تطوير كتاب الدراسي الألعاب اللغوية

في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر

رسالة الماجستير

مقدم توفيرا لبعض الشروط النهائية للحصول على الدرجة الجامعية

في قسم تعليم اللغة العربية للدراسة العليا

جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر

إعداد

أحمد إرشاد الصديقي

رقم الطالب: ٢٢٣٢٠٦٠٢٠٠٠٩

قسم تعليم اللغة العربية

كلية للدراسة العليا

جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر

مايو، ٢٠٢٤ م

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

موافقة المشرفين

بعد الإطلاع على رسالة الماجستير تحت العنوان :

"**تطوير كتاب الدراسي الألعاب اللغوية في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر**" التي أعدها الطالب. وافق المشرفان على تقديمها الى مجلس مناقشة رسالة الماجستير.

جمبر، ٢٧ مايو ٢٠٢٤

المشرف الأول

الدكتور بامباغ إيراوان الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٧٦٠٥٠٢٢٠٠٩٠١١٠١٤

المشرف الثاني

الدكتور أسيف مولانا، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٣١٢٠٤٢٠٢٠١٢١٠٠١

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الموافقة والإعتماد من لجنة المناقشة

إن رسالة الماجستير تحت العنوان: تطوير الكتاب الدراسي على أساس الألعاب اللغوية في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر التي أعدها أحمد إرشاد الصديقي، قد دافع الطالب عن هذه الرسالة بين أيدي مجلس المناقشة يوم الجمعة التارخ ١٧ مايو ٢٠٢٤. قد أقر بقبولهاشرطا للحصول على درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية (M.Pd).

أعضاء لجنة:

١. رئيس مجلس المناقشة

الدكتور شمس الأنام الماجستير ( )

٢. الممتحن الرئيسي

الدكتور مسكود الماجستير ( )

٣. المشرف والمناقش

١) الدكتور بامباغ إيراوان الماجستير ( )

٢) الدكتور أسيف مولانا الماجستير ( )

مدير كلية الدراسة العليا

الأستاذ الدكتور محمد خطيب الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٤١٠٠٧٢٧٢٠٠٣١٢١٠٠٣

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

إقرار الطالب

أنا المواقع:

الإسم : أحمد إرشاد الصديقي

الرقم الجمعي : ٢٢٣٢٠٦٠٢٠٠٠٩

العنوان : جامبيروم فوكر

أقر بأن رسالة الماجستير التي قدمتها لاستيفاء بعض الشروط للحصول على درجة الماجستير في قسم تعليم اللغة العربية بكلية الدراسات العليا بجامعة كياي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر تحت العنوان : **تطوير كتاب الدراسي الألعاب اللغوية في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر.**

كتبتها بنفسي و ما صورت فيها من إبداع او تأليف الآخرين. و إذا ادعى فيما بعد أحد على أنها من تأليف و تبين ذلك فعلى مسؤولته لا على المشرف او قسم تعليم اللغة العربية بكلية الدراسات العليا بهذه الجامعة.

وحررت هذا الإقرار بناء على رغبتي من غير إجبار

جمبر، ٢٩ مايو ٢٠٢٤

أحمد إرشاد الصديقي

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

ملخص البحث

أحمد إرشاد الصديقي، ٢٠٢٤. تطوير كتاب الدراسي الألعاب اللغوية في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر. أطروحة، تعليم اللغة العربية، الدراسات العليا كياي حاج أحمد صديق، جامعة جمبر الإسلامية الحكومية. المشرف ١. الدكتور بامبانج إيراوان الماجستير، المشرف ٢. الدكتور أسيب مولان الماجستير.

الكلمات المفتاحية: التطوير، الكتاب المدرسية، الألعاب اللغوية

اللغة العربية هي إحدى المواد الإجبارية في المدارس. إحدى المدارس التي تدرس اللغة العربية هي المدرسة الابتدائية دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر. ومع ذلك، عند تعلم اللغة العربية، يواجه الطلاب صعوبة في فهم المواد التي يقدمها المعلم. هناك عدة عوامل تسبب هذه المشكلة وهي عدم وجود وسائل التعلم والخلفيات التعليمية المختلفة للطلاب. وبناءً على هذه المشكلات، يريد الباحث تطوير كتاب تعليمي يعتمد على الألعاب اللغوية كوسيلة تعليمية ليسهل على الطلاب فهم اللغة العربية في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر .

يركز هذا البحث على ١) كيف يتم تطوير كتاب الدراسي الألعاب اللغوية في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر ؟، ٢) إلى أي مدى يمكن تطوير كتاب الدراسي الألعاب اللغوية في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر ؟، ٣) ما مدى فعالية تطوير كتاب الدراسي الألعاب اللغوية في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر.

الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي البحث والتطوير (R&D) باستخدام نموذج .ADDIE يتكون هذا النموذج من ٥ مراحل: وهي تحليل الاحتياجات، وتصميم المنتج، وتطوير المنتج، وتنفيذ المنتج وتقييم المنتج. ثم استخدم الباحث في جمع البيانات المطلوبة الملاحظة والمقابلات وتوثيق البيانات النوعية، وكذلك الاستبيانات والاختبارات للبيانات الكمية التي تمت معالجتها بعد ذلك باستخدام اختبار T (اختبار t للعينة المقترنة).

نتائج هذا البحث هي ١) إن عملية تطوير الكتاب الدراسي قائم على الألعاب اللغوية تتطلب عدة مراحل وهي تسمية كتاب ألعاب اللغة، اختيار المواد، اختيار الألعاب من قبل الباحثين التي تم تكييفها مع المهارات الأربع في اللغة العربية، اختيار الصور التي أعدها الباحث والتي تم تعديلها مع أعمار الطلاب في المرحلة الابتدائية، وذلك باستخدام الصور الكرتونية والملونة، واختيار الأسئلة التي قام الباحث بتعديلها بما يتناسب مع الموضوع ومستوى الصعوبة. ٢) بلغت نتائج جدوى المنتج التي تم الحصول عليها من التحقق من قبل خبراء المواد ٨٥٪، وخبراء الإعلام ٨٠٪، وخبراء التقييم ٩٤٪، مما يشير إلى أن الوسائط كانت مناسبة للاستخدام. ٣) وفي الوقت نفسه، تم حساب مستوى الفعالية باستخدام الاختبار القبلي والاختبار البعدي مع تحليل اختبار ت. النتائج التي تم الحصول عليها هي (tcount > ttable (3.298>2.143 لذلك تم رفض Ho. وهذا يدل على أنه كان هناك تغيير كبير في ما قبل المنتج واستخدامه، حيث أصبحت كتب التعلم المبنية على ألعاب تعلم اللغة أكثر فعالية للاستخدام في دروس اللغة العربية في المرحلة الابتدائية.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Abstrak

Akhmad Irsyad Asshiddiqi, 2024. Pengembangan Buku Ajar Bahasa Arab Berbasis Permainan Bahasa untuk Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Dewi Masyithoh Jambearum Puger Jember. Tesis, Pendidikan Bahasa Arab, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Pembimbing 1. Dr. Bambang Irawan, M.Pd., Pembimbing 2. Dr. Asep Maulana, M.Pd.

Kata kunci: Pengembangan, Buku Ajar, Permainan Bahasa

Bahasa arab merupakan salah satu mata pelajaran wajib di Madrasah. Salah satu madrasah yang mempelajari bahasa arab adalah Madrasah Ibtidaiyah Dewi Masyitoh Jambearum Puger Jember. Namun pada pembelajaran bahasa Arab siswa kesulitan untuk memahami materi yang disanpaiakan oleh pengajar. Beberapa faktor penyebab permasalahan tersebut adalah minimnya media pembelajaran dan latar pendidikan siswa yang berbeda beda. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti ingin melakukan pegembangan media modul pembelajaran yang berbasis permainan bahasa sebagai media pembelajaran untuk mempermudah siswa memahami Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Dewi Masyitoh Jambearum Puger Jember.

Fokus penelitian ini adalah 1) bagaimana pengembangan media modul pembelajaran berbasis permainan bahasa di Madrasah Ibtidaiyah Dewi Masyitoh Jambearum Puger Jember?, 2) Sejauh mana Kelayakan pengembangan media modul pembelajaran berbasis permainan bahasa di Madrasah Ibtidaiyah Dewi Masyitoh Jambearum Puger Jember?, 3) Sejauh mana efektivitas pengembangan media modul pembelajaran berbasis permainan bahasa di Madrasah Ibtidaiyah Dewi Masyitoh Jambearum Puger Jember.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Model ini memiliki 5 tahapan: yaitu analisis kebutuhan, desain produk, pengembangan produk, penerapan produk dan evaluasi produk. Kemudian dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan, peneliti menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk data kualitatif, serta angket dan tes untuk data kuantitatif yang kemudian diolah menggunakan uji-T (Paired Sample t-Test).

Hasil penelitian ini adalah 1) Proses pengembangan buku pembelajaran yang berbasis permainan bahasa ini memerlukan beberapa tahap yakni, penamaan dengan buku permainan bahasa, pemilihan materi, pemilihan permainan oleh peneliti sudah disesuaikan dengan empat keterampilan yang ada pada Bahasa Arab, pemilihan gambar oleh peneliti sudah disesuaikan dengan usia siswa pada tingkat dasar yakni menggunakan gambar kartun dan berwarna, dan pemilihan soal yang telah peneliti sesuaikan dengan tema dan tingkat kesulitan yang sesuai. 2) Hasil kelayakan produk yang di dapatkan validiasi ahli materi adalah 85%, ahli media adalah 80% dan ahli evaluasi adalah 94% menunjukkan bahwa media tersebut layak untuk digunakan. 3) Sedangkan tingkat efektivitas dihitung dengan menggunakan pretest dan posttest dengan analisis uji t. hasil yang diperoleh adalah thitung > ttabel (3,298>2,143) maka Ho ditolak. hal ini menunjukkan ada perubahan yang signifikan sebelum dan mengugunakan produk, dengan buku pembelajaran yang berbasis permainan bahasa pembelajaran menjadi lebih efektif untuk digunakan dalam Pelajaran Bahasa Arab yang ada di tingkat dasar.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Abstract

Akhmad Irsyad Asshiddiqi, 2024. Development of an Arabic Language Textbook Based on Language Games for Students at Madrasah Ibtidaiyah Dewi Masyithoh Jambearum Puger Jember. Thesis, Arabic Language Education, Postgraduate Kiai Haji Achmad Siddiq State Islamic University Jember. Supervisor 1. Dr. Bambang Irawan, Supervisor 2. Dr. Asep Maulana.

Keywords: Development, Textbooks, Language Games

Arabic is one of the compulsory subjects at Madrasas. One of the madrasas that studies Arabic is Madrasah Ibtidaiyah Dewi Masyitoh Jambearum Puger Jember. However, when learning Arabic, students have difficulty understanding the material presented by the teacher. Several factors causing this problem are the lack of learning media and the students' different educational backgrounds. Based on these problems, the researcher wants to develop a learning book based on language games as a learning medium to make it easier for students to understand Arabic at Madrasah Ibtidaiyah Dewi Masyitoh Jambearum Puger Jember.

The focus of this research is 1) how is the development of language game-based learning module media at Madrasah Ibtidaiyah Dewi Masyitoh Jambearum Puger Jember?, 2) To what extent is it feasible to develop language game-based learning module media at Madrasah Ibtidaiyah Dewi Masyitoh Jambearum Puger Jember?, 3) To what extent is effectiveness of developing language game-based learning media modules at Madrasah Ibtidaiyah Dewi Masyitoh Jambearum Puger Jember.

The method used in this research is research and development (R&D) using the ADDIE model. This model has 5 stages: namely needs analysis, product design, product development, product implementation and product evaluation. Then, in collecting the required data, researchers used observation, interviews and documentation for qualitative data, as well as questionnaires and tests for quantitative data which were then processed using the T-test (Paired Sample t-Test).

The results of this research are 1) The process of developing a learning book based on language games requires several stages, namely, naming the language game book, selecting materials, selecting games by researchers that have been adapted to the four skills in Arabic, selecting images by researchers that have been adjusted. with students' age at the elementary level, namely using cartoon and colored images, and the selection of questions that researchers have adjusted to the appropriate theme and level of difficulty. 2) The product feasibility results obtained from validation by material experts were 85%, media experts were 80% and evaluation experts were 94%, indicating that the media was suitable for use. 3) Meanwhile, the level of effectiveness is calculated using pretest and posttest with t test analysis. The results obtained are tcount > ttable (3.298>2.143) so Ho is rejected. This shows that there has been a significant change in prior to and use of the product, with learning books based on language learning games becoming more effective for use in Arabic language lessons at the elementary level.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

كلمة الشكر

الحمد لله أرسل رسوله بالهدى ودين الحق ليظهره على الدين كله ولو كره الكافرون ولو كره المشركون ولو كره المنافقون، والصلاة والسلام على نبينا محمد صلى الله عليه وسلم وعلى اله وصحبه أجمعين

بتوفيق الله وشفاعة رسول الله يستطيع الباحث الى تكميل واتمام هذه رسالة الماجستير، وبعده تقدم الباحث الشكر العميق لمن يساعدون ويرشدون الباحث وتفريغ وتدوين هذا الرسالة، وهم:

١. فضيلة رئيس الجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر الأستاذ الدكتور حفني الماجستير، الذي قبلني كطالب في مرحلة الدراسات العليا.
٢. فضيلة مدير الدراسات العليا الأستاذ الدكتور محمد خطيب الماجستير، مما ساعدني في الإدارة السلسة لتعليمي على مستوى الدراسات العليا.
٣. فضيلة رئيس قسم تعليم اللغة العربية على مستوى الدراسات العليا الدكتور شمس الأنام الماجستير، الذي علمني منذ دخولي اختيار عناوين البحوث، وجميع الإدارة في القسم تعليم اللغة العربية.
٤. فضيلة مشرف هذا الرسالة البحث الدكتور بامبانخ إيراوان الماجستير والدكتور أسيب مولانا الماجستير، الذان أرشدني في إكمال هذا البحث وتدبيره من البداية إلى النهاية.
٥. فضيلة الممتحن الرئيسي بهذه رسالة الماجستير الدكتور مسكود الماجستير، الذي أرشدني في إكمال هذا البحث وتبريره من البداية إلى النهاية.
٦. فضيلة والدين أبي مسحري الكرام وأمي مسروحة، الذي يدعمني دائمًا للحصول على التعليم العالي وخاصة في مجال اللغة العربية.
٧. وجميع من لا أستطيع أن أذكر أسمائهم واحدا فواحدا وهم يعينوني إعانة لا أحصيها الا وانا لا أعدها.

يعترف الباحث أن هذا البحث بعيد عن الكمال، سواء من جهة المحتويات او من كتابه، لقلة بضاعة علوم الباحث ومعارفه ويرجو من جميع الإنتقاد والإقتراح لإتمام هذا البحث. وعسى أن يكون هذا البحث نافعا لي ولهم ولسائر القارئين امين....يا رب العالمين

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الفهرس

صفحة العنوان ..... **أ**

موافقة المشرفين ..... **ب**

الموافقة والإعتماد من لجنة المناقشة ..... **ج**

إقرار الطالب ..... **د**

ملخص البحث ..... **هـ**

كلمة الشكر..... **ح**

الفهرس.....**ط**

قائمة الجدوال.....**ل**

قائمة الصورة..... **م**

الباب الأول: المقدمة.....**١**

أ. خلفية البحث ١

ب.مشكلات البحث..... ٤

ج. أهداف البحث ٥

د. مواصفات المنتج ٥

هـ. أهمية البحث والتطوير ٥

و. التعريف الإجرائي ٦

ز. الدراسة المكتبية ٧

ح. هيكل البحث.....٨

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الباب الثاني: الدراسة المكتبية.....٩

أ. الدراسة المكتبية.....٩

١. الدراسة السابقة ٩

٢. الإطار النظري.....٣٠

الباب الثالث: منهج البث والتطوير.....٤٣

أ. منهج والتطوير.....٤٣

ب.اجراءات التطوير ٤٥

ج. أسلوب جمع البيانات ٤٦

د. نوع البيانات ٤٨

هـ. طريقة تحليل البيانات ٤٨

الباب الرابع: عرض البيانات وتحليلها.....٥١

أ. لمحة موقع البحث ٥١

ب.المبحث تتعلق به نتائج البحث والتطوير..... ٥٥

١. المبحث الأول : تطوير كتاب الدراسي الألعاب اللغوية في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر..... ٥٥

٢. المبحث الثاني: صلاحية المنتج لتطوير كتاب الدراسي الألعاب اللغوية في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية فوكر جمبر..... ٦٤

٣. المبحث الثالث: فعالية استخدام الكتاب الدراسي على أساس الألعاب اللغوية في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية فوكر جمبر.....٧٣

الباب الخامس: المناقشة والتأويل.....٧٧

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

أ. تطوير كتاب الدراسي الألعاب اللغوية في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر.....٧٧
ب. صلاحية المنتج لتطوير كتاب الدراسي الألعاب اللغوية في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر.....٧٨
ج. فعالية استخدام الكتاب الدراسي على أساس الألعاب اللغوية في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر.....٧٩

الباب السادس: الخاتمة.....٨٠

أ. الخلاصة.....٨٠
ب. الإقتراحات.....٨١

المراجع ٨٢

الملاحق.....٨٥

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

قائمة الجدوال

الجدوال ٢. ١ التشابه والإختلاف بين هذه الرسالة والرسالة السابقة.....١٨

الجدوال ٣. ١ مؤهل درجة الإصلاحية على أساس النسبة المئوية ٤٩

الجدوال ٤. ١ معلم وموظف في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوجر جمبر.....٥٣

الجدوال ٤. ٢ قائمة بأعداد الطلاب في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية في العام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤.....٥٤

الجدوال ٤. ٣ الإستبيان من خبير المواد.....٦٤

الجدوال ٤. ٤ مؤهل درجة الصلاحية على أساس النسبة المئوية.....٦٥

الجدوال ٤. ٥ الإستبيان من خبير الوسيلة.....٦٧

الجدوال ٤. ٦ مؤهل درجة الصلاحية على أساس النسبة المئوية.....٦٧

الجدوال ٤. ٧ نتيجة صلاحية المنتج المنتج المطور من خبير التقيم.....٦٩

الجدوال ٤. ٨ مؤهل درجة الصلاحية على أساس النسبة المئوية.....٧٠

الجدوال ٤. ٩ نتائج التعلم باستخدام الكتاب الدراسي.....٧٢

الجدوال ٤. ١٠ نتيجة الطلاب عند الإختبار.....٧٣

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

قائمة الصورة

الصورة ٣. ١ عملية التطوير باستخدام طريقة ADDIE ٤٣

الصورة ٤. ١ الألعاب اللغوية في الكتاب المدرسية ٥٦

الصورة ٤. ٢ ألعاب في مهارات الاستماع ٥٧

الصورة ٤. ٣ ألعاب في مهارات الكلام ٥٨

الصورة ٤. ٤ ألعاب في مهارات الكلام ٥٨

الصورة ٤. ٥ ألعاب في مهارات القراءة ٥٩

الصورة ٤. ٦ ألعاب في مهارات الكتابة ٦٠

الصورة ٤. ٧ على فصل أفراض الأسرة ٦١

الصورة ٤. ٨ على فصل "في البيت" ٦١

الصورة ٤. ٩ على فصل "أحب إندونيسيا".....٦٢

الصورة ٤. ١٠ السؤال أو التقييم في الكتاب الدراسي من التدريب الأول.....٦٣

الصورة ٤. ١١ السؤال أو التقييم في الكتاب الدراسي من التدريب الثاني.....٦٤

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

الكتاب الدراسي هي أدوات أو مرافق تستخدم في العملية التعليمية لمساعدة الطلاب على تعريف واكتساب المعرفة والمهارات وتعريف مفاهيم معينة. يمكن أن تتخذ الكتاب الدراسي أشكالًا مختلفة، مثل الصور والرسومات والصوت والفيديو وبرامج الكمبيوتر والكتب المدرسية والنماذج المادية وغيرها الكثير. الهدف من استخدام الكتاب الدراسي هو زيادة فعالية عملية التعليم، ومساعدة الطلاب على تعريف الموضوع، وتسهيل التدريس الأكثر إثارة للاهتمام والتفاعلية.[1] يمكن استخدام الكتاب الدراسي في سياقات تعليمية مختلفة، بدءًا من التعليم الرسمي في مدرسة وحتى التدريب في بيئة العمل. إن اختيار الكتاب الدراسي المناسبة واستخدامها بحكمة أمر في غاية الأهمية لتحقيق الأهداف التعليمية المرجوة.

كما هو الحال وفقا لقانون نظام التعليم الوطني رقم ٢٠ لسنة ٢٠٠٣ الوسيلة ٤٠؛ ٢. يلتزم المعلمون والعاملون في مجال التعليم بخلق جو تعليمي هادف وممتع ومبدع وديناميكي وحواري. لتطبيق ما هو مكتوب في قانون نظام التعليم الوطني في التعليم، لا يمكن للمدرسين التدريس باستخدام طريقة المحاضرة فقط، وهذا يمكن أن يجعل الطلاب يشعرون بالملل نتيجة عدم تعريف الطلاب لما يقوله المعلم، وللتغلب على ذلك استخدم وسيلة الإعلام أداة تعليمية لا غنى عنها.[2]

إحدى القدرات المتأصلة في شخصية المعلم المحترف هي القدرة على تطوير مجال المعرفة أو الكتاب الدراسي التي تتناسب مع سياق المناهج الدراسية واحتياجات الطلاب (معرفة المحتوى التربوي). في اللائحة الحكومية رقم ١٩ لعام ٢٠٠٥، الوسيلة ٢٠، يُقصد ضمنيًا أنه

[1] Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran, Badan Penerbit UNM*, 2022.
[2] Andi Kristanto, "Media Pembelajaran," *Bintang Sutabaya*, 2016, 1–129.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

يمكن للمدرسين تطوير الكتاب الدراسي، وهو ما تم تأكيده بعد ذلك من خلال لائحة وزير التعليم الوطني رقم ٤١ لعام ٢٠٠٧ بشأن معايير العملية، من بين أمور أخرى،[٣] تنظم تخطيط عملية التعليم التي يتطلب من المعلمين في الوحدات التعليمية تطوير الكتاب الدراسي وتنفيذها في التعليم.

إن الشيء المهم الذي يجب على المعلمين إتقانه هو القدرة على تقديم الكتاب الدراسي (الوسيلة) التي تحتوي على مجموعة من الوسيلة التي يتم ترتيبها بشكل منهجي، سواء كانت مكتوبة أو غير مكتوبة، وذلك لخلق جو يسمح للطلاب بالتعليم. عند اختيار الكتاب الدراسي المناسبة، يجب على المعلمين أيضًا ضبط الخصائص والظروف البيئية للطلاب.[٤] كما جاء في القرآن سورة النحل الآية ١٢٥ كما يلي:

اُدْعُ اِلٰى سَبِيْلِ رَبِّكَ بِالثقافة وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِيْ هِيَ اَحْسَنُۗ اِنَّ رَبَّكَ هُوَ اَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيْلِه وَهُوَ اَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِيْنَ

ومعنى الأية أعلاه يعني أن التدريس يتطلب أساليب جيدة بمعنى أن التدريس يجب أن ينظر إلى الوضع والظروف البيئية، كما هو الحال في تعليم اللغة، واختيار وسيلة تدريس اللغة المناسبة والمتوافقة مع الظروف البيئية.

تعتبر اللغة العربية إحدى الوسيلة التي يتم تدريسها في مدرسة الإبتدائية كوسيلة لغة أجنبية، ونظراً لأهمية دراسة اللغة العربية، فإن المنهج المطبق يستخدم اللغة العربية بدءاً من الفصل الأول في المرسة الإبتدائية. تتضمن العديد من وظائف اللغة العربية اللغة العربية كلغة تواصل بين المسلمين ومعترف بها كلغة دينية ضرورية للتواصل مع الدول الأخرى في العالم

[3] Wakhidati Nurrohmah Putri and Arif Billah, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berwawasan Sains Berbasis Mobile Android," *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature* 3, no. 2 (2019): 163–79, https://doi.org/10.18326/lisania.v3i2.163-179.

[4] Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171, https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الإسلامي. وتسمى اللغة العربية أيضًا لغة القرآن. ومن خلال تعريف اللغة العربية واستيعابها، يمكننا أيضًا تعريف محتويات القرآن.[٥] كما هو الحال في القرأن سورة يوسف الآية ٢ :

اِنَّآ اَنْزَلْنٰهُ قُرْءٰنًا عَرَبِيًّا لَّعَلَّكُمْ تَعْقِلُوْنَ

ومع ذلك، فإن الوصمة التي تطورت في المجتمع تظهر أن تعليم اللغة العربية لا يزال يعتبر صعبا ومعقدا، على الرغم من أن كل لغة لها مستويات مختلفة من الصعوبة والسهولة اعتمادا على خصائص نظام اللغة نفسه، سواء النظام الصوتي، والصرف، والتركيب. ودلالات.

من نتائج المقابلة مع الأستاذة لولوك مسرورة زين، وهي مدرّسة اللغة العربية للفصل الرابع بمدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية، ذكر أن الطلاب ما زالوا يواجهون صعوبة في حفظ وفهم اللغة العربية. وذلك لأن الطلاب أقل حماسًا لتعليم اللغة العربية. لذلك لا بد من وجود استراتيجية خاصة أو وسيلة تعليمية تناسب شخصية الطالب.

تم إجراء هذا البحث في الفصل الرابع بمدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية، قرية جامبياروم، منطقة فوكر، مقاطعة جمبر، والتي واجهت صعوبات في تعليم اللغة العربية.كان تعليم اللغة العربية في الفصل الرابع بمدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية تمهيديًا لأنه كان هناك مناهج اللغة العربية في دروس تبدأ من الفصل الأول. وفقًا لنتائج المقابلة مع السيد بحر العلوم بصفته رئيس مدرسة دوي ماشيطة الإبتائية الإسلامية، فإن " يبدأ موضوع اللغة العربية من الفصل الرابع كمحتوى محلي بحيث يعرفه الطلاب منذ سن مبكرة وتكون الدروس اللاحقة التي سيتم أخذها في الفصل الرابع أسهل في التعريف".[٦] يعد هذا البحث نتيجة مفاهيمية لأهمية تحليل وتطوير وسيلة تدريس اللغة العربية للفصل الرابع الفصل الدراسي الثاني، بحيث يكون تعليم اللغة العربية أكثر فعالية ويتمكن الطلاب من تعريف الوسيلة بسهولة بحيث يتم تحقيق معايير الكفاءة والكفايات الأساسية.

[٥] أحمد هداية الله زركشي, ''واقع تعليم اللغة العربية في المعاهد والمدارس بإندونيسيا '',لسان الضاض.11 :(2014) 01, no. 02

[٦] مقابلة مع رئيس مدرسة دوي ماشيطة الإبتائية الإسلامية في التاريخ ٢٠ أوتوبر ٢٠٢٣

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

وبناء على نتائج الملاحظة وتوزيع الاستبيانات التي وزعتها الباحث على ستة عشر طالبا من طلاب الصف الرابع، توصلت الباحث إلى أن الوسيلة المستخدمة في مدرسة كانت مملة وليس من السهل فهمها. ولذلك، هناك حاجة إلى أساليب تدريس جديدة يمكن أن تساعد في تسهيل فهم اللغة العربية لدى الطلاب. ومن خلال الألعاب، يتم تدريب الطلاب أيضًا ليكونوا نشيطين وشجاعين في ممارسة مهاراتهم في اللغة العربية.

من المشكلة المذكورة أعلاه، فإن العمل مطلوب ليكون الحل. وأحد الحلول هو أن هناك حاجة إلى الكتاب الدراسي التي تناسب خصائص أولئك الذين يحبون اللعب، لذلك يتم استخدام الألعاب اللغوية لاستيعاب أو تكييف التعليم مع عالمهم.[٧] وفي الوقت نفسه، يستخدم المعلمون العديد من المصادر والكتاب الدراسي، بما في ذلك استخدام البيئة، لجعل التعليم أكثر تشويقًا ومتعة وفعالية.[٨]

ومن بين المشاكل المختلفة التي تحدث في هذا المجال، بادر الباحث إلى رفع عنوان الأطروحة تطوير الكتاب الدراسي لتعليم اللغة العربية لطلاب مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر، والتي تتوافق مع احتياجات طلاب مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر. الطلاب حتى يتمكن المعلمون والطلاب من استخدامه كدليل في عملية تعليم اللغة العربية.

ب. مشكلات البحث

بناءً على الخلفية الموضحة أعلاه، فإن صياغة مشكلة تطوير الكتاب الدراسي لتحسين تعريف طلاب الفصل الرابع في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جمبر هي كما يلي:

١. كيف يتم تطوير وسيلة الكتاب الدراسي على أساس الألعاب اللغويةلتعليم اللغة العربية المحلية للفصل الرابع في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر؟

[7] Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa."

[٨] عاريف باميسجي، أندي, ''تطبيق تعليم اللغة الجماعة في تعليم اللغة العربية'' ٩.308–299 :(2019) 2 .no ,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KHIACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

٢. ما مدى صلاحية المنتج لتطوير كتاب الدراسي الألعاب اللغوية للفصل الرابع في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر؟

٣. ما مدى فعالية استخدام الكتاب الدراسي على أساس الألعاب اللغوية للفصل الرابع في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر ؟

ج. أهداف البحث

في ضوء صياغة المشكلة أعلاه، يهدف هذا البحث إلى:

١. لوصف عملية تطوير كتاب الدراسي الألعاب اللغوية للفصل الرابع في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر

٢. لمعرفة مدى صلاحية المنتج لتطوير كتاب الدراسي الألعاب اللغوية للفصل الرابع في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر

٣. لمعرفة مدى فاعلية استخدام الكتاب الدراسي على أساس الألعاب اللغوية للفصل الرابع في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر.

د. مواصفات المنتج

نتائج البحث والوسائل التعليمية ووحدات الألعاب اللغوية ومواصفات المنتج لهذا البحث هي كما يلي:

١. هذا المنتج على شكل كتاب دراسي يعتمد على الألعاب اللغوية

٢. طريقة التعلم هي من خلال ممارسة الألعاب المتاحة حسب الموضوع المذكور.

٣. وسيلة التعلم عبارة عن الكتاب الدراسي ألعاب لغوية تحتوي على مواد من الفصل الثاني للصف الرابع بالمدرسة الإبتدائية

٤. عدد صفحات الكتاب الدراسي اللعبة هذه هو ثلاثون صفحة تغطي جميع مواد الفصل الثاني من الصف الرابع

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KHIACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

هـ. أهمية البحث والتطوير

وأهمية هذا البحث ذات أهمية نظرية وأهمية تنفيذية

١. أهمية النظرية

يهدف هذا البحث إلى زيادة المعرفة والمعرفة في تحسين كفاءة المعلمين والطلاب في تدريس اللغة العربية باستخدام أساليب التعليم المتقدمة القائمة على كتاب الألعاب اللغوية.

٢. أهمية التنفيذية

أ) للباحثين

للقيام بالمهمة النهائية لنيل درجة الماجستير في قسم تعليم اللغة العربية بكلية الدراسات العليا بجامعة كياهي الحاج أحمد صديق جمبر الإسلامية الحكومية.

ب)للمعلمين

ومن المؤمل أن يكون هذا البحث مرجعاً لمعلمي اللغة العربية في تدريس اللغة العربية باستخدام وحدات الألعاب اللغوية

ج) للجامعات

إضافة مراجع إلى مكتبة قسم تعليم اللغة العربية جامعة كياي الحاج أحمد صديق جمبر الإسلامية الحكومية، خاصة فيما يتعلق بوحدات وسائط الألعاب اللغوية.

د) للقسم

١) لمساعدة الطلاب على فهم مفاهيم الكتاب الدراسي

٢) لمساعدة الطلاب على فهم تطور الكتاب الدراسي بمفهوم الألعاب اللغوية

٣) إضافة مراجع الطلاب في تنفيذ الواجبات المتعلقة بتطوير كتاب الدراسي الألعاب اللغوية

و. التعريف الإجرائي

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

١. التطوير هو عملية منهجية تهدف إلى تطوير الكتاب الدراسي لإنتاج منتجات وسيلة تعليمية لتعليم اللغة العربية لتحسين تعريف طلاب الفصل الرابع.

٢. الكتاب الدراسي هي جميع أشكال الأداة أو الوسيلة المستخدمة في عملية التعليم لمساعدة الطلاب على تعريف الموضوع وإتقانه.

٣. الالكتاب الدراسي التعليمية هي الكتاب الدراسي من المواد التعليمية التي يمكن للطلاب دراستها بشكل مستقل.

٤. تعليم اللغة العربية هو عملية التعريف والتحدث والقراءة والكتابة باللغة العربية.

٥. الألعاب اللغوية هي أنشطة مصممة لصقل المهارات اللغوية، وإثراء المفردات، وتحسين تعريف القواعد، وجعل تعلم اللغة أكثر متعة.

ز. فروض و حدود البحث

١. الفروض

إن تطوير هذه الكتاب الدراسي له عدة فروض كما يلي:

أ) لا توجد حتى الآن وسيلة تعليمية لغة مطورة باستخدام الألعاب اللغوية، خاصة في الفصل الرابع من مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر، والتي تتيح للأطفال أن يكونوا نشطين في التعليم.

ب)يفترض الباحث أن تطوير هذه الكتاب الدراسي مثير للاهتمام ويحفز تعليم الطلاب ويزيد تعريفهم بما يتوافق مع الكفاءات المحددة.

ج) اللائحة الحكومية رقم. قانون ١٩ لسنة ٢٠٠٥ الوسيلة ١٩ التي تنص على أن تتم عملية التعليم في الوحدات التعليمية بطريقة تفاعلية ملهمة وممتعة ومليئة بالتحديات، وتحفز الطلاب على المشاركة الفعالة، وتوفر مساحة كافية للمبادرة والإبداع والاستقلالية بما يتوافق مع المواهب، الاهتمامات والنمو البدني وكذلك نفسية الطلاب.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

٢. الحدود

١. أدى هذا التطوير إلى إنتاج وسيلة تعليمية على شكل كتب مدرسية مجهزة بألعاب لغوية لوسيلة اللغة العربية للفصل الرابع في مدرسة الإبتدائية.

٢. يؤدي تطوير هذه الكتاب الدراسي إلى تطوير فصل واحد فقط من الوسيلة بسبب ضيق الوقت وفعالية الكتاب الدراسي.

ح. هيكل البحث

الباب الأول : يشتمل على خلفية البحث، مشكلة البحث، أهداف البحث،مواصفات البحث، أمهية البحث والتطوير، فوائد البحث،حدود البحث، التعريف الإجرائي، فروض البحث، وهيكل البحث.

الباب الثاني : الدراسة المكتبية بحث في هذا الباب الدراسة المكتبية وهي الدراسة السابقة و الدراسة النظرية.

الباب الثالث : منهج البحث بحث في هذا البحث منها نوع البحث و مراحل البحث وتجربة البحث و أسلوب جمع البيانات و طريقة تحليل البيانات.

الباب الرابع : عرض البيانات و تحليلها ويتكون هذا الباب من تحليل الإحتيات و تصميم المنتج وتطوير الإنتاج وتجربة الإنتاج وتقويم الإنتاج.

الباب الخامس : عرض مناقشة البيانات ويتكون هذا الباب من تحليل تصديق التدريبات و تحليل تطبيق التدريبات.

الباب السادس : الخاتمة ويتكون هذا الباب من قائمة المصادر والمراجع و الملاحق.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الباب الثاني

الدراسة المكتبية

١. الدراسة السابقة

إن الأبحاث الأولية التي قام بها الباحث لمعرفة نتائج الأبحاث التي قام بها باحثون سابقون، وخاصة في دراسات تطوير الكتاب الدراسي، قد قام بها الباحث لتجنب دراسة نفس الأشياء. وفيما يلي بعض الأبحاث السابقة التي استخدمها الباحث كمرجع في تجميع هذا البحث:

١. بحث العالمي لأختي زمرة السعدية بعنوان تطوير وسيلة تدريس اللغة العربية مع ألعاب اللغة من الدرجة الرابعة في مدرسة نور الهدى موليوريجو سوكون مالانج الابتداءية، ٢٠١٣.[٩]

يستخدم هذا البحث نوعاً من أنواع البحث والتطوير (البحث والتطوير) أو ما يعرف غالباً ببحث والتطوير، وهو عبارة عن عملية أو خطوات لتطوير منتج جديد أو تحسين منتج موجود يمكن المحاسبة عليه. في تطوير هذه الكتاب الدراسي، استخدم التطوير منهج ديك وكاري. تتكون عملية تطوير هذا المنهج من عشر خطوات، لكن في هذا التطوير يتم تنفيذ تسع خطوات فقط، وهي: (١) تحديد أهداف التعليم العامة، (٢) إجراء تحليل التعليم، (٣) التعرف على سلوك الطالب ومدخلاته وخصائصه، (٤) صياغة أهداف تعليمية محددة، (٥) تطوير عناصر الاختبار المرجعي، (٦) تطوير استراتيجيات التعليم، (٧) اختيار وتطوير الكتاب الدراسي، (٨) تصميم وتنفيذ التقييمات التكوينية، و (٩) مراجعة الكتاب الدراسي.

[9] Zumrotus Sa'diyah, "Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Dengan Permainan Bahasa Kelas III Di MI Nurul Huda Mulyorejo Sukun Malang," *Integration of Climate Protection and Cultural Heritage: Aspects in Policy and Development Plans. Free and Hanseatic City of Hamburg* 26, no. 4 (2013): 1–37.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

من نتائج تحليل البيانات تبين أن تطوير وسيلة تدريس اللغة العربية مع الألعاب اللغوية قادر على زيادة تعريف الطلاب لوسيلة اللغة العربية في الفصل الرابع بمدرسة الابتداء نور الهدى سكون مالانج، وقد ثبت أن متوسط النسبة المئوية لـ بلغت نتائج التعليم التي تم الحصول عليها في الاختبار الأخير ٨٣,٢ مقارنة بالاختبار الأولي الذي كان ٦٩,٥ فقط، مما يدل على أن هناك زيادة في نتائج تعليم الطلاب بمقدار ١٣,٧ بعد التعليم باستخدام المنتج التطويري. والتشابه مع هذا البحث هو استخدام تطوير الألعاب لتحسين تعريف الطلاب لتعليم اللغة العربية. بينما الفرق مع هذا البحث هو أن منهج التطوير المستخدم هو ديك وكري، بينما يستخدم الباحث منهج التطوير ADDIE (تحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم).

٢. بحث العالمي لأختي نوفيتا ميلا سوريانا بعنوان تطوير الكتاب الدراسي المبنية على اللعبة التقليدية "جبريك تين" لغرس مفهوم الكسور لدى تلاميذ الفصل الرابع بمدرسة الإبتدائية، ٢٠١٨.[١٠]

هذا النوع من الأبحاث هو بحث تطويري باستخدام منهج ديك وكاري.

ومن هذا البحث تم الحصول على النتائج من مدققي الوسيلة الخبراء بنسبة ٧٩,٥٤٪ (ممكن)، ومن مدقق خبير إعلامي بنسبة ٨٣,٨٢٪ (ممكن جداً). اختبار موضوعات الاختبار للحصول على متوسط النسبة ٩٥,٣٨٪ (جيد جداً). تظهر نتائج البحث أن وسيلة الألعاب التقليدية " جبريك تين" مناسبة للاستخدام كوسيلة لتعليم الطلاب.

والتشابه مع هذا البحث هو أنه يستخدم تطوير الوسيلة التقليدية القائمة على الألعاب لتحسين جودة التعليم. بينما الفرق مع هذا البحث هو أن منهج التطوير

[10] Novita Mila Suryana, "Pengembangan MEdia Pembelajaran Berbasis PErmainan Tradisional "Geprek Kaleng Untuk Menanamkan Knsep Pecahan Siswa Kelas III" 35 (n.d.).

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

المستخدم هو Dick and Carey بينما يستخدم الباحث منهج التطوير ADDIE (تحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم).

٣. بحث المجلة لأخي نور الهدى بعنوان "طريقي السعيد" تطوير وسيلة تعليم المفردات العربية القائمة على الألعاب، ٢٠٢٠.[١١]

يستخدم هذا البحث منهج بورغ وغال للبحث والتطوير (R&D). يستخدم إجراء البحث ٨ خطوات. تتم مراجعة المنتجات من قبل المحاضرين المشرف والخبير المادي والخبير الإعلامي. يستخدم إجراء البحث ٨ خطوات. تتم مراجعة المنتجات من قبل المحاضرين المشرف والخبير المادي والخبير الإعلامي. الأدوات المستخدمة هي الاستبيانات أسئلة ما قبل الاختبار وما بعده لتحديد جودة الوسيلة وتأثيرها عليها تعليم المفردات العربية. نتائج هذا البحث خلقت وسيلة الإعلام تعليم مفردات اللغة العربية على شكل لعبة طريقي السعيد للفصل الثامن مستوى مدرسة التسناوية يأخذ موضوع الفصل الرابع. نتائج الإختبار يظهر القيمة الإيجابية التي تظهر من الزيادة في قيمة التعليم التي تزيد من كان متوسط الدرجات من ٦٠,٨٥ إلى ٨٢,٩٧ وكانت نسبة استجابة الطالب ٨٨٪ يظهر معايير إيجابية. ومن المأمول أن هذه النتائج سوف تعزز الحماس المعلمين في إنشاء وسيلة تعليم المفردات الكاملة القائمة على اللعبة إبداعية ومبتكرة بحيث يمكن أن تزيد من دافعية التعليم لدى الطلاب.

وجه التشابه في هذا البحث هو الباحث قاموا بتطوير وسيلة تعليم ألعاب اللغة لتحسين جودة التعليم. بينما الفرق مع هذا البحث هو أن منهج التطوير

[11] Nurul Isnaini and Nurul Huda, "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas Viii Mtsn 10 Sleman," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 3, no. 1 (2020): 1, https://doi.org/10.35931/am.v3i1.156.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

المستخدم هو بورغ وغال. بينما يستخدم الباحث منهج التطوير ADDIE (تحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم).

٤. بحث في مجلة أعدته أختي ريدا بوتري أنجيتا ساري بعنوان تنفيذ الكتاب الدراسي المبنية على الألعاب "جوباك سودور" التقليدي، ٢٠٢٢.[١٢]

يستخدم المنهج في هذا البحث الأساليب الوصفية النوعية للنتائج يميل البحث إلى أن يكون في شكل وصف للكلمات، وبصرف النظر ذلك، يتم التركيز بشكل أكبر على العمليات والمعاني في هذا البحث. ويهدف الوصف النوعي المستخدم في هذا البحث إلى معرفة صورة وموضوعية ومنهجية فيما يتعلق تنفيذ الكتاب الدراسي التقليدية القائمة على الألعاب "gobak sodor". نتائج هذا البحث هي أن الألعاب التقليدية يمكن أن تكون مثيرة للاهتمام انتباه الطلاب ويمنح الطلاب المزيد من الحماس للتعليم. وبصرف النظر عن ذلك، الوسيلة كما أنه يسهل على الطلاب تعريفه. ويمكن رؤية التطبيق من اختبار السؤال مسؤوليات المجموعة والمهام واستخلاص النتائج معًا. اثناء اللعبة المجموعة، كل مجموعة متحمسة جدًا للعب والتركيز على الفور يفوز. أثناء اختبار الأسئلة والأجوبة، كان الطلاب متحمسين للغاية للإجابة على ما يفكرون فيه وعلى مدى تعريفهم. هناك العديد من الاستنتاجات المستخلصة في نهاية التعليم الطلاب الذين رفعوا أيديهم للإدلاء بآرائهم.

التشابه مع هذا البحث هو أنه يستخدم وسيلة تعليم الألعاب التقليدية كوسيلة بحثية. بينما الفرق مع هذا البحث هو أن المنهج الذي يستخدمه الباحث هو المنهج الوصفي النوعي، بينما يستخدم الباحث منهج التطوير ADDIE (تحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم).

[12] Riza Putri, Anggita Sari, and Universitas Pgri Madiun, "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Gobak Sodor" 1 (2022): 793–800.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

٥. بحث المجلة لأخي نور هادي بعنوان تطوير الكتاب الدراسي العربية "انجكليك" عربي محمول في الفصل الرابع مدرسة الإبتدائية، ٢٠٢٠.[١٣]

يستخدم هذا البحث أنواع البحث والتطوير لمنهج بورغ وغال. تتم مراجعة جدوى المنتج من قبل محاضر خبير في وسيلة الإعلام، ومحاضر خبير في الوسيلة، ومعلم واحد كمراجع واستجاب لها ٢٨ طالبًا من طلاب الفصل الرابع في مدرسة الإبتدائية سلطان أجونج يوجياكارتا. والأداة المستخدمة في هذا البحث هي الاستبيان لمعرفة جودة المنتج واستبيان حول ردود الطلاب على المنتج وسيلة. تكون نتائج تقييمات الخبراء واستجابات الطلاب في شكل بيانات كمية، ثم تحليلها باستخدام معايير التقييم والنسبة المئالية. نتائج يتم هذا البحث والتطوير في شكل منتجات إعلامية عربية محمولة. بناءً على تقييم خبراء الإعلام وخبراء الوسيلة ومراجعي اللغة الإنجليزية المحمولة اللغة العربية تحصل باستمرار على نسبة مئالية ٨٥,٨٪ (فئة جيد جداً)، ٨٢,٥٪ (فئة جيد)، ٧٤,١٪ (فئة جيد). وفي الوقت نفسه، استجابات ٢٨ طالبا في تجربة استخدام السواعد المحمولة اللغة العربية جيدة جدًا كما يتضح من البيانات الناتجة ٨٨,٨٪.

والتشابه مع هذا البحث هو تطوير الكتاب الدراسي التقليدية القائمة على الألعاب. بينما الفرق مع هذا البحث هو أن منهج التطوير المستخدم هو بورغ وغال. بينما يستخدم الباحث منهج التطوير ADDIE (تحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم).

[13] Nurhadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Portable Engklek Arabic Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah," *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 6, no. 1 (2020): 23–38, https://doi.org/10.14421/almahara.2020.061.02.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

٦. بحث المجلة للأخت أسبيلاياني بعنوان تنفيذ الكتاب الدراسي القائمة على الألعاب التقليدية في إطار تطوير التعليم والشخصية الوطنية، ٢٠١٤.[١٤]

هذه الورقة هي في طبيعة البحث المكتبي، أي الكتابة التي تهدف إلى تعزيز البيانات التي تم الحصول عليها لتكون قادرة على التحقيق في المشاكل المتعلقة بالرسوم المتحركة كوسيلة لتقديم. يتم عرض البيانات التي تم الحصول عليها بشكل وصفي وتظهر الدراسات العلمية التي يمكن تطويرها وتطبيقها بشكل أكبر. وتشير نتائج هذا البحث إلى أن التربية الثقافية والشخصية الوطنية هي أحد الجهود للرد على تحدي تراجع الشخصية الوطنية. يعد استخدام الألعاب التقليدية كوسيلة تعليمية ابتكارًا إبداعيًا يمكن للمعلمين تطبيقه لتنمية الشخصية والقيم الثقافية في التعليم المدرسي. ويتم تطبيق استخدام الألعاب التقليدية في ٣ جوانب وهي توصيل الوسيلة والثقافة المدرسية وبرامج التطوير الذاتي. ومن المتوقع أن يؤدي استخدام الألعاب التقليدية كوسيلة للتعليم إلى بناء شخصية أفضل لأطفال البلاد.

والتشابه مع هذا البحث هو استخدام الألعاب التقليدية كوسيلة لتحسين التعليم. بينما الفرق مع هذا البحث هو أن هذا البحث يستخدم منهج البحث المكتبي، بينما يستخدم الباحث منهج التطوير ADDIE (تحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم).

٧. بحث المجلة للأخت ريما وولان سافيتري بعنوان: تطوير وسيلة البطاقات التعليمية الموضوعية على أساس الألعاب التقليدية للفصل الرابع، المحور الفرعي "بيئتي المعيشية"، ٢٠١٧.[١٥]

[14] Aspilayani, "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Pengembangan Pendidikan Dan Karakter Bangsa," *Jurnal PENA* 1 (2014): 21–30, https://media.neliti.com/media/publications/248407-implementasi-media-pembelajaran-berbasis-7b52e002.pdf.

[15] Rima Wulan Safitri, "Pengembangan Media Flashcard Tematik Berbasis Permainan Tradisional Untuk Kelas IV Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku," *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2018): 1, https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1332.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

يستخدم أسلوب البحث المنهج D٤ (التحديد والتصميم والنشر). تم اختبار الوسيلة على ٢٠ طالبًا من طلاب الفصل الرابع في مدرسة جونونجساري ماديون الإبتدائية الحكومية. وأدوات جمع البيانات المستخدمة في مرحلة الاستكشاف هي الملاحظة والمقابلات، أما في مرحلة التطوير فهي الاستبيانات. تظهر نتائج البحث أن: (١) تظهر نتائج التحقق من اثنين من الخبراء في مجال الوسيلة والجوانب المادية أن الوسيلة مناسبة جدًا للاستخدام في التعليم، (٢) تظهر نتائج استجابات الطلاب على نطاق صغير أن الوسيلة مناسبة جدًا بنسبة مئوية ١٠٠٪ و(٣) نتائج التعليم قبل وبعد التعامل مع الفروق المعنوية، تم اختبار الفرضيات في التعليم ٢ الحصول على العد = ٨,٣٧٦ > الجدول = ٢,٠٩٣، في التعليم ٥ الحصول على العد = ٧,٢٦٤ > الجدول = ٢,٠٩٣. أظهرت نتائج البحث أن الكتاب الدراسي الموضوعية باستخدام البطاقات التعليمية المبنية على الألعاب التقليدية مناسبة جدًا للاستخدام في الفصل الرابع، الموضوع الفرعي بيئتي.

التشابه مع هذا البحث هو أنه يستخدم تطوير الكتاب الدراسي التقليدية القائمة على الألعاب. في حين أن الفرق مع هذا البحث هو أن طريقة البحث تستخدم المنهج D٤ (التعريف والتصميم والتطوير والنشر)، بينما يستخدم الباحث منهج التطوير ADDIE (تحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم).

٨. بحث أطروحة للأخت لوسيانا بعنوان تطوير وسيلة الإعلام التعليمية بناءً على ألعاب EFAS التقليدية (Fun And Smart Engklek) لتحسين قدرة الطلاب على التواصل في التعليم الموضوعي، ٢٠٢١.[١٦]

[16] Lusiana, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL EFAS (ENGKLEK FUN AND SMART) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK," *Industry and Higher Education* 3, no. 1 (2021):

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

هذا النوع من البحث هو بحث وتطوير بتصميم بورغ وجال. تم الإعلان عن صحة نتائج بحث وسيلة EFAS (Engklek Fun and Smart)، حيث حصلت على درجة ٨٩,٦٣٪ في فئة "صالح جدًا". حصلت وسيلة EFAS (Engklek Fun and Smart) على درجة من استبيان استجابة الطلاب بنسبة ٩٦٪ وحصل استبيان استجابة المعلم على درجة ٩٧,٥٪ بحيث تم إعلان وسيلة EFAS (Engklek Fun and Smart) من كلا المستجيبين عملية في فئة "عملية جدًا". وتم إعلان فعالية وسيلة EFAS (Engklek Fun and Smart) بنسبة درجة ٩٢٪ في الفئة "الفعالة". وبناءً على نتائج الاختبارات التي تم إجراؤها، يمكن استنتاج أن تطوير وسيلة EFAS (Engklek Fun and Smart) يمكن أن يحسن مهارات الاتصال لدى الطلاب مع الوسيلة التي تم الإعلان عن أنها صالحة وعملية و فعال.

والتشابه مع هذا البحث هو استخدام الألعاب التقليدية كوسيلة لتحسين جودة التعليم، بينما الفرق مع هذا البحث هو أن منهج التطوير المستخدم هو بورغ وغال. بينما يستخدم الباحث منهج التطوير ADDIE (تحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم).

٩. بحث الأطروحة للأخت ستي فوزية بعنوان تطوير وسيلة تعليم الرياضيات التقليدية القائمة على الألعاب في مدرسة الإبتدائية روضة العلوم كارانجبلوسو، ٢٠٢٢.[١٧] تم اعتماد إجراءات تطوير وسيلة تعليم الرياضيات القائمة على الألعاب " Gaprek Kempung" لغرس تعريف لمفهوم الكسور للفصل الرابع في مدرسة الإبتدائية من بورغ وغال باستخدام ست مراحل، وهي: ١) البحث وجمع المعلومات، ٢)) التخطيط، ٣) تطوير المنهج الأولي للمنتج، ٤) الاختبار الأولي المقدم، ٥) مراجعة

1689–99, http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/1288.

[17] Siti Fauziah, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Tradisional di MI Raudlatul Ulum Karangploso," הארץ, no. 8.5.2017 (2022): 2003–5.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

المنتج الرئيسي، ٦) الاختبار الميداني الرئيسي. نتيجة التطوير هي وسيلة لتعليم الرياضيات تعتمد على لعبة "geprek kempung". تم تعديل الكتاب الدراسي بحيث يمكن تنفيذها في تعليم الرياضيات باستخدام وسيلة الكسور البسيطة لزيادة تعريف مفهوم الكسور لدى طلاب الفصل الرابع بمدرسة الإبتدائية. تم تضمين الكتاب الدراسي هذه في الفئة المناسبة جدًا وهي صالحة جدًا وفعالة للاستخدام في التعليم. وهذا يتوافق مع نتائج التحقق من صحة الوسيلة بنسبة ٨٧,٥٪، والتحقق من صحة الوسيلة بنسبة ٩٣,٧٥٪، والتحقق من صحة التعليم بنسبة ٩٢,٥٪، لذلك يتم تضمينه في فئة الصالحة جدًا. وفي نتائج الاختبار، تم حساب فعالية هذا البحث على أساس متوسط نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي الذي تم إجراؤه على الطلاب، وهي ٥٦,٣٨ للاختبار القبلي و٩١,٩٤ للاختبار البعدي. علاوة على ذلك، سيتم تحليل بيانات القيمة من نتائج الاختبار القبلي والبعدي باستخدام صيغة N-Gain والحصول على نتيجة ٠,٨٠ أو في الفئة "عالية"، بحيث يتم استخدام المنتج الناتج عن تطوير الكتاب الدراسي بشكل فعال من قبل الطلاب.

والتشابه مع هذا البحث هو تطوير الكتاب الدراسي التقليدية القائمة على الألعاب. بينما الفرق مع هذا البحث هو أن منهج التطوير المستخدم هو بورغ وغال. بينما يستخدم الباحث منهج التطوير ADDIE (تحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم).

الجدوال ٢. ١ التشابه والإختلاف بين هذه الرسالة والرسالة السابقة					
الرقم	الإسم	الموضوع	النتيجة	التشابه	الإختلاف

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

١	زمرة السعدية	تطوير وسيلة تدريس اللغة العربية مع ألعاب اللغة من الدرجة الرابعة في مدرسة نور الهدى موليوريجو سوكون مالانج الابتداءية	أن تطوير وسيلة تدريس اللغة العربية مع الألعاب اللغوية قادر على زيادة تعريف الطلاب لوسيلة اللغة العربية في الفصل الرابع بمدرسة الابتداء نور الهدى سكون مالانج، وقد ثبت أن متوسط النسبة المئوية لـ بلغت نتائج التعليم التي تم الحصول عليها في الاختبار الأخير ٨٣,٢ مقارنة بالاختبار الأولي الذي كان ٦٩,٥ فقط، مما يدل على أن هناك زيادة في نتائج تعليم الطلاب بمقدار ١٣,٧ بعد التعليم باستخدام المنتج التطويري.	والتشابه مع هذا البحث هو استخدام تطوير الألعاب لتحسين تعريف الطلاب لتعليم اللغة العربية. بينما الفرق مع هذا البحث هو أن منهج التطوير المستخدم هو ديك وكري، بينما يستخدم الباحث منهج التطوير ADDIE (تحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم).	بينما الفرق مع هذا البحث هو أن منهج التطوير المستخدم هو ديك وكري، بينما يستخدم الباحث منهج التطوير ADDIE (تحليل والتصميم والتطوير

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

				والتنفيذ والتقييم).	
٢	نوفيتا ميلا سوريانا	تطوير الكتاب الدراسي المبنية على اللعبة التقليدية "جبريك تين" لغرس مفهوم الكسور لدى تلاميذ الفصل الرابع بمدرسة الإبتدائية	نتائج الإختبار يظهر القيمة الإيجابية التي تظهر من الزيادة في قيمة التعليم التي تزيد من كان متوسط الدرجات من ٦٠,٨٥ إلى ٨٢,٩٧ وكانت نسبة استجابة الطالب ٨٨٪ يظهر معايير إيجابية. ومن المأمول أن هذه النتائج سوف تعزز الحماس المعلمين في إنشاء وسيلة تعليم المفردات الكاملة القائمة على اللعبة إبداعية ومبتكرة بحيث يمكن أن تزيد من دافعية التعليم لدى الطلاب.	والتشابه مع هذا البحث هو أنه يستخدم تطوير الوسيلة التقليدية القائمة على الألعاب لتحسين جودة التعليم. بينما الفرق مع هذا البحث هو أن منهج التطوير المستخدم هو Dick and Carey بينما يستخدم الباحث منهج التطوير ADDIE (تحليل	بينما الفرق مع هذا البحث هو أن منهج التطوير المستخدم هو Dick and Carey بينما يستخدم الباحث منهج التطوير ADDIE (تحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم).

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

				والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم).	
٣	نور الهدى	"طريقي السعيد" تطوير وسيلة تعليم المفردات العربية القائمة على الألعاب	نتائج هذا البحث خلقت وسيلة الإعلام تعليم مفردات اللغة العربية على شكل لعبة طريقي السعيد للفصل الثامن مستوى مدرسة التسناوية يأخذ موضوع الفصل الرابع. نتائج الإختبار يظهر القيمة الإيجابية التي تظهر من الزيادة في قيمة التعليم التي تزيد من كان متوسط الدرجات من ٦٠,٨٥ إلى ٨٢,٩٧ وكانت نسبة استجابة الطالب ٨٨٪ يظهر معايير إيجابية. ومن المأمول	التشابه في هذا البحث هو الباحث قاموا بتطوير وسيلة تعليم ألعاب اللغة لتحسين جودة التعليم	بينما الفرق مع هذا البحث هو أن منهج التطوير المستخدم هو بورغ وغال. بينما يستخدم الباحث منهج التطوير ADDIE (تحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

			أن هذه النتائج سوف تعزز الحماس المعلمين في إنشاء وسيلة تعليم المفردات الكاملة القائمة على اللعبة إبداعية ومبتكرة بحيث يمكن أن تزيد من دافعية التعليم لدى الطلاب.		
٤	ريدا بوتري أنجيتا ساري	تنفيذ الكتاب الدراسي المبنية على الألعاب "جوباك سودور" التقليدي	نتائج هذا البحث هي أن الألعاب التقليدية يمكن أن تكون مثيرة للاهتمام انتباه الطلاب ويمنح الطلاب المزيد من الحماس للتعليم. وبصرف النظر عن ذلك، الوسيلة كما أنه يسهل على الطلاب تعريفه. ويمكن رؤية التطبيق من اختبار السؤال مسؤوليات	التشابه مع هذا البحث هو أنه يستخدم وسيلة تعليم الألعاب التقليدية كوسيلة بحثية.	بينما الفرق مع هذا البحث هو أن المنهج الذي يستخدمه الباحث هو المنهج الوصفي النوعي، بينما يستخدم الباحث منهج التطوير ADDIE (تحليل

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

			المجموعة والمهام واستخلاص النتائج معًا. اثناء اللعبة المجموعة، كل مجموعة متحمسة جدًا للعب والتركيز على الفور يفوز. أثناء اختبار الأسئلة والأجوبة، كان الطلاب متحمسين للغاية للإجابة على ما يفكرون فيه وعلى مدى تعريفهم. هناك العديد من الاستنتاجات المستخلصة في نهاية التعليم الطلاب الذين رفعوا أيديهم للإدلاء بآرائهم.		والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم).
٥	نور هادي	تطوير الكتاب الدراسي العربية "انجكليك" عربي محمول في الفصل	تكون نتائج تقييمات الخبراء واستجابات الطلاب في شكل بيانات كمية، ثم	والتشابه مع هذا البحث هو تطوير الكتاب	بينما الفرق مع هذا البحث هو أن منهج التطوير

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

		الرابع مدرسة الإبتدائية	تحليلها باستخدام معايير التقييم والنسبة المثالية. نتائج يتم هذا البحث والتطوير في شكل منتجات إعلامية عربية محمولة. بناءً على تقييم خبراء الإعلام وخبراء الوسيلة ومراجعي اللغة الإنجليزية المحمولة اللغة العربية تحصل باستمرار على نسبة مثالية ٨٥,٨٪ (فئة جيد جداً)، ٨٢,٥٪ (فئة جيد)، ٧٤,١٪ (فئة جيد). وفي الوقت نفسه، استجابات ٢٨ طالبا في تجربة استخدام السواعد المحمولة اللغة العربية جيدة جدًا كما يتضح	الدراسي التقليدية القائمة على الألعاب.	المستخدم هو بورغ وغال. بينما يستخدم الباحث منهج التطوير ADDIE (تحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

			من البيانات الناتجة ٨٨,٨٪.		
٦	أسبيلاياني	تنفيذ الكتاب الدراسي القائمة على الألعاب التقليدية في إطار تطوير التعليم والشخصية الوطنية	نتائج هذا البحث إلى أن التربية الثقافية والشخصية الوطنية هي أحد الجهود للرد على تحدي تراجع الشخصية الوطنية. يعد استخدام الألعاب التقليدية كوسيلة تعليمية ابتكارًا إبداعيًا يمكن للمعلمين تطبيقه لتنمية الشخصية والقيم الثقافية في التعليم المدرسي. ويتم تطبيق استخدام الألعاب التقليدية في ٣ جوانب وهي توصيل الوسيلة والثقافة المدرسية وبرامج التطوير الذاتي. ومن المتوقع أن يؤدي	والتشابه مع هذا البحث هو استخدام الألعاب التقليدية كوسيلة لتحسين التعليم	بينما الفرق مع هذا البحث هو أن هذا البحث يستخدم منهج البحث المكتبي، بينما يستخدم الباحث منهج التطوير ADDIE (تحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

			استخدام الألعاب التقليدية كوسيلة للتعليم إلى بناء شخصية أفضل لأطفال البلاد، فضلا عن الحفاظ على ثقافة البلاد.		
٧	ريما وولان سافيتري	تطوير وسيلة البطاقات التعليمية الموضوعية على أساس الألعاب التقليدية للفصل الرابع، المحور الفرعي "بيئتي المعيشية"	تظهر نتائج البحث أن: (١) تظهر نتائج التحقق من اثنين من الخبراء في مجال الوسيلة والجوانب المادية أن الوسيلة مناسبة جدًا للاستخدام في التعليم، (٢) تظهر نتائج استجابات الطلاب على نطاق صغير أن الوسيلة مناسبة جدًا بنسبة مئوية ١٠٠٪ و(٣) نتائج التعليم قبل وبعد التعامل مع الفروق المعنوية، تم	التشابه مع هذا البحث هو أنه يستخدم تطوير الكتاب الدراسي التقليدية القائمة على الألعاب	أن الفرق مع هذا البحث هو أن طريقة البحث تستخدم المنهج D٤ (التعريف والتصميم والتطوير والنشر)، بينما يستخدم الباحث منهج التطوير ADDIE (تحليل

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

			اختبار الفرضيات في التعليم ٢ الحصول على العد = ٨,٣٧٦ > الجدول = ٢,٠٩٣، في التعليم ٥ الحصول على العد = ٧,٢٦٤ > الجدول = ٢,٠٩٣. أظهرت نتائج البحث أن الكتاب الدراسي الموضوعية باستخدام البطاقات التعليمية المبنية على الألعاب التقليدية مناسبة جدًا للاستخدام في الفصل الرابع، الموضوع الفرعي بيئتي.		والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم).
٨	لوسيانا	تطوير وسيلة الإعلام التعليمية بناءً على ألعاب EFAS (Engklek Fun and Smart) لتحسين قدرة	نتائج بحث وسيلة EFAS (Engklek Fun and Smart)، حيث حصلت على درجة ٨٩,٦٣٪ في فئة	والتشابه مع هذا البحث هو استخدام الألعاب التقليدية	بينما الفرق مع هذا البحث هو أن منهج التطوير المستخدم هو

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

		الطلاب على التواصل في التعليم الموضوعي	"صالح جدًا". حصلت وسيلة EFAS (Engklek Fun and Smart) على درجة من استبيان استجابة الطلاب بنسبة ٩٦٪ وحصل استبيان استجابة المعلم على درجة ٩٧,٥٪ بحيث تم إعلان وسيلة EFAS (Engklek Fun and Smart) من كلا المستجيبين عملية في فئة "عملية جدًا". وتم إعلان فعالية وسيلة EFAS (Engklek Fun and Smartبنسبة درجة ٩٢٪ في الفئة "الفعالة". وبناءً على نتائج الاختبارات التي تم إجراؤها، يمكن استنتاج أن تطوير وسيلة EFAS (Engklek Fun and	كوسيلة لتحسين جودة التعليم، بينما الفرق مع هذا البحث هو أن منهج التطوير المستخدم هو بورغ وغال	بورغ وغال. بينما يستخدم الباحث منهج التطوير ADDIE (تحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

			(Smart يمكن أن يحسن مهارات الاتصال لدى الطلاب مع الوسيلة التي تم الإعلان عن أنها صالحة وعملية و فعال.		
٩	ستي فوزية	تطوير وسيلة تعليم الرياضيات التقليدية القائمة على الألعاب في مدرسة الإبتدائية روضة العلوم كارانجبلوسو	نتيجة التطوير هي وسيلة لتعليم الرياضيات تعتمد على لعبة " geprek kempung". تم تعديل الكتاب الدراسي بحيث يمكن تنفيذها في تعليم الرياضيات باستخدام وسيلة الكسور البسيطة لزيادة تعريف مفهوم الكسور لدى طلاب الفصل الرابع بمدرسة الإبتدائية. تم تضمين الكتاب الدراسي هذه	والتشابه مع هذا البحث هو تطوير الكتاب الدراسي التقليدية القائمة على الألعاب	بينما الفرق مع هذا البحث هو أن منهج التطوير المستخدم هو بورغ وغال. بينما يستخدم الباحث منهج التطوير ADDIE (تحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KHACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

		في الفئة المناسبة جدًا وهي صالحة جدًا وفعالة للاستخدام في التعليم. وهذا يتوافق مع نتائج التحقق من صحة الوسيلة بنسبة ٨٧,٥٪، والتحقق من صحة الوسيلة بنسبة ٩٣,٧٥٪، والتحقق من صحة التعليم بنسبة ٩٢,٥٪، لذلك يتم تضمينه في فئة الصالحة جدًا. وفي نتائج الاختبار، تم حساب فعالية هذا البحث على أساس متوسط نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي الذي تم إجراؤه على الطلاب، وهي ٥٦,٣٨ للاختبار القبلي و٩١,٩٤		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

			للاختبار البعدي. علاوة على ذلك، سيتم تحليل بيانات القيمة من نتائج الاختبار القبلي والبعدي باستخدام صيغة N-Gain والحصول على نتيجة ٠,٨٠ أو في الفئة "عالية"، بحيث يتم استخدام المنتج الناتج عن تطوير الكتاب الدراسي بشكل فعال من قبل الطلاب.		

وبناء على الجدول أعلاه أن هذا البحث يختلف عن الأبحاث السابقة. يركز هذا البحث على تطوير وسيلة الكتاب الدراسي تعلم اللغة العربية على أساس ألعاب اللغة بالتطبيق على الطلبة في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر. يستخدم هذا البحث أيضًا أساليب البحث والتطوير من خلال جمع البيانات باستخدام المقابلات والملاحظة والوثائق والاستبيانات، واستخدام منهج تطوير ADDIE.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

ب. الإطار النظري

١. لمحة التطوير

التطوير هو عملية أو إجراء يهدف إلى إحداث تغيير أو تحسين مقصود في شيء ما، مثل المنتجات، الخدمات، الأنظمة، أو العمليات، بهدف تحسين الجودة، والأداء، أو الوظائف. يمكن أن يشمل التطوير مجموعة متنوعة من المجالات، بما في ذلك تطوير المنتجات، وتطوير البرمجيات، وتطوير الأعمال، وتطوير الموارد البشرية، وغيرها الكثير.[١٨]

يمكن أن يصبح التطوير جزءًا مهمًا من الابتكار والنمو في مجموعة متنوعة من المجالات. يتضمن ذلك التخطيط الدقيق وإدارة الموارد ومراقبة التقدم لتحقيق الأهداف المحددة. في مجال الأعمال والصناعة، يصبح التطوير كثيرًا ما مفتاحًا للمنافسة المستمرة وتلبية احتياجات سوق متغيرة باستمرار.

٢. تعريف الكتاب الدراسي

الكتاب المدرسية هي الكتب التي تستخدم كمواد تعليمية في المدارس أو الكليات أو المؤسسات التعليمية الأخرى. عادة ما يتم إعداد الكتب المدرسية من قبل خبراء في مجال معين، وهي مصممة لمساعدة الطلاب على فهم المفاهيم التي يتم تدريسها في المنهج الدراسي. غالبًا ما يتبعون بنية محددة، ويقدمون المعلومات بطريقة منظمة ومنظمة لتسهيل التعلم. تتضمن الكتب المدرسية عادةً أسئلة نظرية وأمثلة وتدريبية لاختبار فهم الطلاب. [١٩]

٣. أنواع الكتاب الدراسي

[١٨] زمرئة النعيمة، ستي, ''تطوير الوسيلة 'ساتي اللغة' لترقية مهارة الكتابة في اللغة العربية.n.d '',

[١٩] ستي, ''تطوير الوسيلة 'ساتي اللغة' لترقية مهارة الكتابة في اللغة العربية''.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

يمكن تقسيم الكتب المدرسية إلى أنواع مختلفة بناءً على الموضوع ومستوى التعليم وطريقة العرض. فيما يلي بعض الأمثلة على أنواع مختلفة من الكتب المدرسية:

أ) كتب الدراسات العامة: تغطي موضوعات مثل الرياضيات واللغة الإنجليزية والعلوم الاجتماعية والعلوم الطبيعية والإندونيسية. وعادة ما تكون متاحة لمختلف مستويات التعليم، من المدرسة الابتدائية إلى الكلية.

ب)الكتب المدرسية ذات الموضوعات الخاصة: هي الكتب المدرسية التي تركز على موضوعات محددة، مثل الفيزياء والكيمياء والأحياء وتاريخ العالم والاقتصاد وما إلى ذلك.

ج) الكتب المدرسية التقنية: الكتب المدرسية في المجالات التقنية مثل علوم الكمبيوتر والهندسة والهندسة المعمارية والطب والتمريض وغيرها.

د) الكتب المدرسية المهنية: هي الكتب المدرسية المستخدمة في التعليم العالي أو التعليم الإضافي لتدريب المهنيين في مختلف المجالات، مثل القانون والأعمال والإدارة والمالية.

هـ) الكتب المدرسية التفاعلية: الكتب المدرسية المجهزة بالوسائط التفاعلية مثل مقاطع الفيديو والرسوم المتحركة والمحاكاة لمساعدة الطلاب على فهم المفاهيم المعقدة.

و) الكتب المدرسية الرقمية: الكتب المدرسية المتوفرة بصيغة رقمية، مثل الكتب الإلكترونية أو تطبيقات التعلم، والتي تتيح الوصول إليها بسهولة ومرونة عبر الأجهزة الإلكترونية مثل أجهزة الكمبيوتر أو الأجهزة اللوحية أو الهواتف الذكية.

ز) الكتب المدرسية المتكاملة: الكتب المدرسية التي تدمج عدة موضوعات أو تخصصات في كتاب واحد لتقديم المعلومات بطريقة شاملة ومترابطة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

ح) الكتب المدرسية التكيفية: الكتب المدرسية التي تم تصميمها لتناسب مستويات الفهم الفردية واحتياجات التعلم للطلاب، وغالبًا ما تستخدم التكنولوجيا لمراقبة تقدم الطلاب وضبط المواد تلقائيًا.

٤. فوائد الكتاب الدراسي

للكتب المدرسية فوائد متعددة للطلاب في عملية التعلم، بما في ذلك:

أ) مصادر التعلم المنظمة: تقدم الكتب المدرسية الموضوع بطريقة منظمة ومنهجية، مما يسمح للطلاب بدراسة المواضيع بشكل تسلسلي ومنطقي.

ب) يسهل الفهم: تساعد التفسيرات الكاملة والمفصلة في الكتب المدرسية الطلاب على فهم المفاهيم المعقدة بشكل أفضل. يمكن للرسوم التوضيحية والأمثلة والرسوم البيانية المضمنة أيضًا توضيح المفاهيم الصعبة.

ج) تسهيل التعلم المستقل: يمكن للطلاب استخدام الكتب المدرسية كأداة للتعلم المستقل خارج ساعات الدراسة. يمكنهم الرجوع إلى الكتب المدرسية لتعميق فهمهم للمواد التي يتم تدريسها في الفصل.

د) زيادة استقلالية التعلم: من خلال دراسة المواد من الكتب المدرسية، يمكن للطلاب تطوير استقلاليتهم التعليمية. ويتعلمون كيفية البحث عن المعلومات، وتحليل المفاهيم، وحل المشكلات بشكل مستقل.

هـ) يسهل الإعداد للامتحان: غالبًا ما تتضمن الكتب المدرسية تمارين وأسئلة يمكن أن تساعد الطلاب في الاستعداد للامتحانات. من خلال العمل من خلال هذه التمارين، يمكن للطلاب اختبار فهمهم وتحديد مجالات التحسين.

و) تشجع التفكير النقدي: غالبًا ما تشجع المواد الموجودة في الكتب المدرسية الطلاب على التفكير النقدي وتحليل المعلومات. وهم مدعوون لطرح الأسئلة والنظر في وجهات النظر المختلفة واستخلاص النتائج بناءً على الأدلة المتاحة.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

ز) توفير مراجع متسقة: عادة ما يتم استخدام الكتب المدرسية من قبل جميع الصفوف أو نفس المدرسة، بحيث يكون لدى جميع الطلاب مرجع ثابت في التعلم. وهذا يضمن حصول جميع الطلاب على نفس المعلومات وأن يكون لديهم فهم موحد لمواد الدورة التدريبية.

وبالتالي، تعد الكتب المدرسية مصدرًا تعليميًا قيمًا للغاية للطلاب، لأنها لا توفر المعلومات المطلوبة فحسب، بل تسهل أيضًا عملية التعلم الفعالة والمنظمة.

٥. أهداف وسيلة الإعلام التعليمية

تهدف الكتاب الدراسي إلى تحقيق الأهداف التالية:

أ) تحسين تعريف المعلومات والاحتفاظ بها.

ب)زيادة دافعية الطلاب واهتمامهم بالتعليم.

ج) مساعدة الطلاب على تطوير المهارات، مثل حل المشكلات والمهارات العملية.

د) يسهل تعريف المفاهيم المعقدة من خلال التصور والتوضيح.

هـ) مساعدة الطلاب على التعليم بشكل مستقل أو تعاوني.[٢٠]

٦. الألعاب اللغوية

والمقصود بالألعاب اللغوية هو وسيلة لتعليم اللغة من خلال الألعاب. الألعاب اللغوية ليست أنشطة إضافية للمتعة فقط، ولكن يمكن تصنيف هذه الألعاب على أنها ألعاب تعليمية وتعليمية تهدف إلى توفير الفرص للطلاب لتطبيق المهارات

[٢٠] لوفية، مجية, "ابداع وسائل تعليم اللغة العربية في المدرسة الإصلاح المتوسة الإسلامية بوكيت تنجي *International Journal of Population Data Science* 0, no. 05 (2018): 5–6.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

اللغوية التي تعليموها. الألعاب اللغوية هي أنشطة مصممة للتدريس، وترتبط بمحتوى التعليم بشكل مباشر أو غير مباشر.

الهدف الرئيسي من الألعاب اللغوية ليس الحصول على المتعة فحسب، بل تعليم المهارات اللغوية أو عناصر لغوية معينة. ووفقا لدوي، فإن التفاعل بين اللعب والتعليم يوفر تجربة تعليمية مهمة للغاية للأطفال.[٢١] ذكر ناصيف مصطفى عدة تتضمن وظيفة الألعاب في تعليم اللغة تقديم أنشطة ممتعة متنوعة في عملية التعليم والتعليم، وتحفيز المعلمين والطلاب على جعل التعليم ممتعًا، وتدريب العناصر اللغوية وتنمية المهارات اللغوية المختلفة.

٧. مزايا الألعاب اللغوية

أ) الألعاب اللغوية هي وسيلة تعليمية تتمتع بمستوى عالٍ من التعليم النشط للطلاب.

ب)يمكن أن يقلل من ملل الطلاب في عملية التعليم في الفصل.

ج) جمع المنافسة بين الطلاب، يمكن أن يعزز حماس الطلاب للتقدم أكثر.

د) يمكن للألعاب اللغوية تعزيز العلاقات الجماعية وتطوير الكفاءة الاجتماعية للطلاب.

هـ) يمكن أن تترك الوسيلة التي يتم توصيلها انطباعًا لدى الطلاب بحيث يصعب نسيان تجربة المهارات التي يتم تدريبها.[٢٢]

٨. عيوب الألعاب اللغوية

وفيما يلي بعض عيوب الألعاب اللغوية بما في ذلك:

[٢١] نور شمة, "أهمية الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية ,.*At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah*, n.d., "ص ٣-١.

[22] Elis Maryanti, Asep Sukenda Egok, and Riduan Febriandi, "Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 4212–26, https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

أ) عدد الطلاب كبير جدًا، مما يجعل من الصعب إشراك جميع الطلاب في اللعبة.

ب)عادة ما يكون تنفيذ الألعاب اللغوية مصحوبا بالضحك والضوضاء بحيث يمكن أن يعطل تنفيذ التعليم في الفصول الأخرى.

ج) لا يمكن توصيل جميع المواضيع من خلال الألعاب اللغوية.

د) لا تعتبر الألعاب اللغوية عمومًا برنامجًا لتعليم اللغة ولكنها تعتبر وسيلة إلهاء فقط.

٩. تعليم اللغة العربية

١. تعريف تعليم اللغة العربية

التعليم هو عملية تعليمية تمارسها المعلم (المدرس) وهي عملية متماثلة لعملية التدريس التي يقوم بها المعلم (المدرس) خلال العملية التعليمية. في القاموس الكبير للغة الإندونيسية في الإصدار الرابع، يتم تعريف التعليم على أنه يأتي من الجذر "عَلَّم" بإضافة البادئة "بِ" واللاحقة "ـان" ليصبح "التعليم"، والذي يعني عملية، أو فعل، أو طريقة التدريس أو الدعوة بحيث يكون الطلاب على استعداد للتعلم. ومن ناحية أخرى، يشرح بحاودين أن التعليم هو عملية تساعد الطلاب على التعليم بشكل جيد.[٢٣] يبدو أن عملية التعليم أكثر من مجرد التدريس، بل تعمل المعلم (المدرس) على إثارة الاهتمام والتحفيز ونشاط الطلاب، بحيث تصبح عملية التعليم ممتعة.

عملية التعليم في الفصل هي حدث متنوع الأنواع. من بينها، تشمل الكتاب الدراسي واحدة في منهج مخطط متسلسل، أو مثال واحد على تطبيق أساليب التعليم، ونمط الأنشطة الاجتماعية التي تحدث في الفصل، واللقاءات

[٢٣] زركشي, ''واقع تعليم اللغة العربية في المعاهد والمدارس بإندونيسيا''.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

بين شخصيات متنوعة. تحدث الكثير من الأمور في الفصل الواحد التي تصف الأنشطة الروتينية التي لا تتغير والتي يمكن أن تلبي متطلبات متنوعة من أبعاد مختلفة بالنسبة للمعلم الخاص ولطلاب اللغة العربية الذين يتولاهم.

التعليم يتضمن أنشطة اجتماعية تشمل التفاعل بين الطلاب والمعلم. يحدث هذا التفاعل في الفصل. أثناء عملية التعليم، سيحدث تفاعل بين المعلم والطلاب. ستعتبر عملية التعليم ناجحة إذا كان الطلاب قادرين على فهم جميع محتوى الدروس بشكل جيد. ومع ذلك، غالبًا ما تحدث صعوبات في نقل المواد الدراسية إلى الطلاب، خصوصًا في بعض المواد.

إذاً، عملية التعليم هي نشاط يحدث في الفصل، حيث يلعب المعلم دورًا نشطًا ويقوم بتدريس الدروس بأقصى إمكان. ببساطة، في هذه العملية، المعلم يقدم المواد والطلاب يتلقونها، والمعلم يبذل جهدًا لضمان سير العملية التعليمية بنجاح ونقل المواد بشكل مثلى. وبالتالي، يظهر بوضوح أن المعلم هو عامل مهم في عملية التعليم.

اللغة العربية هي لغة خاصة بين اللغات العالمية. تزداد حاجة إلى اللغة العربية يومًا بعد يوم، خصوصًا في العصر الحديث. تأتي هذه الحاجة إلى اللغة العربية نتيجة للعوامل التالية:

أ) اللغة العربية هي لغة القرآن الكريم.

ب)اللغة العربية هي لغة الصلاة.

ج) اللغة العربية هي لغة الحديث.

د) أهمية اللغة العربية من الناحية الاقتصادية.

هـ) عدد كبير من المتحدثين باللغة العربية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

برامج التعليم للغات أجنبية في المدارس الإبتدائية كانت شائعة في الخمسينيات والستينيات. ومع ذلك، شهدت برامج تعلم اللغة الأجنبية الشعبية في العقدين.

٢. تعليم اللغة العربية في مدرسة الإبتدائية

التعليم هو نشاط مدرسي مبرمج في التصميم التعليمي لجعل الطلاب يتعليمون بشكل نشط مما يؤكد على توفير مصادر التعليم. بناءً على الوصف أعلاه، يمكن توضيح أن التعليم هو عملية تعليم وتعليم يتم تنظيمها بشكل متماسك ومنهجي بحيث يمكن تنفيذ أنشطة التعليم والتعليم وفقًا لأهداف التعليم المحددة.[٢٤] وفي الوقت نفسه، فإن تعليم اللغة العربية هو عملية تعليم الطلاب تعليم اللغة من خلال سلسلة من العمليات والأنشطة لتحقيق أهداف تعليمية محددة مسبقًا.

كما هو الحال مع المواد الأخرى، يحتوي تعليم اللغة العربية أيضًا على العديد من أدوات التعلم التي أعدتها الحكومة، مثل المنهج وخطط التعلم والبرامج الفصلية والبرامج السنوية. يجب على المعلم أن يفهم هذه الأشياء حتى يكون التعلم الذي سيتم تقديمه للطلاب متوافقًا مع الأهداف التي تم تحديدها بشكل مشترك من قبل الحكومة. يهدف تطوير وسائط الألعاب الذي سينفذه الباحث إلى المساعدة في تحقيق هذه الأهداف مع تسهيل الأمر على المعلمين والطلاب. تشمل أهداف تعليم اللغة العربية في مدرسة الإبتدية ما يلي:

أ) تنمية مهارات الاتصال باللغة العربية، شفهيًا وكتابيًا، والتي تتضمن أربع مهارات لغوية، وهي الاستماع (الاستماع)، والتحدث (الكلام)، والقراءة (القراءة)، والكتابة (الكتابة).

[24] Taufik, *Pembelajaran Bahasa Arab MI. PMN Surabaya*, 2011.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

ب)التوعية بأهمية اللغة العربية كلغة أجنبية باعتبارها الأداة الرئيسية للتعليم، وخاصة في دراسة مصادر التعاليم الإسلامية.

ج) تطوير تعريف العلاقة المتبادلة بين اللغة والثقافة وتوسيع الآفاق الثقافية. وبالتالي، يُتوقع من الطلاب أن يكون لديهم رؤية متعددة الثقافات وأن ينخرطوا في التنوع الثقافي.

كما هو معروف، فإن وسيلة اللغة العربية في مدرسة الإبتدية، بصرف النظر عن كونها علمًا وتواصلًا، تعمل أيضًا كلغة دينية. ولذلك، فإن عملية أنشطة التدريس والتعليم في وسيلة اللغة العربية ترتبط دائمًا وتدعم بعضها البعض مع الوسيلة الدينية الإسلامية الأخرى. في هذه الحالة، من المتوقع أن يكون الطلاب قادرين على التواصل وتعريف القراءات باللغة العربية ببساطة. سيساعد هذا حقًا الطلاب على تعريف المصدرين الرئيسيين للتعاليم الإسلامية باللغة العربية، وهما القرآن والحديث.

٣. خصائص طلاب الفصل الرابع بمدرسة الإبتدائية

تعد الفترة العمرية للمدرسة الإبتدائية (حوالي ٦؛ -١٢؛ سنة) مرحلة تنموية مهمة وحتى أساسية لنجاح مزيد من التطوير.[٢٥] وبشكل عام فإن خصائص الأطفال في سن مدرسة الإبتدائية هي كما يلي:

أ) يشعرون بطبيعة الحال بفضول واهتمام قويين بالعالم من حولهم.

ب)يفضلون اللعب والمرح.

ج) يحبون تنظيم أنفسهم للتعامل مع الأمور واستكشاف المواقف وتجربة مشاريع جديدة.

[25] Mutia, "Characteristics Of Children Age of Basic Education" 3 (2008): 282.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

د) إنهم مدفوعون إلى الإنجاز لأنهم يرفضون عدم الرضا والفشل.

هـ) يتعليمون بفعالية عندما يشعرون بالرضا عن الوضع.

و) يتعليمون من خلال العمل والملاحظة والمبادرة وتعليم الأطفال الآخرين.

في الفصل الرابع مدرسة الإبتدائية، يمر الأطفال بالمرحلة الرابعة من التطور المعرفي، وهي الفترة التحضيرية الملموسة (٧,٠-١١,٠) في هذه المرحلة يفكر الأطفال بشكل ملموس. يبدأ الأطفال في تطوير ثلاثة أنواع من عمليات التفكير، وهي: التحديد (الاعتراف بالشيء)، والنفي (إنكار الشيء)، والتكاثر (البحث عن علاقات متبادلة بين عدة أشياء).

من خلال الاهتمام بالفردية والخصائص ومراحل تطور الأطفال في سن مدرسة الإبتدائية، لا يستطيع المعلم ببساطة تطوير نظام التدريس دون الانحراف عن المبادئ النفسية الحالية. هذه الحقيقة هي سبب قوي وراء الأمل في أن نظام التدريس الذي طوره المعلمون سيخدم بشكل متزايد احتياجات الطلاب ويجعل التدريس مثيرًا للاهتمام حقًا.

في السنة الثامنة، يلتحق الأطفال بالفصل الرابع من مدرسة الإبتدائية، عالمهم الأساسي هو عالم اللعب، حيث أن طريقة تفكيرهم في سنهم لا تزال ملموسة، وبالتالي فمن الأكثر فعالية دمج التعليم في عالم اللعب الخاص بهم. أو ما يمكن تسميته بالألعاب التعليمية، وفي هذه الحالة يتم تغليف تعليم اللغة العربية في ألعاب اللغة.

بعض أمثلة الثقافة المحلية تشمل:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

أ) الزراعة التقليدية: ممارسات زراعية تقليدية تعتمد على المعرفة المحلية حول أنواع النباتات وأوقات الزراعة وتقنيات الرعاية المناسبة لظروف المناخ والتربة المحلية.

ب)الطب التقليدي: استخدام الأعشاب الطبية والعلاجات والأساليب الطبيعية الأخرى التي كانت موجودة منذ زمن بعيد في الطب التقليدي. يشمل ذلك المعرفة حول الأعشاب الطبية وأساليب الشفاء التقليدية.

ج) الحرف اليدوية: إنتاج الحرف اليدوية الفريدة والمميزة من منطقة معينة مثل نسيج الحياكة ونحت الخشب والخزف. هذا يعكس الفن والمهارات التي تورث من جيل إلى جيل.

د) المعتقدات والعادات: القيم والعادات والمعتقدات الروحية التي يحتفظ بها مجتمع معين. يمكن أن تشمل ذلك احتفالات ثقافية وطقوس دينية وطقوس خاصة.

هـ) المأكولات المحلية: أنواع الطعام المحلي ووصفات التقليدية وطرق الطهي التي تعكس ثقافة الطعام في منطقة معينة. غالباً ما تكون المأكولات المحلية جزءًا مهمًا من الهوية الثقافية.

و) الهندسة المعمارية التقليدية: أنماط البناء التقليدية الفريدة لمنطقة معينة، والتي تعكس ظروف المناخ ومواد البناء المتاحة واحتياجات الثقافة.

ز) الموسيقى والرقص التقليدي: أنواع الموسيقى والرقص الخاصة بمنطقة معينة، التي تروي قصصًا ثقافية وتاريخية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الباب الثالث

منهج البحث والتطوير

أ. منهج البحث والتطوير

يستخدم هذا البحث منهج التطوير، أبحاث التطوير هي طريقة بحث تستخدم لإنتاج منتجات معينة، ولاختبار فعالية هذه المنتجات. يستخدم بحث التطوير هذا منهج ADDIE. يتكون منهج ADDIE من خمس مراحل بما في ذلك التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم.

في هذا البحث التطويري، استخدم الباحث منهج التطوير ADDIE لإنتاج وسيلة تعليمية تقليدية قائمة على الألعاب. تم إجراء بحث تطوير الوسيلة باستخدام خطوات وفقًا للخطوات الواردة في منهج تطوير ADDIE.[٢٦] الوسيلة الإعلامية التي سوف يصممها الباحث هي وسيلة الفصل الدراسي الأول من كتاب اللغة العربية للفصل الرابع بمدرسة ديوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم.

السبب وراء اختيار الباحثين لاستخدام طريقة التطوير ADDIE هو أن منهج التطوير هذا له مزايا في مراحل عمله المنهجية. تقوم كل مرحلة بإجراء تقييم ومراجعة للمراحل التي مرت بها، بحيث يصبح المنتج الناتج منتجًا صالحًا. وبصرف النظر عن ذلك، فإن منهج ADDIE بسيط للغاية ولكن تنفيذه منهجي. منهج ADDIE هو منهج تصميم التعليم الذي يوفر عملية منظمة لتطوير الكتاب الدراسي بحيث يمكن استخدامها للتعليم وجهاً لوجه والتعليم عبر الإنترنت. ظهر منهج ADDIE في التسعينيات وتم تطويره بواسطة مولينا وريسير.

[26] Albet Maydiantoro, "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)," *Jurnal Metode Penelitian*, no. 10 (2019): 1–8, http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf.

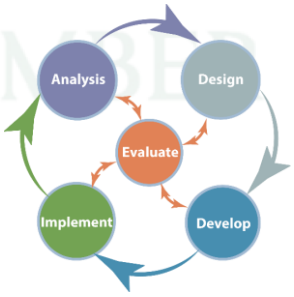
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

وتتمثل إحدى وظائفه في كونه دليلاً لبناء أدوات البنية التحتية لبرامج التعليم التي تكون أكثر فعالية وديناميكية وداعمة لتحسين عمليات التعليم الجيدة. منهج تصميم التعليم ADDIE هو منهج تصميم تعليمي يستخدم ٥ مراحل/خطوات بسيطة في تطبيقه. كما يوحي الاسم، يحتوي منهج تصميم التعليم ADDIE على ٥ مراحل/خطوات في التعليم.

وهناك خمس خطوات طرحت في هذا المنهج حسب الاختصار وهي ١). التحليل هو تحليل الاحتياجات في عملية التعليم لتحديد المشكلات والحلول المناسبة وتحديد كفاءة الطلاب. ٢). التصميم هو تحديد الكفاءات والأساليب والكتاب الدراسي والتعليم المحددة.٣). التطوير هو إنتاج البرامج والكتاب الدراسي التي سيتم استخدامها في برامج التعليم. ٤). التنفيذ هو تنفيذ برنامج تعليمي من خلال تطبيق تصميم أو مواصفات برنامج التعليم. ٥). التقييم هو تقييم برامج التعليم وتقييم نتائج التعليم.[٢٧]

وبناء على هذا الوصف يمكن استنتاج أن منهج ADDIE عبارة عن سلسلة بسيطة لتصميم التعليم حيث يمكن تطبيق العملية في بيئات مختلفة بسبب بنيتها العامة. ويمكن ملاحظة ذلك من خلال الخطوات التي سيتم اتباعها دائمًا. يشير إلى الخطوات السابقة التي مرت بعملية تحسين أو مراجعة بحيث يمكن الحصول على منتجات وسيلة تعليمية جذابة من شأنها خلق تعليم فعال. فيما يلي صورة لتطوير الوسيلة باستخدام منهج ADDIE:

الصورة ٣. ١ عملية التطوير باستخدام طريقة ADDIE



[27] Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38, https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

ب.إجراءات التطوير

لتطوير وسيلة تعليمية جيدة بمعنى القدرة على تحسين جودة التعليم، هناك حاجة إلى التخطيط والتصميم الجيد. في إعداد خطة التعليم سواء فيما يتعلق بالوسيلة (المحتوى) أو التدريس أو المظهر أو الجوانب اللغوية وكذلك الأهداف المراد تحقيقها باستخدام الكتاب الدراسي. سيتم تطوير الكتاب الدراسي على شكل مقاطع فيديو تعليمية باستخدام منهج ADDIEالذي يتكون من ٥ مراحل وهي:

يعد إجراء تطوير منهج ADDIE إطارًا يستخدم في التصميم التعليمي لتطوير برامج التدريب أو الكتاب الدراسي. منهج ADDIE هو اختصار للتحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. فيما يلي الخطوات في منهج ADDIE:

١. التحليل:

أ) جمع البيانات: جمع معلومات حول الجمهور والأهداف والموارد وسياق تعليم اللغة العربية على الألعاب.

ب)تحليل الفجوة: تحديد الفجوة بين الوضع الحالي والأهداف التعليمية المطلوبة من خلال المنهج الذي ينطبق على الفصل ٣ مدرسة الإبتدائية

٢. التصميم:

أ) تصميم المنهج: إنشاء خطة تعليمية تتضمن هيكل الوسيلة وطرق التدريس وأدوات التعليم على شكل ألعاب اللغوية لتنمية مهارات اللغة العربية لدى الطلاب

ب)تصميم التقييم: تحديد أساليب التقييم لقياس مدى تحقيق أهداف التعليم.

٣. التطوير:

أ) صناعة الوسيلة: إنشاء كتاب وحدات تدريس اللغة العربية بالاعتماد على الألعاب التقليدية التي يمكن للمعلمين استخدامها لتحسين تعريف الطلاب في مدرسة

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

ب)اختبار الوسيلة: اختبار الوسيلة على مجموعة صغيرة من المشاركين في الفصل لتحديد المشاكل وتحسينها.

٤. التنفيذ:

أ) تنفيذ التدريب: تنفيذ التدريب أو التدريس حسب الخطة.

ب)دعم المشاركين: تقديم الدعم للمشاركين طوال عملية التعليم.

ج) الرصد والتقييم: مراقبة التنفيذ لتحديد المشاكل وإجراء التغييرات إذا لزم الأمر.

٥. التقييم:

أ) التقييم التكويني: إجراء تقييمات أثناء عملية التعليم لتحسينها وتعديلها إذا لزم الأمر.

ب)التقييم الختامي: بعد التنفيذ، قم بإجراء تقييم نهائي لتقييم مدى تحقيق أهداف التعليم.

ج) الإجراء التصحيحي: بناءً على نتائج التقييم، قم بإجراء تحسينات على البرنامج التدريبي أو الكتاب الدراسي.

منهج ADDIE هو عملية دورية يمكن تكرارها وتعديلها حسب الاحتياجات ونتائج التقييم. إنه نهج منظم لتطوير الكتاب الدراسي التي تساعد على ضمان فعالية التعليم وتحقيق الأهداف المحددة.[٢٨]

[28] Hidayat and Nizar.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

ج. أسلوب جمع البيانات

١. طريقة جمع البيانات

عادةً ما يستخدم جمع البيانات في البحث النوعي أنواعًا مختلفة من البيانات ويستخدم الوقت بأكبر قدر ممكن من الفعالية لجمع المعلومات في موقع البحث.[٢٩] تقنيات جمع البيانات المستخدمة في البحث:

١. الملاحظة

طريقة مراقبة البحث هي من خلال مراقبة وتسجيل الظواهر التي تتم دراستها بشكل منهجي. وفي هذه الملاحظة سيقدم الباحث ملاحظات صريحة. الملاحظة الصريحة هي الملاحظة التي يتم إجراؤها عن طريق جمع البيانات بشكل مفتوح لمصدر البيانات، الذي يقوم بإجراء البحث. وقد رصدت الباحث نظام تعليم اللغة العربية في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية، وخاصة الفصل الرابع.

٢. المقابلة

المقابلة هي محادثة لغرض محدد. يتم إجراء المحادثة من قبل طرفين، هما المحاور الذي يطرح الأسئلة والشخص الذي تتم مقابلته والذي يقدم إجابات على تلك الأسئلة. في هذا البحث، سيستخدم الباحث المقابلات شبه المنظمة. يتم إجراء المقابلات شبه المنظمة بحرية أكبر مقارنة بالمقابلات المنظمة، حيث يُطلب من الطرف الذي تتم مقابلته إبداء آرائه وأفكاره ويستمع الباحث بعناية ويلاحظ ما يقوله المخبر. سيقوم الباحث بإجراء مقابلات مع مدير مدرسة ومعلم اللغة العربية وطلاب الفصل الرابع في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر.

٣. الوثائق

[29] Dodiet Aditya Setyawan, "Data Dan Metode Pengumpulan Data Penelitian," *Metodologi Penelitian*, 2013, 9–17.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الوثائق هي سجلات للأحداث الماضية. يمكن أن تكون المستندات على شكل كتابات أو صور أو أعمال ضخمة قام بها شخص ما. يعد التوثيق مكملاً لاستخدام أساليب الملاحظة والمقابلة في البحث النوعي. في هذا البحث، الوثائق التي سيتم جمعها هي الأنشطة أثناء التعليم، وأثناء الملاحظات، والمقابلات مع الأطراف ذات الصلة، وما إلى ذلك.

٤. الإستبيان

الاستبيان هو وسيلة لجمع البيانات من خلال الأسئلة التي سيقوم الباحث بإنشائها. سيقوم الباحث بتوزيع الاستبيان على طلاب الفصل الرابع في شكل ورقي وسيتم جمعه لاحقًا مرة أخرى إلى الباحث.

د. نوع البيانات

نوع البيانات في هذا البحث هي بيانات نوعية ووصفية الوصفية الكمية. تم الحصول على مصادر البيانات النوعية المستخدمة في هذا البحث من نتائج التحقق من صحة المنتج من قبل خبراء الوسيلة وخبراء الإعلام وخبراء اللغة، بالإضافة إلى التعليقات والمدخلات من المعلمين. تم الحصول على البيانات الكمية من نتائج استبيانات التحقق من صحة الوحدات التي تحتوي على تعليم اللغة العربية التقليدي القائم على الألعاب واستبيانات استجابة المعلمين والطلاب.

هـ. طريقة تحليل البيانات

هناك ثلاثة تحليلات تستخدم في هذا البحث التطويري: تحليل محتوى التعليم، والتحليل الوصفي، وتحليل نتائج التعليم.

١. تحليل محتوى التعليم

تحليل المحتوى وإعداد الأهداف التعليمية المناسبة لمؤشرات تطوير KI-KD. تُستخدم نتائج التحليل كوسيلة لتطوير وسيلة تعليم اللغة العربية على الألعاب.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

٢. التحليل الوصفي

ويحدث هذا التحليل عند إجراء التجارب والحصول على البيانات وتقييم الاستبيانات لتقديم النقد والاقتراحات والمدخلات والتحسينات، مما يضمن دقة وفعالية وجاذبية المنتجات في تطوير وسيلة تعليم اللغوية بالألعاب.

تستخدم نتائج التحليل من الخبراء باستخدام الرمز التالي:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} X\ ١٠٠٪$$

البيان:

P: نسبة الصلاحية

∑x : مجموع نتائج إجابات الجبير

∑x : مجموع نتائج الإجابات الأعلى

للعثور على درجة الصحيح / الصلاحية و اتخاذ القرارات لمراجعة وسيلة الإعلام باستخدام المعايير هي كما يلي :

الجدوال ٣. ١ مؤهل درجة الإصلاحية على أساس النسبة المئوية

درجة الصلاحية	النسبة (%)
جيد جدا (لايحتاج الى تحسين)	١٠٠-٨٦
جيد (بالإصلاح)	٨٥-٧١
النقص (يحتاج الى تحسين)	٧٠-٥١
النقص جد	٥٠-٠

إذا كان التحقق الذي تم الحصول عليه هو ٦١ على الأقل، فيمكن استخدام الكتاب الدراسي التطويري لوسيلة تعليمية في مدرسة.

٣. تحليل نتائج الإختبار

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

اختبار مع مقابلات قبل وبعد استخدام المنتج تطوير المعرفة (قبل – بعد) مقارنة التعليم باستخدام أساليب التطوير والأساليب القديمة.[٣٠] يستخدم جمع البيانات التجريبية الميدانية الاختبارات الأولية (الاختبار القبلي، والاختبار النهائي، والاختبار البعدي) لتحديد قدرات الطلاب بعد استخدام طريقة حساب مستويات المقارنة، ويستخدم رمز الاختبار t باستخدام برنامج SPSS Type 24 كما يلي:

$$t = \frac{\overline{D}}{\frac{d^{٢}}{\sqrt{N(N-١)}}}$$

البيان:

t: نتائج احتبار t

$\overline{D}$: مختلف (X_2-X_1)

$d^{٢}$: التباين

N: مجموعة العينة[٣١]

وبعد معرفة نتائج اختبار المقارنة يمكن إثبات الفرضية في هذا البحث كما يلي:

الفرض الخياري: يمكن الكتاب الدراسي أن تحسن تعليم اللغة العربية في الفصل الرابع في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر

الفرض العدمي: يمكن الكتاب الدراسي أن تحسن تعليم اللغة العربية في الفصل الرابع في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر

[30] Maydiantoro, "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)."

[31] Rochaety, Ety, Ratih Tresnati, and Abdul Madjid Latief. "Metodologi penelitian bisnis dengan aplikasi SPSS." Jakarta: Mitra Wacana Media (2007)

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الباب الرابع

عرض البيانات و تحليلها

أ. لمحة موقع البحث

١. تاريخ مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوجر جمبر

بدأ وجود مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوجر جمبر برغبة المجتمع، وخاصة الآباء الذين لديهم أطفال في سن المدرسة، في أن يتمكنوا من إرسال أطفالهم إلى المدرسة في مكان أقرب وأسهل للوصول إليه. لذلك، عمل أفراد المجتمع، وخاصة سكان دارونجان جامبيروم، معًا لبناء مدرسة على أساس الدين الإسلامي على طراز أهل السنة، حيث كانت رغبة المجتمع المحلي هي الحفاظ على التعاليم الإسلامية مع أيديولوجية أهل السنة والجماعة. عدا عن ذلك، كانت المدرسة الابتدائية بعيدة بما فيه الكفاية ليتمكن سكان قرية دارونجان من الوصول إليها، لذلك تم إنشاء المدرسة الإبتداعية عام ١٩٦٨ تحت اسم مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوجر جمبر وهي تحت رعاية وزارة الأديان في مقاطعة جيمبر مع مؤسسة نهضة العلماء.

٢. الرؤية والبعثة مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوجر جمبر

١. الرؤية

"إنشاء جيل من المسلمين يتمتع بالأخلاق والثقافة البيئية."

تحلى بالأخلاق الحميدة:

أ) يمكن تحية المعلمين أينما كانوا

ب)يمكن أن يحافظ على الأدب تجاه كبار السن بخلاف المعلمين

ج) يستطيع التمييز بين الصواب والخطأ.

د) يمكن قراءة الصلوات في كل نشاط.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الثقافة البيئية:

١) التصرف في حياة نظيفة، والانضباط، والصدق، والالتزام بالقواعد والأنظمة في المدرسة أو في المجتمع.

٢) نحب المخلوقات لبعضها البعض (البشر والحيوانات والنباتات).

٣) الاهتمام ببيئة نظيفة وصحية (خالية من السجائر والكحول والمخدرات وغيرها من المخدرات غير المشروعة) سواء في المدرسة أو في المنزل.

٤) التصرف في الحفاظ على وظائف البيئة ومنع التلوث (التربة والهواء والماء) وتجنب الأضرار البيئية.

٢. البعثة

في محاولة لتنفيذ رؤية المدرسة، يصف مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوجر جمبر مهمة المدرسة على النحو التالي:

١) تصميم تعليم مثير للاهتمام وممتع يمكن أن يحفز الطلاب على التعلم واكتشاف التعلم دائمًا.

٢) بناء بيئة مدرسية تنشئ الطلاب ذوي الأخلاق الحميدة من خلال الأنشطة الدينية الروتينية وتنفيذ التعاليم الدينية من خلال التفاعل في المدرسة.

٣) بناء بيئة مدرسية متسامحة مع التنوع العالمي وتحب الثقافة المحلية وتعلي قيمة التعاون المتبادل.

٤) تطوير الاستقلالية والتفكير النقدي والإبداع مما يسهل تنوع اهتمامات الطلاب ومواهبهم.

٥) تطوير برامج المدارس التي تشكل الأفكار وتستجيب بسرعة للتغيرات التي تحدث لابتكارات التصميم.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

٦) إجراء دروس خصوصية في العلوم في المدرسة على يد معلمين محترفين في ساعات معينة.

٧) إنتاج خريجين ماهرين في أداء الصلوات الخمس في اليوم ويستطيعون قراءة القرآن بالترتيل ويتمتعون بالأخلاق الحميدة ويهتمون بالبيئة ومعتادون على الحفاظ على الاستدامة البيئية ومنع الأضرار البيئية ومنع التلوث البيئي.

٨) تحقيق توافر مرافق وبنية تحتية للمدارس ذات جودة وصحية وصديقة للبيئة.

٣. هوية مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوجر جمبر

اسم المؤسسة: مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية

العنوان / القرية : جمبيروم

المنطقة: فوكر

ريجنسي: جيمبر

المحافظة: جاوة الشرقية

الرمز البريدي: ٦٨١٦٤

رقم الهاتف: ٠٨٢١٤٣٤٠٩٤١٣

حالة مؤسسة المرسة الإبتدائية: خاصة

المرسوم المؤسسي رقم: MIS/09.0220/2016

نسم: ١١١٢٣٥٠٩٠٢٢٠

شيكل / NPSN: 60715680

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

سنة التأسيس/التشغيل: ١٩٧٠

حالة الأرض: مملوكة

مساحة الأرض: ٢٠٦٣

اسم المدير: بحر العلوم، الماجستير

حالة الاعتماد: معتمد ب

٤. معلم و موظف في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوجر جمبر

الجدوال ٤. ١ معلم و موظف في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوجر جمبر

Nama Guru	Pendidikan Terakhir	Jabatan
Bahrul Ulum,SH,M.Pd	S2	Kepala Madrasah
Mu'awanah, S.Pd.I	S1	Guru Kelas
Luluk Masruroh, S.Ag	S1	Waka Kurikulum
Moh. Farid Wajdi, A.Md	D3	Waka kesiswaan
Naning Khusniah, S.Pd	D2	Guru Kelas
Rosif Zainul Anwar,S.Pd.I	S1	Bendahara
Iin Fadhilah, S.Pd	D2	Guru Mapel
Kholily, S.Pd.I	S1	Waka Sarpras
Endah Sri Wahyuni,S.Pd.I	S1	Guru Kelas
Sulis Andini, S.Pd.I	S1	Guru Kelas
Aniyatul Fitria, S.Pd.I	S1	Guru Kelas
Heny Maghfiroh, S.Pd	S1	Guru Mapel
Masrudi Zain, S.Pd.I	S1	Guru Mapel

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

٥. عدد الطلاب في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوجر جمبر

في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية في العام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤، يبلغ إجمالي عدد الطلاب ١٣٥ طالبًا، منهم ٧٣ طالبًا و٦٢ فتاة.

الجدوال ٤. ٢ قائمة بأعداد الطلاب في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية في العام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
I	11	4	15
II	12	7	19
III	14	9	23
IV	9	9	18
V	8	11	19
VI	13	5	18
Jumlah	**67**	**45**	**112**

ب.المبحث تتعلق به نتائج البحث و التطوير

١. المبحث الأول : تطوير كتاب الدراسي الألعاب اللغوية في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر

هذه نظرة عامة على عملية تطوير الكتاب الدراسي ألعاب الوسائط باللغة العربية المطبقة على طلاب الصف الرابع في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر. تبدأ المراحل بتحليل الاحتياجات وتصميم المنتج واختبار المنتج وتقييم المنتج.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

أ) تحليل الإحتياجات

قبي أن متطور التاحثون ويتخذون الخطوات، مكّن التاىثون في المرحية الأويم مي تحييي الأييمةتت. يطتخدم التاىثون الدراسات الميدانية لتحديد الاىتياجات. تستخدم الدراسات الميدانية ثلاث طرق: الملاحظة، والمقابلات، والاستبيات. درس الباحث الحالة العامة لـ مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر فوكر جمبر ادأ التاحث المقابية الخخصية مع مدير المدرسة. في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر فوكر جمبر ، رأى الباحث أن الطلاب يواجهون صعوبة في حفظ المفردات وفهم تعلمهم، لأن عملية تدريس اللغة العربية تستخدم مرافق محدودة ويقوم المعلم بإلقاء خطاب أمام الفصل.

ويتم التأكد من الحصول على الآراء أو الملاحظات من خلال المقابلات الخأصية. في التداية التقى التاحث امدير المدرعة، وقام المدير بخرح البضع العام لمدرطة وتىديد أساليب التعييم في المدرطة. مأتي الطياب مي هذٌ المدرعة من الـتـايات الييمةة مختيفة، تـهم مأتّن من المدارس الابتدائية والمدارس الابتدائية الإسلامية. وهذا هى سبب شضوبة الخهود التعليمية اطبب عدم تـضالية تدريس الضديد من التّاد. يفتقر العديد من الأساتذة إلى المعرفة التكنولوجية. والثاني أن التاحثة قامت إضداد اضتبيان للطيات لمأرفة عمية تدريط الجأة اللغة العربية مع آلحاضر أمام الىجية. وكانت نتائج الاستبيان أن الطلاب شعروا بالملل من تدريس اللغة العربية لأن المعلم ألقى كلمة أمام الفصل ولم يستخدم أي طريقة تدريس، بل استخدم الكتاب الرئيسي فقط، فشعر الطلاب بالنعاس. ولذيك فإن هذا هو سبب عدم كفاءة الطياب في تدريس المفردات.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

بناءً على البيانات السابقة المتعلقة بصعوبات تدريس المفردات في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر فوكر جمبر، خاصة في الفصل الرابع، قام الباحث بتطوير الكتاب الدراسي وسائط لتعلم اللغة العربية تعتمد على الألعاب اللغوية لتسهيل فهم تعلم اللغة العربية.

ب)تصميم المنتج

وبعد تحليل الاحتياجات، ينتقل الباحث إلى الخطوة الثانية، وهي تصميم المنتج. بناءً على رغبة الطالب في حل المشكلات في هذا المجال. يقوم الباحث بتطبيق هذا المنتج لمساعدتهم على تسهيل تدريس اللغة العربية باللغة مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر فوكر جمبر خطوات تصميم المنتج هي كما يلي:

١) تسمية المنتج

المنتج الذي تم تطويره هو كتاب أساسي لتعليم اللغة العربية للصف الرابع يسمى "الكتاب الدراسي على أساس الألعاب اللغوية". يطلق عليها الباحث اسم " الكتاب الألعاب اللغوية" لأنه يوجد على البطاقات تعلم باستخدام أساليب الألعاب اللغوية.

٢) إختيار الألعاب

نظراً لهدف التعليم في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر فوكر جمبر، خاصة تحقيق الفهم الناجح لتعلم اللغة العربية لطلاب الصف الرابع، اختارت الباحث التعلم باستخدام أسلوب اللعب لتسهيل فهم التعلم على الطلاب. يتوافق عدد المواضيع في هذه الالكتاب الدراسي مع

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

مواضيع الفصل الثاني من الصف الرابع على مستوى المدرسة الابتداعية.

الصورة ٤. ١ الألعاب اللغوية في الكتاب الدراسي

BISIK BERANTAI

Tujuan: Melatih kemampuan mendengar dan menyimak siswa

Alat: Kalimat atau pesan singkat yang dibisikkan

Cara Bermain:

1. **Buatlah beberapa kelompok yang berisikan 6-7 siswa**
2. **Atur siswa agar berdiri dan berbaris lulus ke belakang**
3. **Guru membisikkan kalimat atau pesan singkat kepada siswa yang berada di bagian depan setiap kelompok**
4. **Siswa membisikkan kalimat tersebut kepada siswa yang ada di belakangnya, dan siswa yang paling belakang bertugas mencatat kalimat yang telah dibisikkan**
5. **Guru membandingkan jawaban dari setiap kelompok, kelompok yang yang menjawab kurang tepat akan mendapatkan hukuman.**

SELAMAT BERMAIN

٣) شكل اللعبة

بعد أن يختار الباحث الألعاب التي ستتضمنها الالكتاب الدراسي، يقوم الباحث بإدراجها ضمن الأقسام التي تتوافق مع المهارات اللغوية. لالباحث يريدون صقل المهارات اللغوية لدى جميع الطلاب باستخدام مهارة واحدة ولعبة واحدة.

- مهارة الإستماع

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الصورة ٤. ٢ ألعاب في مهارات الاستماع

BISIK BERANTAI

Tujuan: Melatih kemampuan mendengar dan menyimak siswa

Alat: Kalimat atau pesan singkat yang dibisikkan

Cara Bermain:

1. **Buatlah beberapa kelompok yang berisikan 6-7 siswa**
2. **Atur siswa agar berdiri dan berbaris lulus ke belakang**
3. **Guru membisikkan kalimat atau pesan singkat kepada siswa yang berada di bagian depan setiap kelompok**
4. **Siswa membisikkan kalimat tersebut kepada siswa yang ada di belakangnya, dan siswa yang paling belakang bertugas mencatat kalimat yang telah dibisikkan**
5. **Guru membandingkan jawaban dari setiap kelompok, kelompok yang yang menjawab kurang tepat akan mendapatkan hukuman.**

SELAMAT BERMAIN

- مهارة الكلام

الصورة ٤. ٣ ألعاب في مهارات الكلام

LANGKAH KATA

Tujuan: Melatih hafalan mufrodat siswa pada tema

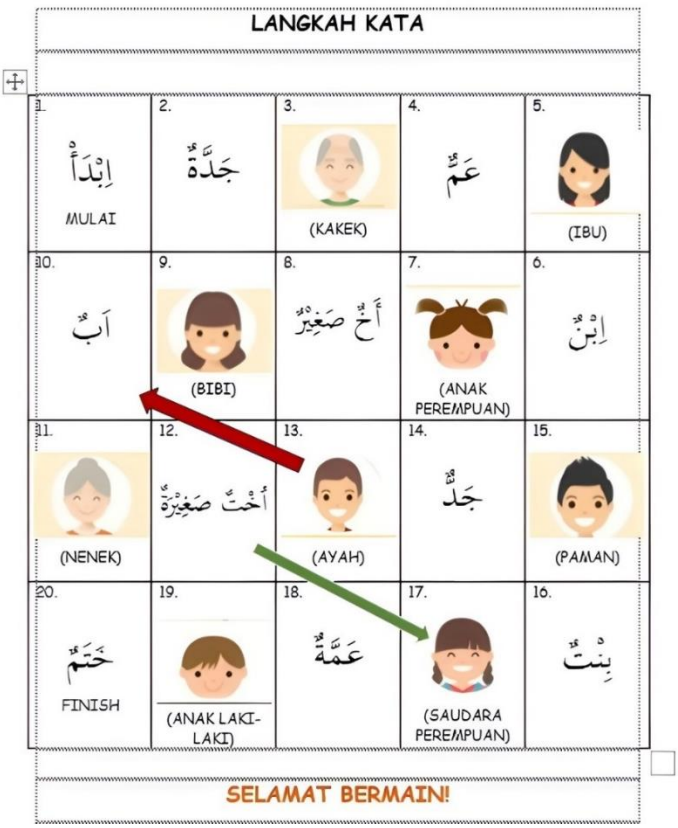
Alat: Kertas yang berisi kotak selayaknya ular tangga dengan dilengkapi dadu

Cara Bermain:

1. **Membagi siswa dalam beberapa kelompok, 4-5 siswa**
2. **Aturan bermainnya seperti permainan ular tangga pada umumnya. Ketika ia berhenti pada sutau kota maka siswa tersebut wajib menerjemahkan kosa kata yang tersedia**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ
digilib.uinkhas.ac.id

الصورة ٤. ٤ ألعاب في مهارات الكلام



- مهارة القراءة

الصورة ٤. ٥ ألعاب في مهارة القراءة

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

- مهارة الكتابة

الصورة ٤. ٦

MENULIS DENGAN SIMBOL DAN RUMUS

Tujuan : **Melatih siswa menulis kalimat berdasarkan simbol atau rumus, kemudian membacanya**

Alat : **Gambar-gambar simbol atau rumus.**

Cara bermain: Guru memberikan simbol/rumus kemudian siswa membuat kalimat yang sesuai dengan simbol yang ia dapatkan.

Contoh:

اَبٌ		أُمٌّ	
جَدَّةٌ		جَدٌّ	
عَمٌّ		عَمَّةٌ	

Cara Bermain:

1. **Membagi siswa menjadi beberapa kelompok**
2. **Setiap kelompok menyebutkan kosa kata yang ditunjukkan oleh guru**
3. **Kelompok yang paling banyak menyebutkan akan menjadi yang terbaik**

SELAMAT BERMAIN!

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

وبعد تحديد اللعبة لكل فصل قام الباحث بتحديد الصورة الموجودة على غلاف كل فصل. ويحدد الباحث الصورة حسب الفصل المراد دراسته، على شكل رسوم متحركة مثيرة للاهتمام وسهلة الفهم.

الصورة ٤. ٧ على فصل "أفراض الأسرة"

الصورة ٤. ٨ على فصل "في البيت"

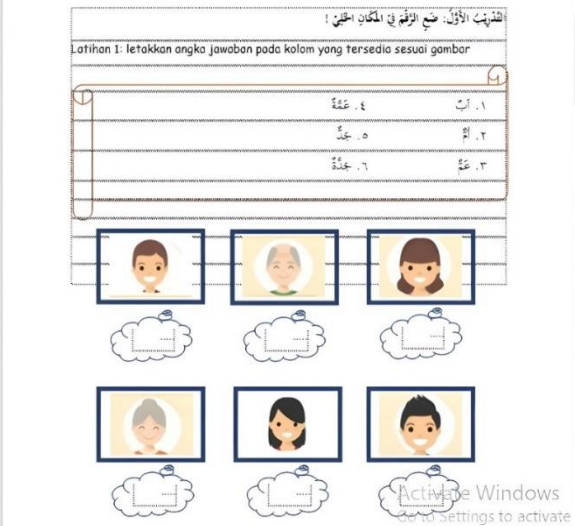
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الصورة ٤. ٩ على فصل "أحب إندونيسيا"

٥) صناعة السؤال

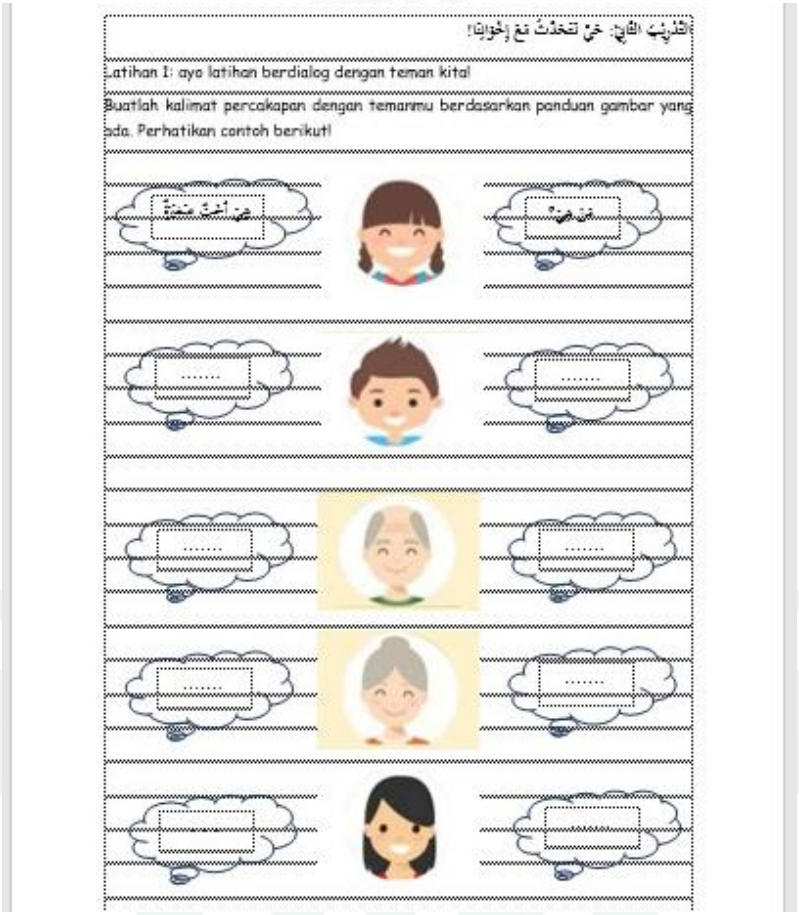
وبصرف النظر عن الألعاب اللغوية التي يمكن أن تساعد الطلاب على فهم التعلم، فإن هذه الالكتاب الدراسي مجهزة أيضًا بأسئلة يمكن أن تساعد في تقييم فهم الطلاب أثناء التعلم.

٤. ١٠السؤال أو التقييم في الكتاب الدراسي من التدريب الأول



digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الصورة ٤. ١١ السؤال أو التقييم في الكتاب الدراسي من التدريب الثاني



٢. المبحث الثاني: صلاحية المنتج لتطوير كتاب الدراسي الألعاب اللغوية في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية فوكر جمبر

يستخدم هذا البحث البيانات النوعية والبيانات النوعية. البيانات النوعية لوصف خطوات تطوير وسائط كتاب الألعاب اللغوية والبيانات النوعية لتحديد صلاحية وفعالية المنتج الذي يجري تطويره. قبل تجربة المنتج، بدأ الباحث بتقديم المنتج الذي يتم تطويره للخبراء، وهم أفضل خبراء المواد وخبراء الطريقة وخبراء التقييم. يحتاج الباحث إلى خبراء لتصحيح المنتج حتى يمكن استخدام المنتج.

١. نتيجة صلاحية المنتج المطور من خبير المواد

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

في هذا البحث يعطي الباحث الى خير المواد وهو الدكتور عبد الرشيد الماجستير.

الجدوال ٤. ٣ الإستبيان من خبير المواد

الرقم	الؤشرات	نتيجة				
		١	٢	٣	٤	٥
١	مناسبة المادة بإنجاز التعليم				✓	
٢	مناسبة المحتوى لأهداف التعلم				✓	
٣	تنمية الدافع للتعلم				✓	
٤	كفاية المفردات				✓	
٥	إكتمال نطاق المفردات				✓	
٦	مستوى صعوبة المفردات مناسب بالمادة				✓	
٧	سهولة المفردات المستخدمة في وسيلة التعلم				✓	
٨	اللغة سولة				✓	
٩	قواعد اللغة صحيح				✓	
١٠					✓	
مجموعة النتيجة		٤٠				

البيان :

٥ : جيد جدًا

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

٤ : جيد

٣ : كافٍ

٢ : نقص

١ : نقص جدا

الجدوال ٤. ٤ مؤهل درجة الصلاحية على أساس النسبة المئوية

درجة الصلاحية	النسبة (%)
جيد جدا (لايحتاج الى تحسين)	١٠٠-٨٦
جيد (بالإصلاح)	٨٥-٧١
النقص (يحتاج الى تحسين)	٧٠-٥١
النقص جد	٥٠-٠

بناء على الإستبيان من خبير التقييم في ضلاحية . في هذا الإستبيان يوجد البينات الوصفي و البينات الكمي. حصلت البينات الوصفي على المداخلات و التعليقات من خبير. لتحليل نتائج من خبراء باستخدام الرمز كمايلي :

$$\frac{٤+٤+٤+٤+٤+٤+٤+٤+٤+٤}{٥٠} \times ١٠٠٪$$

$$= \frac{٤٠}{٥٠} \times ١٠٠٪$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

٨٠ =

نظرا غلى حصول نتائج خبير التقييم لرمز سابقة وهي بنسبة ست و تسعون (٨٠). أن المنتج في الرتبة الثاني. ويقال صالح للإستخدام على الطلبة . ولكن أضاف الدكتور مفتاح الهدى بتعديل السؤال ليكون الأسئلة صالحة بالتطبيق على الطلبة.

٢. نتيجة صلاحية المنتج المطور من خبير الوسيلة

في هذا البحث يعطي الباحث الى خير المواد وهو الدكتور شمشول أنام الماجستير.

الجدوال ٤. ٥ الإستبيان من خبير الوسيلة

الرقم	الؤشرات	نتيجة				
		١	٢	٣	٤	٥
١	جاذبية التصميم				✓	
٢	نوع الحروف مناسب لطلاب في المدرسة المتوسطة				✓	
٣	حجم الحروف المستخدمة مناسب				✓	
٤	الصورة في الكتاب الدراسي يذجب الطلاب				✓	
٥	لون و خلفية الصورة مناسب				✓	
٦	مقطع الكتابة مناسب				✓	
٧	كتابة واضح				✓	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

٨	وسيلة سهلة لإستخدام					✓
٩	وسيلة سهلة لاتخزين					✓
مجموعة النتيجة						

البيان :

٥ : جيد جدًا

٤ : جيد

٣ : كافٍ

٢ : نقص

١ : نقص جدا

الجدوال ٤. ٦ مؤهل درجة الصلاحية على أساس النسبة المئوية

درجة الصلاحية	النسبة (%)
جيد جدا (لايحتاج الى تحسين)	١٠٠-٨٦
جيد (بالإصلاح)	٨٥-٧١
النقص (يحتاج الى تحسين)	٧٠-٥١
النقص جد	٥٠-٠

بناء على الإستبيان من خبير الوسيلة في ضلاحية. في هذا الإستبيان يوجد البينات الوصفي و البينات الكمي. حصلت البينات الوصفي على

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

المداخلات و التعليقات من خبير. لتحليل نتائج من خبراء باستخدام الرمز كمايلي :

$$\frac{٤+٤+٤+٤+٤+٤+٥+٥}{٤٥} \times ١٠٠٪$$

$$= \frac{٣٨}{٤٥} \times ١٠٠٪$$

$$= ٨٤$$

نظرا غلى حصول نتائج خبير الوسيلة لرمز سابقة وهي بنسبة ست و تسعون (٨٤). أن المنتج في الرتبة الثاني. ويقال صالح للإستخدام على الطلبة . ولكن أضاف الدكتور مفتاح الهدى بتعديل السؤال ليكون الأسئلة صالحة بالتطبيق على الطلبة.

٣. نتيجة صلاحية المنتج المنتج المطور من خبير التقيم

في هذا البحث يعطي الباحث الى خير المواد وهو الدكتور مفتاح الهدى الماجستير.

الجدوال ٤. ٧ نتيجة صلاحية المنتج المنتج المطور من خبير التقيم

الرقم	الؤشرات	نتيجة				
		١	٢	٣	٤	٥
١	كل السؤال مناسب بانجاز التعليم					✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KHACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

٢	كل السؤال إيجاز و واضح					✓
٣	حدود السؤال و إجابته واضح					✓
٤	كل السؤال يستخدم لغة التواصل					✓
٥	باستخدام اللغة السهولة				✓	
مجموعة النتيجة				٢٤		

البيان :

٥ : جيد جدًا

٤ : جيد

٣ : كافٍ

٢ : نقص

١ : نقص جدا

الجدوال ٤. ٨ مؤهل درجة الصلاحية على أساس النسبة المئوية

درجة الصلاحية	النسبة (%)
جيد جدا (لايحتاج الى تحسين)	١٠٠-٨٦
جيد (بالإصلاح)	٨٥-٧١
النقص (يحتاج الى تحسين)	٧٠-٥١
النقص جد	٥٠-٠

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

بناء على الإستبيان من خبير التقييم في ضلاحية. في هذا الإستبيان يوجد البينات الوصفي و البينات الكمي. حصلت البينات الوصفي على المداخلات و التعليقات من خبير. لتحليل نتائج من خبراء باستخدام الرمز كمايلي :

$$\frac{٥+٥+٥+٥+٥}{٢٥} \times ١٠٠٪$$

$$= \frac{٢٤}{٢٥} \times ١٠٠٪$$

$$= ٩٦$$

نظرا غلى حصول نتائج خبير التقييم لرمز سابقة وهي بنسبة ست و تسعون (٩٦). أن المنتج في الرتبة الأولى. ويقال صالح للإستخدام على الطلبة . ولكن أضاف الدكتور مفتاح الهدى بتعديل السؤال ليكون الأسئلة صالحة بالتطبيق على الطلبة. ويحصل نتيجة من خبير التقييم وهو كما يلي :

٤. تجربة المنتج

وبعد تعديله والموافقة عليه من قبل الخبراء، قام الباحث بتطبيق المنتج على الطلاب. وفي هذا البحث تم تطبيق التطبيق على طلاب الفصل السابع بالمدرسة الإبتضائية المعارف جمبر. يتم تطبيق هذا المنتج لمدة عشرة أيام. بدأ الباحث التنفيذ باختبار قبلي لتحديد مدى فهم المادة دون الكتاب الدراسي اللعبة اللغوية. وبعد التعلم قام الباحث بإعطاء أسئلة وأسئلة الاختبار القبلي كمرجع لنتائج منتج

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الباحث. بعد الحصول على النتيجة، واصل الباحث التعلم باستخدام الكتاب الدراسي ألعاب اللغة واستمر في طرح الأسئلة والاختبار البعدي.

وفي نهاية التطبيق وجهت الباحث أسئلة للطلاب وأرشدتهم إلى الإجابة عليها. نتائج التعلم باستخدام وسائط الكتاب الدراسي ألعاب اللغة. النتائج كما يلي:

الجدوال ٤. ٩ نتائج التعلم باستخدام وسائط الكتاب الدراسي ألعاب اللغة

الرقم	الإسم	النتيجة	
		الإختار القبلي	الإختار البعدي
١	Andini Shelvia	٦٥	٨٥
٢	Arini Rohmawati	٥٠	٨٥
٣	Aulia Rahma Azzahra	٨٠	١٠٠
٤	Aurel Ramadani	٦٥	٧٥
٥	Damar Jagat Dhita	٥٠	٨٠
٦	Fanny Puspitasari	٦٠	٨٥
٧	Kiswah Mecca R.	٧٠	٨٥
٨	M. Nurur Rosyidi	٥٥	٧٥
٩	M. Nabil Firdaus	٥٠	٨٠
١٠	M. Asfiya' Mutamakkin	٦٠	٨٥
١١	M. Nabil Quraisyi	٧٠	٩٠

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

١٢	Nafiah Naula Wafa	٥٠	٨٠
١٣	Raqilla Darus Muhammad	٧٠	٨٥
١٤	Romi Sudarma	٧٥	٩٠
١٥	Vania Ramadhina	٦٠	٨٠
		٩٣٠	١٢٦٠
		∑= ٦٢	∑= ٨٤

نظرا على جدوال نتيجة معدل الإختبار القبلي ٦٢ و الإختبار البعدي ٧٤،٣ . وهناك يوجد الإمتياز باستخدام الكتاب الدراسي المطور. لمعرفة فعالية يستخدم رمز اختبار t sig 0,05 الذي سيبحث بعده.

٣. المبحث الثالث: فعالية استخدام الكتاب الدراسي على أساس الألعاب اللغوية في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية فوكر جمبر

هذه المرحلة مهمة لدراسة الفعالية الإنتاجية. وبإذن الله يكون رمز اختبار t-sig هو ٠,٠٥ وسيتم بعد ذلك فحصه وستكون النتائج كما يلي:

الجدوال ٤. ١٠ نتيجة الطلاب عند الإختبار

	(X_1)	(Y_1)	$(X_1- X)^2$	$(Y1-Y)^2$	X.Y	X^2	Y^2
١	٦٥	٨٥	٩	١	٥٥٢٥	٤٢٢٥	٧٢٢٥
٢	٥٠	٨٥	١٤٤	١	٣٧٥٠	٢٥٠٠	٧٢٢٥
٣	٨٠	١٠٠	٣٢٤	٢٥٦	٨٠٠٠	٦٤٠٠	١٠٠٠٠
٤	٦٥	٧٥	٩	٣٦	٤٨٧٥	٤٢٢٥	٥٦٢٥

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

٦٤٠٠	٢٥٠٠	٤٠٠٠	١٦	١٤٤	٨٠	٥٠	٥
٧٢٢٥	٣٦٠٠	٥١٠٠	١	٤	٨٥	٦٠	٦
٧٢٢٥	٤٩٠٠	٥٩٥٠	١	٦٤	٨٥	٧٠	٧
٥٦٢٥	٣٠٢٥	٤١٢٥	٣٦	٤٩	٧٥	٥٥	٨
٦٤٠٠	٢٥٠٠	٤٠٠٠	١٦	١٤٤	٨٠	٥٠	٩
٧٢٢٥	٣٦٠٠	٥١٠٠	١	٤	٨٥	٦٠	١٠
٨١٠٠	٤٩٠٠	٦٣٠٠	٣٦	٦٤	٩٠	٧٠	١١
٦٤٠٠	٢٥٠٠	٤٠٠٠	١٦	١٤٤	٨٠	٥٠	١٢
٧٢٢٥	٤٩٠٠	٥٩٥٠	١	٣٢٤	٨٥	٧٠	١٣
٨١٠٠	٥٦٢٥	٦٧٥٠	٣٦	١٦٩	٩٠	٧٥	١٤
٦٤٠٠	٣٦٠٠	٤٨٠٠	١٦	٤	٨٠	٦٠	١٥
١٠٦٤٠٠	٥٩٠٠٠	٧٨٢٢٥	٤٧٠	١٦٠٠	٨٤ $=\bar{Y}$	٦٢ $=\bar{X}$	N= ١٥

a) Menghitung nilai variansi (s^2)

$S_x^2 = \frac{\sum(x1-\bar{x})2}{n-1}$

$= \frac{1600}{14}$

=114,28

$S_y^2 = \frac{\sum(y1-\bar{y})2}{n-1}$

$= \frac{470}{14}$

= 33,57

b) Menghitung nilai standar devisiasi

Sx= $\sqrt{sx^2} = \sqrt{114,28}$

= 12,01

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Sy= $\sqrt{sy^2}$ =$\sqrt{33,57}$
= 5,79

c) Menghitung nilai korelasi

$$r = \frac{n(\sum xy)-(\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n(\sum x2)-(\sum x)2]\,[n(\sum y2)-(\sum y)2]}}$$

$$= \frac{15(78225)-(930)(1260)}{\sqrt{[15(59000)-(930)2]\,[15(106400)-(1260)2}}$$

$$= \frac{1173375-1171800}{\sqrt{(885000-864900)(1596000-1587600)}}$$

$$= \frac{1557}{\sqrt{(20100)(8400)}}$$

$$= \frac{1557}{\sqrt{168840000}}$$

$$= \frac{1557}{12200}$$

r = 0,01

d) menghitung nilai t_{hitung}

$$_{hitung} = \frac{X-Y}{\sqrt{\frac{(SX^2+Sy^2)-2r(sx)(sy)}{(n1+n2)-(\sqrt{n1n2})}}}$$

$$= \frac{62-84}{\sqrt{\frac{67,94+33,57}{15}-2(0,01)\,\frac{(12,1)(5,79)}{15}}}$$

$$= \frac{-22}{6,76-(0,02)(4,67)}$$

$$= \frac{-22}{-6,67}$$

T_{hitung} = 3,298

e) Menentukan t_{tabel}

T_{tabel} , taraf signifikasi α=5% = 0,05 (two tail/uji berpasangan)

Df = n-1= 15-1= 14

Sehingga t_{tabel} = 2,143

3,298>2,143= t_{hitung}>t_{tabel}

Kesimpulan jika t_{hitung}>t_{tabel} atau t_{hitung}<t_{tabel} , maka H_0 ditolak.

فالقول :

١. إن كان t_{hitung} أكثر من t_{tabel} ف H_0 مردود.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KHIAGHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

٢. إن كان t_{hitung} أقل من t_{tabel} ف H_0 مقبول.

وبستخدام SPSS ٢٤ فهي كما يلي :

[DataSet0]

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	sebelum	62.0000	15	9.78337	2.52605
	setelah	84.0000	15	6.32456	1.63299

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	sebelum & setelah	15	.698	.004

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	sebelum - setelah	-22.00000	7.02038	1.81265	-25.88776	-18.11224	-12.137	14	.000

بناءً على النتائج السابقة التي توضح tcount > ttable، يتم رفض H0 ويتم قبول H0 (٣,٢٩٨ > ٢,١٤٣). وهناك مقارنة قبل الاختبار وبعده، وهذا يدل على أن استخدام كتاب الألعاب اللغوية المطبقة على طلاب مدرسة جمير إسلام المتوسطة كان له

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

تأثير على استخدام هذا الأسلوب. وحدات الألعاب اللغوية والمنتجات التي تم تطويرها والتي تكون فعالة لتعليم اللغة العربية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الباب الخامس

المناقشة والتأويل

أ. مبحث تتعلق به المناقشة وتأويل البيانات

١. الدراسة حول الكتاب الدراسي على أساس الألعاب اللغوية في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر

يستخدم هذا البحث نوع ADDIE للبحث والتطوير. وتتكون من خمس خطوات أو مراحل: التحليل والتصميم والتطوير والتجريب والتقييم. يبدأ الباحث في تحليل الاحتياجات. قام الباحث بتحليل الاحتياجات من خلال ملاحظة ومسح طلاب الصف الرابع. والثاني هو مقابلة شخصية. أجرى الباحث مقابلات شخصية مع مدير المدرسة ومعلم اللغة العربية الذي يدرس الصف الرابع. سأل الباحث مدير المدرسة عن المدرسة وطرق التعليم في المدرسة. وأوضح المدير أن الطلاب يأتون من خلفيات تعليمية مختلفة ولديهم مرافق تعليمية محدودة. سأل الباحث معلمي اللغة العربية عن استخدام طرق التدريس وطرق التدريس. وأوضح معلم اللغة العربية أن طريقة التدريس الأساسية هي إلقاء خطبة أمام الفصل، وطريقة التدريس الأساسية هي الكتب والسبورة. ومع أخذ ذلك في الاعتبار، يحتاج الطلاب إلى أساليب أفضل.

وبعد أن قام الباحث بتحليل الاحتياجات، واصل الباحث تطوير طريقة تدريس اللغة العربية باستخدام وحدات الألعاب اللغوية. هناك خمس مراحل تطوير، إعطاء اسم للمنتج، واختيار لعبة، واختيار صورة، واختيار سؤال. واستخدم الباحث المواد المتوفرة في الكتاب الرئيسي لتعليم اللغة العربية في الفصل السابع. وقد اختارت الباحث صوراً مثيرة للاهتمام وسهلة الفهم للطلاب، إضافة إلى ذلك اختارت الباحث أيضاً لعبة تحتوي على عناصر تعلم المهارات الأربع الموجودة في تعلم اللغة العربية.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

٢. الدراسة حول صلاحية المنتج لتطوير كتاب الدراسي الألعاب اللغوية في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر

بعد تطوير المنتج، يجب على الباحث تسليمه إلى خبير لتحسين المنتج قيد التطوير، أي خبير المواد، وخبير الطريقة، وخبير التقييم. الخبير في هذا التطور هو د. عبد الرشيد، ماجستير، وخبير المواد د. مفتاح الهدى، ماجستير، خبير تقييم، ود. شمس الأنام، ماجستير، كخبير في الأساليب. لتحليل نتائج الخبراء باستخدام رموز ليكرت، تكون النسبة ٨٦-١٠٠ (جيد جدًا)، ٧١-٨٥ (جيد مع التحسن)، ٥١-٧٠ (النقص يتطلب التحسين)، ٠-٥٠ (ناقص جدًا).

حصل الباحث على درجة خبير التقييم ٩٦٪ من الأسئلة الخمسة، على النحو التالي: حصل السؤال الأول على درجة ٥ (جيد جداً)، والسؤال الثاني على درجة ٥ (جيد جداً)، والثالث حصل السؤال على درجة ٥ (جيد جداً)، والسؤال الرابع على درجة ٥ (جيد جداً)، والسؤال الخامس على درجة ٤ (جيد).

حصل الباحث على نتائج من خبراء الموضوع بنسبة ٨٠٪ من الأسئلة السبعة وتفصيلها كما يلي: السؤال الأول بنتيجة ٤ (جيد)، السؤال الثاني بنتيجة ٤ (جيد)، السؤال الثالث بنتيجة ٤ (جيد) نتيجة ٤ (جيد)، والسؤال الرابع نتيجة ٤ (جيد)، والسؤال الخامس حصل على درجة ٤ (جيد)، والسؤال السادس حصل على درجة ٤ (جيد)، والسؤال السابع. حصلت على درجة ٤ (جيد).

حصل الباحث على نتائج من خبراء الطريقة بنسبة ٨٠٪ من الأسئلة العشرة، وجاءت التفاصيل التالية: حصل السؤال الأول على درجة ٤ (جيد)، والسؤال الثاني حصل على درجة ٤ (جيد)، والسؤال الثالث حصل على درجة من ٤ (جيد)، والسؤال الرابع حصل على درجة ٤ (جيد)، والسؤال الخامس حصل على درجة ٤ (جيد)، والسؤال السادس حصل على درجة ٤ (جيد)، والسؤال السابع حصل على درجة ٤ (جيد)، والسؤال الثامن

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

حصل على درجة ٤ (جيد)، والسؤال التاسع حصل على درجة ٥ (جيد جداً)، والسؤال العاشر حصل على درجة ٥ (جيد جداً). بناءً على استنتاج الخبراء بأن المنتج "صالح" للاستخدام.

٣. الدراسة حول فعالية استخدام الكتاب الدراسي على أساس الألعاب اللغوية في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر

أظهر متوسط نتائج الاختبار القبلي والبعدي لخمسة عشر طالبًا من طلاب الصف الرابع ٦٢ و٨٤. وقد تم إثبات ذلك من خلال تحليل اختبار SPSS وt-sig بقيمة ٠,٠٥، وكانت نتائج tcount = 3.298 وttable = 2.143. ويقال tcount>ttable، ثم يتم رفض H0 ويتم قبول H0 (٣,٢٩٨> ٢,١٤٣). يمكن لطرق التدريس باستخدام وحدات الألعاب اللغوية تحسين تدريس اللغة العربية في مدرسة دوي ماشيطة جامبياروم فوجر. وهذا له تأثير على الاستخدام الفعال لوحدات الألعاب اللغوية والمنتجات المطورة لتدريس المفردات.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الباب السادس

الخاتمة

أ. الخلاصة

قد وصل الباحث إلى نهاية بحثه بعنوان " تطوير كتاب الدراسي الألعاب اللغوية في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوكر جمبر".

١. في المرحلة الأولية، يقوم الباحث بتحليل الاحتياجات. يستخدم الباحث الدراسات الميدانية لتحديد الاحتياجات. تستخدم الدراسات الميدانية ثلاث طرق: الملاحظة، والمقابلات، والاستبيانات. وفي المرحلة الثانية، صمم الباحث اللغة التي تم تطويرها في خمس خطوات، وهي تسمية المنتج، واختيار المادة، وإنشاء الغلاف، واختيار لعبة، وإنشاء الأسئلة.

٢. بعد تطوير المنتج، قم بتسليمه إلى الخبراء لتحسين المنتج الجاري تطويره، وهم خبراء المواد وخبراء الطريقة وخبراء التقييم. الخبير في هذا التطور هو د. عبد الرشيد، ماجستير، كأفضل خبير في الموضوع، د. مفتاح الهدى ماجستير كأفضل خبير تقييم، ود. منهجي. حصل الباحث على درجة ٩٦٪ من خبراء التقييم و ٨٠٪ من خبراء المواد.

٣. تحديد مدى فعالية المنتج الجاري تطويره. أما عن كيفية تطبيقه فقد استخدمت الباحث الاختبار القبلي والاختبار البعدي باستخدام رمز اختبار t-sig وهو ٠,٠٥. يُذكر أن tcount>ttable، ثم يتم رفض H0 ويتم قبول H0 (٣,٢٩٨>٢,١٤٣). يمكن لطريقة التدريس باستخدام وحدات الألعاب اللغوية أن تحسن تدريس اللغة العربية، كما أن المنتجات التي تم تطويرها فعالة لتدريس اللغة العربية للصف الرابع في الفصل الدراسي الثاني.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

ب. الإقتراحات

وبعد أن تنتهي الباحثة من هذه الأطروحة، تطلب الباحثة من القراء الذين قرأوا هذه الأطروحة أن يصبحوا مرجعاً في تطوير أساليب ومنتجات التدريس لمساعدة الطلاب وخاصة في تدريس اللغة العربية حتى الصف الرابع في الفصل الدراسي الثاني. ويأمل الباحث أن يكون هذا البحث مفيداً للباحث نفسه، ولمعلم اللغة العربية للصف الرابع، ولطلاب الصف الرابع. ولا يمكن إنكار أن الباحثين ليسوا خاليين من كل الأخطاء والنواقص. وإذا وجدت أخطاء في أسلوب الكتابة أو العكس، فيجب تقديم الاقتراحات للقارئ حتى يتمكن الباحث من تحسين أبحاثهم العملية في المستقبل.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

المراجع

أ. المراجع العربية

توحيد. ‘‘وسائل تعليم المفردات اللغة العربية ونتائجها في مدرسة العالية الإسالمية الحكومية إنسان جنديكيا باتم 1 .no ,6 *Ihya Al Arabiyah : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* ’’. (2020): 70.

زركشي, أحمد هداية الله. ‘‘واقع تعليم اللغة العربية في المعاهد والمدارس بإندونيسيا.’’ *لسان الضاض* , no. 02 (2014): 11.٠١

ستي, زمرئة النعيمة،. ‘‘تطوير الوسيلة ‘ساتي اللغة’ لترقية مهارة الكتابة في اللغة العربية.n.d ’’,

شمة, نور. ‘‘أهمية الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية ,.n.d ,*At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah* ’’. ص ٣-١.

عاريف باميسجي، أندي. ‘‘تطبيق تعليم اللغة الجماعة في تعليم اللغة العربية’’ ٩ :(2019) 2 .no , 299–308.

مجية, لوفية،. ‘‘ابداع وسائل تعليم اللغة العربية في مدرسة الإصلاح المتوسة الإسلامية بوكيت تنجي.5–6 :(2018) 05 .no ,0 *International Journal of Population Data Science* ’’.

محمد, هاشم،. ‘‘تطوير وسيلة مهارة الكلام على أساس الثقافة المحلية الإسلامية .no ,1 *Islamika* ’’. 1 (2019): 78–96. https://doi.org/10.36088/islamika.v1i1.173.

ب. المراجع الأجنبية

Aspilayani. “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Pengembangan Pendidikan Dan Karakter Bangsa.” *Jurnal PENA* 1 (2014): 21–30. https://media.neliti.com/media/publications/248407-implementasi-media-pembelajaran-berbasis-7b52e002.pdf.

Atmaji, Tri. “Media Pembelajaran Interaktif Melalui Permainan Tradisional Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter.” *PROSIDING SEMINAR NASIONAL “Penguatan*

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Karakter Berbasis Literasi Ajaran Tamansiswa Menghadapi Revolusi Industri 4.0" 1, no. September (2019): 329–37. https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/semnasmp/article/view/5542.

Fauziah, Siti. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Tradisional di MI Raudlatul Ulum Karangploso." *הארץ*, no. 8.5.2017 (2022): 2003–5.

Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38. https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042.

Isnaini, Nurul, and Nurul Huda. "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas VIII MTsN 10 Sleman." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 3, no. 1 (2020): 1. https://doi.org/10.35931/am.v3i1.156.

Kristanto, Andi. "Media Pembelajaran." *Bintang Sutabaya*, 2016, 1–129.

Lusiana. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional EFAS (Engklek Fun And Smart) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik." *Industry and Higher Education* 3, no. 1 (2021): 1689–99. http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/1288.

Maryanti, Elis, Asep Sukenda Egok, and Riduan Febriandi. "Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 4212–26. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486.

Maydiantoro, Albet. "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)." *Jurnal Metode Penelitian*, no. 10 (2019): 1–8. http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf.

Mila Suryana, Novita. "Pengembangan MEdia Pembelajaran Berbasis PErmainan Tradisional "Geprek Kaleng Untuk Menanamkan Knsep Pecahan Siswa Kelas III" 35 (n.d.).

Mutia. "Characteristics Of Children Age of Basic Education" 3 (2008): 282.

Nurhadi. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Portable Engklek Arabic Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah." *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 6, no. 1 (2020): 23–38. https://doi.org/10.14421/almahara.2020.061.02.

Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171. https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171.

Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. *Media Pembelajaran*. *Badan Penerbit UNM*, 2022.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Putri, Riza, Anggita Sari, and Universitas Pgri Madiun. “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Gobak Sodor” 1 (2022): 793–800.

Putri, Wakhidati Nurrohmah, and Arif Billah. “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berwawasan Sains Berbasis Mobile Android.” *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature* 3, no. 2 (2019): 163–79. https://doi.org/10.18326/lisania.v3i2.163-179.

Rizal, Setria Utama, Isma Nastiti Maharani, M Nizar Ramadhan, Dwi Wisuda Rizqiawan, and Jodi Abdurachman. *Media Pembelajaran*, 2016. http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/4310/1/Ebook Media Pembelajaran.pdf.

Sa’diyah, Zumrotus. “Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Dengan Permainan Bahasa Kelas III Di MI Nurul Huda Mulyorejo Sukun Malang.” *Integration of Climate Protection and Cultural Heritage: Aspects in Policy and Development Plans. Free and Hanseatic City of Hamburg* 26, no. 4 (2013): 1–37.

Safitri, Rima Wulan. “Pengembangan Media Flashcard Tematik Berbasis Permainan Tradisional Untuk Kelas IV Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku.” *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2018): 1. https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1332.

Sari. “Media Pembelajaran,” 2019, 1–127.

Setyawan, Dodiet Aditya. “Data Dan Metode Pengumpulan Data Penelitian.” *Metodologi Penelitian*, 2013, 9–17.

Taufik. *Pembelajaran Bahasa Arab MI. PMN Surabaya*, 2011.

Rochaety, Ety, Ratih Tresnati, and Abdul Madjid Latief. "Metodologi penelitian bisnis dengan aplikasi SPSS." Jakarta: Mitra Wacana Media (2007).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الملاحق

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

مراحل البحث

الرقم	اليوم	الأنشطة
١	٢٨ نوفمبر ٢٠٢٣	الملاحظة الميدينية
٢	١٣ ديسمبر ٢٠٢٣	إعطاء إجازة البحث الى رئيس المدرسة
٣	١٣ ديسمبر ٢٠٢٣	مقابلة الشخصية مع رئيس المدرسة
٤	١٧ ديسمبر ٢٠٢٣	مقابلة الشخصية مع مدرس اللغة العربية
٥	٤ يناير ٢٠٢٤	تطوير المنتج
٦	٢٠ ينتير ٢٠٢٤	تصحيح المنتج الى الخبراء
٧	٢٠ ينتير ٢٠٢٤	الإختبار القبلي
٨	٢٥ فيبراير ٢٠٢٤	بدء تطبيق المنتج المطور
٩	٣٠ مارس ٢٠٢٤	الإختبار البعدي
١٠	٨ مارس ٢٠٢٤	إنتهى البحثي

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Pedoman Observasi

No	Aspek yang diamati
1	Lingkungan Sekolah
2	Mengamati kegiatan belajar mengajar Bahasa arab yang sedanng berlangsung
3	Mengamati fasilitas pembelajaran di sekolah
4	Mengamati keaktifan siswa dalam pembelajaran
5	Mengamati media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mendukung pembelajaran
6	Mengamati kendala siswa dalam proses pembelajaran
7	Mengamati motivasi siswa dalam proses pembelajaran

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Pedoman Wawancara

a. Tujuan Wawancara

Tujuan wawancara adalah untuk mengetahui kebutuhan terhadap pengembangan media permainan bahasa terhadap pembelajaran bahasa arab di MI Dewi Masyitoh Jambearum Puger Jember.

b. Pelaksanaan Wawancara

Hari/tanggal : Rabu, 01 November 2023
Pukul : 10.00-Selesai
Tempat : Sekolah
Narasumber : Guru Pengampu mata pelajaran bahasa arab di MI Dewi Masyitoh Jambearum Puger Jember.

c. Hasil Wawancara

Peneliti	"Assalamulaikum, Bapak"
Guru	"Waalaikumsalam"
Peneliti	"Mohon maaf sebelumnya, saya ingin bertanya tentang pembelajaran bahasa arab disini"|
Guru	"ya dik, silahkan"
Peneliti	"Yang pertama mohon dijelaskan mengenai metode pembelajaran yang digunakan bapak untuk pembelajaran bahasa arab"
Guru	"untuk menjelaskan meteri, dengan cara menyampaikan kepada siswa dan siswa mendengarkan. Setelah itu siswa diberikan tugas untuk dikerjakan dikelas. Pada akhir kegiatan, siswa akan diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi pelajaran yang telah dipelajari, siapa tau ada yang belum jelas atau belum paham materiyang telah saya sampaikan dan terkadang juga siswa diberi tugas untuk dikerjakan dirumah agar supaya mereka belajar"
Peneliti	"Kalau media pembelajaran yang biasa Ibu gunakan dalam proses pembelajaran apa saja?"
Guru	"Untuk media hanya menggunakan papan "
Peneliti	"Apa kesulitan yang bapak alami saat mengajar?"
Guru	"Anak anak sulit untuk menerjemahkan kosa kata dan menghafalkannya. Dan banyak juga yang ngantuk saat pembelajaran berlangsung"
Peneliti	"apa penyebab kesulitan tersebut?"
Guru	"bahasa arab sebagai bahasa yang baru dikenal, maka siswa sering menganggapnya sebagai pelajaran yang sulit"

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

peneliti	“Baik terima kasih atas informasinya pak. Wassalamualaikum salam wr wb.”
Guru	“Sama-Sama, waalaikumsalam”

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Angket Analisis Kebutuhan Siswa dan Siswi

MI Dewi Masyitoh Jambearum Puger– Jember

Nama Responden :

Kelas :

Tujuan dari pertanyaan dibawah ini adalah untuk megetahui kebutuhan peserta didik **MI Dewi Masyitoh Jambearum Puger– Jember** dalam pembelajaran Bahasa Arab khususnya pada kelas empat.

1. Petunjuk pengisian Angket
   a. Beri tanda cheklist (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia sesuai dengan kondisi saudara, dengan item jawaban sebagai berikut:
      1) Setuju
      2) Tidak Setuju
   b. Setia pertanyaan diharapkan tidak boleh kosong.
   c. Bila telah selesai lembar angket harap segera dikumpulkan.
2. Isilah angket berikut ini dengan baik & benar

No	Pertanyaan	Setuju	Tidak setuju
1	Guru menggunakan metode yang bermacam-macam dalam pembelajaran Bahasa Arab		
2	Guru selalu menggunakan media yang bermacam-macam dalam pembelajaran Bahasa Arab		
3	Pembelajaran Bahasa Arab saat ini menarik		
4	Saya merasa sangat kesulitan didalam memahami pembelajaran Bahasa Arab		
6	Saya merasa bosan dengan metode pengajaran guru		
7	Saya membutuhkan media untuk memudahkan dalam pembelajaran Bahasa Arab		
8	Saya tertarik jika pembelajaran Bahasa Arab jika terdapat media permainan untuk membantu pemahaman pembelajaran		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Angket Penilaian Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Buku Ajar Siswa menggunakan Permainan Bahasa di MI Dewi Masyitoh Jambearum Puger-Jember

Sasaran Program : Siswa-siswi Madrasah MI Dewi Masyitoh Jambearum Puger-Jember

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Peneliti : Akhmad Irsyad Asshiddiqi

Ahli Materi : Dr. Abdur Rosyid, M.Pd

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak selaku ahli media terhadap kelayakan produk media pembelajaran permainan terhadap siswa-siswi MI Dewi Masyitoh Jambearum Puger-Jember ditinjau dari media.
2. Pendapat, saran, penilaian dan krirtik yang membangun dari Bapak sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.
4. Komentar Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

A. Penilaian

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
2	Kesesuain isi dengan tujuan pembelajaran					
4	Penumbuhan Motivasi Belajar					
5	Kelayakan media terhadap siswa					
6	Kelengkapan cakupan materi sesuai kebutuhan siswa					
7	Tingkat kesulitan media untuk dilaksanakan siswa					

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KHACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

8	Kemudahan media permainan untuk dilaksanakan oleh siswa					

B. Komentar dan Saran

……
……
……
……
……..

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Angket Penilaian Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan Buku Ajar Siswa menggunakan Permainan Bahasa di MI Dewi Masyitoh Jambearum Puger-Jember

Sasaran Program : Siswa-siswi kelas empat MI Dewi Masyitoh Jambearum Puger-Jember

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Peneliti : Akhmad Irsyad Asshiddiqi

Ahli Media : Dr. H. Syamsul Anam, S.Ag, M.Pd

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak selaku ahli media terhadap kelayakan produk media pembelajaran kartu uno Siswa-siswi MI Dewi Masyitoh Jambearum Puger-Jember ditinjau dari media.
2. Pendapat, saran, penilaian dan krirtik yang membangun dari Bapak sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.
4. Komentar Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

A. Penilaian

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kemenarikan desain					
2	Jenis huruf sesuai dengan siswa MI					
3	Ukuran huruf yang digunakan sesuai					
4	Warna yang digunakan pada media menarik					
5	Gambar pada media menarik siswa					
6	Kesesuain warna dengan background					
7	Tata letak tulisan sesuai					
8	Keterbacaan tulisan pada media					
9	Media mudah digunakan					
10	Media mudah disimpan					

B. Komentar dan Saran

……
……
……
……
……

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Angket Penilaian Ahli Evaluasi

Judul Penelitian : Pengembangan Buku Ajar Siswa menggunakan Permainan Bahasa di MI Dewi Masyitoh Jambearum Puger-Jember

Sasaran Program : Siswa-siswi Madrasah Ibtidaiyah Dewi Masyitoh Jambearum

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Peneliti : Akhmad Irsyad Asshiddiqi

Ahli Media : Dr. Mokhammad Miftakhul Huda, M.Pd.I

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak selaku ahli media terhadap kelayakan produk media pembelajaran kartu uno Siswa-siswi Madrasah Tsanawiyah Mabdaul Ma'arif Jombang-jember ditinjau dari media.
2. Pendapat, saran, penilaian dan krirtik yang membangun dari Bapak sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.
4. Komentar Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

A. Penilaian

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Butir Soal Sesuai Deangan Kd					
2	Soal dirumuskan singkat dan jelas					
3	Batasan pertanyaan dan jawaban jelas					
4	Soal menggunakan bahasa yang komunikatif					

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

5	Bahasa Mudah Dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda					

B. Komentar dan Saran

……
……
……
……
……

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

السؤال الإختبار القبلي والبعدي

لطلاب الفصل الرابع

مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم فوجر جمبر

١. ما معنى "جَدٌ" ؟

أ. Ayah

ب. Kakek

ج. Paman

٢. ما معنى "أُمٌّ" ؟

أ. Ibu

ب. Bibi

ج. Nenek

٣. من هي؟ هي .....

أ. أُمٌّ

ب. عَمَةٌ

ج. جَدَّةٌ

٤. من هو؟ هو .....

أ. أَبٌ

ب. عَمٌّ

ج. جَدٌّ

٥. أَبٌ يَذْهَبُ اِلَى المزْرَعَةِ. مَذَا يَعْمَلُ الأَبُ؟ .....

أ. مُهَنْدِسٌ

ب. فَلَّاحٌ

ج. مُدَرِّسٌ

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

٦. أُرِيْدُ أَنْ أَكُوْنَ .....

أ. مُدَرِّسٌ

ب. طَبِيْبَةٌ

ج. مُعَلِّمَةٌ

Susunlah huruf berikut sesuai dengan kata!

٧. أُخْتِيْ

أ. (أ – ج – ت – ي)

ب. (أ – ح – ت – ي)

ج. (أ – خ – ت – ي)

٨. أَبِيْ

أ. (أ – م – ي)

ب. (أ – ب – ي)

ج. (أ – خ – ي)

٩. (م – ي – أ)

أ. أُمِّيْ

ب. عَمِّيْ

ج. جَدِّيْ

١٠. (خ – ي – أ)

أ. أَبِيْ

ب. أُمِّيْ

ج. أَخِيْ

Isilah titik-titik berikut sesuai dengan dhomir yang benar!

١١. هذِهِ أُمِّيْ، ..... مُعَلِّمَةٌ

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

١٢. ..... عَمِّيْ، هُوَ طَبِيْبٌ

Susunlah kata-kata ini menjadi sebuah kalimat!

١٣. تَاجِرٌ – ذلِكَ – جَدّيْ – هُوَ

.....

١٤. هذَا – تِلْمِيْذٌ – أَخِيْ – هُوَ

.....

١٥. هِيَ – مُوَظَّفٌ – تِلْكَ – عَمَّتِيْ

.....

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Dokumentasi

الصورة ١مقابلة مع مدير مدرسة دوي ماشيطة الإسلامية الحكومية (١٣ ديسمبر ٢٠٢٣)

الصورة ٢مقابلة مع مدرسة تعليم اللغة العربية لمدرسة دوي ماشيطة الإسلامية الحكومية (١٧ ديسمبر ٢٠٢٣)

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الصورة ٣ تعبئة استبيانات تحليل الحاجة لطلاب مدرسة دوي ماشيطة الإسلامية الحكومية (١٧ ديسمبر ٢٠٢٣)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERIKIAI HAJI ACHMAD SIDDIQJEMBER
PASCASARJANA
Jl. Mataram No. 01 Mangli, Kaliwates, Jember, Jawa Timur, Indonesia KodePos 68136 Telp. (0331) 487550
Fax (0331) 427005e-mail :uinkhas@gmail.com Website : http//www.uinkhas.ac.id

NO : B-PPS/012/Un.22/PP.00.9/1/2024
Lampiran : -
Perihal :Permohonan Izin Penelitian untuk Penyusunan Tugas Akhir Studi

Yth.

-
Di -
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan hormat, kami mengajukan permohonan izin penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin untuk keperluan penyusunan tugas akhir studi mahasiswa berikut ini:

Nama : Akhmad Irsyad Asshiddiqi
NIM : 223206020009
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Jenjang : S2
Judul :

تطوير وسيلة التعليم وحدة تعلم اللغة العربية على أساس ألعاب اللغة في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جامبياروم بوجر جمبر

Pembimbing 1 : Dr. Bambang Irawan, M.Ed.
Pembimbing 2 : Dr. Asep Maulana, M.Pd.
Waktu Penelitian : 3 bulan (terhitung mulai tanggal diterbitkannya surat ini)

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan izinnya disampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Jember, 02 Januari 2024
Direktur,
A.n. Direktur,
Wakil Direktu

Dr. H. Saihan, S.Ag., M.Pd.I.
NIP. 197202172005011001

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
MI DEWI MASYITHOH
JAMBEARUM – PUGER – JEMBER
STATUS : TERAKREDITASI – B NSM : 111235090220 NPSN : 60715680 - 20524658

Alamat Jl. Puger No. 307 Jambearum – Puger – Jember Kode Pos 68164 CP. 082143409413

SURAT KETERANGAN

Nomor : 018/MIDM/.220/IV/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini ,

Nama	: Bahrul Ulum,SH, M.Pd.
Jabatan	: Kepala Madrasah
Unit kerja	: Madrasah Ibtidaiyah Dewi Masyithoh
Alamat	: Jambearum Puger Jember

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama	: Akhmad Irsyad Asshiddiqi
NIM	: 223206020009
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Jemjang	: S 2

Asal Perguruan Tinggi: UIN KHAS Jember Program Pascasarjana.

Benar - benar telah melaksanakan tugas penelitian dengan baik di lembaga kami sesuai ketentuan tugas yang diberikan para Dosen Pembimbing dan Pimpinan Program Pascasarjana UIN KHAS Jember.

Atas kepercayaan yang tinggi kepada Lembaga kami semoga menjadi tali silaturrahmi dan kerjasama yang berkesinambungan untuk kemajuan mutu pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah Dewi Masyithoh Jambearum Puger Jember.

Demikian surat keterangan ini kami untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember,30 April 2024
Kepala Madrasah

MADRASAH IBTIDAIYAH TERAKREDITASI B DEWI MASYITHOH NSM: 111235090220 JAMBEARUM-PUGER JEMBER

BAHRUL ULUM, SH, M.Pd

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERIKIAI HAJI ACHMAD SIDDIQJEMBER
PASCASARJANA
Jl. Mataram No. 01 Mangli, Kaliwates, Jember, Jawa Timur, Indonesia KodePos 68136 Telp. (0331) 487550
Fax (0331) 427005e-mail :uinkhas@gmail.com Website : http//www.uinkhas.ac.id

SURAT KETERANGAN
BEBAS TANGGUNGAN PLAGIASI
Nomor: B-PPS/1119/Un.22/PP.00.9/5/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan ini menerangkan bahwa telah dilakukan cek similaritas* terhadap naskah tesis

Nama	:	Akhmad Irsyad Asshiddiqi
NIM	:	223206020009
Prodi	:	Pendidikan Bahasa Arab
Jenjang	:	Magister (S2)

dengan hasil sebagai berikut:

BAB	ORIGINAL	MINIMAL ORIGINAL
Bab I (Pendahuluan)	8 %	30 %
Bab II (Kajian Pustaka)	11 %	30 %
Bab III (Metode Penelitian)	9 %	30 %
Bab IV (Paparan Data)	6 %	15 %
Bab V (Pembahasan)	2 %	20 %
Bab VI (Penutup)	2 %	10 %

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagai salah satu syarat menempuh ujian tesis.

Jember, 08 Mei 2024

an. Direktur,
Wakil Direktur

Dr. H. Saihan, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197202172005011001

*Menggunakan Aplikasi Turnitin

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
UPT PENGEMBANGAN BAHASA
Jl. Mataram 1 Mangli, Kaliwates, Jawa Timur Indonesia Kode Pos 68136
Telp: (0331) 487550, Fax. (0331) 427005, 68136, email: upbuinkhas@uinkhas.ac.id,
website: http//:www.upb.uinkhas.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-015/Un.20/U.3/60/5/2024

Dengan ini menyatakan bahwa abstrak Tesis berikut:

Nama Penulis	:	**Akhmad Irsyad Asshiddiqi**
Prodi	:	S2 - PBA
Judul (Bahasa Indonesia)	:	Pengembangan Media Modul Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Permainan Bahasa untuk Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Dewi Masyithoh Jambearum Puger Jember
Judul (Bahasa arab)	:	تطوير الكتاب الدراسي على أساس الألعاب اللغوية في مدرسة دوي ماشيطة الإبتدائية الإسلامية جاميبارووم فوكر جمبر
Judul (Bahasa inggris)	:	***Development of Arabic Language Learning Module Media Based on Language Games for Students at Madrasah Ibtidaiyah Dewi Masyithoh Jambearum Puger***

Telah diperiksa dan disahkan oleh TIM UPT Pengembangan Bahasa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 13 Mei 2024

Kepala UPT Pengembangan Bahasa,

Moch. Imam Machfudi

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Angket Penilaian Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan Buku Ajar Siswa menggunakan Permainan Bahasa di MI Dewi Masyitoh Jambearum Puger-Jember

Sasaran Program : Siswa-siswi kelas empat MI Dewi Masyitoh Jambearum Puger-Jember

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Peneliti : Akhmad Irsyad Asshiddiqi

Ahli Media : Dr. H. Syamsul Anam, S.Ag, M.Pd

A. Tabel Penilaian

No	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kemenarikan desain				✓	
2	Jenis huruf sesuai dengan siswa Mts				✓	
3	Ukuran huruf yang digunakan sesuai				✓	
4	Warna yang digunakan pada media menarik				✓	
5	Gambar pada media menarik siswa				✓	
6	Kesesuain warna dengan bag-ound				✓	
7	Tata letak tulisan sesuai				✓	
8	Keterbacaan tulisan kartu uno				✓	
9	Media mudah digunakan					✓
10	Media mudah disimpan					✓

B. Komentar dan Saran

Sebaiknya ditambah total pembahasan (kuis (wadah)).

Jember, 22 Februari 2024

Validator

Dr. H. Syamsul Anam, S.Ag, M.Pd

NIP. 197108212007101004

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الجدوال، الإستبيان من خبير الوسيلة

الرقم	الؤشرات	نتيجة				
		١	٢	٣	٤	٥
١	جاذبية التصميم				✓	
٢	نوع الحروف مناسب لطلاب في المدرسة المتوسطة				✓	
٣	حجم الحروف المستخدمة مناسب				✓	
٤	الصورة في الكتاب الدراسي يذجب الطلاب				✓	
٥	لون و خلفية الصورة مناسب				✓	
٦	مقطع الكتابة مناسب				✓	
٧	كتابة واضح				✓	
٨	وسيلة سهلة لإستخدام					✓
٩	وسيلة سهلة لاتخزين					✓
مجموعة النتيجة						

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Angket Penilaian Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Buku Ajar Siswa menggunakan Permainan Bahasa di MI Dewi Masyitoh Jambearum Puger-Jember

Sasaran Program : Siswa-siswi Madrasah MI Dewi Masyitoh Jambearum Puger-Jember

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Peneliti : Akhmad Irsyad Asshiddiqi

Ahli Media : Dr. Abdur Rosyid, M.Pd

A. Tabel Penilaian

No	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Materi						
1	Kesesuaian materi dengan capain pembelajaran				✓	
2	Kesesuain isi dengan tujuan pembelajaran				✓	
4	Penumbuhan Motivasi Belajar				✓	
5	Kecukupan jumalah kosa kata				✓	
6	Kelengkapan cakupan kosa kata				✓	
7	Tingkat kesulitan kosa kata sesuai materi				✓	
Apek Bahasa						
8	Bahasa mudah dipahami				✓	
9	Kaidah bahasa sesuai				✓	
10	Keterbacaan tulisan				✓	

B. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Jember 22 Februari 2024

Validator

Dr. Abdur Rosyid. M.Pd
NIP.198512022015031005

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الجدوال. الإستبيان من خبير المواد

الرقم	الؤشرات	نتيجة				
		١	٢	٣	٤	٥
١	مناسبة المادة بإنجاز التعليم				✓	
٢	مناسبة المحتوى لأهداف التعلم				✓	
٣	تنمية الدافع للتعلم				✓	
٤	كفاية المفردات				✓	
٥	إكتمال نطاق المفردات				✓	
٦	مستوى صعوبة المفردات مناسب بالمادة				✓	
٧	سهولة المفردات المستخدمة في وسيلة التعلم				✓	
٨	اللغة سولة				✓	
٩	قواعد اللغة صحيح				✓	
١٠					✓	
مجموعة النتيجة		٤٠				

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Angket Penilaian Ahli Evaluasi

Judul Penelitian : Pengembangan Buku Ajar Siswa menggunakan Permainan Bahasa di MI Dewi Masyitoh Jambearum Puger-Jember

Sasaran Program : Siswa-siswi Madrasah Ibtidaiyah Dewi Masyitoh Jambearum

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Peneliti : Akhmad Irsyad Asshiddiqi

Ahli Media : Dr. Mokhammad Miftakhul Huda, M.Pd.I

A. Tabel Penilaian

No	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Butir Soal Sesuai Dengan Capaian Pembelajaran					✓
2	Soal dirumuskan singkat dan jelas					✓
3	Batasan pertanyaan dan jawaban jelas					✓
4	Soal menggunakan bahasa yang komunikatif					✓
5	Bahasa Mudah Dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda				✓	
Jumlah						
Nilai Akhir						

B. Komentar dan Saran

Instrumen soal sudah bagus, perlu ditambahkan perintah yang jelas untuk mengerjakan soal

Jember 18 Januari 2024

Validator

Dr. Mokhammad Miftakhul Huda, M.Pd.I
NIP. 198006252020121001

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الجدوال، نتيجة صلاحية المنتج المنتج المطور من خبير التقيم

الرقم	الؤشرات	نتيجة				
		١	٢	٣	٤	٥
١	كل السؤال مناسب بانجاز التعليم					✓
٢	كل السؤال إيجاز و واضح					✓
٣	حدود السؤال و إجابته واضح					✓
٤	كل السؤال يستخدم لغة التواصل					✓
٥	باستخدام اللغة السهولة				✓	
	مجموعة النتيجة	٢٤				

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

كتاب الألعاب اللغوية
للفصل الرابع
على المستوى الثاني

ينظم من:

أحمد إرشاد الصديقي

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

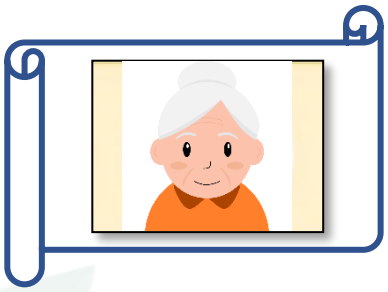
أَفْرَادُ الْأُسْرَةِ

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الاستماع

اِسْتَمِعْ جَيِّدًا، ثُمَّ كَرِّرْ!

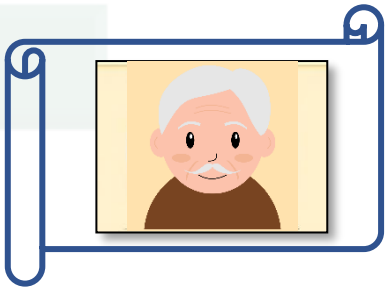
Dengarkan baik-baik, kemudian tirukan!



تِلْكَ جَدَّةٌ

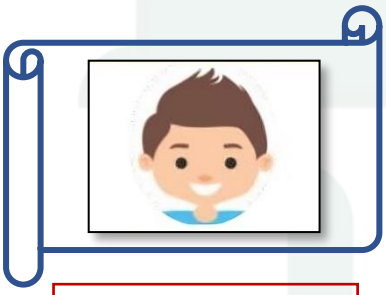
تِلْكَ أُمٌّ

ذٰلِكَ اَبٌ

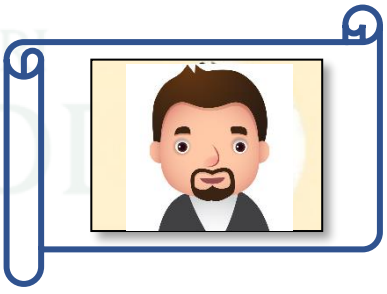


ذٰلِكَ جَدٌّ

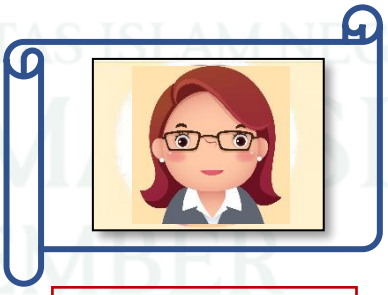
تِلْكَ أُخْتٌ صَغِيْرَةٌ



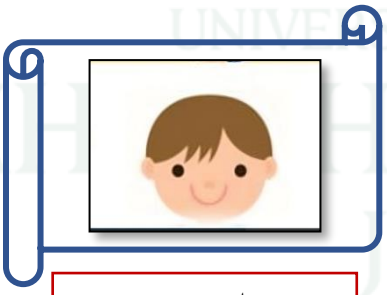
تِلْكَ أَخٌ صَغِيْرٌ



ذٰلِكَ عَمٌّ



تِلْكَ عَمَّةٌ



ذٰلِكَ اِبْنٌ

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

التَّدْرِيْبُ الأَوَّلُ: ضَعِ الرَّقْمَ فِيْ المَكَانِ الخَلِيْ !

Latihan 1: letakkan angka jawaban pada kolom yang tersedia sesuai gambar

١. اَبٌ
٢. اُمٌّ
٣. عَمٌّ
٤. عَمَّةٌ
٥. جَدٌّ
٦. جَدَّةٌ

KHACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الكلام

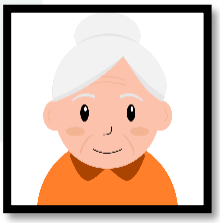
- اَجْرِ الْحِوارَ التَّالِيْ مَعَ أصْدِقَائِكَ جَيِّدًا!

- **Praktikkan percakapan berikut dengan temanmu dengan benar!**

هَلْ هذَا اَبٌ؟ نَعَمْ هَذَا اَبٌ

هَلْ هذِهِ أُمٌّ ؟ نَعَمْ هذِهِ أُمٌّ

هَلْ هذَا جَدٌّ ؟ نَعَمْ هَذَا جَدٌّ



هَلْ هذِهِ جَدَّةٌ ؟ نَعَمْ هذِهِ جَدَّةٌ

هَلْ هذِهِ أُخْتٌ صَغِيْرَةٌ ؟ نَعَمْ هذِهِ أُخْتٌ صَغِيْرَةٌ

هَلْ هذَا أَخٌ صَغِيْرٌ ؟ نَعَمْ هذَا أَخٌ صَغِيْرٌ

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

- اَجْرِ الْحِوارَ التَّالِيْ مَعَ أَصْدِقَائِكَ جَيِّدًا!

- **Praktikkan percakapan berikut dengan temanmu dengan benar!**

أَفْرَادُ الأُسْرَةِ

عُمَرُ : اَلسَّلَامُ عَلَيْكُم

عُثْمَانُ : وَعَلَيْكُمُ السَّلَامُ

عُمَرُ : هٰذِهِ صُوْرَةُ أُسْرَتِيْ

عُثْمَانُ : مَاشَاءَ اللّٰه

عُثْمَانُ : مَنْ هٰذَا؟

عُمَرُ : هٰذَا أَبِيْ سُلَيْمَانُ، هُوَ مُدَرِّسٌ.

عُثْمَانُ : وَمَنْ هٰذِهِ؟

عُمَرُ : هٰذِهِ أُمِّيْ حَلِيْمَةُ، هِيَ مُدَرِّسَةٌ أَيْضًا.

عُثْمَانُ : وَمَنْ هٰذَا؟

عُمَرُ : هٰذَا أَخِيْ حَاكِمٌ، هُوَ طَالِبٌ.

عُثْمَانُ : هَلْ هٰذَا عَمُّكَ؟

عُمَرُ : لَا، هٰذَا جَدِّيْ حَسَنٌ، هُوَ خَيَّاطٌ، وَبِجَانِبِهِ جَدَّتِيْ خَدِيْجَةُ، هِيَ تَاجِرَةٌ.

MARI KITA BERMAIN!

LANGKAH KATA

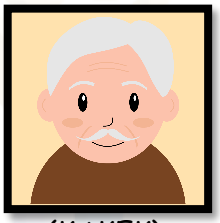
Tujuan: Melatih hafalan mufrodat siswa pada tema

Alat: Kertas yang berisi kotak selayaknya ular tangga dengan dilengkapi dadu

Cara Bermain:

3. **Membagi siswa dalam beberapa kelompok, 4-5 siswa**
4. **Aturan bermainnya seperti permainan ular tangga pada umumnya. Ketika ia berhenti pada sutau kota maka siswa tersebut wajib menerjemahkan kosa kata yang tersedia**

LANGKAH KATA

1. اِبْدَأْ MULAI	2. جَدَّةٌ	3.  (KAKEK)	4. عَمٌّ	5. (IBU)
10. اَبٌ	9. (BIBI)	8. أَخٌ صَغِيْرٌ	7. (ANAK PEREMPUAN)	6. اِبْنٌ
11. (NENEK)	12. أُخْتٌ صَغِيْرَةٌ	13. (AYAH)	14. جَدٌّ	15. (PAMAN)
20. خَتَمٌ FINISH	19. (ANAK LAKI-LAKI)	18. عَمَّةٌ	17. (SAUDARA PEREMPUAN)	16. بِنْتٌ

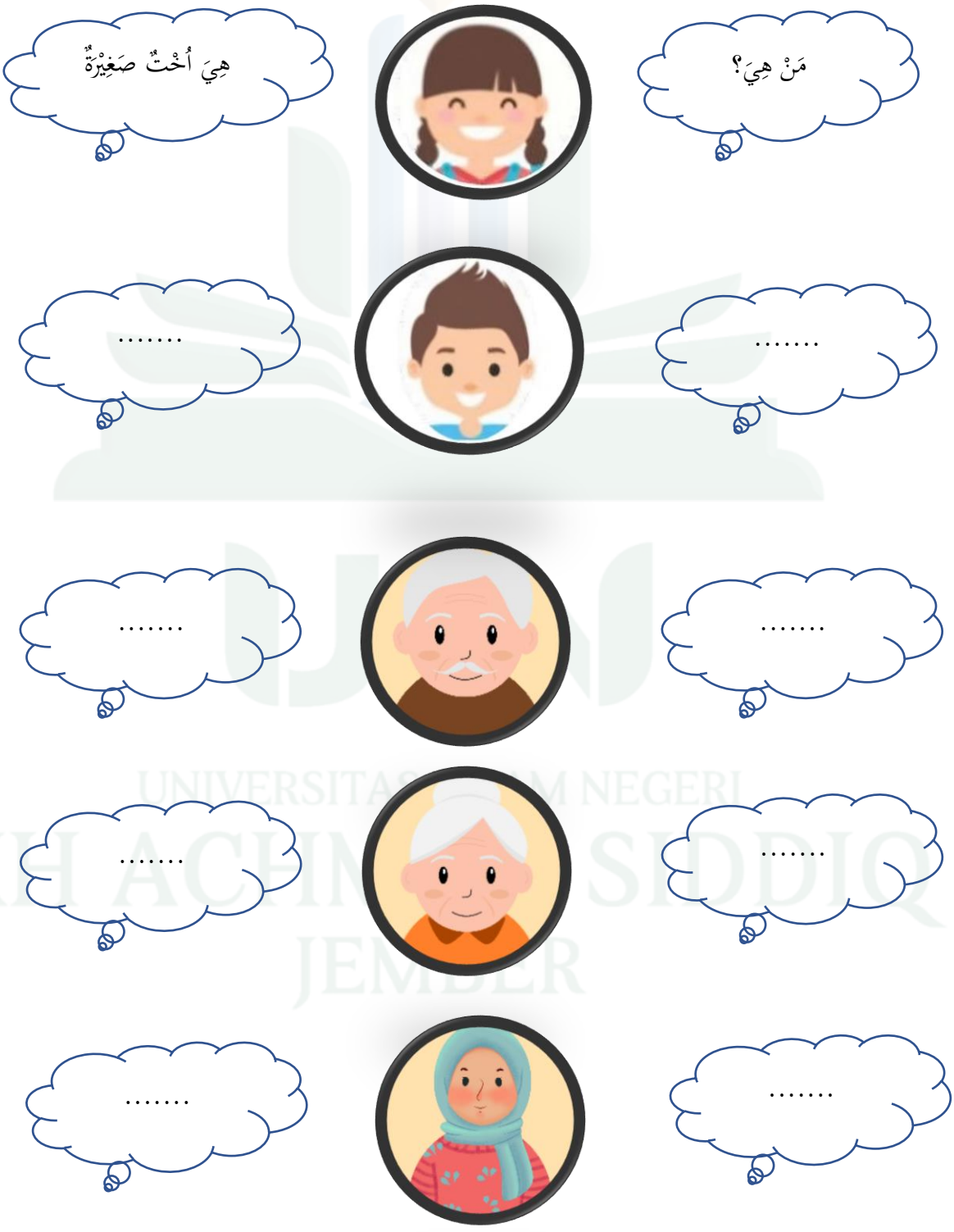
SELAMAT BERMAIN!

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

التَّدْرِيْبُ الثَّانِيْ: حَيَّ نَتَحَدَّثُ مَعَ إِخْوَانِنَا!

Latihan 1: ayo latihan berdialog dengan teman kita!

Buatlah kalimat percakapan dengan temanmu berdasarkan panduan gambar yang ada. Perhatikan contoh berikut!



digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

القراءة

إقْرَاءِ الجُمَلَ الأتِيَةَ فَصِيْحًا !

Bacalah kalimat berikut dengan benar!

ذلِكَ اَخٌ صَغِيْرٌ	تِلْكَ اُمٌّ	هَذَا اَبٌ
ذلِكَ اِبْنٌ	تِلْكَ جَدَّةٌ	هَذَا جَدٌّ
تِلْكَ اُختٌ صَغِيْرَةٌ	تِلْكَ عَمَّةٌ	هَذَا عَمٌّ

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

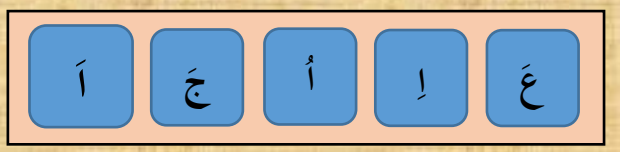
MARI KITA BERMAIN!

INI HURUF AWALKU

Tujuan: Agar siswa mampu menulis dan membaca kosa kata bahasa arab

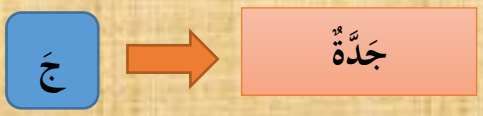
Alat: kartu yang bertuliskan huruf hijaiyah kemudia dimasukkan ke dalam amplop.

Contoh:



Cara Bermain:

4. **Membagi siswa menjadi beberapa kelompok**
5. **Setiap kelompok menyebutkan kosa kata yang ditunjukkan oleh guru**



6. **Kelompok yang paling banyak menyebutkan akan menjadi yang terbaik**

SELAMAT BERMAIN!

KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

MARI KITA BERMAIN!

MENULIS DENGAN SIMBOL DAN RUMUS

Tujuan : Melatih siswa menulis kalimat berdasarkan simbol atau rumus, kemudian membacanya

Alat : Gambar-gambar simbol atau rumus.

Cara bermain: Guru memberikan simbol/rumus kemudian siswa membuat kalimat yang sesuai dengan simbol yang ia dapatkan.

Contoh:

اَبٌ		أُمٌّ	
جَدَّةٌ		جَدٌّ	
عَمٌّ		عَمَّةٌ	

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

فِي الْبَيْتِ

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الاستماع

أُنْظُرْ وَاسْتَمِعْ وَأعِدْ!

عَمَلٌ

عُطْلَةٌ

يَغْسِلُ

يَطْبَخُ

يَسْقِي

يَقْرَأُ

يَكْنُسُ

أَطْبَاقٌ

يَكْوِي

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Activate Windows
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

MARI KITA BERMAIN!

BISIK BERANTAI

Tujuan: Melatih kemampuan mendengar dan menyimak siswa

Alat: Kalimat atau pesan singkat yang dibisikkan

Cara Bermain:

6. Buatlah beberapa kelompok yang berisikan 6-7 siswa
7. Atur siswa agar berdiri dan berbaris lulus ke belakang
8. Guru membisikkan kalimat atau pesan singkat kepada siswa yang berada di bagian depan setiap kelompok
9. Siswa membisikkan kalimat tersebut kepada siswa yang ada di belakangnya, dan siswa yang paling belakang bertugas mencatat kalimat yang telah dibisikkan
10. Guru membandingkan jawaban dari setiap kelompok, kelompok yang yang menjawab kurang tepat akan mendapatkan hukuman.

SELAMAT BERMAIN

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

التَّدْرِيْبُ الأَوَّلُ: ضَعِ الرَّقْمَ فِيْ المَكَانِ الخَلِيْ !

Latihan 1: letakkan angka jawaban pada kolom yang tersedia sesuai gambar

١. يَكْوِيْ
٢. يَطْبَخُ
٣. يَغْسِلُ
٤. يَقرأُ
٥. يَكْنُسُ
٦. يَسْقِي
٧. أَطْبَاقٌ
٨. عَمَلٌ
٩. عُطْلَةٌ

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الكلام

- اَجْرِ الْحِوارَ التَّالِيْ مَعَ أصْدِقَائِكَ جَيِّدًا!
- **Praktikkan percakapan berikut dengan temanmu dengan benar!**

مَاذَ تَعْمَلُ فِيْ الْعُطْلَةِ؟ اَطْبَخُ مَعَ أُمِّيْ كُلَّ

مَاذَ ت تَعْمَلُ فِيْ الْعُطْلَةِ؟ اَكْنُسُ بَيْتِيْ كُلَّ

مَاذَ تَعْمَلُ فِيْ الْعُطْلَةِ؟ اَغْسِلُ المِلَابسَ كُلَّ

مَاذَ تَعْمَلُ فِيْ الْعُطْلَةِ؟ اَكْوِيْ المِلَابسَ كُلَّ الصَّبَاحِ

مَاذَ تَعْمَلُ فِيْ الْعُطْلَةِ؟ أَقْرَأُ الْكُتُبَ كُلَّ الصَّبَاحِ

مَاذَ تَعْمَلُ فِيْ الْعُطْلَةِ؟ أَأَسْقِيْ النَّبَاتَات كُلَّ الصَّبَاحِ

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

- اَجْرِ الْحِوارَ التَّالِيْ مَعَ أصْدِقَائِكَ جَيِّدًا!

- **Praktikkan percakapan berikut dengan temanmu dengan benar!**

هٰذَا يَوْمُ الْعُطْلَةِ

الْأُمُّ : هٰذَا يَوْمُ الْعُطْلَةِ.

الْأَبُ : هٰذَا يَوْمُ الْعَمَلِ.

الْأُمُّ : أَنَا سَأَطْبَخُ الرُّزَّ.

الْأَبُ : وَأَنَا سَأَسْقِي الْأَزْهَارَ.

الْأُمُّ : مَاذَا سَتَفْعَلُ يَا عَلِيُّ؟

عَلِيٌّ : سَأَكْنُسُ غُرْفَةَ الْجُلُوْسِ.

الْأُمُّ : وَمَاذَا سَتَفْعَلِيْنَ يَا فَاطِمَةُ؟

فَاطِمَةُ : سَأَكْنُسُ غُرْفَةَ النَّوْمِ.

الْأُمُّ : وَمَاذَا سَتَفْعَلُ يَا أَحْمَدُ؟

أَحْمَدُ : سَأَغْسِلُ الْمَلَابِسَ.

الْأُمُّ : وَمَاذَا سَتَفْعَلِيْنَ يَا لَطِيْفَةُ؟

لَطِيْفَةُ : سَأَكْوِي الْمَلَابِسَ.

الْجَدَّةُ : أَنَا سَأَغْسِلُ الْأَطْبَاقَ.

الْجَدُّ : وَأَنَا سَأَقْرَأُ الْقُرْآنَ.

MARI KITA BERMAIN!

LANGKAH KATA

Tujuan: Melatih hafalan mufrodat siswa pada tema

Alat: Kertas yang berisi kotak selayaknya ular tangga dengan dilengkapi dadu

Cara Bermain:

1. **Membagi siswa dalam beberapa kelompok, 4-5 siswa**
2. **Aturan bermainnya seperti permainan ular tangga pada umumnya. Ketika ia berhenti pada sutau kota maka siswa tersebut wajib menerjemahkan kosa kata yang tersedia**

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

LANGKAH KATA

1. اِبْدَأْ MULAI	2. يَطْبَخُ	3. (PEKERJAAN)	4. يَكْوِيْ	5. (MEMASAK)
10. يَغْسِلُ	9. (LIBURAN)	8. يَسْقِي	7. (MENYIRAM)	6. يَكْنُسُ
11. أَطْبَاقٌ (MAKANAN)	12. يَقرأُ	13. (MENCUCI)	14. أَطْبَاقٌ	15. (MENYETRIKA)
20. خَتَمٌ FINISH	19. (MENYAPU)	18. عُطْلَةٌ	17. (MEMBACA)	16. عَمَلٌ

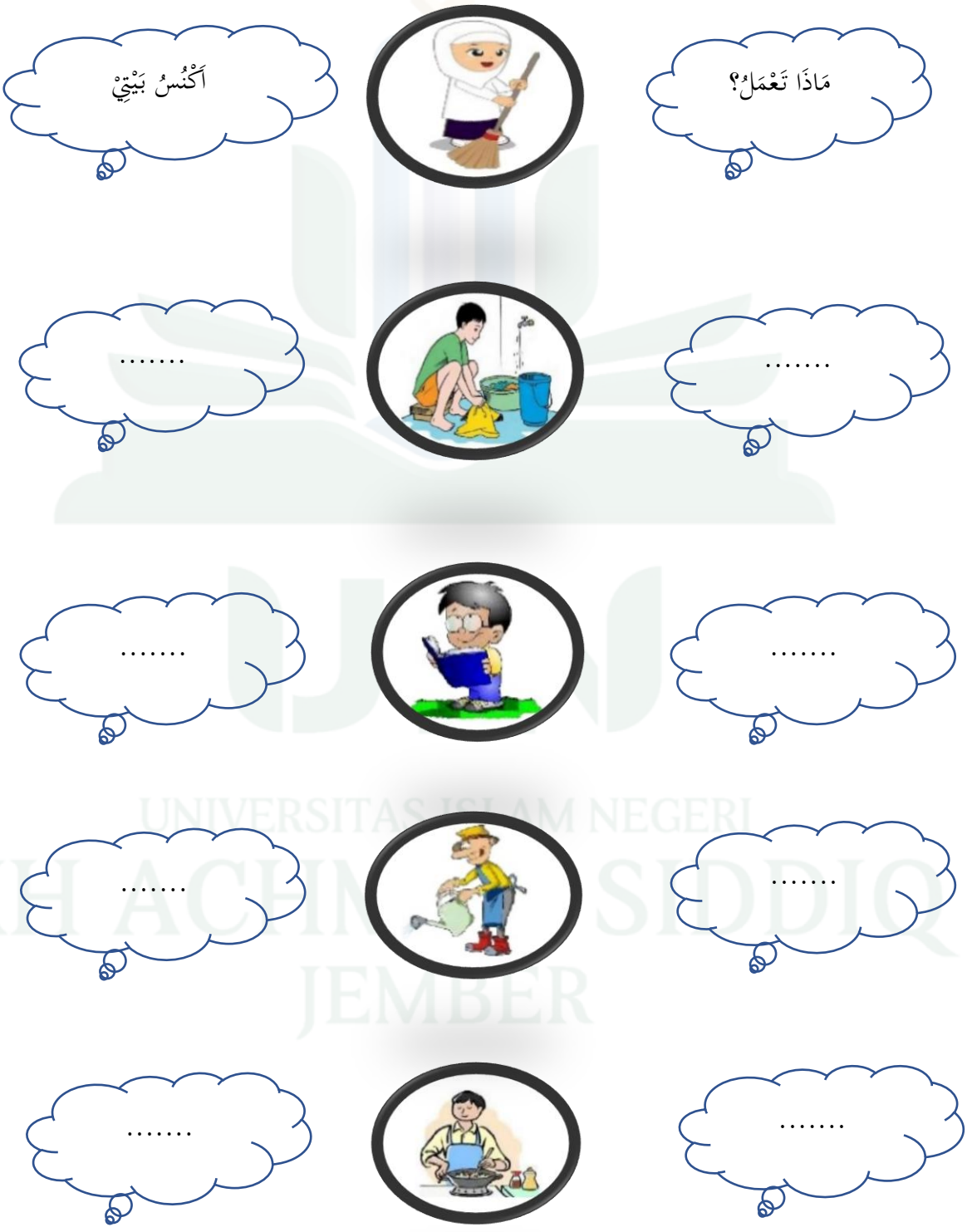
SELAMAT BERMAIN!

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

التَّدْرِيْبُ الثَّانِيْ: حَيَّ نَتَحَدَّثُ مَعَ إِخْوَانِنَا!

Latihan 1: ayo latihan berdialog dengan teman kita!

Buatlah kalimat percakapan dengan temanmu berdasarkan panduan gambar yang ada. Perhatikan contoh berikut!



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

أُحِبُّ إِنْدُوْنِيْسِيَا

JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الاستماع

اِسْتَمِعْ جَيِّدًا، ثُمَّ كَرِّرْ!

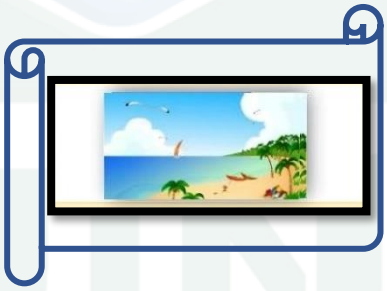
Dengarkan baik-baik, kemudian tirukan!

إِنْدُوْنِيْسِيَا

بَلْدَةٌ

هَيْكَلٌ

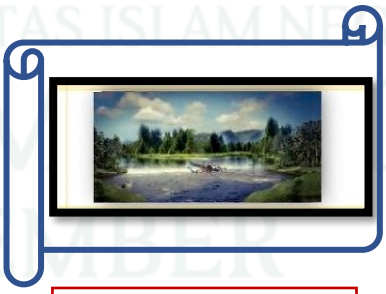
يُوْكْيَاكَرْتَا



شَاطِئُ الْبَحْرِ

بَالِيْ

هَوَاءٌ



مَنَاظِرُ

يُحِبُّ

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

MARI KITA BERMAIN!

BISIK BERANTAI

Tujuan: Melatih kemampuan mendengar dan menyimak siswa

Alat: Kalimat atau pesan singkat yang dibisikkan

Cara Bermain:

1. **Buatlah beberapa kelompok yang berisikan 6-7 siswa**
2. **Atur siswa agar berdiri dan berbaris lulus ke belakang**
3. **Guru membisikkan kalimat atau pesan singkat kepada siswa yang berada di bagian depan setiap kelompok**
4. **Siswa membisikkan kalimat tersebut kepada siswa yang ada di belakangnya, dan siswa yang paling belakang bertugas mencatat kalimat yang telah dibisikkan**
5. **Guru membandingkan jawaban dari setiap kelompok, kelompok yang yang menjawab kurang tepat akan mendapatkan hukuman.**

SELAMAT BERMAIN

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

التَّدْرِيْبُ الأَوَّلُ: ضَعِ الرَّقْمَ فِيْ المَكَانِ الخَلِيْ !

Latihan 1: letakkan angka jawaban pada kolom yang tersedia sesuai gambar

٦. إِنْدُوْنِيْسِيَا	٦. بَالِيْ
٧. بَلْدَةٌ	٧. هَوَاءٌ
٨. هَيْكَلٌ	٨. مَنَاظِرُ
٩. يُوْكْيَاكَرْتَا	٩. يُحِبُّ
١٠. شَاطِئُ الْبَحْرِ	

....

....

....

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الكلام

- اَجْرِ الْحِوارَ التَّالِيْ مَعَ أصْدِقَائِكَ جَيِّدًا!
- **Praktikkan percakapan berikut dengan temanmu dengan benar!**

فِيْ اَيِّ بَلَدٍ تَسْكُنُ؟ أَسْكُنُ فِيْ اِنْدُونِيْسِيَا

مَاهِيَ التَّرِيْخِيَّةُ فِي اِنْدُوْنِيْسِيَا؟ هُنَاكَ هَيْكَلُ

فِيْ اَيِّ مَكَانٍ هَيْكَلُ بُرُوْبُدُوْرْ ؟ هَيْكَلُ بُرُوْبُدُوْرْ فِيْ

مَاهِيَ المَنَاظِرُ الجَمِيْلَةُ فِي اِنْدُوْنِيْسِيَا؟ هُنَاكَ

مَاذَ تَعْمَلُ فِيْ الْعُطْلَةِ؟ أَقْرَأُ الْكُتُبَ كُلَّ الصَّبَاحِ

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

- اَجْرِ الْحِوارَ التَّالِيْ مَعَ أصْدِقَائِكَ جَيِّدًا!

- **Praktikkan percakapan berikut dengan temanmu dengan benar!**

أُحِبُّ إِنْدُوْنِيْسِيَا

رَشِيْدٌ : صَبَاحُ الْخَيْرِ؟

حَاكِمٌ : صَبَاحُ النُّوْرِ

رَشِيْدٌ : أَيْنَ وُلِدْتَ يَا حَاكِمُ؟

حَاكِمٌ : وُلِدْتُ فِي إِنْدُوْنِيْسِيَا

رَشِيْدٌ : هَلْ تُحِبُّ إِنْدُوْنِيْسِيَا؟

حَاكِمٌ : نَعَمْ، أُحِبُّ إِنْدُوْنِيْسِيَا

رَشِيْدٌ : لِمَاذَا؟

حَاكِمٌ : لِأَنَّ إِنْدُوْنِيْسِيَا وَطَنِي الحَبِيْبُ، وَهِيَ بَلْدَةٌ جَمِيْلَةٌ، فِيْهَا الكَثِيْرُ مِن المَنَاظِرِ الجَمِيْلَةِ وَالْمَوَاقِعِ السِّيَاحِيَّةِ وَالمَوَاقِعِ التَّارِيْخِيَّةِ فِي إِنْدُوْنِيْسِيَا.

رَشِيْدٌ : مَاهِيَ الْمَنَاظِرُ الْجَمِيْلَةُ وَالتَّارِيْخِيَّةُ فِي إِنْدُوْنِيْسِيَا؟

حَاكِمٌ : هُنَاكَ هَيْكَلُ بُوْرُوْبُوْدُوْر (Candi Borobudur) فِي جَاوَا الْوُسطَى، وَشَاطِئُ بَحْرِ كُوْتَا (Pantai Kuta) فِي بَالِي، وَغَيْرُهَا.

رَشِيْدٌ : وَإِنْدُوْنِيْسِيَا بَلْدَةٌ طَيِّبَةٌ، جَوُّهَا لَطِيْفٌ وَ مُنْتَجَاتُهَا كَثِيْرَةٌ.

حَاكِمٌ : تِلْكَ نِعْمَةٌ عَظِيْمَةٌ مِنَ اللهِ. وَاللهُ رَحِيْمٌ بِعِبَادِهِ. وَهُوَ أَرْحَمُ الرَّاحِمِيْنَ.

MARI KITA BERMAIN!

LANGKAH KATA

Tujuan: Melatih hafalan mufrodat siswa pada tema

Alat: Kertas yang berisi kotak selayaknya ular tangga dengan dilengkapi dadu

Cara Bermain:

1. **Membagi siswa dalam beberapa kelompok, 4-5 siswa**
2. **Aturan bermainnya seperti permainan ular tangga pada umumnya. Ketika ia berhenti pada sutau kota maka siswa tersebut wajib menerjemahkan kosa kata yang tersedia**

LANGKAH KATA

1. اِبْدَأْ MULAI	2. يُحِبُّ	3. (NEGARA)	4. بَالِيْ	5. (INDONESIA)
10. مَنَاظِرُ	9. (YOGYAKARTA)	8. يُوْكْيَاكَرْتَا	7. (BOROBUDUR)	6. هَيْكَلٌ
11. (BALI)	12. يُحِبُّ	13. (MENCUCI)	14. بَلْدَةٌ	15. (PANTAI)
20. خَتَمٌ FINISH	19. (UDARA)	18. شَاطِئُ الْبَحْرِ	17. (CINTA)	16. اِنْدُوْنِيْسِيَا

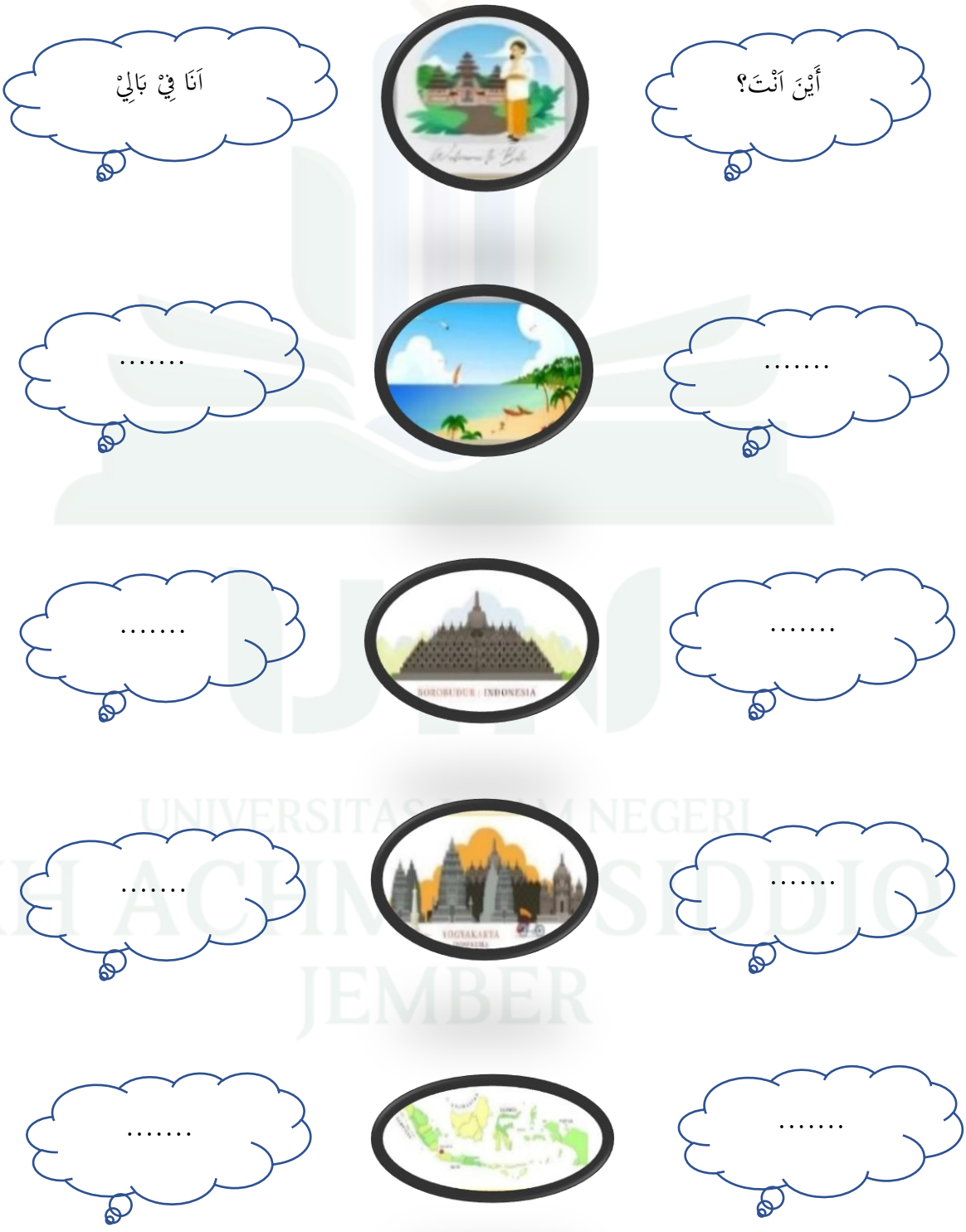
SELAMAT BERMAIN!

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

التَّدْرِيْبُ الثَّانِيْ: حَيَّ نَتَحَدَّثُ مَعَ إِخْوَانِنَا!

Latihan 1: ayo latihan berdialog dengan teman kita!

Buatlah kalimat percakapan dengan temanmu berdasarkan panduan gambar yang ada. Perhatikan contoh berikut!



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

إِقْرَاءِ الْجُمَلَ الأتِيَةَ فَصِيْحًا !

Bacalah kalimat berikut dengan benar!

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

MARI KITA BERMAIN!

INI HURUF AWALKU

Tujuan: Agar siswa mampu menulis kosa kata bahasa arab

Alat: kartu yang bertuliskan huruf hijaiyah kemudia dimasukkan ke dalam amplop.

Contoh:

Cara Bermain:

10. **Membagi siswa menjadi beberapa kelompok**
11. **Setiap kelompok menyebutkan kosa kata yang ditunjukkan oleh guru**

12. **Kelompok yang paling banyak menyebutkan akan menjadi yang terbaik**

SELAMAT BERMAIN!

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الكتابة

MARI KITA BERMAIN!

MENULIS DENGAN SIMBOL DAN RUMUS

Tujuan : Melatih siswa menulis kalimat berdasarkan simbol atau rumus, kemudian membacanya

Alat : Gambar-gambar simbol atau rumus.

Cara bermain: Guru memberikan simbol/rumus kemudian siswa membuat kalimat yang sesuai dengan simbol yang ia dapatkan.

Contoh:

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

ترجمة الباحث

الاسم : أحمد إرشاد الصديقي

رقم الطالب : ٢٢٣٢٠٦٠٢٠٠٠٩

تاريخ الميلاد : جمبر، ٢١ أكووبار ١٩٩٩

رقم الهاتف : ٠٨٧٨٣٠٣١٥١٦٣

العنوان : فوكر – جمبر –جاوا الشرقية

السيرة التربوية :

١. المدرسة الابتدائية الإسلامية دوي ماشيطة للسنة (٢٠١٢ م)
٢. المدرسة المتوسطة الإسلامية النموذجية نور الاسلام جمبر للسنة (٢٠١٥م)
٣. المدرسة الثانوية الإسلامية النموذجية نور الاسلام جمبر للسنة (٢٠١٨ م)
٤. الجامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك ابراهيم مالامج للسنة (٢٠٢٠ م)

UIN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id