظة أن النتيجة التي تم الحصول عليها وصلت إلى ٩٦,٢٠٪. لذلك ، عند الإشارة إلى جدول معايير الصلاحية ؛ يتم تصنيف منتجات وسائل ألعاب الاحتكار على أنها "صالحة جدا".

علاوة على ذلك ، فإن منتجات وسائل الألعاب الاحتكارية "تستحق" استخدامها دون مراجعة في عملية تعلم اللغة العربية.

٤. تحليل نتائج اختبار استجابة الطلاب

يتم إجراء تجارب للطلاب على منتجات وسائط الألعاب الاحتكارية بعد الحصول على التحقق من صحة خبراء المواد ووسائل الإعلام والمعلمين / التطبيق العملي. تم اختبار وسائل اللعبة الاحتكار لجميع طلاب الصف الثاني عشر مدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم بإجمالي ١٨ شخصا. بعد ذلك ، تم تنفيذ مرحلة اختبار استجابة الطالب مع مراحل ٢ من التجارب ، وهي تجارب وتجارب المجموعة الضابطة. تم إجراء تجربة المجموعة الضابطة مع ما مجموعه ٩ طلاب ، وسيقومون بتقييم المنتج من حيث تغطية المواد والعرض التقديمي واللغة وملاءمة الخدمة. وسائل اللعبة الاحتكار بالتعلم. تم إجراء تجربة المجموعة التجريبية لجميع الطلاب البالغ عددهم ١٨ طالبا ، وسيقومون معا بتقييم منتجات وسائل اللعبة الاحتكارية باستخدام الاستبيانات أو الاستبيانات التي تم توفيرها. يتم تبسيط نتيجة الحساب في الجدول التالي.

الجدول ٤,١٢

Perhitungan Uji Coba Produk

	Uji Coba Skala Kecil	Uji Coba Skala Besar
Jumlah	579	1129
Persentase	85,78 %	83,629 %
Kriteria	Sangat Praktis	Praktis

المصدر: بيانات البحث ٢٠٢٣

من نتائج تحليل بيانات اختبار استجابة الطلاب في الجدول ٤,١٢ أعلاه ، يمكن الحصول على متوسط النتائج في المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية. بلغ عدد الدرجات في التجارب الصغيرة ٥٧٩ بنسبة ٨٥,٧٨٪. مع هذه النتيجة ، تم الإعلان عن منتج وسائل اللعبة الاحتكارية عمليا للغاية لأنه مدرج في الحصول على درجة عالية جدا.

بعد معرفة الحصول على درجة اختبار المجموعة الضابطة ، انتقل إلى اختبار المجموعة التجريبية. من حساب تجارب المجموعة التجريبية في الجدول ٤,١٢ ، تم الحصول على عدد القيم ١١٢٩ بنسبة ٨٣,٦٢٩٪ بحيث يمكن القول أن منتجات وسائل اللعبة الاحتكارية عملية للغاية. وذلك لأن وسائل اللعبة الاحتكارية مجدية وفعالة للغاية لاستخدامها في عملية تعلم اللغة العربية. بالإضافة إلى ذلك ، ذكرت ردود معظم الطلاب أن وسائل اللعبة الاحتكارية عملية وسهلة الفهم ، وتزيد من رؤية الطلاب المعرفية ، وتوسع المعرفة بالممارسات في مهارة كتابة ومليئة باللعب الذي يثير حماس الطلاب للتعلم. من نتائج التحليل أعلاه ، أعطى وجود وسائل اللعبة الاحتكارية استجابة إيجابية لعملية تعلم اللغة العربية. يمكن ملاحظة هذه الاستجابة عند استخدام وسائل اللعبة الاحتكارية مباشرة في عملية أنشطة التدريس والتعلم بين الطلاب والمعلمين ، أي أن الطلاب يبدون أكثر تحفيزا ويزداد اهتمامهم بالتعلم. الطلاب أكثر حماسا في التعلم ، عندما يلعبون ألعاب الاحتكار. تم نقل هذا البيان أيضا في بحث Sri Suciati في عام ٢٠١٥ والذي أوضح أيضا أن وسائط الألعاب الاحتكارية يمكن أن تزيد من تحفيز تعلم الطلاب. وسيزيد من فعالية تعلم الطلاب وفضولهم في التفكير[٥١]

٥. تحليل نتائج اختبار فعالية الاختبار قبل وبعد الاختبار

لمعرفة أن منتج وسائل اللعبة الاحتكارية هذا فعال في التعلم ، يتم استخدام الاختبار القبلي والبعدي لقياس نتائج تعلم الطلاب. بعد الحصول على بيانات الاختبار القبلي والبعدي ، تستخدم أداة القياس للحصول على استنتاجات أو قرارات مساعدة SPSS الإصدار ٢٥. لا تقاس هذه الفعالية بنتائج تعلم الطلاب أثناء عمل الاختبار فحسب ، بل يمكن رؤيتها أيضا من عادات الطلاب ومواقفهم عند استخدام منتجات وسائل اللعبة الاحتكارية. تم تفسير ذلك أيضا بواسطة Violla في عام ٢٠٢١ ، أي تحديد فعالية المنتجات التي تم تطويرها ، ويمكن رؤيته من

[51] Suciati, Septiana, and Untari, "Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar."

الأنشطة الطلابية واستجابات الطلاب ومستوى إتقان المواد التي ينظر إليها من التأثير على نتائج تعلم الطلاب من خلال الاختبار القبلي والاختبار البعدي.[٥٢]

سيتم بعد ذلك معرفة نتائج تعلم الطلاب التي تم قياسها باستخدام الاختبار القبلي والبعدي بعد ذلك بعد نتائج حسابات SPSS باستخدام اختبار t للعينة المقترنة. يتم الحصول على بيانات نتيجة الاختبار المسبق قبل التعلم باستخدام وسائل اللعبة الاحتكارية بينما يتم إنشاء بيانات نتيجة الاختبار اللاحق بعد اكتمال التعلم باستخدام وسائل اللعبة الاحتكارية. بعد الحصول على كل من بيانات الاختبار القبلي والبعدي ، ستقدم المرحلة التالية البيانات في تطبيق SPSS. قبل حساب اختبار t للعينة المزدوجة ، سيتم إجراء اختبار مسبق كمرحلة أولى يجب اتخاذها في معالجة بيانات نتائج الاختبار ، أي اختبار الحالة الطبيعية. يتم عرض نتائج البيانات التي تم الحصول عليها في الجدول التالي:

الجدول ٤,١٣

Hasil Analisis Data Uji Efektivitas

	Skor yang diperoleh menggunakan SPSS
Uji Normalitas	**0,084**
Uji Paired T-test	**0,000**
Uji N-Gain	**0,70**

المصدر: بيانات البحث ٢٠٢٣

من الجدول ٤,١٧ أعلاه ، يمكن تحليل أن نتائج اختبار الحالة الطبيعية باستخدام SPSS أعلاه ، يمكن ملاحظة أن قيمة sig هي ٠,٠٨٤. يمكن استنتاج أن قيمة sig 0.05 < مما يشير إلى أن البيانات موزعة بشكل طبيعي.

بعد معرفة بيانات الحالة الطبيعية ، فإن المرحلة التالية هي حساب البيانات في عملية اختبار العينة المقترنة. من نتائج حسابات SPSS ، فإن قيمة Sig (2-tailed) التي تم الحصول عليها هي ٠,٠٠٠. مع هذا وفقا لاتخاذ القرار ، إذا كانت قيمة Sig (2-tailed) أقل من ٠,٠٥ ، رفض H_0 ويتم قبول H_1 ، وتظهر النتيجة ٠,٠٠٠ <

[52] Rahma Violla, "Efektifitas Media Pembelajaran E-Booklet Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi.," *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran.* 3 No 1 (2021), http://sikola.ppj.unp.ac.id.

٠,٠٥ أن هناك فرقا كبيرا في نتائج تعلم الطلاب قبل وبعد استخدام وسائل اللعبة الاحتكارية.

لتحديد مستوى الفعالية التي تم الحصول عليها من بيانات الاختبار القبلي والبعدي ، واصل الباحث حساب البيانات باستخدام تحليل N-gain. يتم استخدام تحليل حساب N-gain بعد اجتياز مرحلة اختبار t للعينة المقترنة ، بحيث يعرف الفرق بين بيانات الاختبار القبلي والبعدي أولا. النتيجة التي تم الحصول عليها هي ٠,٧٠ ويتم تصنيف تفسير حساب درجة N-gain في الفئة العالية. وذلك لأن g > 0.7 وتنص على أن منتجات وسائل اللعبة الاحتكارية تستخدم بشكل فعال في تعلم اللغة العربية في الصف الثاني عشر.

ج. تعديلة الإنتاج

مرحلة تعديلة الإنتاج ، هي مرحلة تحسين تصميم المنتج التي اجتازت مرحلة التحقق من الصحة من فريق من الخبراء. يتم إجراء التحسينات بناء على الاقتراحات والمدخلات المقدمة من خبراء التحقق من صحة المواد والوسائل والتطبيق العملي أو المستخدمين. تقوم هذه المرحلة بمراجعة تصميم المنتج الذي يتعلق بمحتوى المادة والمظهر واللغة والتأليف اللغوي في منتج وسائل اللعبة الاحتكارية. فيما يلي تحسينات أكثر تفصيلا لمشورة ومدخلات الخبراء في المواد والوسائل والترجمة الفورية واللغة والمستخدم / التطبيق العملي.

أ) خبير المواد

فيما يلي تحسينات على الاقتراحات والمدخلات على منتجات وسائل اللعبة الاحتكارية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

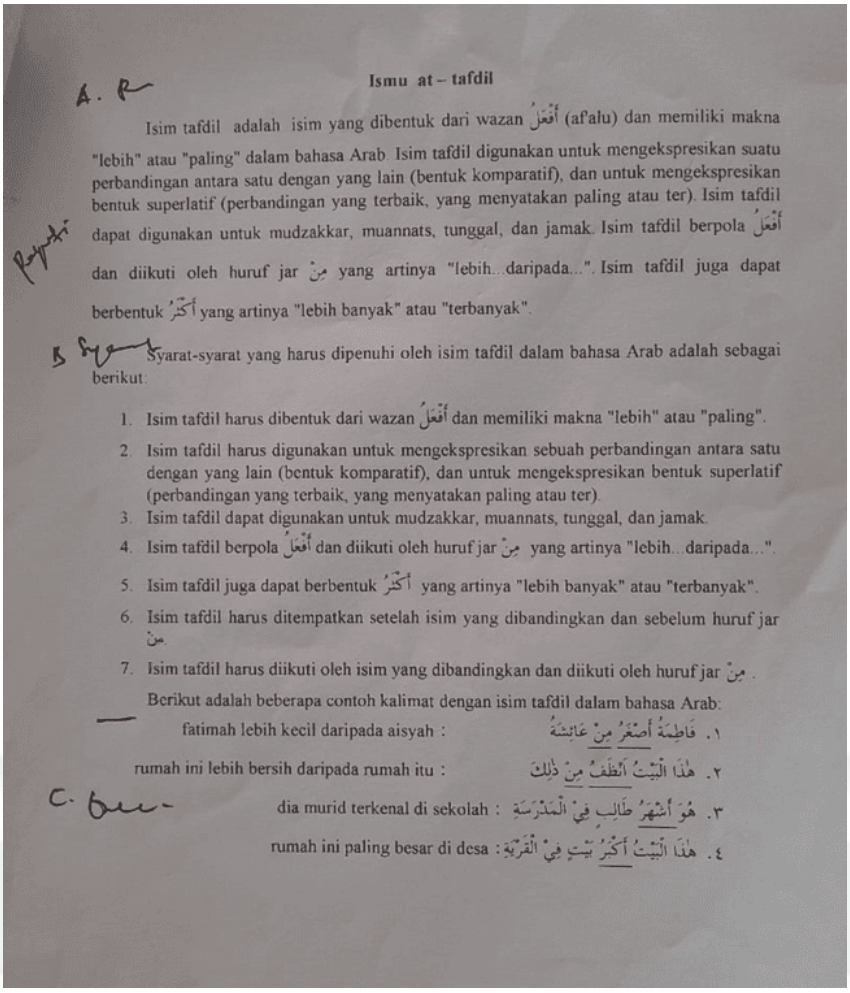
صورة ٤,١٥

Gambar Monopoli Sebelum direvisi

صورة ٤,١٦

Gambar Monopoli Sesudah direvisi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Ismu at – tafdil

Isim tafdil adalah isim yang dibentuk dari wazan أَفْعَلُ (af'alu) dan memiliki makna "lebih" atau "paling" dalam bahasa Arab. Isim tafdil digunakan untuk mengekspresikan suatu perbandingan antara satu dengan yang lain (bentuk komparatif), dan untuk mengekspresikan bentuk superlatif (perbandingan yang terbaik, yang menyatakan paling atau ter). Isim tafdil dapat digunakan untuk mudzakkar, muannats, tunggal, dan jamak. Isim tafdil berpola أَفْعَلُ dan diikuti oleh huruf jar مِنْ yang artinya "lebih...daripada...". Isim tafdil juga dapat berbentuk أَكْثَرُ yang artinya "lebih banyak" atau "terbanyak".

Syarat-syarat yang harus dipenuhi oleh isim tafdil dalam bahasa Arab adalah sebagai berikut:

1. Isim tafdil harus dibentuk dari wazan أَفْعَلُ dan memiliki makna "lebih" atau "paling".
2. Isim tafdil harus digunakan untuk mengekspresikan sebuah perbandingan antara satu dengan yang lain (bentuk komparatif), dan untuk mengekspresikan bentuk superlatif (perbandingan yang terbaik, yang menyatakan paling atau ter).
3. Isim tafdil dapat digunakan untuk mudzakkar, muannats, tunggal, dan jamak.
4. Isim tafdil berpola أَفْعَلُ dan diikuti oleh huruf jar مِنْ yang artinya "lebih...daripada...".
5. Isim tafdil juga dapat berbentuk أَكْثَرُ yang artinya "lebih banyak" atau "terbanyak".
6. Isim tafdil harus ditempatkan setelah isim yang dibandingkan dan sebelum huruf jar مِنْ.
7. Isim tafdil harus diikuti oleh isim yang dibandingkan dan diikuti oleh huruf jar مِنْ.

Berikut adalah beberapa contoh kalimat dengan isim tafdil dalam bahasa Arab:

١. فَاطِمَةُ أَصْغَرُ مِنْ عَائِشَةُ : fatimah lebih kecil daripada aisyah

٢. هٰذَا الْبَيْتُ أَنْظَفُ مِنْ ذٰلِكَ : rumah ini lebih bersih daripada rumah itu

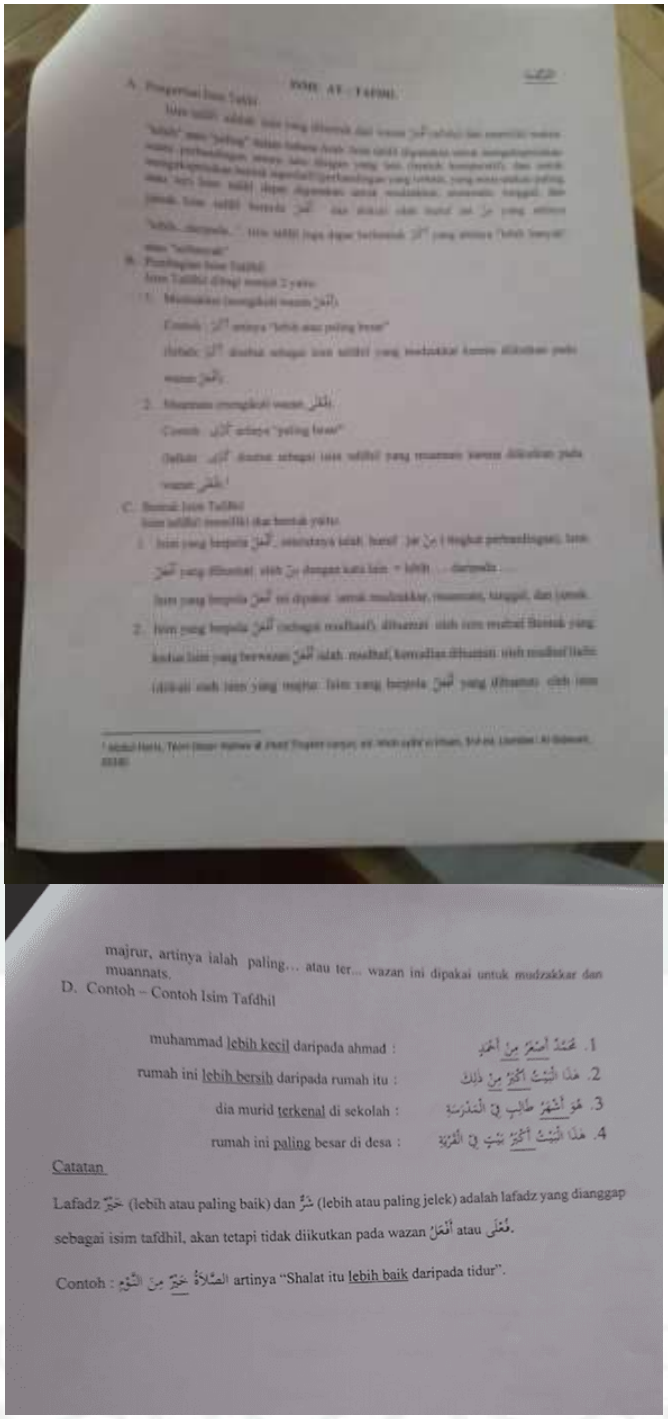
٣. هُوَ أَشْهَرُ طَالِبٍ فِي الْمَدْرَسَةِ : dia murid terkenal di sekolah

٤. هٰذَا الْبَيْتُ أَكْبَرُ بَيْتٍ فِي الْقَرْيَةِ : rumah ini paling besar di desa

صورة ٤,١٧

Gambar Materi RPP Sebelum direvisi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



majrur, artinya ialah paling... atau ter... wazan ini dipakai untuk mudzakkar dan muannats.

D. Contoh – Contoh Isim Tafdhil

1. مُحَمَّدٌ أَصْغَرُ مِنْ أَحْمَدَ — muhammad lebih kecil daripada ahmad :
2. هٰذَا الْبَيْتُ أَكْثَرُ مِنْ ذٰلِكَ — rumah ini lebih bersih daripada rumah itu :
3. هُوَ أَشْهَرُ طَالِبٍ فِي الْمَدْرَسَةِ — dia murid terkenal di sekolah :
4. هٰذَا الْبَيْتُ أَكْبَرُ بَيْتٍ فِي الْقَرْيَةِ — rumah ini paling besar di desa :

Catatan

Lafadz خَيْرٌ (lebih atau paling baik) dan شَرٌّ (lebih atau paling jelek) adalah lafadz yang dianggap sebagai isim tafdhil, akan tetapi tidak diikutkan pada wazan أَفْعَلُ atau فُعْلَى.

Contoh : اَلصَّلَاةُ خَيْرٌ مِنَ النَّوْمِ artinya "Shalat itu lebih baik daripada tidur".

صورة ٤,١٨

Gambar Materi RPP Sesudah direvisi

ب) خبير إعلامي

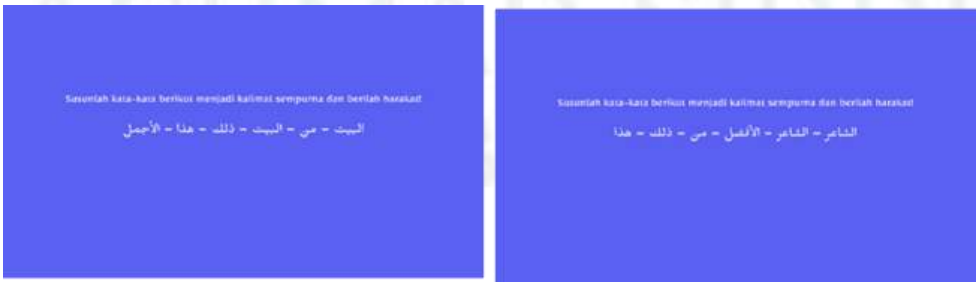
فيما يلي تحسينات على الاقتراحات والمدخلات حول منتجات وسائل ألعاب الاحتكار.

صورة ٤,١٩

Gambar desain Kartu kesempatan Sesudah direvisi

صورة ٤,٢٠

Gambar desain Kartu kesempatan Sebelum direvisi



Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat sempurna dan berilah harakat!
ديوان – هذا – ذلك – ديوان – من – الأطول

Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat sempurna dan berilah harakat!
الشعر – الشعر – من – الأشهر – هذا من – ذلك

Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat sempurna dan berilah harakat!
عسى – عسى – الى - الناس – من– الى – الله – الأفضل

Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat sempurna dan berilah harakat!
هو – الأشهر – من – انتم – لي – الصف

Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat sempurna dan berilah harakat!
العربي – هو – الملقى – الموزون – الشعر – الكلام

Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat sempurna dan berilah harakat!
الشعر – العربي – هو – ديوان

Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat sempurna dan berilah harakat!
العربي – فا – لشعر – كبيرة – ذو – اهمية

Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat sempurna dan berilah harakat!
الأجمل –ديوان - من – الشعر- العربي - العربي

Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat sempurna!
هذا – ذلك – من - الأشهر – الفنان – الفنان

Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat sempurna dan berilah harakat!
الأكثر – ايقاعا – ذلك – هذا – من الشعر – الشعر

صورة ٤,٢١

Gambar desain Kartu Angka Sebelum direvisi

صورة ٤,٢٢

Gambar desain Kartu Angka Sesudah direvisi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

الباب الخامس

الاختتام

أ. خلاصة الانتاج بعد التعديلة

١. خلاصة الانتاج الاخير

من نتائج البحث وتحليل البيانات التي تم إجراؤها على البحث والتطوير لوسائط ألعاب الاحتكارية ، يمكن ملاحظة ما يلي:

أ) حصلت منتجات وسائط ألعاب لاحتكارية على نتائج التحقق من صحة المنتج بنسبة ٧٢,٢٢٪ من التحقق من صحة خبير المواد الأول مع الفئة الصالحة جدا ، و ٩٢,٢٢٪ من التحقق من صحة خبيرين في المواد مع فئة صالحة للغاية ، و ٩١,٧٧٪ من التحقق من صحة خبراء الإعلام مع فئة صالحة جدا ، و ٩٦,٢٠٪ من التحقق من صحة خبراء التطبيق العملي أو معلمي اللغة العربية مع فئة صالحة جدا. من نتائج هذا التحليل ، تم الإعلان عن منتج وسائل لعبة الاحتكار صالح للغاية ومناسب للاستخدام في عملية تعلم اللغة العربية. هذا هو نفسه كما أوضح موليا (٢٠٢٠) أن المنتج الصالح يتمتع بجودة جيدة وأن جميع المكونات الموجودة مناسبة للاستخدام في التعلم.[٥٣]

ب) حصلت نتائج تحليل تجربة الفعالية من أعمال الاختبار القبلي والبعدي لطلاب الصف الثاني عشر في المدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم. تعرف الفعالية بعد مرحلة اختبار N-gain التي ستجتاز سابقا مرحلة الاختبار المطلوبة مسبقا واختبار t للعينة المقترنة. حصل متوسط نتيجة عمل الاختبار القبلي على درجة ٦٢,٦١ وحصل متوسط درجة الاختبار البعدي للطلاب على درجة ٩٠,٥٥. بعد الحصول على نتائج بيانات اختبار t للعينة المزدوجة باستخدام SPSS الإصدار ٢٥ ، أي درجة Sig (2-tailed) البالغة ٠,٠٠٠ ، يمكن استنتاج أن بيانات الاختبار القبلي والبعدي لها اختلافات كبيرة في نتائج التعلم لأن ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥. علاوة على ذلك ، من نتائج تحليل بيانات اختبار N-gain ، والتي حصلت على متوسط ٠,٧٠ تم تصنيفها في الفئة العالية. الاستنتاج هو

[53] Mulia, "Pengembangan LKPD Tumbuhan Obat Berbasis Potensi Lokal" (2020): 215.

أن منتجات وسائل الألعاب الاحتكارية تستخدم بشكل فعال في تعلم اللغة العربية. هذا هو نفسه الذي أوضحه عبد الوهاب(٢٠٢١) بأن الاختبار القبلي والبعدي يعطيان للطلاب لمعرفة نتائج التعلم ومعرفة فعالية مخرجات التعلم باستخدام تحليل اختبار T المزدوج واختبار تحسين N-gain.[٥٤]

ج) حصلت نتائج تحليل تجربة الفعالية من أعمال المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية على نسبة ٨٥,٧٨٪ من تجارب المجموعة الضابطة و ٨٣,٦٢٩٪ من تجارب المجموعة التجريبية. تم اختبار تجربة المجموعة الضابطة على ٩ مستجيبين أو طلاب في الصف الثاني عشر مدرسة الثانوية السلامية مدينة العلوم بوترا وتم اختبار تجربة المجموعة التجريبية على ١٨ مستجيبا أو طالبا في الفصل الثاني عشر مدرسة الثانوية الاسلامية مدينة العلوم بوتري. من نتائج النسبة المئوية ، استنتج أن منتجات وسائل ألعاب الاحتكار صالحة للغاية وعملية للغاية. لا يمكن فصل التطبيق العملي لمنتجات وسائل ألعاب الاحتكار عن استجابات الطلاب التي تفيد بأن وسائل ألعاب الاحتكار سهلة الفهم ، وتضيف نظرة ثاقبة على معرفة الطلاب ، وتجعل الطلاب مهتمين بالتعلم. يرجع هذا الاهتمام أيضا إلى إعجاب الطلاب بوسائل ألعاب الاحتكار سواء من شاشات الاحتكار أو عند لعب ألعاب الاحتكار. الاستنتاج هو أن منتجات وسائل الألعاب الاحتكارية مثيرة للاهتمام لاستخدامها في تعلم اللغة العربية. هذا هو نفسه كما أوضح Anggraeni (٢٠١٥) حول فائدة موارد التعلم التي يستخدمها الطلاب يمكن أن تحفز لإثارة حماسهم للتعلم ، وتشجيع الفضول ولها تأثير إيجابي على علم نفس الطالب.[٥٥]

ب. الإقتيراحات

بناء على نتائج البحث والتطوير الذي تم إجراؤه على منتجات وسائط الألعاب الاحتكارية ، يمكن تقديم اقتراح يتضمن ما يلي:

---

[54] Abdul Wahab, Junaedi, and Muh Azhar, "Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain Di PGMI," *Jurnal Basicedu* (2021).

[55] Anggraeni, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif" (2015): 29.

١. الافتراحات استخدام المنتج

اقتراحات لاستخدام منتجات وسائل ألعاب الاحتكار:

١) ينصح مستخدمو وسائل ألعاب الاحتكار ، أي الفئة الثانية عشرة مدرسة العالية ، بأن يكونوا أكثر حذرا وحذرا بشأن طرق التعلم في شكل ألعاب احتكار

٢) يتوقع من المستخدمين فهم تعليمات الاستخدام لتسهيل لعب لعبة الاحتكارية

٣) يتوقع من المستخدمين التركيز على اللعبة ولا شيء آخر.

٢. الافتراحات نشر المنتج

يمكن استخدام منتجات تطوير وسائط ألعاب الاحتكار لتطوير مهارات المنهج من قبل الطلاب للمعلمين في مستويات مدرسة الابتدائية و مدرسة المتوسطة الاسلامية و مدرسة العالية.

٣. الافتراحات تطوير المنتج مزيد

اقتراح تطوير هذا المنتج، أن المنتجات الإعلامية للعبة الاحتكارية في الوقت الحالي لا تزال مقتصرة على مهارات الكتابات فقط، وبالتالي الحاجة إلى مزيد من التطوير لمهارات أخرى في دروس اللغة العربية ودروس أخرى من أجل الحصول على وسائط تعليمية متنوعة ومتنوعة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

قائمة المراجع

Akbar, Sa'adun. "Instrument Pembelajaran." *Bandung: PT Remaja Rosdakarya* (2017): 82.

Akbar, Sakdun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2022.

Amalia, Maidatul. "Pengaruh Pengguanan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V MIN 29 Kabupaten Breuen" 21, no. 1 (2020): 1–9.

Andi. *Al-Qur'an Indonesia*. Aplikasi, 2023.

Anggraeni. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif" (2015): 29.

Anwar, Faisal, Hadi Pajarianto, Elin Herlina, Totok Dwi Raharjo, Lathifahtul Fajriyah, Irnin Agustina Dwi Astuti, Alim Hardiansyah, and Komang Ayu Suseni. *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0."* Edited by Rahmi Mudia Alti and Vini Rizki. Cetakan Pe. Makassar: CV. Tohar Media, 2022.

Arifin, Zainal. *Metode Penelitian PendidikanFilosofi, Teori & Aplikasina*. Vol. 4. Surabaya: Lentera Cendikia, 2012.

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.

Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran*. Edited by Asfah Rahman. Revisi. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.

Budiarti, Erlita Aina, and Raifa Ermila Kamilda. "Relevansi Pendidikan Islam Al-Ghazali Terhadap Growth Mindset Generasi Z Pada Masa Covid-19." *jurnal Ta'limuna : Pendidikan Islam Al-Gazali*, 1 (2022): 11.

Dalman. *Keterampilan Menulis*. 1st ed. Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2016.

Erfayliana, Yudesta. “Aktivitas Bermain Dan Perkembangan Jasmani Anak 145.” *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 3 (2016): 158.

Fuad Mahmud, Ahmad. “Ulyan, Al-Maharah Al-Lughawiyah, Mahiyatuha Wa Turuqu Tadrisuha.” *Riyadh : Darul Muslim* (1992): 156.

Hamzah, Amir. *Metode Penelitian & Pengembangan Reseach & Development*. Malang: Literasi Nusantara, 2019.

———. *Metode Penelitian & Pengembangan Reseach & Development*. Malang: Literasi Nusantara, 2019.

Hariyanti, Dewi. “Pengembangan Ensiklopedia Spermatophyta Berbasis Potensi Lokal Resort Pemangkuan Hutan (RPH) Sumberjati Sebagai Sumber Belajar Materi Plantae Untuk Siswa Kelas X IPA MA Madinatul Ulum Jember” (2022): 41–42.

Hariyati, Dewi. “Pengembangan LKPD Digital Spermatophyta Berbasis Potensi Lokal Resort Pemangkuan Hutan (RPH) Sumberjati Sebagai Sumber Belajar Materi Plantae Untuk Siswa Kelas X IPA MA Madinatul Ulum Jember.” *Skripsi UIN KHAS Jember* (2022): 67.

Hendyanto Dwiputra, Dias. “Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Penggolongan Hewan Untuk Siwa Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Siduadi Sleman.” *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan* V (2016): 19.

Hidayah, Nurul. “Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar 34.” *Jurnal Pendidikan dan Pengembangan Dasar* 2 (2015): 35.

Komaruddin, and Yooke Tjuparmah S. Komaruddin. *Kamus Istilah Karya Tulis Ilmiah*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2000.

Kustandi, Cecep., and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. 1st ed. Jakarta: Kencana (Divisi Prenadamedia

Group), 2020.

Kusumawati, Oktaria. “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah 124.” *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 4 (2017): 130.

Mufarrokah, Anissatul. “Strategi Belajar Mengajar.” *Teras* (2009): 79.

Mulia. “Pengembangan LKPD Tumbuhan Obat Berbasis Potensi Lokal” (2020): 215.

Nuryadi, dkk. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. yogyakarta: Sibuku Media, 2017.

Putra Ramdhani, Eka, Fitriah Khoirunnisa, and Nur Asti Nadiah Siregar. “Efektivitas Modul Elektronik Terintegrasi Multiple Representation Pada Materi Ikatan Kimia.” *Journal Of Research and Technology* 6 No 1 (2020): 164.

Rahma Violla. “Efektifitas Media Pembelajaran E-Booklet Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi.” *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran.* 3 No 1 (2021). http://sikola.ppj.unp.ac.id.

Reka, Daliana. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesiapan Menjadi Entrepreneur Pada Mahasiswa Departemen Pendidikan Teknik Mesin FPTK UPI” (2020): 39.

Sa’diyah, Zumrotus. *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Dengan Permainan Bahasa Kelas III Di MI Nurul Huda Mulyorejo Sukun Malang*, 2013.

Sahlan. “Evaluasi Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik Dan Calon Pendidik.” *Jember : STAIN Jember Press* (2015): 121.

Saidah. *Pengantar Pendidikan Telaah Pendidikan Secara Global Dan Nasional*. 1st ed. Jakarta: Rajawalipers, 2016.

Suciati, Sri, Ika Septiana, and Mei Fita Asri Untari. “Penerapan Media Monosa

(Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Mimbar Sekolah Dasar* 2, no. 2 (2015): 177.

Sugiono. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research and Development*. yogyakarta, 2015.

———. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.

———. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.

———. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2010.

Syaodih Sukmadinata, Nana. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia dengan PT Remaja Rosdakarya, 2011.

Syeraads. "Pengertian Pengembangan Menurut Ahli." *Menurut.Id*. Last modified 2023. https://www.menurut.id/pengertian-pengembangan-menurut-para-ahli.

Utami, Wachidya. "Pengembangan Permainan Monopoli Edukasi Akmar = Umali (Abu Bakar, Umar, Utsman, Ali) Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI" 4 (2020).

Wahab, Abdul, Junaedi, and Muh Azhar. "Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain Di PGMI." *Jurnal Basicedu* (2021).

Zafitri, Fatin. *Pengembangan Media Permainan Monopoli Bernuansa Islami Berbantu Ice Breaking Pada Peserta Didik Kelas IV*, 2019.

الجنة, مفتاحية. "فعالية استخدام اللعبة الاحتكارية لتنمية مهارة الكتابة بمدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الاسلامية مالانج" (٢٠٢٢).

دوي زمرة الحسنة. "تطوير كتابة المحادثة لترقية كفاءة الطلبة في مهارة الكلام با لمعهد الإسلامي لتحفيظ القرآن (PP. Tahfidz Oemah Al-Quran) بمالنج" (٢٠٢٣).

زهر عليا ديانا. "تطوير مادة كتاب المتممة الأجرومية على أساس الخريطة المفا هيم لترقية كفاءة الطالبات في علم النحو بمعهد سبيل الرشاد الإسلامي السلفى مالانج" ٦, no. August (2023): 128.

مطيعة رضى أملية. "تطوير وسيلة الكلمات المتقاعة لتعليم المفردات لدى التلاميذ بالمدرسة الثانوية الاسلامية الحكومية باسوروان" ٤, no. 1 (2023): 88–100.

"Monopoli (Permainan)." *Wikipedia*. Accessed April 20, 2023. https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_(permainan).

Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UIN KHAS Jember, 2021.

"Pengembangan Media Pembelajaran Maharah Al Kitabah." Last modified 2017. Accessed September 29, 2023.

https://alarabiyahsahlah.blogspot.com/2017/05/pengembangan-media-pembelajaran-maharah.html?m=1.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 1. Matriks Penelitian

البناء الرئيس للبحث العلمي

العنوان	المتغيرات	المتغيرات الفرعية	مصادر البيانات	منهاج البحث	فروض البحث	مشكلة البحث
١	٢	٣	٤	٥	٦	٧
تطوير وسيلة اللعبة الإحتكارية في مهارة الكتابة في الصف الثاني عشر مدرسة العالية مدينة العلوم جمبر	١. تطوير وسلئل التعليم ٢. اللعبة الإحتكارية كوسائل التعليم ٣. تعليم مهارات الكتابة في	١. تطوير وسلئل التعليم ٢. اللعبة الإحتكار ية كوسائل التعليم ٣. تعليم مهارات الكتابة في	١. تحقيق من صحة أهل المواد وتحقيق من صحة أهل وسيلة الإعلام ٢. نتائج اختبار فعالية و العملّى من وسيلة اللعبة الإحتكارية	١. نموذج البحث والتطوير : البحث والتطوير ٢. مراحل البحث والتطوير : تحليل و تصميم و تطوير و تنفذ و تقييم. ٣. أدوات جمع البيانات :	• يمكن أن يؤدي استخدام وسائل اللعبة الاحتكارية إلى زيادة فعالية تعلم اللغة العربية. • يشعر الطلاب الذين يستخدمون وسائل اللعبة الاحتكارية بمزيد من التحفيز	١. كيف صلاحية وسيلة اللعبة الإحتكارية لتطوير مهارة الكتابة في الصف إثني عشر مدرسة العالية مدينة العلوم جنجاوة؟ ٢. كيف فعالية وسيلة اللعبة الإحتكارية لتطوير مهارة الكتابة في الصف إثني عشر مدرسة العالية مدينة العلوم جنجاوة؟

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

	المدرسة العالية	المدرسة العالية	٣. نتائج اختبار استجابة الطلاب	ملاحظة و مقابلة و الاستبانة و الإختبار. ٤. نوع البيانات : • البيانات الكمية: بيانات التحقق من الصحة من فريق من خبراء المواد ووسائل الإعلام والتطبيق العملي والمستخدمين واستبيانات	والحماس في عملية التعلم. • يمكن أن تساعد وسائل اللعبة الاحتكارية الطلاب على تطوير مهارات التحدث باللغة العربية. • يمكن أن يؤدي استخدام وسائل اللعبة الاحتكارية في تعلم مهارات كتابه إلى تحسين وعي الطلاب	٣. كيف العملَي وسيلة لعبة الإحتكارية في التعليم لتطوير مهارة الكتابة في الصف العاشر مدرسة العالية مدينة العلوم جنجاوة؟

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

				استجابة الطلاب ونتائج الاختبار. • البيانات النوعية: نتائج النقد والاقتراحات والمدخلات لتحسين المنتج	• بأهمية تعلم اللغة العربية. • يمكن لوسائل الإعلام اللعبة الاحتكارية أن تزيد من وعي الطلاب بالثقافة والتاريخ الإسلامي.	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 2. Keaslian Tulisan

Lampiran 2. Keaslian Tulisan

إقرار الطالبة

أنا الموقعة:

الاسم الكامل : ميلس نورحنة

الرقم الجامعي : ٢٠١٩٢٠٦٧ت

العنوان : دوسون كراجان – تموراجو – جمبر

أقر بأن هذا البحث العلمي الذي قدّمته لاستيفاء بعض الشروط اللازمة النهائية للحصول على الدرجة الجامعية الأولى (S1) بشعبة تعليم اللغة العربية قسم التربية الإسلامية واللغوية بكلية التربية والعلوم التدريسية بجامعة كياهي أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر تحت العنوان: : "**تطوير وسيلة اللعبة الإحتكارية في مهارة الكتابة في الصف الثاني عشر مدرسة العالية مدينة العلوم جمبر**"

كتبته بنفسي وما صورته من إبداع غيري أو التأليف الآخر.

وإذا ادعى أحد استقبالا أنه من تأليفه وتبين أنه فعلا ليس تحتي أتحمل المسؤولية على ذلك وليست على المشرف أو على شعبة التعليم اللغة العربية الإسلامية واللغوية بكلية التربية والعلوم التدريسية بجامعة كياهي الحج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر.

وحررت هذا الإقرار بناء على رغبتي الخاصة ولا تجبر أحمد عليه.

جمبر, ٢٢ ديسمبر ٢٠٢٣

الطالبة,

ميلس نورحنة

الرقم الجامعي: ٢٠١٩٢٠٦٧ت

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 3. Hasil Wawancara

HASIL WAWANCARA GURU TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI PADA PEMBELAJARAN MAHARAH KITABAH MA MADINATUL ULUM

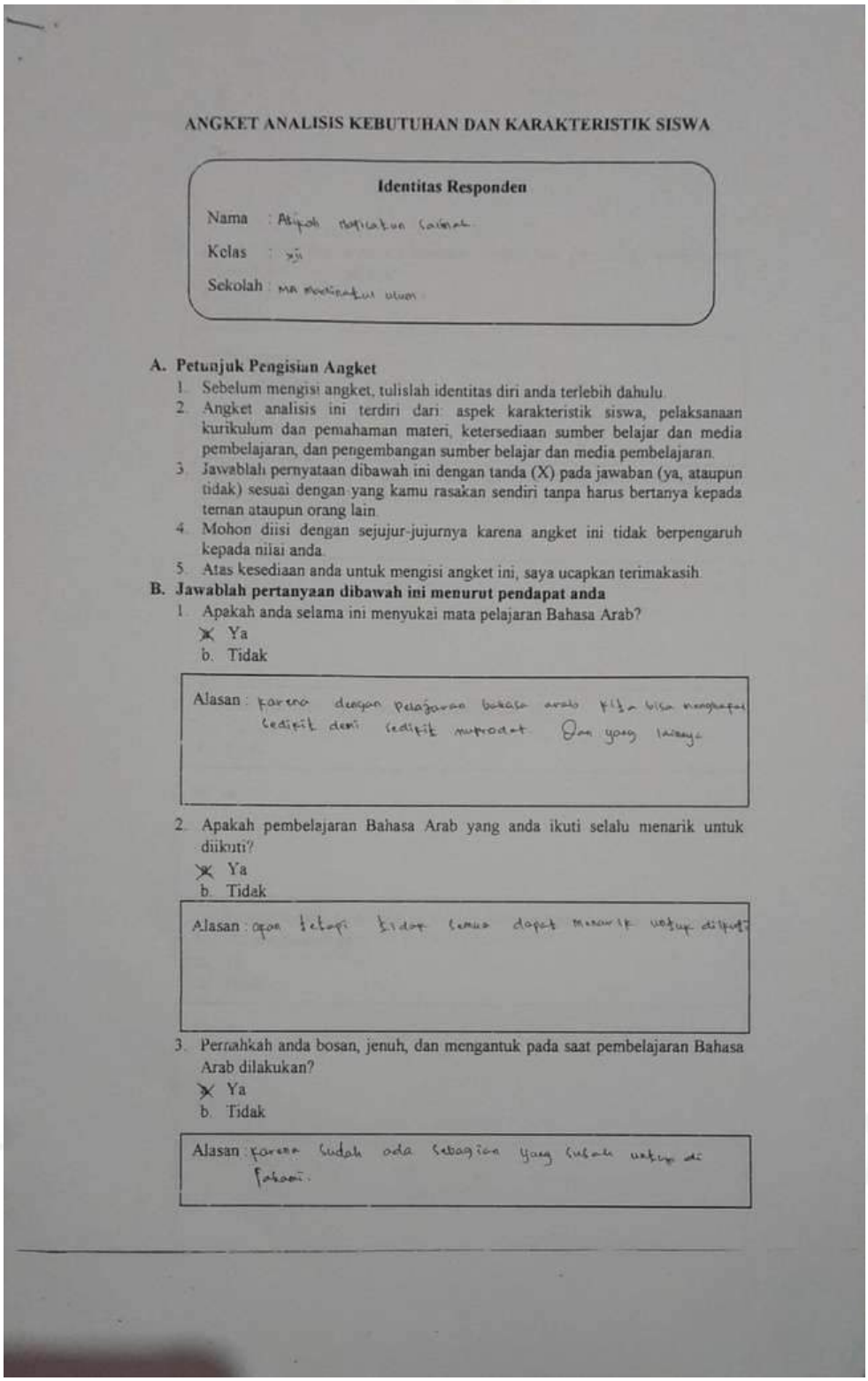
Nama : Yaumil Fitriyah, S.Pd.
Jabatan : Guru Bahasa Arab
Instansi : MA Madinatul Ulum
Tanggal wawancara : 02 Februari 2023

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kurikulum apa yang digunakan dalam proses pembelajaran pada materi الشعر العربي?	Kurikulum yang digunakan kelas XII masih sama dengan kurikulum yang digunakan jekas XI yaitu Kurikulum 13
2	Metode apa yang sering digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab di MA Madinatul Ulum?	Metode yang sering digunakan ceramah dan tanya jawab
3	Apa saja sumber belajar yang sering digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Arab?	Suber belajar yang mereka gunakan yaitu Buku LKS dan Kamus Bahasa Arab
4	Bagaimana karakteristik siswa kelas XII di MA Madinatul Ulum saat mengikuti pembelajaran Bahasa Arab?	Sebagian dari mereka aktif dan antusias saat pembelajaran bahasa arab, sebagian yang lain kurang aktif dan kurang antusias karena tidak menyukai pelajaran bahasa arab
5	Kendala atau hambatan apa saja yang dialami guru pada saat proses mengajar dalam pembelajaran Bahasa Arab?	Kurangnya sarana dan prasarana yang ada dilembaga dan sedikitnya waktu belajar mengajar
6	Bagaimana ibu saat ini menghadapi hambatan tersebut dalam mengajar dari segi sumber belajar?	Meringkas pelajaran sesingkat mungkin untuk mencukupi waktu yang ada
7	Apakah siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari materi Bahasa Arab terutama pada materi الشعر العربي?	Sedikit mengalami kesulitan dikarenakan sulit menulis bahasa arab secara benar.
8	Apa saja sumber belajar yang digunakan saat proses pembelajaran di MA Madinatul Ulum?	Buku LKS dan Kamus
9	Apa saja fasilitas dari sekolah untuk mendukung pelaksanaan proses pembelajaran?	Laboratorium komputer, Buku LKS dan Kamus
10	Apakah ibu dalam pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran?	Belum
11	Media pembelajaran seperti apa yang pernah ibu gunakan?	Guru hanya menggunakan metode ceramah, diskusi kelompok dan tanya jawab
12	Apakah media pembelajaran yang ibu gunakan merupakan produk buatan sendiri?	-
13	Apakah media pembelajaran yang ibu	-

	gunakan hanya dapat digunakan dalam satu mata pelajaran saja atau dapat digunakan dengan berbagai mata pelajaran?	
14	Apakah di sekolah ini sudah pernah menggunakan media permainan monopoli dalam proses pembelajaran?	Belum
15	Media pembelajaran apa yang paling sering ibu gunakan?	Ceramah, diskusi kelompok dan tanya jawab
16	Apakah kelebihan menggunakan media pembelajaran?	Bisa membuat peserta didik merasa semangat dalam belajar, termotivasi, tidak bosan saat pembelajaran.
17	Apakah kekurangan menggunakan media pebelajaran?	Membutuhkan waktu yang lama
18	Jika sudah, apa kendala dari media pembelajaran permainan monopoli?	-
19	Jika belum, apa kendala dari media pembelajaran permainan monopoli?	Sedikitnya waktu saat pembelajaran
20	Apakah media permainan monopoli sudah sesuai dengan karakteristik siswa dan materi?	Sudah sesuai
21	Harapan ibu mengenai sumber belajar dalam proses pembelajaran, sumber belajar/bahan ajar/ media pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan guru atau siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab pada materi الشعر العرب?	Harapannya sebagai guru bahasa arab, siswa dapat memahami serta mengembangkan semua materi dalam pelajaran bahasa arab, terutama dalam maharah kitabah. Selain karena berada dilingkungan pondok.
22	Bagaimana pendapat ibu jika saya mengembangkan media permainan monopoli untuk mengembangkan keterampilan menulis di kelas XII MA Madinatul Ulum?	Setuju, dikarenakan sekolah kita madrasah merupakan gabungan dengan pondok pesantren, mungkin bisa membuat siswa merasa tidak monoton dalam belajar, merasa sedikit ada hiburan dengan bermain namun tetap belajar.
23	Saran apa yang dapat ibu berikan untuk pengembangan media pembelajaran dimasa yang akan datang?	Mungkin bisa menggunakan maharah yang lain tidak hanya di maharah kitabah saja.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 4. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa



ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN DAN KARAKTERISTIK SISWA

Identitas Responden

Nama : Atiyah Nafiatun Laimah

Kelas : XI

Sekolah : MA Mu'allimat Ulum

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, tulislah identitas diri anda terlebih dahulu.
2. Angket analisis ini terdiri dari aspek karakteristik siswa, pelaksanaan kurikulum dan pemahaman materi, ketersediaan sumber belajar dan media pembelajaran, dan pengembangan sumber belajar dan media pembelajaran.
3. Jawablah pernyataan dibawah ini dengan tanda (X) pada jawaban (ya, ataupun tidak) sesuai dengan yang kamu rasakan sendiri tanpa harus bertanya kepada teman ataupun orang lain.
4. Mohon diisi dengan sejujur-jujurnya karena angket ini tidak berpengaruh kepada nilai anda.
5. Atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Jawablah pertanyaan dibawah ini menurut pendapat anda

1. Apakah anda selama ini menyukai mata pelajaran Bahasa Arab?
   - X Ya
   - b. Tidak

   Alasan : karena dengan pelajaran bahasa arab kita bisa mengetahui sedikit demi sedikit mufrodat dan yang lainnya

2. Apakah pembelajaran Bahasa Arab yang anda ikuti selalu menarik untuk diikuti?
   - X Ya
   - b. Tidak

   Alasan : apa ketapi tidak semua dapat menarik untuk diikuti

3. Pernahkah anda bosan, jenuh, dan mengantuk pada saat pembelajaran Bahasa Arab dilakukan?
   - X Ya
   - b. Tidak

   Alasan : karena sudah ada sebagian yang sukak untuk di pahami.

4. Apakah anda merasa sulit memahami materi jika guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja?
   a. Ya
   b. Tidak

Alasan : Karena pembelajaran seperti ini juga kurang Praktek supaya bisa menerapkan.

5. Apakah pembelajaran dengan menggunakan alat bantu dapat meningkatkan semangat belajar anda pada pembelajaran Bahasa Arab?
   a. Ya
   b. Tidak

Alasan : Karena jika di bantu oleh media seperti ini alat fikir agar lebih mudah untuk di pahami

6. Apakah selama ini kamu tau tentang kurikulum 13?
   a. Ya
   b. Tidak

Alasan :

7. Apakah kurikulum 13 selama kamu mengikuti pembelajaran juga mengaitkan kepada pemahaman yang ada di lingkungan sekitar?
   a. Ya
   b. Tidak

Alasan :

8

Alasan : Tidak, jika fikir sudah mereng memahami maka agar lebih mudah.

9. Apakah anda menyukai pembelajaran yang mengaitkan materi pembelajaran yang diajarkan dengan lingkungan sekitar?
   a. Ya
   b. Tidak

Alasan : paham lebih mudah pemahamannya

10. Apakah anda tau tentang materi الشعر العربي ?
   a. Ya
   b. Tidak

Alasan : tidak tahu

11. Apakah materi الشعر العربي merupakan salah satu materi yang sulit dipahami?
   a. Ya
   b. Tidak

Alasan :

12. Apakah anda belajar disekolah hanya menggunakan LKS dan buku paket yang disediakan oleh sekolah?
   a. Ya
   b. Tidak

Alasan :

13. Apakah anda terbantu jika menggunakan media pembelajaran ?
   a. Ya
   b. Tidak

Alasan : pembelajaran yang lain.

14. Apakah anda menyukai pembelajaran yang mengggunakan media ?
   a. Ya
   b. Tidak

Alasan : ya karena pembelajaran lebih menarik.

15. Apakah anda menyukai media permainan ?
   a. Ya
   b. Tidak

Alasan karena seru

16. Apakah anda pernah mengetahui tentang media permainan monopoli?
   a. Ya
   b. Tidak

Alasan karena belum mempraktekan.

17. Apakah anda setuju jika media permainan monopoli dijadikan sebagai media pembelajaran di kelas anda?
   a. Ya
   b. Tidak

Alasan

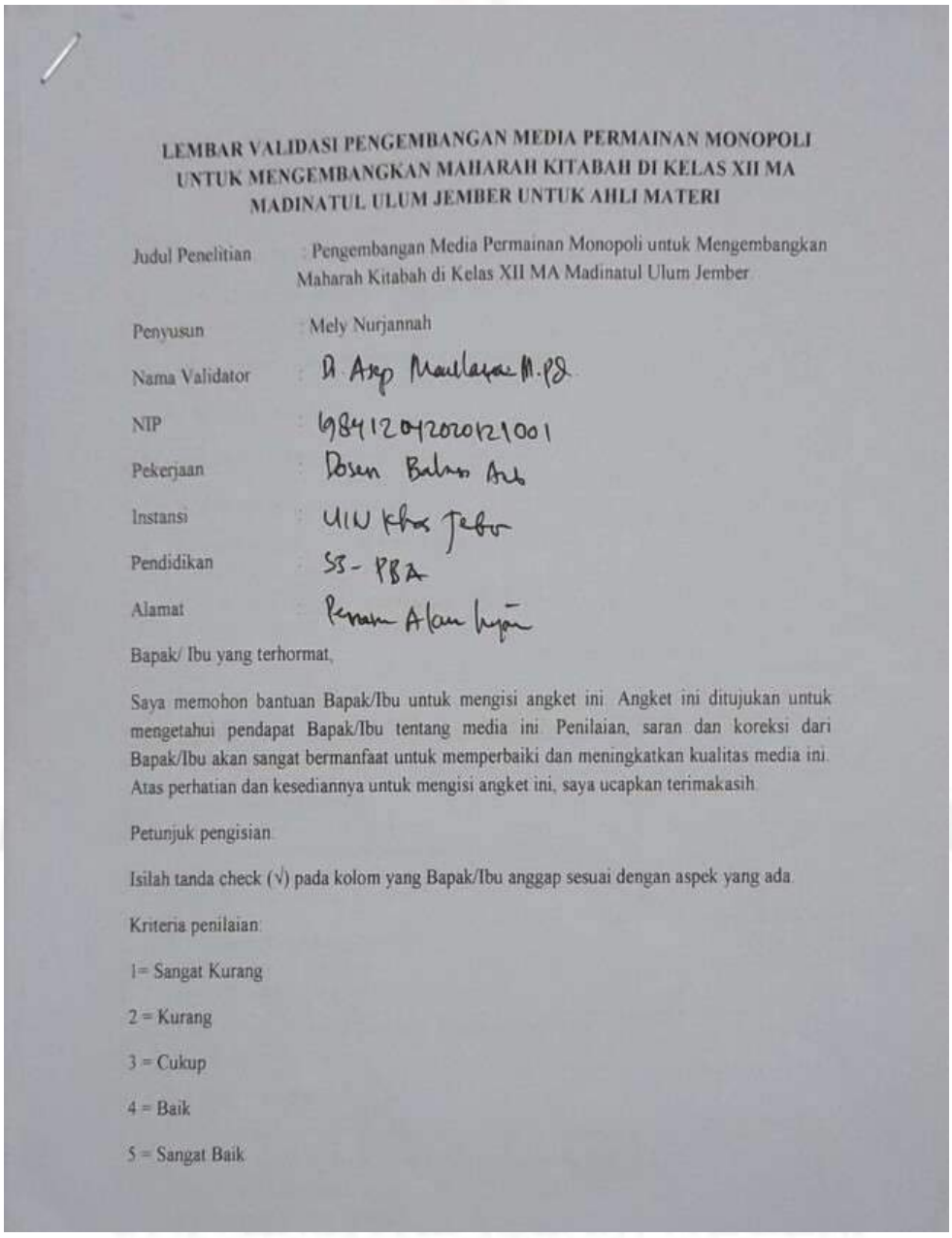
18. Apakah anda setuju jika media permainan monopoli dikaitkan dengan keterampilan menulis?

a. Ya

b. Tidak

Alasan : agar mudah

Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Materi ke 1



LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENGEMBANGKAN MAHARAH KITABAH DI KELAS XII MA MADINATUL ULUM JEMBER UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Monopoli untuk Mengembangkan Maharah Kitabah di Kelas XII MA Madinatul Ulum Jember

Penyusun : Mely Nurjannah

Nama Validator : A. Asep Maulana M.Pd.

NIP : 198412042020121001

Pekerjaan : Dosen Bahasa Arab

Instansi : UIN Khas Jember

Pendidikan : S3 - PBA

Alamat : Perum Alam Indah

Bapak/ Ibu yang terhormat,

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media ini. Penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

Petunjuk pengisian:

Isilah tanda check (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek yang ada.

Kriteria penilaian:

1= Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

No.	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
	A. Relevansi Materi.					
1.	Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa			✓		
2.	Jabaran materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum.				✓	
	B. Keakuratan Materi.					
3.	Keakuratan materi sesuai dengan kebenaran keilmuan.				✓	
4.	Keakuratan penggunaan istilah.				✓	
5.	Keakuratan data dan fakta yang disajikan dalam Media Permainan Monopoli.			✓		
6.	Konsep materi yang terdapat dalam Media Permainan Monopoli sesuai dengan pokok bahasan tentang maharah kitabah				✓	
7.	Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan.			✓	✓	
8.	Susunan materi pada Media Permainan Monopoli terstruktur dengan baik.			✓		
	C. Kemutakhiran Materi.					
9.	Kesesuaian materi dengan perkembangan IPTEK.				✓	
10.	Kemuktahiran Ilustrasi gambar/foto.			✓		
	D. Kegiatan Pendukung Materi.					
11.	Mufrodat mendukung materi dengan baik.				✓	
12.	Gambar, susunan huruf/ kata yang disajikan mendukung materi maharah kitabah				✓	
	E. Penggunaan Bahasa.					
13.	Kata atau kalimat yang digunakan sesuai dengan tata bahasa yang baik dan benar sesuai dengan PUEBI.			✓		
14.	Bahasa yang digunakan etis, komunikatif, dan fungsional sesuai dengan sasaran pembaca.				✓	
15.	Kata atau kalimat yang digunakan sederhana, lugas, dan mudah dimengerti.				✓	
	F. Penggunaan Istilah dan Bahasa					
16.	Menggunakan istilah yang konsisten.				✓	

KH... IQ JEMBER

17.	Penulisan nama ilmiah atau istilah asing sudah tepat			✓		
	G. Kesesuaian Bahasa					
18.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan bahasa siswa tingkat SMA/MA				✓	

Kritik dan Saran :

- tulis kembali materi dgn rapi tulisan dan desainya
- tambahkan ilustrasi gambar pada materi agar dpt terlihat pada media (terbalik)
- pembahasan tentu lebih tepat jika dikelompokkan dgn memberi referensi yg lain baik tanaman atau lainnya!
- Pada bagian tabel ada yg kurang sesuai pd kaidah

Kesimpulan

Media Pembelajaran berupa media permainan monopoli untuk mengembangkan maharah kitabah ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

*) Lingkari salah satu

Jember, 4 2023

Dr. Arif Maulana, M.Pd

NIP 198412042020121001

Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Materi ke 2

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENGEMBANGKAN MAHARAH KITABAH DI KELAS XII MA MADINATUL ULUM JEMBER UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Permainan Monopoli untuk Mengembangkan Maharah Kitabah di Kelas XII MA Madinatul Ulum Jember
Penyusun	: Mely Nurjannah
Nama Validator	: Dr. Asep Maulana, M.Pd
NIP	: 198412042020121001
Pekerjaan	: Dosen Bahasa Arab
Instansi	: UIN KHAS Jember
Pendidikan	: S3 - PBA
Alamat	: Perum Alam Hijau

Bapak/ Ibu yang terhormat,

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media ini. Penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

Petunjuk pengisian:

Isilah tanda check (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek yang ada.

Kriteria penilaian:

1= Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

No.	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
	A. Relevansi Materi.					
1.	Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.					✓
2.	Jabaran materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum.				✓	
	B. Keakuratan Materi.					
3.	Keakuratan materi sesuai dengan kebenaran keilmuan.					✓
4.	Keakuratan penggunaan istilah.					✓
5.	Keakuratan data dan fakta yang disajikan dalam Media Permainan Monopoli.				✓	
6.	Konsep materi yang terdapat dalam Media Permainan Monopoli sesuai dengan pokok bahasan tentang maharah kitabah					✓
7.	Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan.					✓
8.	Susunan materi pada Media Permainan Monopoli terstruktur dengan baik.					✓
	C. Kemutakhiran Materi.					
9.	Kesesuaian materi dengan perkembangan IPTEK.				✓	
10.	Kemuktahiran Ilustrasi gambar/foto.				✓	
	D. Kegiatan Pendukung Materi.					
11.	Mufrodat mendukung materi dengan baik.					✓
12.	Gambar, susunan huruf/ kata yang disajikan mendukung materi maharah kitabah				✓	
	E. Penggunaan Bahasa.					
13.	Kata atau kalimat yang digunakan sesuai dengan tata bahasa yang baik dan benar sesuai dengan PUEBI.				✓	
14.	Bahasa yang digunakan etis, komunikatif, dan fungsional sesuai dengan sasaran pembaca.				✓	
15.	Kata atau kalimat yang digunakan sederhana, lugas, dan mudah dimengerti.					✓
	F. Penggunaan Istilah dan Bahasa					
16.	Menggunakan istilah yang konsisten.					✓

17.	Penulisan nama ilmiah atau istilah asing sudah tepat					✓
	G. Kesesuaian Bahasa					
18.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan bahasa siswa tingkat SMA/MA					✓

Kritik dan Saran :

ace & lengkapi!

Kesimpulan :

Media Pembelajaran berupa media permainan monopoli untuk mengembangkan maharah kitabah ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

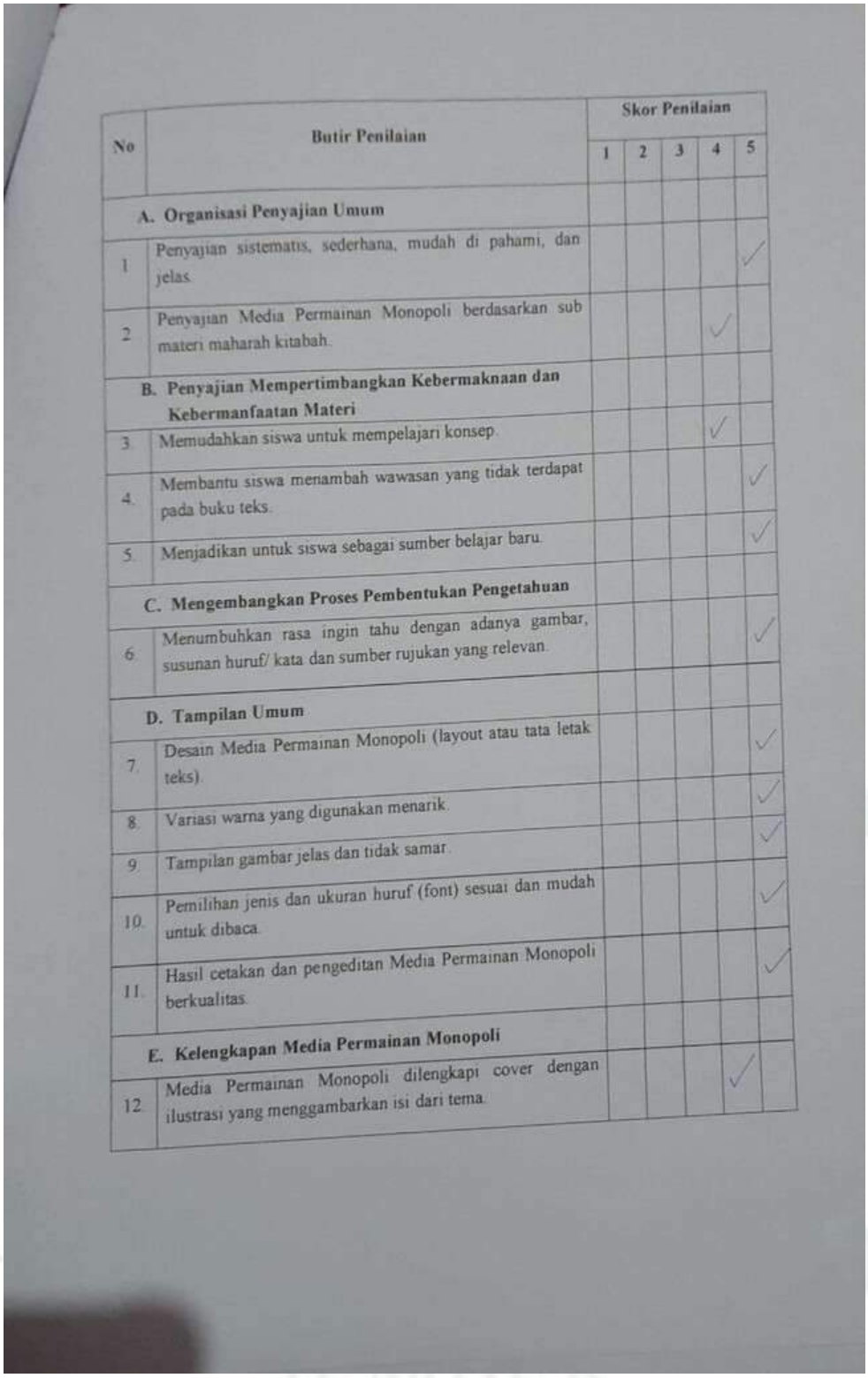
*) Lingkari salah satu

Jember 17 November 2023

Dr. Asep Maulana, M.Pd

NIP. 198412042020121001

Lampiran 7. Hasil validasi Ahli Media



No	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
	A. Organisasi Penyajian Umum					
1	Penyajian sistematis, sederhana, mudah di pahami, dan jelas.					✓
2	Penyajian Media Permainan Monopoli berdasarkan sub materi maharah kitabah.				✓	
	B. Penyajian Mempertimbangkan Kebermaknaan dan Kebermanfaatan Materi					
3	Memudahkan siswa untuk mempelajari konsep.				✓	
4	Membantu siswa menambah wawasan yang tidak terdapat pada buku teks.					✓
5	Menjadikan untuk siswa sebagai sumber belajar baru.					✓
	C. Mengembangkan Proses Pembentukan Pengetahuan					
6	Menumbuhkan rasa ingin tahu dengan adanya gambar, susunan huruf/ kata dan sumber rujukan yang relevan.					✓
	D. Tampilan Umum					
7	Desain Media Permainan Monopoli (layout atau tata letak teks).					✓
8	Variasi warna yang digunakan menarik.					✓
9	Tampilan gambar jelas dan tidak samar.					✓
10	Pemilihan jenis dan ukuran huruf (font) sesuai dan mudah untuk dibaca.					✓
11	Hasil cetakan dan pengeditan Media Permainan Monopoli berkualitas.					✓
	E. Kelengkapan Media Permainan Monopoli					
12	Media Permainan Monopoli dilengkapi cover dengan ilustrasi yang menggambarkan isi dari tema.				✓	

13.	Media Permainan Monopoli dilengkapi dengan papan monopoli, 4 pion, 1 dadu, 10 kartu فرصة, 10 kartu تحدى, 13 kartu رقم, petunjuk permainan				✓	
14.	Materi lengkap sesuai dengan maharah kitabah.				✓	
15.	Ketepatan penomoran, penamaan tabel, dan gambar.				✓	
16.	Kesesuain penggunaan gambar dengan materi				✓	
17.	Penyajian gambar disertai dengan warna.					✓

Kritik dan Saran :

1. Susunan kartu (Mufrodat) di perbaiki,
2. Susunan kalimatnya diperbaiki
3. Kalimat soal disesuaikan dg kaidah B Arab

Kesimpulan

Media Pembelajaran berupa media permainan monopoli untuk mengembangkan maharah kitabah ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

*) Lingkari salah satu

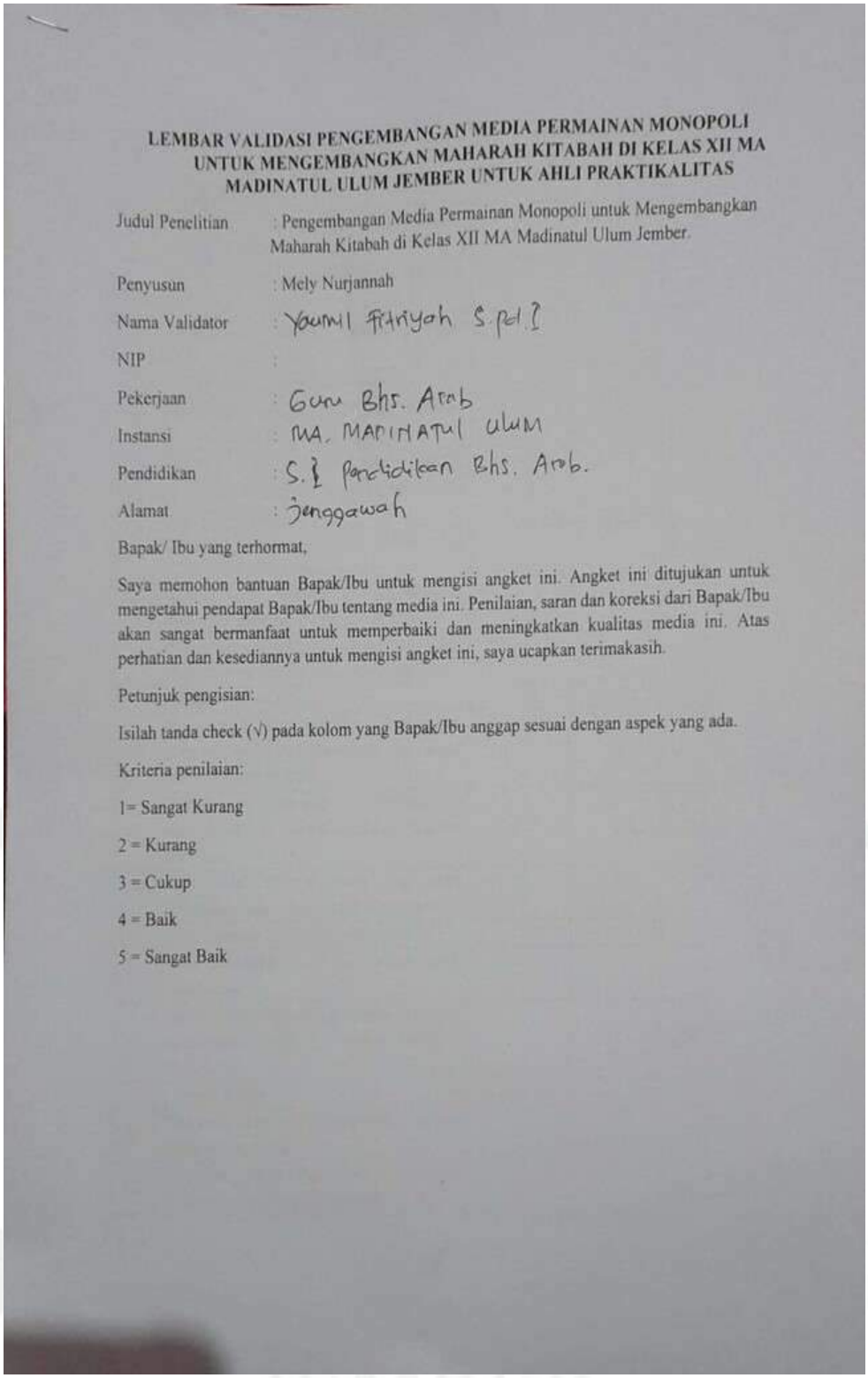
Jember, ... 2023

Evi Muzayyidah Bukhori

NIP

KH... IQ JEMBER

Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Praktikalitas



LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENGEMBANGKAN MAHARAH KITABAH DI KELAS XII MA MADINATUL ULUM JEMBER UNTUK AHLI PRAKTIKALITAS

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Monopoli untuk Mengembangkan Maharah Kitabah di Kelas XII MA Madinatul Ulum Jember.

Penyusun : Mely Nurjannah

Nama Validator : Yasmi Fitriyah S.Pd.I

NIP :

Pekerjaan : Guru Bhs. Arab

Instansi : MA. MADINATUL ULUM

Pendidikan : S.1 Pendidikan Bhs. Arab.

Alamat : Jenggawah

Bapak/ Ibu yang terhormat,

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media ini. Penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

Petunjuk pengisian:

Isilah tanda check (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek yang ada.

Kriteria penilaian:

1= Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

No.	Butir Penilaian	Butir Penilaian				
		1	2	3	4	5
	A. Aspeek Materi					
1.	Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					✓
2.	Jabaran materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum					✓
3.	Keakuratan materi sesuai dengan kebenaran keilmuan				✓	
4.	Keakuratan penggunaan istilah				✓	
5.	Keakuratan data dan fakta yang disajikan dalam Media Permainan Monopoli					✓
6.	Konsep materi yang terdapat dalam media Permainan Monopoli sesuai dengan maharah kitabah					✓
7.	Informasi yang disajikan memberikan pengetahuan baru dan luas					✓
8.	Materi yang disajikan menggambarkan suatu proses untuk memperoleh konsep					✓
9.	Materi yang dikaitkan dengan potensi lokal dapat menambah wawasan baru bagi siswa					✓
	B. Aspek Bahasa					
10.	Kata atau kalimat yang digunakan sesuai dengan tata bahasa yang baik dan benar sesuai dengan PUEBI					✓
11.	Bahasa yang digunakan etis, komunikatif, dan fungsional sesuai dengan sasaran pembaca.				✓	
12.	Kata atau kalimat yang digunakan sederhana, lugas, dan mudah dimengerti					✓
13.	Menggunakan istilah yang konsisten				✓	
14.	Penulisan nama ilmiah atau istilah asing sudah tepat					✓
15.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan bahasa siswa tingkat SMA/MA.					✓
	C. Aspek Media					
16.	Penyajian sistematis, sederhana, mudah dipahami, dan jelas					✓
17.	Penyajian media Permainan Monopoli berdasarkan sub materi maharah kitabah					✓

18.	Menumbuhkan rasa ingin tahu dengan adanya gambar dan sumber rujukan yang relevan					✓
19.	Desain media Permainan Monopoli (layout dan tata letak teks)					✓
20.	Media Permainan Monopoli dilengkapi cover dengan ilustrasi yang menggambarkan isi					✓
21.	Variasi warna yang digunakan menarik					✓

Kritik dan Saran : Untuk lebih menonjolkan lagi Pertanyaan Maka dalam Permainan Monopoli

Kesimpulan :
Media Pembelajaran berupa media permainan monopoli untuk mengembangkan maharah kitabah ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

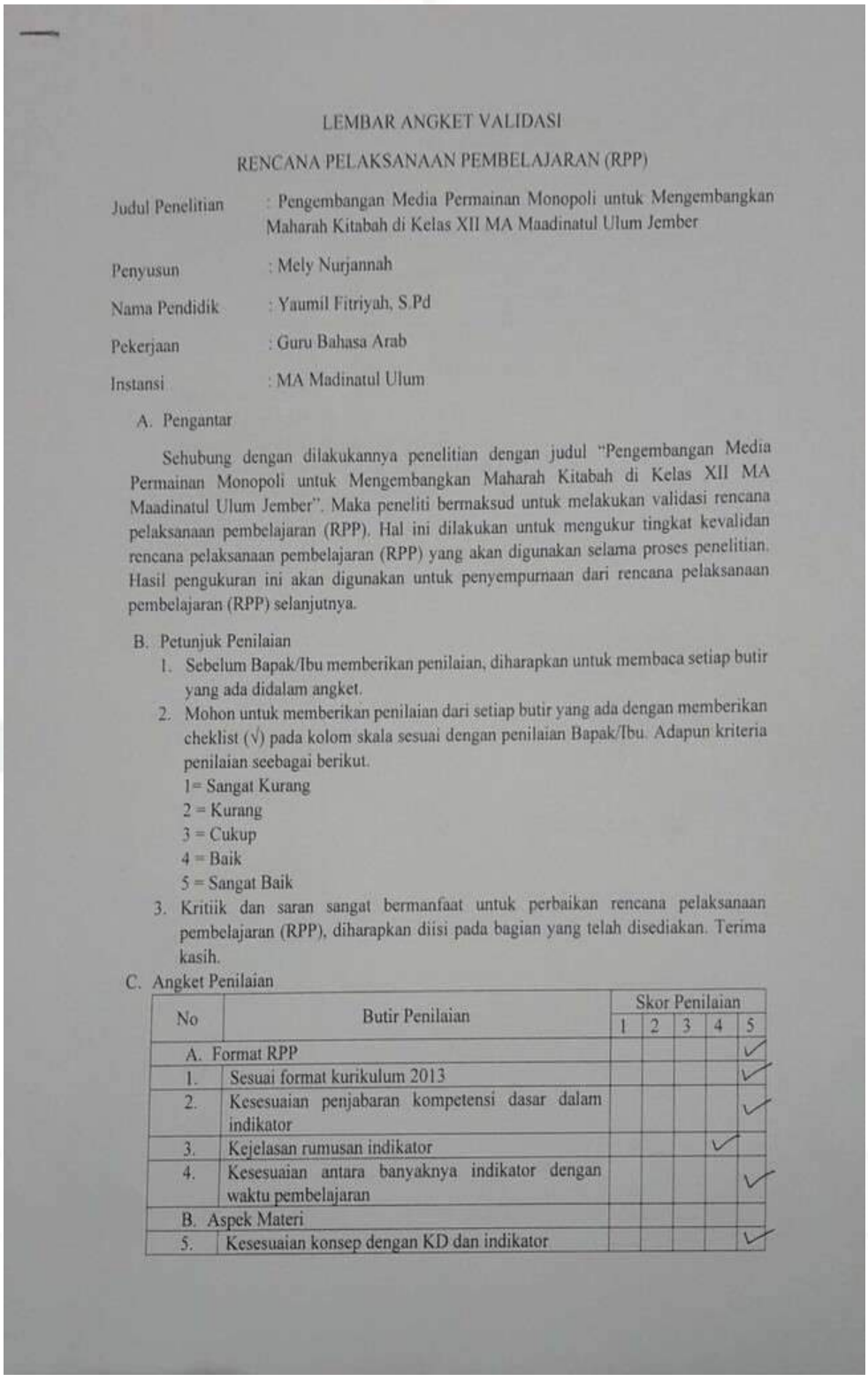
*) Lingkari salah satu

Jember, 04 November 2023
Ahli Praktikalitas

Yaumil Fitriah, S.Pd.
NIP.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lmpiran 9. Hasil validasi RPP



LEMBAR ANGKET VALIDASI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Monopoli untuk Mengembangkan Maharah Kitabah di Kelas XII MA Maadinatul Ulum Jember

Penyusun : Mely Nurjannah

Nama Pendidik : Yaumil Fitriyah, S.Pd

Pekerjaan : Guru Bahasa Arab

Instansi : MA Madinatul Ulum

A. Pengantar

Sehubung dengan dilakukannya penelitian dengan judul "Pengembangan Media Permainan Monopoli untuk Mengembangkan Maharah Kitabah di Kelas XII MA Maadinatul Ulum Jember". Maka peneliti bermaksud untuk melakukan validasi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Hal ini dilakukan untuk mengukur tingkat kevalidan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan digunakan selama proses penelitian. Hasil pengukuran ini akan digunakan untuk penyempurnaan dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) selanjutnya.

B. Petunjuk Penilaian

1. Sebelum Bapak/Ibu memberikan penilaian, diharapkan untuk membaca setiap butir yang ada didalam angket.
2. Mohon untuk memberikan penilaian dari setiap butir yang ada dengan memberikan cheklist (√) pada kolom skala sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu. Adapun kriteria penilaian seebagai berikut.
   1= Sangat Kurang
   2 = Kurang
   3 = Cukup
   4 = Baik
   5 = Sangat Baik
3. Kritiik dan saran sangat bermanfaat untuk perbaikan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), diharapkan diisi pada bagian yang telah disediakan. Terima kasih.

C. Angket Penilaian

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Format RPP						✓
1.	Sesuai format kurikulum 2013					✓
2.	Kesesuaian penjabaran kompetensi dasar dalam indikator					✓
3.	Kejelasan rumusan indikator				✓	
4.	Kesesuaian antara banyaknya indikator dengan waktu pembelajaran					✓
B. Aspek Materi						
5.	Kesesuaian konsep dengan KD dan indikator					✓

6.	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan					✓
7.	Menggunakan sarana dan sumber belajar yang beragam					✓

D. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

1. Layak digunakan dilapangan tanpa ada revisi.
2. Layak digunakan dilapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan dilapangan.

*) Lingkari salah satu

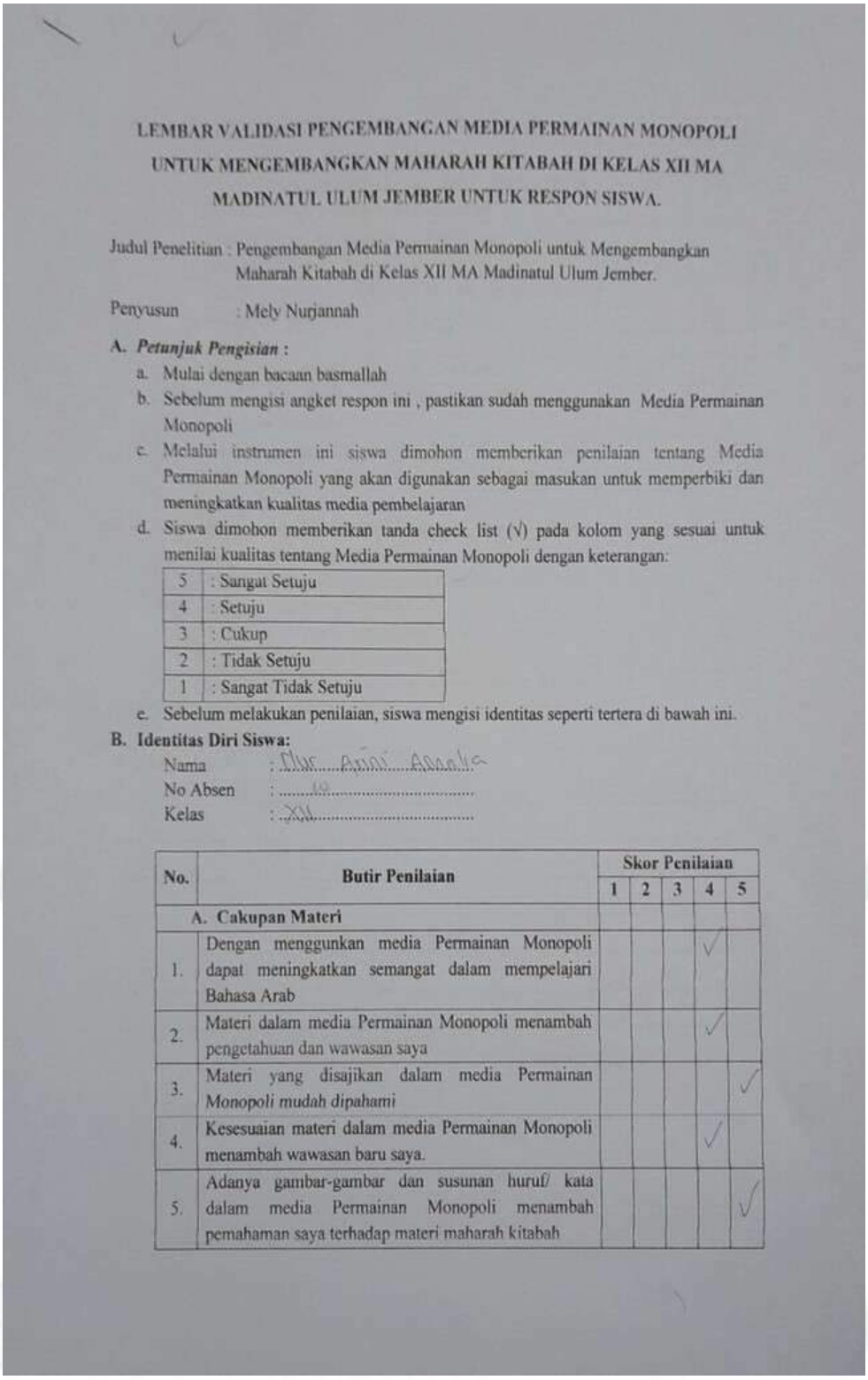
Jember, 02 November 2023

Pendidik

Yaumil Fitriyah, S.Pd

NIP.

Lampiran 10. Hasil Respon Siswa Kelompok Eksperimen



LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENGEMBANGKAN MAHARAH KITABAH DI KELAS XII MA MADINATUL ULUM JEMBER UNTUK RESPON SISWA.

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Monopoli untuk Mengembangkan Maharah Kitabah di Kelas XII MA Madinatul Ulum Jember.

Penyusun : Mely Nurjannah

A. *Petunjuk Pengisian* :

a. Mulai dengan bacaan basmallah
b. Sebelum mengisi angket respon ini , pastikan sudah menggunakan Media Permainan Monopoli
c. Melalui instrumen ini siswa dimohon memberikan penilaian tentang Media Permainan Monopoli yang akan digunakan sebagai masukan untuk memperbiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran
d. Siswa dimohon memberikan tanda check list (√) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang Media Permainan Monopoli dengan keterangan:

5	: Sangat Setuju
4	: Setuju
3	: Cukup
2	: Tidak Setuju
1	: Sangat Tidak Setuju

e. Sebelum melakukan penilaian, siswa mengisi identitas seperti tertera di bawah ini.

B. Identitas Diri Siswa:

Nama : Dwi Ayni Aisyah
No Absen : 19
Kelas : XII

No.	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
	A. Cakupan Materi					
1.	Dengan menggunkan media Permainan Monopoli dapat meningkatkan semangat dalam mempelajari Bahasa Arab				√	
2.	Materi dalam media Permainan Monopoli menambah pengetahuan dan wawasan saya				√	
3.	Materi yang disajikan dalam media Permainan *Monopoli mudah dipahami*					√
4.	Kesesuaian materi dalam media Permainan Monopoli menambah wawasan baru saya.				√	
5.	Adanya gambar-gambar dan susunan huruf/ kata dalam media Permainan Monopoli menambah pemahaman saya terhadap materi maharah kitabah					√

KH IQ JEMBER

B. Penyajian						✓
6.	Tampilan media Permainan Monopoli menarik				✓	
7.	Media Permainan Monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar tentang maharah kitabah				✓	
8.	Gambar dalam media Permainan Monopoli membantu memahami materi				✓	
9.	Media Permainan Monopoli mendukung untuk menguasai materi pada maharah kitabah				✓	
C. Bahasa						✓
10.	Bahasa yang digunakan mudah saya Pahami					
D. Kesesuaian Sajian Media Permaiann Monopoli dengan Pembelajaran						
11.	Petunjuk penggunaan media dapat membantu saya menggunakan media Permainan Monopoli dengan baik					✓
12.	Isi Media Permainan Monopoli mendorong saya untuk dapat mempraktikkan maharah kitabah secara langsung di lapangan					✓
13.	Materi yang disajikan dapat menambah pengetahuan saya tentang maharah kitabah				✓	
14.	Mufrodat dapat membantu saya memahami istilah-istilah dalam Media Permainan Monopoli				✓	
15.	Indeks dapat membantu saya memahami konsep materi dengan mudah di dalam Media Permainan Monopoli					✓

Kritik dan Saran :

kritik: tidak ada kritik karena media monopoli menarik.

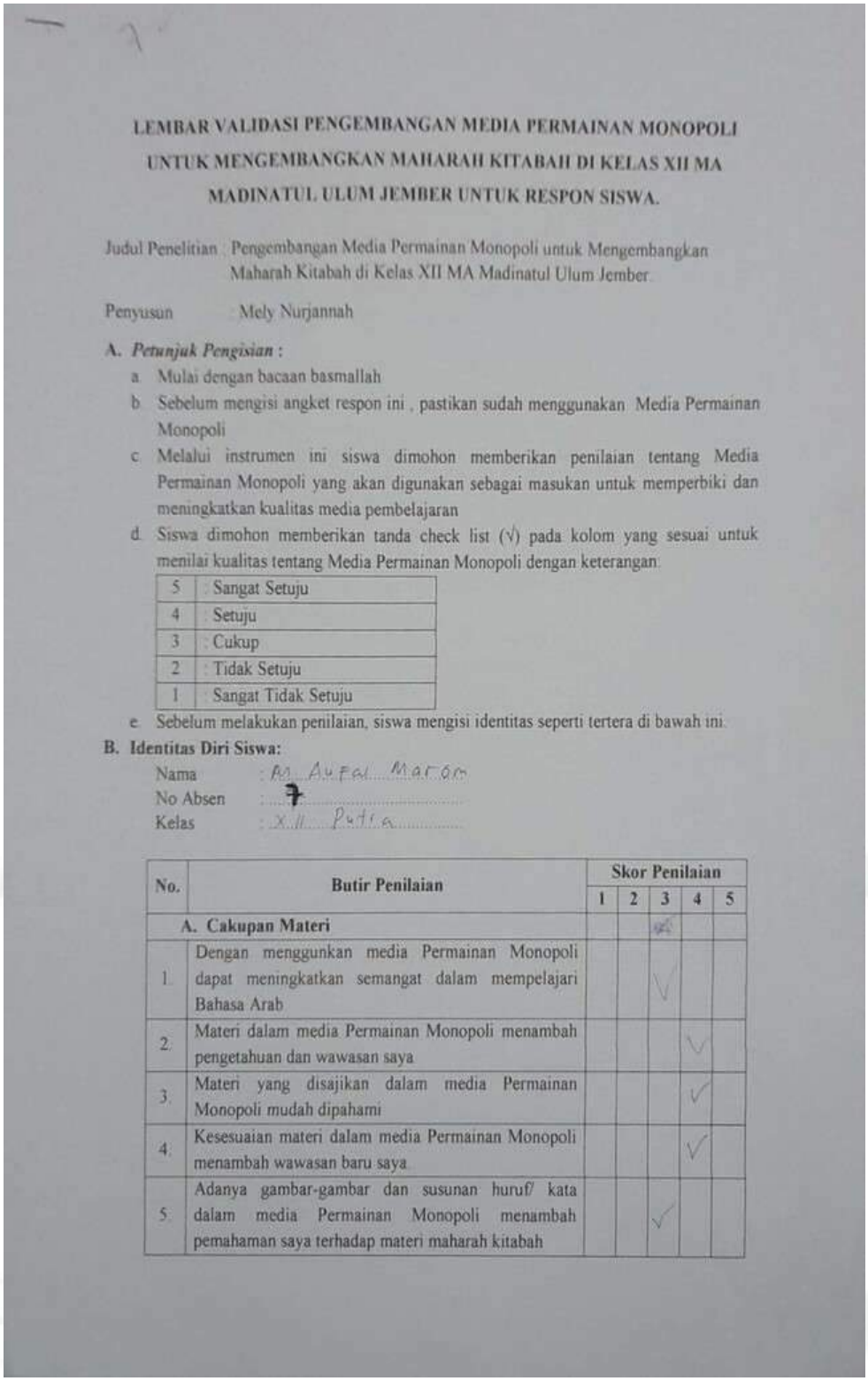
saran: semangat berkarya, lanjutkan

Jember, 16 November 2023

(.....)

KH... IQ JEMBER

Lampiran 11. Hasil Respon Siswa Kelompok Kontrol



LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENGEMBANGKAN MAHARAH KITABAH DI KELAS XII MA MADINATUL ULUM JEMBER UNTUK RESPON SISWA.

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Monopoli untuk Mengembangkan Maharah Kitabah di Kelas XII MA Madinatul Ulum Jember.

Penyusun : Mely Nurjannah

A. *Petunjuk Pengisian* :

a. Mulai dengan bacaan basmallah
b. Sebelum mengisi angket respon ini , pastikan sudah menggunakan Media Permainan Monopoli
c. Melalui instrumen ini siswa dimohon memberikan penilaian tentang Media Permainan Monopoli yang akan digunakan sebagai masukan untuk memperbiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran
d. Siswa dimohon memberikan tanda check list (√) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang Media Permainan Monopoli dengan keterangan:

5	: Sangat Setuju
4	: Setuju
3	: Cukup
2	: Tidak Setuju
1	: Sangat Tidak Setuju

e. Sebelum melakukan penilaian, siswa mengisi identitas seperti tertera di bawah ini.

B. Identitas Diri Siswa:

Nama : M. Aufal Maroni
No Absen : 7
Kelas : XII Putra

No.	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
	A. Cakupan Materi					
1.	Dengan menggunkan media Permainan Monopoli dapat meningkatkan semangat dalam mempelajari Bahasa Arab			√		
2.	Materi dalam media Permainan Monopoli menambah pengetahuan dan wawasan saya				√	
3.	Materi yang disajikan dalam media Permainan Monopoli mudah dipahami				√	
4.	Kesesuaian materi dalam media Permainan Monopoli menambah wawasan baru saya				√	
5.	Adanya gambar-gambar dan susunan huruf/ kata dalam media Permainan Monopoli menambah pemahaman saya terhadap materi maharah kitabah			√		

KH... IQ JEMBER

B. Penyajian						
6.	Tampilan media Permainan Monopoli menarik				✓	
7.	Media Permainan Monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar tentang maharah kitabah			✓		
8.	Gambar dalam media Permainan Monopoli membantu memahami materi				✓	
9.	Media Permainan Monopoli mendukung untuk menguasai materi pada maharah kitabah				✓	
C. Bahasa						
10.	Bahasa yang digunakan mudah saya Pahami				✓	
D. Kesesuaian Sajian Media Permaiann Monopoli dengan Pembelajaran						
11.	Petunjuk penggunaan media dapat membantu saya menggunakan media Permainan Monopoli dengan baik				✓	
12.	Isi Media Permainan Monopoli mendorong saya untuk dapat mempraktikkan maharah kitabah secara langsung di lapangan					✓
13.	Materi yang disajikan dapat menambah pengetahuan saya tentang maharah kitabah				✓	
14.	Mufrodat dapat membantu saya memahami istilah-istilah dalam Media Permainan Monopoli				✓	
15.	Indeks dapat membantu saya memahami konsep materi dengan mudah di dalam Media Permainan Monopoli			✓		

Kritik dan Saran : Alhamdulillah

Untuk Pengaplikasian dari game ini lumayan memudahkan, dan mempermudah untuk mempelajari bahasa arab. Saya Sarankan untuk lebih Spesifik dalam mencantumkan Soal-Soal dalam game misalnya Pemain di tuntut untuk lebih aktif, maksudnya tidak Hanya menulis di papan Saja Yah kurang lebihnya Saya minta maaf apabila ada tutur kata yang kurang berkenan yah begini saja.

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته

Jember, 15 November 2023

(.....)

KH... JEMBER

Lampiran 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSAAN PEMBELAJARAN (RPP)
Kurikulum 2013

Sekolah/Madrasah : MA Madinatul Ulum Jenggawah

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Kelas/Semester : XII/ Ganjil

Matri Pokok : الشعر العربي

Alokasi Waktu : 2 X 30 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

5. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
6. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
7. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
8. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

B. KOMPETENSI DASAR (KD) dan INDIKATOR PEMBELAJARAN

NO	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.	3.5 Memahami fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan (bunyi, kata, dan makna) dari teks yang berkaitan dengan tema الشعر العربي (الشعر, الشاعر البوصري) Yang melibatkan tindak tutur memberi apresiasi sebuah karya dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari susunan	3.5.1. Menjelaskan fungsi sosial teks deskripsi 3.5.2. Menjelaskan struktur teks deskriptif 3.5.3. Mengemukakan kosakata yang berkaitan dengan tema 3.5.4. Menjelaskan bentuk, makna, dan fungsi isim tafdil 3.5.5. Mengganti fi'il madhi menjadi isim tafdil dalam kalimat

	gramatikal اسم التفضيل	3.5.6. Menjelaskan bentuk tindak tutur memberi apresiasi sebuah karya
2.	3.6 Mengevaluasi gagasan dari teks bahasa arab yang berkaitan dengan tema : الشعر العربي (الشعر. الشاعر البوصري) Dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari susunan gramatikal اسم التفضيل	3.6.1. Menilai fakta dari yang didengar tentang الشعر العربي 3.6.2. Membuktikan fakta dari teks yang didengar tentang الشعر العربي 3.6.3. Menilai fakta dari teks yang dibaca tentang الشعر العربي 3.6.4. Membuktikan fakta dari teks yang dibaca tentang الشعر العربي
3.	4.5 Mendemonstrasikan tindak tutur memberi arpesiasi sebuah karya dengan memperhatikan bentuk, makna, dan fungsi dari susunan gramatikal اسم التفضيل Baik secara lisan maupun tulisan.	4.5.1. Mengulangi bunyi kosakata dan ungkapan dalam teks tentang الشعر العربي 4.5.2. Melafalkan teks bacaan tentang الشعر العربي 4.5.3. Menyusun kata menjadi kalimat 4.5.4. Mempraktikkan percakapan sesuai dengan contoh yang tersedia 4.5.5. Mempraktikkan tindak tutur dalam teks lisan secara mandiri tentang الشعر العربي
4.	8.6 mengkonstruksi gagasan baru dalam teks bahasa arab yang berkaitan dengan tema الشعر العربي (الشعر. الشاعر البوصري) Dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari susunan gramatikal اسم التفضيل Baik secara lisan maupun tulisan.	4.6.1. Membuat teks deskriptif menggunakan unsur-unsur yang tersedia

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

7. Siswa mampu menulis kosakata bahasa arab dengan tema الشعر العربي secara mandiri dengan baik dan benar.
8. Siswa mampu menulis kalimat bahasa arab dengan tema الشعر العربي secara mandiri dengan baik dan benar.
9. Siswa mampu menulis teks bahasa arab sesuai qowaid secara mandiri dengan baik dan benar.

10. Siswa mampu mendeskripsikan gambar dengan tulisan bahasa arab sesuai dengan tema الشعر العربي secara mandiri dengan baik dan benar.
11. Siswa mampu menulis sebuah karangan singkat menggunakan bahasa arab secara mandiri dengan baik dan benar.
12. Siswa mampu menyusun kata menjadi kalimat secara mandiri dengan baik dan benar

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Keterampilan Menulis : الشعر العربي

E. Metode Pembelajaran

1. Menggunakan metode permainan monopoli pada maharah kitabah

F. Media, Alat/Bahan., Sumber Pembelajaran

1. Media Pembelajaran :
   Papan Tulis, Spidol, Penghapus, Permaiann Edukatif (Media Permainan Monopoli Bahasa Arab)
2. Alat/Bahan :
   Buku Tulis, Pulpen/Pensil, dsb.
3. Sumber Pembelajaran :
   Buku LKS Bahasa Arab Kelas XII KURIKULUM 2013 dan Kamus Bahasa Arab

G. Langkah-langkah Pembelajaran

NO	Kegiatan	Waktu
1.	**Pendahuluan** a. Guru mengucapkan salam dan menyapa siswa dengan sapaan bahasa arab. Lalu siswa menjawab salam dan sapaan dari guru. b. Guru mempersilahkan siswa membaca do'a sebelum memulai pembelajaran. c. Guru memeriksa kehadiran siswa dan menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Siswa juga menyiapkan alat belajar. d. Guru memberikan motivasi kepada siswa ag ar lebih semangat dalam mempelajari bahasa arab e. Guru menyampaikan tema pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai dalam pertemuan ini. f. Guru menjelaskan proses pembelajaran yang akan dilakukan kepada siswa. Dan siswa memahami apa yang guru jelaskan.	10 Menit
2.	**Inti** a. Guru menyajikan beberapa mufrodat yang telah disajikan dalam buku LKS untuk dihafal b. Siswa mengamati beberapa mufrodat yang telah disajikan dalam buku LKS dan mengafalkannya c. Guru memberitahu beberapa mufrodat tambahan tentang الشعر العربي d. Siswa mencatat beberapa mufrodat yang diberikan guru	40 Menit

	e. Guru meembacakan penggunaan permainan dan peraturan yang ada dalam permainan f. Guru membentuk siswa menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 atau 5 siswa g. Masing-masing kelompok akan dibentuk oleh guru h. Perwakilan dari kelompok melakukan hompimpa atau suit, bagi siswa yang menang maka kelompoknya akan melempar dadu terlebih dahulu dan bergantian dengan kelompok selanjutnya i. Setiap siswa hanya memiliki kesempatan melempar dadu sekali j. Bagi siswa yang melempar dadu mendapat bagian angka maka siswa tersebut mengambil kartu angka yang telah disediakan oleh guru dan menjawab apa yang ada di kartu tersebut dipapan tulis k. Bagi siswa yang melempar dadu mendapat bagian kesempatan maka siswa tersebut mengambil kartu kesempatan yang telah disediakan oleh guru dan menjawab apa yang ada di kartu tersebut dipapan tulis l. Bagi siswa yang melempar dadu mendapat bagian tantangan maka siswa tersebut mengambil kartu tantangan yang telah disediakan oleh guru dan menjawab apa yang ada di kartu tersebut dipapan tulis m. Siswa diberi waktu 2 menit untuk menjawab pertanyaan yang ada pada kartu yang diperoleh n. Jika siswa menjawab benar maka mendapatkan nilai 20 poin, jika siswa menjawab salah maka nilai yang didapat akan dikurangi 10 poin o. Bagi siswa yang melempar dadu mendapat bagian penjara maka siswa tersebut berhenti sampai satu putaran p. Setelah permainan selesai guru mengoreksi jawaban q. Poin terbanyak adalah pemenangnya r. Siswa mendengarkan dan memahami penggunaan permainan dan peraturan yang ada dalam permainan s. Permainan selesai	
3.	**Penutup** a. Guru memberikan kesimpulan mengenai materi yang telah dibahas sebelumnya. b. Guru bertanya apakah ada hal yang kurang dipahami pada siswa mengenai materi yang telah dibahas sebelumnya. c. Guru mememrintahkan siswa untuk menyajikan kesimpulan terkait materi yang telah dibahas dan siswa memberikan kesimpulan ulang terkait materi الشعر العربي dengan baik dan benar. d. Guru memberikan evaluasi kepada siswa terkait pembelajaran. e. Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada	10 Menit

	pertemuan selanjutnya. f. Guru memberikan motivasi dorongan kepada siswa. g. Guru menutup pelajaran dengan membaca hamdalah, do'a, dan memberi salam.	

H. Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian Afektif (Sikap)

Format Penilaian Afektif (Sikap)

NO	Nama	Skor								
		Disiplin (Sopan, Jujur, Sportif)			Antusias (Ingin Tahu & Mengungkap)			Bekerja (Kerjasama & Komunikasi)		
		A	B	C	A	B	C	A	B	C
1.										
2.										
3.										
4.										
5.										
dst										

Ket :

- A : Sangat Baik. Jika menunjukkan adanya usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus-menerus dan konsisten.
- B : Baik. Jika menunjukkan ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai konsisten.
- C : Cukup/ kurang. Jika masih menunjukkan usaha sedikit sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas dan masih sedikit serta belum konsisten.

2. Penilaian Kognitif (Pengetahuan)

- Tes tulis
- PR (Pekerjaan Rumah) dengan membuat teks deskripsi menggunakan unsur-unsur yang tersedia terkait tema الشعر العربي secara individu dengan baik dan benar

Format Penilaian Kognitif (Pengetahuan) :
Indikator Pembelajaran
(Menuliskan kata dan kalimat)

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	**Ketepatan penulisan dalam bahasa arab**	1-4
	Penulisan sudah tepat	
	Penulisan cukup tepat	
	Penulisan kurang tepat	
	Penulisan tidak tepat	
2.	**Kesesuaian penulisan dengan qowaid**	1-4
	penulisan dengan qowaid sudah tepat	

	penulisan dengan qowaid cukup tepat	
	penulisan dengan qowaid kurang tepat	
	penulisan dengan qowaid tidak tepat	

3. **Penilaian Psikomotorik (keterampilan)**

No.	Nama	Skor Maharah Kitabah		
		A	B	C
1.				
2.				
3.				
Dst.				

Ket :

- A : sangat Baik. Jika siswa dalam pelaksanaan pembelajaran telah mampu menguasai atau mahir maharah kitabah dengan baik dan benar.
- B : Baik. Jika siswa dalam pelaksanaan pembelajaran mampu menguasai maharah kitabah yang kurang dikuasai namun dirasa masih ada usaha untuk mempelajarinya dengan baik dan benar.
- C : Cukup/ Kurang. Jika siswa dalam pelaksanaan pembelajaran belum mampu menguasai maharah kitabah dan tidak ada usaha untuk mempelajarinya dengan baik dan benar.

Jember, 26 Oktober 2023

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Yaumil Fitriyah, S.Pd.I

Praktikan

Mely Nurjannah
NIM.T20192067

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran Materi

المفردات

الشِّعْرُ الْعَرَبِي	: syair	نَسْتَفِيدُ	: kami mengambil manfaat
الْكَلَام	: perkataan	الصَّحَابَةُ	: para sahabat
يَحْمِلُ	: mengandung	لِخِدْمَةِ	: untuk melayani
مُعَيَّنًا	: tertentu	الْآفَاقِ	: segenap penjuru
دِيوَانُ	: puisi	نَشْأَةً	: tumbuh
وَالتَّحَسُّرِ	: penyesuaian	التَّحْذِيرِ	: peringatan
كَالصَّحْرَاءِ	: seperti padang pasir	الْإِسْرَاءِ وَالْمِعْرَاجِ	: isra mikraj
مَاهِرًا	: yang mahir	وَالْجِهَادِ	: dan jihad
عَسَى	: berharap	جَمَالَ	: keindahan
وَأَصْبَحَتْ	: menjadi	الْكَمَالِ الْفَنِّي	: seni yang sempurna
الْمُجْتَمَعَاتِ	: masyarakat	الْحَرْفَ	: huruf-huruf
ظَلَّتْ	: berlalu	حَيْثُ	: dimana
وَالْمَعْرُوفَةُ	: yang dikenal	خَفِي	: tertutup
إِلْهَامٌ	: ilham	تُوُفِّيَ	: meninggal
عَرَفْتَ	: kamu kenal	طَبِيعَتِ	: alami
وَالْأَمْطَارِ	: hujan-hujan	مَحَاسِنِ	: kebaikan
عَمِيقَةَ	: yang didalam	قَصِيرٌ	: pendek

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

فَلْتَمسنا kami mencarinya : دِيوَانُ puisi :

حنينه merindukannya : الْمَوْزُونُ الْمُقَفَّى berwazan dan bersajak :

التَّرْكِيبُ

ISMU AT – TAFDIL

A. Pengertian Isim Tafdil

Isim tafdil adalah isim yang dibentuk dari wazan أَفْعل (af'alu) dan memiliki makna "lebih" atau "paling" dalam bahasa Arab. Isim tafdil digunakan untuk mengekspresikan suatu perbandingan antara satu dengan yang lain (bentuk komparatif), dan untuk mengekspresikan bentuk superlatif (perbandingan yang terbaik, yang menyatakan paling atau ter). Isim tafdil dapat digunakan untuk mudzakkar, muannats, tunggal, dan jamak. Isim tafdil berpola أَفْعل dan diikuti oleh huruf jar مِنْ yang artinya "lebih...daripada...". Isim tafdil juga dapat berbentuk أَكْثَر yang artinya "lebih banyak" atau "terbanyak".

B. Pembagian Isim Tafdhil
Isim Tafdhil dibagi menjdi 2 yaitu:

1. Mudzakkar (mengikuti wazan أَفْعل).

   Contoh : أَكْبر artinya “lebih atau paling besar”

   (lafadz أَكْبر disebut sebagai isim tafdhil yang mudzakkar karena diikutkan pada wazan أَفْعل).

2. Muannats (mengikuti wazan فُعْلَى).

   Contoh : كُبْرى artinya “paling besar”

   (lafadz كُبْرى disebut sebagai isim tafdhil yang muannats karena diikutkan pada wazan فُعْلَى).[56]

C. Bentuk Isim Tafdhil
Isim tafdhil memiliki dua bentuk yaitu:

[56] Abdul Haris, *Teori Dasar Nahwu & Sharf Tingkat Lanjut*, ed. Moh syifa’ul Hisan, 3rd ed. (Jember: Al-Bidayah, 2018).

1. Isim yang berpola أَفْعل , setelahnya ialah huruf jar مِنْ (tingkat perbandingan). Isim أَفْعل yang dibuntuti oleh مِنْ dengan kata lain = lebih …. daripada ….

   Isim yang berpola أَفْعل ini dipakai untuk mudzakkar, muannats, tunggal, dan jamak.

2. Isim yang berpola أَفْعل (sebagai mudhaaf), dibuntuti oleh isim mufrad Bentuk yang kedua Isim yang berwazan أَفْعل ialah mudhaf, kemudian dibuntuti oleh mudhaf ilaihi (diikuti oleh isim yang majrur. Isim yang berpola أَفْعل yang dibuntuti oleh isim majrur, artinya ialah paling… atau ter... wazan ini dipakai untuk mudzakkar dan muannats.

D. Contoh – Contoh Isim Tafdhil

١. مُحَمَّدٌ أَصْغَرُ مِنْ أَحْمَدَ : muhammad lebih kecil daripada ahmad

٢. هٰذَا الْبَيْتُ أَكْبَرُ مِنْ ذٰلِكَ : rumah ini lebih bersih daripada rumah itu

٣. هُوَ أَشْهَرُ طَالِبٍ فِي الْمَدْرَسَةِ : dia murid terkenal di sekolah

٤. هٰذَا الْبَيْتُ أَكْبَرُ بَيْتٍ فِي الْقَرْيَةِ : rumah ini paling besar di desa

Catatan

Lafadz خَيْر (lebih atau paling baik) dan شَرٌّ (lebih atau paling jelek) adalah lafadz yang dianggap sebagai isim tafdhil, akan tetapi tidak diikutkan pada wazan أَفْعل atau فُعْلَى.

Contoh : الصَّلَاةُ خَيْرٌ مِنَ النَّوْمِ artinya “Shalat itu lebih baik daripada tidur”.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 13. Lembar Soal PreTest dan PostTest

Nama :
Kelas :
No. Absen :

Skor nilai

1. Buatlah kalimat menggunakan kata berikut!

الْكَمَالُ الْفَنِّي

2. Susunlah huruf-huruf berikut menjadi sebuah kata yang sempurna!

ق – ر – ي – ص

3. Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat yang sempurna!

السَّمٰوٰت – و – مِنْ – النَّاسِ – الْأَرضِ – خَلْقِ – أَكْبر

4. Berilah harakat kalimat berikut dengan benar!

هذا الشارع انظف شارع في المدينة

5. Berilah harakat kalimat berikut dengan benar!

فقال لصاحبه وهو يحاوره اناْ اكثر منك مالا واعز نفرا

6. Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat yang sempurna!

هل – قَرأْتَ – عُلَمَاء – الْإِسْلَامِ – سِيرَةَ – ؟

7. Berilah harakat kalimat berikut dengan benar!

و من احسن من الله صبغة صلى و نحن له عبدون ﴿١٣٨﴾

8. Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat yang sempurna!

شَرِيفٌ – الْجَامِعَة – اَحسن – طَالب – في

9. Susunlah huruf-huruf berikut menjadi sebuah kata yang sempurna!

ا – ل – ب – ي – ر – ة – ع

10. Buatlah kalimat menggunakan kata berikut!

دوَانُ

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 14. Jawaban Soal PreTest dan PostTest

Kunci Jawaban

١. الشِّعْرُ هُوَ الْكَمَالُ الْفَنِي
٢. قَصِيْرٌ
٣. السَّمٰوٰتُ وَالْأَرْضُ اَكْبَرُ مِنْ خَلْقِ النَّاسِ
٤. هٰذَا الشَّارِعُ اَنْظَفُ شَارِعٍ فِي الْمَدِيْنَةِ
٥. فَقَالَ لِصَاحِبِهِ وَهُوَ يُحَاوِرُهُ اَنَا اَكْثَرُ مَالًا وَّاَعَزُّ نَفَرًا
٦. هَلْ قَرَأْتَ سِيْرَةَ عُلَمَاءِ الْإِسْلَامِ؟
٧. وَ مَنْ اَحْسَنُ مِنَ اللّٰهِ صِبْغَةً صلى وَ نَحْنُ لَهُ عٰبِدُوْنَ ﴿١٣٨﴾
٨. شَرِيْفٌ طَالِبٌ اَحْسَنُ فِي الْجَامِعَةِ
٩. الْعَرَبِيَّةُ
١٠. اَصْنَعُ دِيْوَانُ الْعَرَبِيَّةِ

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 15. Surat Izin Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Nomor B-0563/In.20/3.a/PP.009.01/2023
Sifat Biasa
Perihal **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Madrasah Aliyah Madinatul Ulum
Jl. KH. Ahmad Said No. 20-24 Canghring

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon dijinkan mahasiswa berikut :

NIM	:	T20182047
Nama	:	MELY NURJANNAH
Semester	:	Semester delapan
Program Studi	:	PENDIDIKAN BAHASA ARAB

untuk mengadakan Penelitian / Riset mengenai

" تطوير وسيلة الخمة الاحتفالية في مهارة الكتابة في الصف الثاني طلاب مدرسة العالية مدينة الخوف مصر "

selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga yang saudara Bapak Dr. Khoirus Sholeh, S.Pd., M.Pd.I. Demikian atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 16 Januari 2023
an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,

MA SIDDIQ

KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Lampiran 16. Surat Selesai Penelitian

YAYASAN PONDOK PESANTREN MADINATUL ULUM
MADRASAH ALIYAH MADINATUL ULUM
Jalan: KH. Achmad Siddiq 20 – 24 Cangkring – Jenggawah – Jember-68171
Email: [redacted] Telepon: [redacted]

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : A.016/Mau.13.32.0096/IX/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a	:	Khoirun Soleh, S.Pd, M.Pd.I
Jabatan	:	Kepala Madrasah Aliyah Madinatul Ulum

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

N a m a	:	Mely Nurjannah
Jenis Kelamin	:	Perempuan
NIM	:	T20182067
Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Arab

Yang bersangkutan sudah melakukan penelitian di MA Madinatul Ulum Cangkring Jenggawah Guna untuk penulisan Skripsi dengan judul :

"تطوير وسيلة اللعبة الإحتكارية في مهارة الكتابة في الصف الثاني عشر مدرسة العالية مدنية الجنوب جمبر" Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dikertahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 24 November 2023

Kepala Madrasah

KHOIRUN SOLEH, S.Pd, M.Pd.I

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 17. Jurnal Penelitian

قائمة البحث العلمي

اسم الموقع : ميلي نورحنة

رقم حامعي : ت٢٠١٩٢٠٩٧

الموقع : مدرسة العالية مدينة العلوم حمر

الرقم	التاريخ	نوع الأنشطة	التوقيع
١.	٢٦ يناير ٢٠٢٣	إعطاء الرسالة البحث العلمي إلى رئيس المدرسة العالية مدينة العلوم حمر	رائيس المدرسة (حو صاخ)
٢.	٢٦ يناير ٢٠٢٣	قبول الرسالة البحث العلمي إلى رئيس المدرسة العالية مدينة العلوم حمر	رائيس المدرسة (حو صاخ)
٣.	٢ فبراير ٢٠٢٣	ملاحظة ومقابلة شخصية مع مدرسة اللغة العربية حول تعليم اللغة العربية في المدرسة العالية مدينة العلوم حمر	مدرّسة اللغة العربية (يوم الفترية)
٤.	١٨ نوفمبر ٢٠٢٣	الاختبار القبلي للطلاب الصف الثاني عشر "بوتري" كالمجموعة التجربة	مدرّسة اللغة العربية (يوم الفترية)
٥.	١٩ نوفمبر ٢٠٢٣	الاختبار القبلي للطلاب الصف الثاني عشر "بوترا" كالمجموعة الضابطة	مدرّس المدرسة العالية

			(أحمد وحدي عاريف)
٦.	١١ مايو ٢٠٢٣	إعطاء إستبانة الاحتياجات الطلاب إلى الطلاب مدرسة العالية مدينة العلوم حمر	مدرّسة اللغة العربية (يوم الفترية)
٧.	٢٠ نوفمبر ٢٠٢٣	إعطاء إستبانة التحقق العملي و إستبانة حطة الدرس إلى مدرّسة مدرسة العالية مدينة العلوم حمر	مدرّسة اللغة العربية (يوم الفترية)
٨.	٢٣ نوفمبر ٢٠٢٣	إعطاء إستبانة إلى الطلاب مدرسة العالية مدينة العلوم حمر	مدرّسة اللغة العربية (يوم الفترية)
٩.	٢٢ نوفمبر ٢٠٢٣	تجربة المنتج في الصف الثاني عشر كالمجموعة التجربة	مدرّسة اللغة العربية (يوم الفترية)
١٠.	٢٢ نوفمبر ٢٠٢٣	الاختبار البعدي للطلاب الصف الثاني عشر "بوتري" كالمجموعة التجربة	مدرّسة اللغة العربية (يوم الفترية)
١١.	٢١ نوفمبر ٢٠٢٣	تجربة المنتج في الصف الثاني عشر كالمجموعة الضابطة	مدرّس المدرسة العالية (أحمد وحدي عاريف)

١٢.	٢١ نوفمبر ٢٠٢٣	الاختبار البعدي للطلاب الصف الثاني عشر "نوترا" كالمجموعة الضابطة	مدرّس المدرسة العالية (أحمد وحدي عاريف)
١٣.	٢٥ نوفمبر ٢٠٢٣	تسليم رسالة القرار عن انتهاء البحث في المدرسة العالية مدينة العلوم جمبر	رائيس المدرسة (جمبر صالح)

جمبر، ٢٥ نوفمبر ٢٠٢٣

رئيس المدرسة

جمبر صالح

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 18. Dokumentasi Penelitian

Dokumentasi peneliti menjelaskan produk kepada guru bahasa arab

Dan Validasi RPP

Dokumentasi uji coba kelompok kontrol

Dokumentasi uji coba kelompok eksperimen

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 19. Jawaban Kartu

Kunci jawaban tantangan

١. شاعران يتكلمان في الغرفة
٢. هذا الصورة شاعر
٣. هو يكتب الشعر العربي
٤. العزف على الغيتار
٥. شاعر يقرأ في الغرفة
٦. الفن جميل
٧. طالب يقرأ ديوان امام الفصل
٨. هي متسابق ديوان
٩. هي طالبة تقراء ديوان في منصة
١٠. العلماء يقرئون قصيدة معا في اليل

Kunci Jawaban Kartu Kesempatan

١. نَشْأَةٌ : tumbuh
٢. توفّى : meninggal
٣. طَبِيعَة : alami
٤. حَنِينَه : merindukannya
٥. يَحْمِلُ : membawa
٦. مَحَاسِن : kebaikan
٧. وَالْجِهَاد : dan jihad
٨. دِيوَانٌ : puisi
٩. الشِّعْرِ : syiir
١٠. شَاعِرٌ : penyair

Kunci Jawaban Kartu Angka

١. هذا الفنان الأشهر من ذلك : kaligrafi ini lebih terkenal daripada kaligrafi itu

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

٢. هذا الشعر الأكثر من ديوان	:	syiir ini lebih banyak daripada puisi
٣. هذا البيت الأجمل من ذلك	:	rumah ini lebuh indah daripada rumah itu
٤. هو افضل شاعر في المدينة	:	dia penyair terbaik di kota
٥. هذا ديوان أطول من ذلك	:	puisi ini lebih panjang daripada puisi itu
٦. هذا الشعر أشهر من ذلك	:	syiir ini lebih terkenal daripada syiir itu
٧. هذه قصيدة سهلى من تلك	:	qosidah ini lebih mudah daripada qosidah itu
٨. عس الى الله الأفضل من عسى الى الناس	:	berharap kepada allah lebih baik daripada berharap pada manusia
٩. هو الأشهر من انتم في المعهد	:	dia lebih terkenal daripada kalian di pondok
١٠. الشعر العربي هو الكلام الموزون المقفى	:	syir arab yang berwazan dan bersajak
١١. الشعر أطول من ديوان العربي	:	syiir lebih panjang daripada puisi arab
١٢. هو افضل مني	:	dia lebih baik daripada saya
١٣. الشعر العربي أجمل من ديوان العربي	:	syiir arab lebih indah daripada puisi arab

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 20. Biodata Peneliti

ترجمة النفس

الإسم : ميلي نورجنة

رقم جامعي : ٢٠١٩٢٠٦٧ت

مكان وتاريخ الميلاددي : جمبر, ١٠ أكتوبر ٢٠٠٠

القسم : التربية الإسلامية واللغوية / تعليم اللغة العربية

العنوان : دوسون كراجان, قرية تمبورجو, حارة ٠٠٢, مجاورة ٠٠٢, مدينة جمبر.

خلفية التربية :

١. روضة الأطفال الهداية ١ تمبوراجو (٢٠٠٥ – ٢٠٠٧)
٢. المدرسة الإبتدائية سلافية شفعية ٥٦ تمبوراجو (٢٠٠٧ – ٢٠١٣)
٣. المدرسة المتوسطة مدمج مدينة العلوم جمبر (٢٠١٣ – ٢٠١٦)
٤. المدرسة الثانوية الحكومية أرقى BPPT دار الصلاح جمبر (٢٠١٦– ٢٠١٩)
٥. الجامعة كياهي الحج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر (٢٠١٩ – ٢٠٢٣)

منظمة : رئيسة القسم Rungga فيلق متطوع الصليب الأحمر الإندونيسي الجامعة

كياهي الحج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر (٢٠١٩ – الان)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER