تطوير وسيلة بوغاسا (لعبة الطاولة العربية العملاقة) لترقية مهارة الكتابة

لدى الطلاب في الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر

٢٠٢٣/.٢٠٢٤م

البحث العلمي

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

إعداد الطالب :

زمرة الفواد

رقم جامعي : ٢٠٢١٠١٠٢٠٠١٥

شعبة تعليم اللغة العربية

قسم التربية الإسلامية واللغوية

كلية التربية والعلوم التدريسية

جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

نوفمبر ٢٠٢٤

تطوير وسيلة بوغاسا(لعبة الطاولة العربية العملاقة) لترقية مهارة الكتابة

لدى الطلاب في الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر

٢٠٢٣/.٢٠٢٤م

البحث العلمي

مقدم لاستفاء بعض الشروط اللازمة النهائية للحصول على الدرجة الجامعية الأولى

قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية و العلوم التدريسية

جامعة كياهي الحاج أحمد صد يق الإسلامية الحكومية

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

إعداد الطالب

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

زمرة الفواد

رقم جامعي : ٢٠٢١٠١٠٢٠٠١٥

شعبة تعليم اللغة العربية

قسم التربية الإسلامية واللغوية

كلية التربية والعلوم التدريسية

جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر

نوفمبر ٢٠٢٤

رسالة الموافقة من المشرفة

تطوير وسيلة بوغاسا(*Boar Game Arab Raksasa*) لترقية مهارة الكتابة

لدى الطلاب في الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر

٢٠٢٣/.٢٠٢٤م

البحث العلمي

مقدم لاستيفاء بعض الشروط اللازمة النهائية للحصول على الدرجة الجامعية الأولى

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

جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر

إعداد الطالب

زمرة الفواد

رقم جامعي : ٢٠٢١٠١٠٢٠٠١٥

تمت الموافقة على هذا البحث من طرف المشرفة :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

سلفية رحموانتي الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٨٨١٠٣٠٢٠١٩٠٣٢٠١٠

رسالة القرار من المناقشين

تطوير وسيلة بوغاسا (لعبة الطاولة العربية العملاقة) لترقية مهارة الكتابة

لدى الطلاب في الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر

٢٠٢٣/٢٠٢٤م

البحث العلمي

قد تمت المناقشة على هذا البحث العلمي أمام لجنة المناقشة

وقررت اللجنة بنجاح الباحث وقبول بحثه العلمي بعد إجراء التعديلات المطلوبة،

ويستحق صاحبه الدرجة الأكاديمية "S.Pd"

اليوم : الاثنين

التاريخ : ٦ نوفمبر ٢٠٢٤

أعضاء لجنة الناقشة

الرئيس	السكرتير
فكر مقار الماجستير	محمد نظام قمامي أبي جندرا الماجستير
رقم التوظيف : ١٩٨٤٠٧٢٩٢٠١٩٠٣١٠٠٤	رقم التوظيف : ١٩٧٩١٢٢٨٢٠١٤١١١٠٠٢

الممتحين:

١ الدكتور زين الدين الحاج زلي ياسلس الماجستير

٢ [illegible] الماجستير

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

يصدق عليها عميد كلية التربية والعلوم التدريسية

الدكتور الحاج عبد المعز الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٧٣٠٤٢٣٢٠٠٠٠٣١٠٠٥

الشعار

إِنَّ مَعَ ٱلْعُسْرِ يُسْرًا (سرة الإنشراح. (٦)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

الإهداء

أهدي هذا البحث العلمي إلى :

١.أبي عبد الرشيد المحبوب، شكرا له على جهدِه وتضحياته التي ساعدتني في تمويل دراستي حتى أتمكن من إتمام رسالتي.

٢.أمي سوسيانا المحبوبة، شكرًا جزيلًا على دعائكم ودعمكم لي حتى تمكنت من إتمام رسالتي..

٣. أختي الكبيرة رفعة الأدبية التي علمتني عن الدراسة وساعدتني في إنجاز المهام.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

كلمة الشكر و التقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله رب العالمين، والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين، سيدنا و نبينا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين (أما بعد).

قد تمت كتابة هذا البحث العلمى للحصول على درجة الجامعة الأولى في شعبة تعليم اللغة العربية قسم التربية الإسلامية و اللغوية بكلية التربية والعلوم التدريسية بجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر ، ولذا فمن الجدير على الباحث أن يتقدم الشكر العميق على كل من أسهم في كتابة هذا البحث العلمي، وهم:

١. فضيلة الكريم الأستاذ الدكتور الحاج حفني الماجستير رئيس جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلاميّة الحكوميّة جمبر.
٢. فضيلة الكريم الدكتور عبد المعز الماجستير عميد كليّة التربية والعلوم التدريسية، الذي قد دبر كلية التربية والعلوم التدريسية.
٣. فضيلة الكريم الدكتور نور الدين الماجستير رئيس التربية الإسلامية واللغوية، الذي قد بذل جهده في رئاسة هذا قسم المحبوب.
٤. فضيلة الكريم محمد أرضي زيني الماجستير، رئيس قسم تعليم اللغة العربية، الذي قد بذل جهده في رئاسة هذه شعبة المحبوبة.
٥. فضيلة الكريمة سلفية رحمواتي الماجستير الماجستير، بصفتها مشرفة للباحث التي قد أرشدت في كتابة هذ البحث العلمي, و على ما بذلته من جهد ووقت وصبر, وما قدمته لي من نصيحة وإرشاد وتوجيه.
٦. فضيلة الكريم أحمد محين الماجستير رئيس المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر, الذي قد أذن الباحث على قيام بحثه في مدرسته.
٧. فضيلة الكريمة جمبر سري تقوياتي الماجستير مدرسة اللغة العربية والطلاب بالمدرسة المتوسطة الحكومية الحكومية ٣.
٨. الطلاب في الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الحكومية ٣ جمبر

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

بانتهاء إعداد هذه الرسالة، أدركت تمامًا أن الجامعة هي التي قدمت لي الدعم والمساعدة بأشكال متعددة لا تقدر بثمن. أتوجه بجزيل الشكر على كل ما تم تقديمه لي. أسأل الله أن يجزِّيكم عني خير الجزاء على كل ما قدمتموه لي. شكراً لكل من كان له دور في هذه العملية.

جمبر، ٦ نوفمبر ٢٠٢٤

الطالب

زمرة الفواد

رقم جامعي : ٢٠٢١٠١٠٢٠٠١٥٧

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

مستخلص البحث

زمرة الفواد ٢٠٢٤م تطوير وسيلة بوغاسا(لعبة الطاولة العربية العملاقة) لترقية مهارة الكتابة لدى الطلاب في الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر ٢٠٢٣/.٢٠٢٤م البحث العلمي، قسم تعليم اللغة العربية، شعبة تعليم اللغة العربية قسم التربية الإسلامية واللغوية بكلية التربية والعلوم التدريسية الجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلاميّة الحكوميّة جمبر. تحت الإشراف دوي خيرة النساء الماجستير.

الكلمات الأساسية : وسيلة بوغاسا، مهارة الكتابة، بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر.

تأسيسا على ملاحظات الباحث في المدرسة المتوسطة الحكومية ٣ جمبر هناك عدة معوقات في عملية التعليم، مثل أن الوسيلة التعليمية التى تستخدمها المعلمون كانت لاتزال رتيبة، وكان هناك انخفاض نشاط الطلاب في تعليم مهارة الكتابة ، وكان التعليم بهيمن عليه المعلمون ولم تكن تفاعلية بعد. يميل التعليم التى نشير إلى انخفاض دوافع الطلاب.

أهداف هذا البحث العلمي هي كما يلي : ١) لمعرفة عملية تطوير وسيلة بوغاسا(*Boar Game Arab Raksasa*) لترقية مهارة الكتابة لدى الطلاب في الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر.

٢). لمعرفة فعالية استخدام وسيلة بوغاسا(*Boar Game Arab Raksasa*) لترقية مهارة الكتابة لدى الطلاب في الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر .

استخدم الباحث منهج البحث و التطوير باستخدام نموذج البحث ADDIE الذي يتكون من ٥ مراحل وهي : أ.) المرحلة التحليلية.ب.) مرحلة التصميم, ج.) مرحلة التطوير, د.) مرحلة التقييم, هـ.) مرحلة التنفيذ., وأدوات جمع البيانات التى تكون من ٥ أدوات وهي : الاستبيان، والمقابلة، والملاحظة، والوثائق، واختبار., وتحليل فروض البحث SPSS ٣ وهي. اختبار التوزيع الطبيعي, واختبار التجانس, واختبار T

حصل هذا البحث على النتائج كما يلي: ١.) تطوير وسيلة يحتوى على ٥ مرحل وهي . التحليل, والتصميم, والتطوير, والتقيم, والتنفيذ. ٢) فعالية وسيلة ٣ وهي. أ.) اختبار التوزيع الطبيعي: كانت النتيجة ذات دلالة إحصائية ٠.١٤٣%، مما يدل على فعالية الوسيلة.. ب.) اختبار التجانس: كانت النتيجة ذات دلالة إحصائية ٠.٣٨%، مما يؤكد فعالية الوسيلة . ج.) اختبار T: كانت النتيجة ذات دلالة إحصائية ٠.٠٠٦، مما يدل على فعالية الوسيلة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

المحتوى

الموضوعات **الصفحات**

صفحة الغلاف .....

رسالة الموافقة من المشرفة ..... أ

رسالة القرار من المناقشين ..... ب

الشعار ..... ج

الإهداء ..... د

كلمة الشكر والتقدير ..... هـ

مستخلص البحث ..... ز

المحتوى ..... ط

قائمة الجداول ..... ك

قائمة الصور ..... ل

قائمة الملاحق ..... م

الباب الأول : المقدمة ١

أ. خلفية البحث ١

ب. أسئلة البحث ٦

ج. أهداف البحث والتطوير ٦

د. خصائص المنتج ٦

هـ. أهمية البحث و التطوير ٨

و. فروض البحث والتحديد والتطوير ٩

ز. تعريف المصطلحات ١٠

الباب الثاني : الدراسة المكتبية ١٢

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

أ. الدراسة السابقة ٢١
ب. الدراسة النظرية ٢٢

الباب الثالث : منهج البحث والتطوير ٣٦

أ. نموذجي البحث والتطوير ٣٦
ب. مراحل البحث والتطوير ٣٦
ج. تجربة التجربة ٤٠
د. تصميم التجربة ٤٠
١. موضوع التجربة ٤٠
٢. أداة جمع البيانات ٤٠
٣. طريقة تحليل البيانات ٥٠

الباب الرابع : نتيجة البحث والتطوير ٥٢

أ. عرض بيانات التجربة ٥٢
ب. التحليل ٥٢
ج. التصميم ٥٩
د. التطوير ٦٢
هـ. التنفيذ ٦٤
و. التقيم ٦٧

الباب الخامس : الاختتام ٧٦

أ. الخلاصة ٧٦
ب. الإقتراحات ٧٧

قائمة المراجع ٧٨

الملاحق

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

قائمة الجداول

الرقم	الجدول	الصفحة
الجدول ٢.١	التشابهات واختلافات بين الدراسات السابقة وهذا البحث	١٦
الجدول ٤.١	أهداف التعليم	٥٥
الجدول ٤.٢	أهداف التعليم في الفصل السابع	٥٧
الجدول ٤.٣	نتائج التحقق من صحة خبير المواد	٦٠
الجدول ٤.٤	نتائج التحقق من صحة خبير وسيلة التعليمية	٦١
الجدول ٤.٥	الاختبار القبلي	٧١
الجدول ٤.٦	الاختبار البعدى	٧٢
الجدول ٤.٧	نتائج اختبار الحالة الطبيعية	٧٣
الجدول ٤.٨	نتائج اختبار اتجانس	٧٦

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

قائمة الصور

صورة	البيان	الصفحة
صورة ٣.١	خطوات استخدام أسلوب البحث والتطوير (R&D)	**٣٥**
الصورة ٤.١	التصميم المنتج	**٦١**
الصورة ٤.٢	نتائج التحقق من الخبراء	**٦٢**
الصورة ٤.٤	مقدمة التطبيق واستخدامه	**٦٥**
الصورة ٥.٤	نتائج تقييم الطلاب	**٦٥**
الصورة ٤.٦	إجراء الاختبارات قبل التعليم	**٧٠**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

قائمة الملاحق

الرقم	ملحق
ملحق ١	البناء الرئسي للبحث العلمي
ملحق ٢	إقرار الطالب
ملحق ٣	خطة الدرس
ملحق ٤	مجلة النشاط البحث
ملحق ٥	ورقة المراقبة
ملحق ٦	ورقة مقابلة المعلمة
ملحق ٧	ورقة مقابلة الطلاب
ملحق ٨	ورقة التحقق من خبير المواد
ملحق٩	ورقة التحقق من صحة خبير وسيلة التعليمية
ملحق ١٠	وثائقة
ملحق ١١	رسالة البحث
ملحق ١٢	رسالة بيان الباحث
ملحق ١٣	وسيلة التعليمية المتطورة
ملحق ١٤	سيرة ذاتية الباحث

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

الباب الأول

المقدمة

١. خلفية البحث

اللغة العربية هي إحدى اللغات الأجنبية التي يتم دراستها في إندونيسيا. اللغة العربية هي المفتاح لدراسة العلوم الأخرى. ويقال ذلك لأن كثيرا من الكتب في مختلف أنواع العلوم في العصور القديمة كتبت باللغة العربية. وبالتالي، إذا أراد الشخص المعرفة الموجودة في هذه الكتب، أولاً أن تعلم اللغة العربية .مواد اللغة العربية هي مواد لغوية تهدف إلى تشجيع وتوجيه وتنمية ورعاية القدرات وتعزيز الاتجاهات الإيجابية تجاه اللغة العربية، ولهذا السبب يتم إعداد اللغة العربية في المدارس لتحقيق الكفاءة اللغوية الأساسية، والتي تشمل أربع مهارة الغوية والتي يتم تدريسها بشكل منتظم ومتكامل، وهي مهارة الاستماع، والتحدث، ومهارة القراءة، والكتابة.

في قانون رقم ٢٤ لعام ٢٠٠٩ بشأن اللغة، وشعار الدولة، والنشيد الوطني، ينص هذا القانون على أن اللغة الإندونيسية هي لغة الدولة التي تُستخدم في التواصل الرسمي في جميع أنحاء إندونيسيا. على الرغم من أن اللغة الإندونيسية هي لغة الدولة، فإن هذا التشريع يعترف أيضًا بأن استخدام لغات أخرى، بما في ذلك اللغة العربية، يمكن أن يتم في سياق الثقافة والدين. تُعترف اللغة العربية بشكل قوي في السياق الديني الإسلامي، الذي هو الدين الغالب في إندونيسيا. وتُستخدم هذه اللغة في القرآن الكريم، والأحاديث، وكذلك في الأنشطة الدينية المختلفة مثل تعليم الدين[1].

تعلم اللغة العربية يكون ناجحًا إذا أتقن الطلاب المهارة اللغوية الأربع شفهيًا وكتابيًا. وتشمل هذه المهارات الأربع الاستماع (مهارة الاستماع)، والتحدث (مهارة الكلام)، والقراءة (مهارة القراءة)، والكتابة (مهارة الكتابة). من بين كل هذه المهارات، إحدى المهارات التي تعتبر صعبة هي مهارة الكتابة. مهارة الكتابة هي

[1] Undang-Undang Nomor ٢٤ *tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara serta Lagu Kebangsaan Tahun* ٢٠٠٩

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

القدرة على وصف محتويات الأفكار أو التعبير عنها، بدءاً من الجوانب البسيطة مثل كتابة المفردات، والكتابة القدرة اللغوية وإتقانها والتي أتقنها متعلمو اللغة مؤخراً بعد القدرة على الاستماع والتحدث. والقراة.[٢]

مهارة الكتابة هي القدرة على وصف محتويات أفكار الفرد أو التعبير عنها، بدءًا من الجوانب البسيطة مثل كتابة الكلمات إلى الجوانب المعقدة وهي التأليف. وأوجه محارة الكتابة عند عليان هي: القواعد، والإملاء ، والخط. العناصر الموجودة في الكتابة هي الكلمة (أصغر وحدة كلمة في الجملة أو العناصر الأساسية لتكوين الجملة)، والجملة (مجموعة من الكلمات التي يمكن أن تشكل فهمًا للمعنى أو كلمة واحدة يدعمها كلمة أخرى)، والفقرة (الفقرة) والأصل.

وذكر عبد الحميد أن مهارة الكتابة لها ثلاثة جوانب: ١. مهارة تشكيل الحروف وإتقان التهجئة. ٢. المهارة في إصلاح الخط. ٣. مهارة توليد الأفكار والمشاعر بالكتابة. إن جوهر إتقان الكتابة في تدريس اللغة يكمن في الجانب الثالث. في الواقع، نرى أن العديد من الأشخاص يستطيعون الكتابة باللغة العربية بشكل جيد للغاية، خاصة عندما لا يفهم الشخص معنى وفكرة اللغة العربية بمفرده. وعلى الجانب الآخر، هناك العديد من علماء اللغة العربية الذين يكتبون بطريقة تبدو وكأنها "مخلب دجاج".في كتابة اللغة العربية، هناك جانبان من القدرة يجب تطويرهما، وهما القدرة التقنية والقدرة الإبداعية. والمقصود بالقدرة التقنية هي القدرة على الكتابة الصحيحة باللغة العربية، والتي تشمل الكتابة الصحيحة، القواعد، واستخدام عناوين الترقيم. وفي الوقت نفسه، فإن المقصود بالتعبير إبداعي هو القدرة على التعبير عن الأفكار والمفاهيم والخواطر والمشاعر بالكتابة العربية بشكل صحيح ومنطقي ومنهجي.[٣]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[٢] Iskandarwassid dan sunendar, Dadang. ٢٠١١. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab.* Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Makruf, Imam ٢٠٠٩. Metodelogi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif. Semarang ; Need's Presss

[٣] Zayyin Mukmila, dkk, *Pembelajaran Maharah Kitabah pada Tingkat Pemula (Mubtadi'),* diakases pada http://lughotudhod.blogspot.co.id/٢٠١٣/٠٩/pembelajaran-maharoh kitabahpada.html, tanggal akses ١٥ -١٢- ٢٠١٧.

وفي تطبيق مهارة الكتابة، يتعلق الأمر بعدة جوانب منها القواعد (النحو و الصرف) والإملاء والخط. وحتى في الكتابة الاختباري يشترط على الطلاب أيضًا أن يتمتعوا بالحساسية السمعية في تمييز الحروف الإملائية، على سبيل المثال، القدرة على التمييز بين الحرف الألف والحرف العين في الأمثلة (على سبيل المثال، "عليم" الذي يعني "شخص متعلم" و"اليم" الذي يعني "شخص مريض").. والكفاءة اللازمة لذلك هي معرفة التجويد الذي يمكن أن يساعد في معرفة مخارج حروف الكلمات المذكورة.

إن العائق الموجود في دروس اللغة العربية فيما يتعلق بمهارة الكتابة هو أن أنشطة التدريس والتعلم مملة، وعادة ما يقدم المعلمون نصوص القراءة فقط مترجمة. بعد ذلك يشرح المعلم ما علمه من الكتاب أو يكتبه على السبورة، ثم يطلب من الطلاب حل الواجبات الموجودة في الكتاب المدرسي. ويحدث هذا في جميع مراحل التعليم، سواء التعليم المتوسطة أو الثانوى، وحتى الجامعات. كما يعاني طلاب مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر من صعوبات في الكتابة. وذكر مدرس اللغة العربية في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر أن تعلم اللغة العربية، وخاصة لتحسين مهارة الكتابة، الذي استمر حتى الآن يظل مملًا بسبب نقص الوسائط في عملية التعلم، وخاصة مهارة الكتابة و قلة إبداع الطالب في التعبير عن الأفكار والأفكار والخبرات من خلال دمج المفردات وفق القواعد النحوية المطبقة في شكل كتابي.[٤]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

مع أستاذة سري تقوياتي الماجستير اللغة العربية، كمدرس للغة العربية في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر ، ذكر أن تعلم اللغة العربية في الصف السابع كان جيدًا، ولكن كانت هناك العديد من المشكلات في تعلم مهارة الكتابة، مثل أنه لا يزال هناك بعض الطلاب الذين لا يستطيع كتابة الحروف العربية. بصرف النظر عن إجراء المقابلات مع المعلمين، أجرى الباحث أيضًا مقابلات مع طلاب الصف السابع، وقال

Abdul Hamid, M. dkk, *Pembelajaran Bahasa Arab, Malang*: UIN Malang Press, ٢٠٠٨. Taufik, Pembelajaran Bahasa Arab MI, Surabaya: PMN, ٢٠١١.

[٤] Muradi, Ahmad. ٢٠١٥. *Pembelajaran Menulis Bahasa Arab.* Jakarta: Prenda MediaGroup

أحمد، كأحد الطلاب، إنه لا يزال يواجه صعوبة في كتابة الحروف العربية، لذلك نادرًا ما ينتبه للمعلم عند تعلم اللغة العربية. قال علي، وهو أيضًا طالب في الصف السابع، إنه يستطيع كتابة الحروف العربية، لكنه لا يتقنها ولا يزال يواجه صعوبة عندما يُطلب منه الإجابة على الأسئلة لأنه لا يستطيع كتابتها في المقدمة.[٥]

بناءً على ملاحظات البحث عندما أجرى الباحث *PLP* (الممارسة الميدانية التعليمية) في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر ، رأى الباحث أن تعلم اللغة العربية في المدرسة لم يكن الأمثل. لا يزال المعلم هو مركز تعلم الطلاب والطريقة التي يستخدمها المعلم هي طريقة المحاضرة باستخدام وسائط *PPT (Power Point)*، مما يجعل الطلاب سلبيين للغاية ويميلون إلى الشعور بالملل بعد الدرس. بصرف النظر عن ذلك، عند تعلم مهارة الكتابة باللغة العربية، هناك العديد من الطلاب الذين لا ينتبهون للمعلم عند كتابة المادة، فهم مشغولون بلعب الألعاب عبر الإنترنت والنوم في الفصل. ونتيجة لذلك، فإن عملية التعلم في الفصول الدراسية ليست عنصر. ويرجع ذلك إلى عدة عوامل، وهي عدم مشاركة الطلاب أثناء التعلم ووسائل التعلم التي لا تدعم عملية التعلم بحيث تبدو أقل إثارة للاهتمام ويكون الطلاب أقل حماسًا للتعلم.

وقد ثبت ذلك من خلال انخفاض درجات الطلاب في *KKM* ٧٥ المطبق في هذه المدرسة لمواد اللغة العربية، حيث حصل الطلاب فقط على متوسط ٦٨ درجة لتعلم اللغة العربية. بالإضافة إلى ذلك، من المعروف أن العديد من طلاب الصف السابع يواجهون صعوبة في كتابة اللغة العربية، وترتيب المفردات في جمل مثالية. على الرغم من أن نتائج *UTS* تظهر أن جميع الطلاب نجحوا، ولا سيما مهارة الكتابة، لم يتمكن جميع الطلاب من الإجابة على الأسئلة بشكل جيد. يشعر بعض الطلاب بالارتباك عند العمل على أسئلة تتعلق بمهارة الكتابة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[٥] Nuha, Ulin. ٢٠١٦. *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.

Nuha, Ulin. ٢٠١٢. *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*. Jogjakarta: Diva Pres.

وبناء على الشرح أعلاه توصل الباحث إلى ضرورة توفير وسيلة لترقية مهارة الكتابة باللغة العربية. تعد الوسائط التعليمية أداة يمكن استخدامها لمساعدة الطلاب على تنفيذ إجراءات التعلم، بحيث تكون أنشطة التدريس والتعلم أكثر كفاءة وفعالية. علاوة على ذلك، بمساعدة وسائل الإعلام، سيكون التعلم أكثر تشويقًا وملموسًا وسهل الفهم ويوفر الوقت والطاقة وستكون نتائج التعلم ذات معنى أكبر. بشكل عام، يمكن أن يساعد استخدام الوسائط الطلاب بطرق مختلفة، بما في ذلك القدرة على التذكر لفترة أطول، وتوفير تحفيز فعال للتعلم، وجعل التعلم أكثر واقعية، وجلب الطلاب إلى عالم الفصل الدراسي خاصة أثناء عمليات المحاكاة، ويمكن أن يزيد عدد الطلاب الاهتمام والانتباه في عملية التعلم.[٦]

يمكن أن يؤثر استخدام الوسائط في التعلم على نتائج تعلم الطلاب، لذلك من الضروري خلق ابتكارات جديدة يمكن أن تدعم خلق جو تعليمي نشط ومبتكر ومبدع وممتع. بشكل عام، تشمل وسائل التعلم، من بين أمور أخرى: (الوسائط المرئية)، (الوسائط المسموعة)، (الوسائط السمعية البصرية)، بالإضافة إلى المصادر المجتمعية التي يمكن تجربتها بشكل مباشر.

من النظرية المذكورة أعلاه، من المأمول أن تتمكن وسائط بوغاسا (*Boar Game Arab Raksasa*)من جعل الطلاب أكثر حماسًا عند تعلم اللغة العربية، وخاصة في مهارة الكتابة. إن وجود وسائل تعليمية مثيرة للاهتمام وملونة ومصورة يمكن أن يعزز اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية. بصرف النظر عن ذلك، يمكن للطلاب من خلال وسائط بوغاسا (*Boar Game Arab Raksasa*)، يمكن للطلاب كتابة المفردات الصحيحة ويكونون قادرين على الإجابة على أشكال مختلفة من أسئلة مهارة الكتابة المتعلقة بالمادة التي درسوها. إذا زاد الاهتمام بالتعلم، فسيؤدي ذلك بالطبع إلى تحسين قدرات الطلاب.. مع مختلف الأمور المذكورة أعلاه، يهتم

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[٦] Hamalik, Oemar. ٢٠٠٧. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. ٢٠١١. *Metode Permainan-permainanEdukatif dalam Belajar Bahasa Arab.* Yogyakarta: Diva Press.

الباحثون بإجراء أبحاث تطويرية تحمل العنوان" **تطوير وسيلة بوغاسا(*Boar Game Arab Raksasa*) لترقية مهارة الكتابة لدى الطلاب في الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر ٢٠٢٣/.٢٠٢٤م**"

٣. أسئلة البحث

في هذا أسئلة البحث، سيتناول الكاتب باختصار الموضوع أو المشكلة الرئيسية التي يتم مناقشتها. يهدف هذا النقاش إلى الإجابة على الأسئلة البحث التي تم طرحها سابقًا وتقديم فهم أوضح بشأن المشكلة المطروحة. في هذا البحث، هناك بعض الجوانب التي سيتم تحليلها، وهي اذكر بعض الجوانب أو المواضيع الفرعية التي ستتم مناقشتها من بينها:

أ. كيف تطوير وسيلة بوغاسا لترقية مهارة الكتابة لدى الطلاب في الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر ٢٠٢٣/.٢٠٢٤م"

ب. مامذى فعالية وسيلة بوغاسا لترقية مهارة الكتابة لدى الطلاب في الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر ٢٠٢٣/.٢٠٢٤م

٤. أهداف البحث والتطوير

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

وبناء على المشكلات التي تمت صياغتها، فإن أهداف هذا البحث هي:

أ. مدى تطوير وسيلة بوغاسا لترقية مهارة الكتابة لدى الطلاب في الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر ٢٠٢٣/.٢٠٢٤

ب. مدى فعالية وسيلة بوغاسا لترقية مهارة الكتابة لدى الطلاب في الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر ٢٠٢٣/.٢٠٢٤م

٥. خصائص المنتج

وجود وسائل التعلم ضروري لتسهيل تحقيق أهداف التعلم وتحفيز نتائج الطلاب خلال عملية التعلم. تسمى وسيلة التعلم هذه بـ "بوغاسا" *(Boar Game Arab Raksasa)*, وهي وسيلة تعلم تشكل جانبًا بصريًا في العملية التعليمية بشكل لعبة. بالنظر إلى أن الطلاب يفضلون اللعب داخل الفصل الدراسي، يمكن لهذه الوسيلة أن تلبي احتياجات الطلاب من خلال تصميمها بشكل جذاب قدر الإمكان. تتمثل هذه الوسيلة في لوحة كبيرة الحجم، مصممة بشكل جميل تتناسب مع المواد التعليمية التي سيتم تدريسها.

تم تصميم هذه الوسيلة للاستخدام في الصف السابع في مدرسة الشريعة الوسطى ٣ جيمبر. لذلك، من أجل إنتاج وسيلة تعلم بوغاسا *(Boar Game Arab Raksasa)* فعّالة وجذابة في عملية التعلم، وضع الباحث معايير التالية:

١. يستخدم معلم وسيلة التعلم بوغاسا *(Boar Game Arab Raksasa)* هذه في عملية التعلم.

٢. وسيلة التعلم بوغاسا *(Boar Game Arab Raksasa)* هذه مصنوعة من أدوات ومواد تتناسب مع الاحتياجات المطلوبة لصنعها، وتشمل على سبيل المثال: أ. كرتون/لغز، ورق، غراء الورق، لوح صغير يُصنع للكلما، النرد، مقص، قلم حبر، محبرة.

٣. وسيلة التعلم بوغاسا *(Boar Game Arab Raksasa)* عبارة عن لوحة كبيرة الحجم ولوحة صغيرة للكلمات.

بوغاسا *(Boar Game Arab Raksasa)* تتكون من:

أ. بشكل مربع مع تصميم ألوان يكون في أبهى صورة ومزود بأرقام عربية على جانب اللوح.

ب. يوجد لوح كبير يلصق عليه أرقام عربية من ١ إلى ١٥ على جانب الوسيلة.[٧]

[٧] Nuha, Ulin. ٢٠١٦. *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab.* Yogyakarta: Diva Press.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

ج. إعداد أرقام عربية من ١ إلى ١٥ التي سيتم لاحقًا لصقها على جانب اللوح، عند بدء اللعب يكون هناك اثنين من الفرق سيشاركون في اللعب وعلى كل فريق اختيار اثنين من القطع المتحركة التي تم اختيارها من قبل أصدقائهم في الفريق، وذلك للإجابة على الأسئلة التي تحتوي على المفردات على اللوح الصغير.

٤. وسيلة بوغاسا *(Boar Game Arab Raksasa)* متناسبة مع كتاب تعلم اللغة العربية للصف السابع.

٥. يمكن تشغيل وسيلة بوغاسا*(Boar Game Arab Raksasa)* بشكل جماعي ويمكن للطلاب اللعب بنظام التعلم التعاوني الجماعي *(TGT)*. إن إنشاء هذه الوسيلة ليس صعبًا للغاية وتتمتع هذه الوسيلة بمزايا عديدة، خاصة القدرة على تحفيز الأطفال وزيادة حماسهم في عملية التعلم.

٦. أهمية البحث والتطوير

ويمكن استخدام أهمية هذا البحث والتطوير كمرجع أو مثال لمزيد من الأبحاث حول التطوير، وخاصة وسائط تطوير الألعاب باللغة العربية. ومن ثم يمكن لهذا البحث أن يزيد من المعرفة حول وسائط الألعاب العربية ويمكن استخدامه كمرجع في تطوير وسائط ألعاب أكثر تعقيدًا باللغة العربية أو مواضيع أخرى لتطوير وسائط الألعاب. وفي الوقت نفسه، من الناحية النظرية، أنتجت نتائج هذا البحث منتجًا على شكل الوسائط التعليمية *(Boar Game Arab Raksasa)* في تحسين مهارات الكتابة العربية لدى طلاب في الفصل السابع السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣جمبر.من الناحية النظرية، أنتجت نتائج هذا البحث منتجًا على شكل وسائط تعليمية بوقاسا لتحسين مهارات الكتابة باللغة العربية لدى طلاب الصف السابع في مدرسة ثنوية الحكومية ٣ جمبر. لذا نأمل أن يكون هذا البحث مفيدًا لمختلف الأطراف.

١. للمدارس

وسيلة اللعبة بوغاسا " (*Boar Game Arab Raksasa*) " وأيضًا الوسائط التي يمكن استخدامها في الألعاب العربية ويمكن أيضًا استخدام هذه الوسائط.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

٢. للمعلمين

يمكن للمدرسين استخدام الوسائط بوغاسا " (*Boar Game Arab Raksasa*)" كمرجع إضافي لوسائط تعلم اللغة العربية في تحسين مهارات الكتابة العربية لطلاب الفصل السابع في مدرسة ثنوية الحكومية ٣ جمبر. يمكن لهذه الوسائط أن تخلق جوًا أكثر نشاطًا ومتعة لتعلم اللغة العربية.[٨]

٣. للطلاب

يمكن لوسائط بوغاسا " (*Boar Game Arab Raksasa*)" أن تخلق جوًا أكثر نشاطًا ومتعة في عملية التعلم، ويمكن أن تحسن مهارات الكتابة لدى الطلاب وتوفر الدافع لتعلم اللغة العربية.

٤. للباحثين

إن وجود هذه الوسائط يمكن أن يزيد من معرفة الباحثين وإبداعهم فيما يتعلق بإنشاء الوسائط التعليمية.

٧. افتراض وتحديد البحث والتطوير

الافتراضات في البحث والتطوير في وسائط بوغاسا (*Board Game Arab Raksa*) لمهارة الكتابة لطلاب الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية٣ جمبر هي:

١. افتراضات التطوير

أ. إن وسيلة التعليمية لتطوير وسيلة بوغاسا(*Board Game Arab Raksa*) لمهارة الكتابة لطلاب الصف السابع بمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية٣ جمبر. قادرة على جعل الطلاب نشطين في عملية تعلم اللغة العربية وقادرة على جعل الطلاب نشطين.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[٨] Daryanto, ٢٠١٦. Media Pembelajaran (*Perannya Sangat Penting dalam Memenuhi Tujuan Pembelajaran).* Yogyakarta; Gava Media

ب. يمكن للطلاب التعلم بشكل مستقل وأجواء الفصل ممتعة.

ج. تعكس العناصر الموجودة في استبيان التحقق تقييمًا شاملاً للمنتج، مع توضيح ما إذا كان المنتج مناسبًا للاستخدام أم لا.تشمل النظريات المستخدمة كأساس نظري في هذا البحث ما يلي

٨. تعريف المصطلحات

أ. وسيلة بوغاسا

وسائل بوغاسا *(Boar Game Arab Raksasa)* أو لعبة اللوحة هي لعبة ذات تصميم خاص، بدءًا من القوانين والموضوع ومستلزمات اللعب. تعتبر لعبة اللوحة هذه مناسبة للأطفال، خاصةً للأطفال الذين تتجاوز أعمارهم ١٠ سنوات، نظرًا لأن الذكاء الذي يتم تنميته ليس فقط في مجال الحركة العضلية، ولكن أيضًا في مجالات أخرى مثل التفاعل الاستراتيجي، وإدارة الأمور، والسيطرة على النفس في مواجهة التحديات المحيطة. لعبة اللوحة هي واحدة من أنواع الألعاب الشهيرة في العالم. إنها لعبة تتألف من مكونات متنوعة، حيث يكون أحد هذه المكونات هو لوح يمكن أن يكون مصنوعًا من مواد مختلفة، مثل: ١. صندوق/لغز،٢. ورق،٣. لاصق، ٤. لوح صغير مصمم للمفردات،٥. النرد،٦. مقص،٧. قلم حبر،٨. قلم ماركر.

ب. مهارة الكتابة

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

مهارة الكتابة هي نشاط يتضمن صبّ الأفكار أو التعبير عن محتوى العقل، الأفكار، والأفكار البسيطة من خلال سلسلة من الكلمات التي يتم ترتيبها لتكوين جملة سليمة تسمى بالكتابة. الكتابة هي رسم رموز رسومية تصوّر لغة مفهومة من قبل شخص ما، بحيث يمكن للآخرين قراءة تلك الرموز الرسومية. تتضمن هذه المهارة كتابة حروف الكلمات والعبارات والجمل والمقالات. كما هو الحال مع مهارة القراءة، فإن عملية اكتساب مهارة الكتابة تتطلب أيضًا فهم علوم اللغة الأدواتية مثل الخط، والإملاء، والنحو، والصرف.

خلاصة من الباحث مهارة الكتابة هي قدرة الشخص على الكتابة بشكل جيد وواضح ومنظم وفعّال، سواء كان ذلك في الكتابة البسيطة أو في الأشكال الأكثر تعقيدًا مثل الكتابات العلمية أو الأدبية أو المهنية. وتتضمن هذه المهارة القدرة على التعبير عن الأفكار بشكل مناسب ومقنع باستخدام لغة سليمة ومنهجية مرتبة، مما يساعد في إيصال الرسالة بشكل فعال للقارئ .أما وسائل بوغاسا فهو نوع من الألعاب اللوحية التي تجمع بين العناصر التقليدية للألعاب العربية مع مفهوم الحجم الكبير، حيث يتم صنع لوحة اللعب والمكونات الأخرى بأبعاد أكبر بكثير من الحجم المعتاد. عادة ما يتم لعب هذه اللعبة في الأماكن المغلقة، وتشجع هذه اللعبة العديد من اللاعبين على المشاركة معًا بشكل جماعي، مما يخلق تجربة تفاعلية وممتعة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

الباب الثاني

الدراسة المكتبية

١. الدراسة السابقة

البحث السابق كان يهدف إلى الحصول على مواد مقارنة ز مرجعة. بالإضافة إلى ذلك ، لتجنب افتراض التشابح مع هذا البحث. لذلك في هذا البحث نتائج الأبحاث السابق على النحو التالي:

أ. أنجون ويندياستوتي، (٢٠٢٠) " تطوير وسائل الإعلام في لعبة الواح العربية (*Arabic Board Game*) لتعزيز مهارات الكتابة لطلاب الصف الثامن في المدرسة الثانوية الإسلامية.". الباحث استخدم منهج بحث التطوير والتصميم (*R&D*) مراحل البحث التي تمر بها هذه الدراسة هي: (١) صياغة إمكانيات المشكلة، (٢) جمع المعلومات والبيانات، (٣) تصميم المنتج، (٤) التحقق من المنتج. يتم التحقق من المنتج عن طريق توزيعه إلى خبراء المحتوى وخبراء الوسائط، (٥) إجراء تصحيحات على تصميم المنتج بناءً على مدخلات من الخبراء. [٩]

نتائج هذا البحث هي كما يلي. أولاً، يرغب المعلمون والطلاب في وجود تطوير لوسائط التعلم *ALWAHUL ARABIYAH* (لعبة اللوح العربية) لمهارات كتابة اللغة العربية لطلاب الصف الثامن في المدرسة الثانوية الإسلامية. ثانياً، يشمل نموذج وسائط التعلم *ALWAHUL ARABIYAH* (لعبة اللوح العربية) لمهارات كتابة اللغة العربية الخلفية ونظرية التعلم والأهداف، والأنشطة التعليمية بشكل عام ووصف لكل نشاط تعليمي، بالإضافة إلى تقييم كل محتوى. ثالثاً، يتضمن تقييم نموذج وسائط التعلم *ALWAHUL ARABIYAH* (لعبة اللوح العربية) ثلاثة جوانب، وهي جوانب المحتوى، والتقديم، واللغة، التي حصلت على

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R

[٩] Nida Al Medina, dkk ٢٠١٩ *The Arabic Adventure*: Media Board Game untuk keterampilan berbicara bahasa arab siswa kelas VII MTs di Purbalingga Jurnal Lisanul Arb Volume ٨, Nomer ١, hlm ٥٩

درجة متوسطة في فئة "جداً مناسبة" أو "جداً متناسبة". وبالتالي، يمكن استنتاج أن تطوير وسائط التعلم *ALWAHUL ARABIYAH* (لعبة اللوح العربية) لمهارات كتابة اللغة العربية لطلاب الصف الثامن في المدرسة الثانوية الإسلامية، التي قام بها الباحث، تعتبر جداً مناسبة أو جداً متناسبة للاستخدام.[١٠]

ب. ديبي أيو نورمالاساري، (٢٠٢٠) "تطوير وسائل الإعلام في مشروع بوغاسا *(Boar Game Arab Raksasa)* لتعزيز مهارات قراءة اللغة العربية لطلاب الصف الحادي عشر في ثانوية إسلامية سلطان أغونغ ٣ في سيمارانج". هذا البحث هو نوع من أنواع البحث الكيفي، وتصميم البحث يستخدم منهج البحث والتطوير *(R&D)* حتى المرحلة الخامسة، وهي مرحلة مراجعة التصميم بعد التحقق من قبل الخبراء. يتم الحصول على بيانات هذا البحث باستخدام أساليب غير اختبارية مثل المقابلات، والمراقبة، والاستبيانات، وتحليل *SWOT*. استنتاجات هذا البحث هي أن نتائج تحليل الاحتياجات تشير إلى أن المعلمين والطلاب يرغبون في وجود وسيلة لتعزيز مهارات قراءة اللغة العربية، والتي تشمل المفردات والمواد والتقييم المقدمة في شكل لعبة. تقييم خبراء الوسائط والمعلمين، الذي يشمل جوانب العرض / الظهور، حصل على متوسط قيمة ٨٩.٥. جانب ملاءمة المحتوى / المواد حصل على متوسط قيمة ٩١، وفي جانب ملاءمة الرسوم البيانية حصل على متوسط قيمة ٩١. بمتوسط قيمة ٩٠.٥ لجميع الجوانب، يمكن بناءً على هذا الوصف، أن يُعتبر وسيلة التعلم بوغاسا *(Boar Game Arab Raksasa)* من الفئة الجدا ملائمة للاستخدام. تحليل *SWOT* بين كتاب الطالب ووسيلة التعلم بوغاسا *(Boar Game Arab Raksasa)* يظهر أن كل وسيلة لها قوة وضعف، القوة في المنتج القديم قد يمكن الحفاظ عليها بينما يمكن استغلال ضعف المنتج القديم كمرجع لتطوير منتج جديد.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[١٠] *Anggun, ٢٠٢٠ Pengembangan Media Alwahalul Arabiyah (Arabic Boar Game) untuk keterampilan menulis bahasa Arab siswa kelas VIII MTs*

ج. نادية نورفايزة، (٢٠٢٠)، "تطوير لعبة *(Boar Game)* لزيادة فهم الطلاب للدراسة في الصف الخامس الابتدائي".هذا البحث يستخدم أسلوب البحث والتطوير أو *(R&D)* الذي ينتج منتجًا عبارة عن وسيلة تعليم لعبة اللوح. البحث والتطوير هو أسلوب بحث ينتج منتجًا في مجال معين ويتميز بفعالية هذا المنتج. النموذج التطويري الذي تم استخدامه في هذا البحث هو نموذج *ADDIE*. يحتوي هذا النموذج على خمس مراحل، وهي التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم. من نتائج تحليل احتياجات ٢٧ طالبًا من مدرسة الأمم ، شعر الطلاب بصعوبة في دراسة مادة التربية الوطنية بسبب كثرة المحتوى والحاجة إلى حفظه. بالإضافة إلى ذلك، في تعلم التربية الوطنية ، يستخدم المعلمون في الغالب طريقة المحاضرة. لذا، يشعر ٩٦.٣٪ من الطلاب أنهم سيكونون مهتمين بمادة التربية الوطنية إذا كانوا يدرسونها باستخدام وسائط مبنية على اللعب مثل لعبة اللوح، لذلك يحتاج المعلمون إلى توفيرها. ٨٨.٩٪ من الطلاب أيضًا يشعرون بالاهتمام أكثر بقراءة محتوى التربية الوطنية إذا تم تقديمه بشكل موجز، جذاب، ومصحوب بالصور. الطلاب أيضًا يعبرون عن عدم فهمهم الكامل لمعاني كل فصل من فصول الدستور. على الرغم من أنه يجب على الطلاب أن يفهموا هذه المفاهيم بشكل جيد.[١١]

د. ديلا تري ولانداري، (٢٠٢٣)، "تطوير وسائط *(Boar Game)* في دروس الرياضيات لتعزيز قدرة تفكير الطلاب بشكل نقدي في المدرسة الابتدائية". المنهج البحثي الذي استخدمه الباحث هو أسلوب البحث والتطوير *(R&D)* بناءً على نموذج *ADDIE* الذي يتألف من خمس مراحل وهي التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم. المشاركون في هذا البحث هم طلاب الصف الخامس. نتائج البيانات البحثية التي حصل عليها الباحث باستخدام تقنيات المقابلة، الاستبيان، والاختبار. قبل استخدام وسائط لعبة اللوح، تم إجراء مرحلة التحقق باشتراك ستة مقيمين ينقسمون إلى خبراء في وسائط التعلم وخبراء في المواد وخبراء في اللغة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[١١] Jurnal : Nadia Nurfaizah , (٢٠٢٠), *Pengembangan Board Game untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas ٥ SD*

تم إجراء مرحلة التجربة باستخدام تصميم اختبار قبل وبعد مجموعة واحدة، حيث شملت مواضيع التجربة في مقياس صغير ١٥ طالبًا وفي مقياس كبير شملت ٣٠ طالبًا.[١٢]

أظهرت نتائج البحث أن قيمة ملاءمة وسائط لعبة اللوح حسب تقييم خبراء وسائط التعلم بلغت ٧٨% ودخلت ضمن فئة "ملاءمة مقبولة". قيم تقييم خبراء المواد وصلت إلى ٩٢% ودخلت ضمن فئة "ملاءمة". قيم تقييم خبراء اللغة بلغت ٩٤% ودخلت ضمن فئة "ملاءمة". كما أظهرت نتائج ردود فعل المدرسين والطلاب تجاه وسائط لعبة اللوح في مادة الرياضيات لتعزيز قدرات التفكير النقدي في المدرسة الابتدائية أن ردود فعل المدرسين وصلت إلى ٩٦% بمعيار "جذابة للغاية"، وردود فعل الطلاب في التجربة الصغيرة وصلت إلى ٩٤% بمعيار "جذابة للغاية" وفي التجربة الكبيرة وصلت إلى ٩٣% بمعيار "جذابة للغاية". وكذلك فإن فعالية وسائط لعبة اللوح في مادة الرياضيات بناءً على تحليل البيانات يمكن مشاهدتها من خلال متوسط درجات الاختبار الأولي على مقياس صغير والتي بلغت ٤٤ ودرجة الاختبار النهائي ٨٨. وكانت قيمة *N-Gain* تبلغ ٠.٧٩ مع فئة "عالية". على مقياس كبير، كانت متوسط الدرجات في اختبار ما بعد المقياس ٨٥.٥٠ والدرجة السابقة ٤٤.٥٠، مع قيمة *N-Gain* بلغت ٠.٧٥ وكانت الفئة "عالية".

هـ. ويلاس سيديانينغسيه، (٢٠١٦)، "تطوير وسائط لعبة السلم والحية *Adobe Flash CS*٦ في مهارات كتابة اللغة الإنجليزية لطلاب المدرسة الثانوية ١ ساندن". الطريقة التي استخدمها الباحث هي البحث والتطوير *(R&D)* بإجراءات التطوير التي تتألف من ست مراحل بحث، وهي: ١) تحليل الإمكانات والمشكلات، ٢) جمع البيانات، ٣) تصميم المنتج، ٤) تحقق من التصميم، ٥) مراجعة التصميم واختبار المنتج. نوع بيانات هذا البحث هو بيانات كمية وكيفية تم الحصول عليها من خلال تقنية استبيان مغلق.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[١٢] Hamzah, Amir, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Malang: Literasi Nusantara Abadi. ٢٠١٩.

Dela Tri Wulandari, Pengembangan Media Board Game Dalam Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD".(٢٠٢٣).

نتائج الباحث أفرزت وسيلة تعليمية لتطوير مهارات كتابة اللغة الفرنسية لطلاب الصف الحادي عشر تتمثل في لعبة السلم والحية المستندة إلى *Adobe Flash CS* ٦، وتركز بشكل خاص على المواضيع " *présenter "quelqu'un"، "les goûts* و*"la famille"*. تمت مراجعة تطبيق لعبة السلم والحية هذا من قبل خبير المحتوى الذي أعطى تقييمًا بنسبة ٨٥%. هذه النسبة تندرج ضمن فئة "جيد جدًا". أما التحقق الذي أجراه خبير الوسائط أظهر نسبة تقييم بنسبة ٨٧%، وهي تنتمي أيضًا إلى فئة "جيد جدًا". أعطى أستاذ اللغة الفرنسية نسبة تقييم لجودة المحتوى بنسبة ٧٧.٣% وجودة الوسائط بنسبة ٧٣.٣%. كلاهما يندرجان ضمن فئة "جيد". بينما قدم ٢٧ طالبًا من الصف الحادي عشر العلمي في مدرسة الثانوية ١ ساندن. تقييمًا بنسبة ٨٠.٥% وتندرج في فئة "موافق تمامًا". بناءً على جميع التقييمات، حصل تطبيق لعبة السلم والحية الذي تم تطويره في هذه الدراسة على متوسط نسبة تقييم بنسبة ٨٠.٧%. تشير هذه النتائج إلى أن وسيلة تعلم لعبة السلم والحية بناءً على *Adobe Flash CS* ٦ المطورة في هذه الدراسة تستحق الاستخدام في تعلم مهارات كتابة اللغة الفرنسية لطلاب الصف الحادي عشر.[١٣]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[١٣] Welas Sedyaningsih, "*Pengembangan Media Permainan Ular Tangga ADOBE FLAS CS* ٦ *pada keterampilan menulis bahasa Inggris siswa SMA* ١ Sanden".(٢٠١٦),

الجدول ٢.١

التشابهات والإختلافات بين الدراسات السابقة وهذا البحث

رقم	اسم الباحث	عنوان البحث	التشابه	اختلاف
١.	ديبي أيو نورمالاساري ، (٢٠٢٠)	" تطوير وسائل الإعلام بوغاسا (*Boar Game Arab Raksasa*) لتعزيز مهارات القراءة في اللغة العربية لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية سلطان أغونغ ٣ في سيمارانغ"	١. كلاهما يستخدمان البحث والتطوير. (*R&D*)	١. كلاهما يستخدمان البحث والتطوير. ٢. الباحث السابق استخدم مهارة القراءة، في حين استخدم الباحث مهارة الكتابة. ٣. الباحث يدرس في المدرسة الثانوية الإسلامية بينما الباحث السابق درس فيالمدرسة الثانوية.
٢.	"ديبي أيو نورمالاساري" ، (٢٠٢٠)	" تطوير وسائل الإعلام في لعبة الواح العربية (*Arabic Board Game*) لتعزيز مهارات الكتابة لطلاب الصف	عنوان البحث; ١. مشتركون في استخدام البحث والتطوير (*R&D*)	موضوع الدراسة: ١. الباحثون السابقون استخدموا منهج ألواحل العربية لوسائط التعلم

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

		الثامن في المدرسة الثانوية الإسلامية."	٢. يستخدمون لوح اللعب (لعبة اللوحة). ٣. مشتركون لتطوير مهارات الكتابة. ٤. موجهة بالسواء لطلاب مدرسة المدرسة الإسلامية المتوسطة	*ALWAHUL ARABIYAH*. ٢. بينما يستخدم الباحث منهج بوغاسا *Boar Game Arab (Raksasa)*. ٣. كان الباحث السابق يستهدف طلاب الصف الثامن. ٤. يستهدف الباحث الطلاب في الصف السابع.
٣.	نادية نورفايزة، (٢٠٢٠)	"تطوير لعبة *Boar (Game)* لزيادة فهم الطلاب للدراسة في الصف الخامس الابتدائي"	عنوان البحث: ١. معًا باستخدام البحث والتطوير *(R&D)* ٢. معًا في تطوير لعبة اللوح *(Board Game)*.	موضوع الدراسة: ١. الباحث السابق كان موجهًا نحو طلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية. ٢. الباحث موجه نحو طلاب بالمدرسة

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

				المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر.في الصف السابع. ٣. الباحث السابق كان موجهًا نحو فهم الطلاب. ٤. بينما الباحث متخصص في مادة اللغة العربية للصف السابع وموجه نحو مهارات كتابة الطلاب.
٤.	ديلا تري ولانداري، (٢٠٢٣)،	"تطوير وسائط *Boar Game*) في دروس الرياضيات لتعزيز قدرة تفكير الطلاب بشكل نقدي في المدرسة الابتدائية"	عنوان البحث; ١. مشترك في استخدام البحث والتطوير *(R&D)*. ٢. مشترك في استخدام لعبة اللوح تطوير *(Boar Game)*	موضوع الدراسة: ١. كان الباحث السابق موجهًا نحو طلاب المدرسة الابتدائية. ٢. الباحث موجه نحو طلاب بالمدرسة

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

			وأسلوبها بتطبيق منهج *ADDIE*.	المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر. ٣. الباحث السابق كان موجهًا نحو مادة الرياضيات. ٤. بينما الباحث مركز على مادة اللغة العربية.
٥.	ويلاس سيديانينغسيه، (٢٠١٦)،	"تطوير وسائط لعبة السلم والحية *Adobe Flash CS*٦ في مهارات كتابة اللغة الإنجليزية لطلاب المدرسة الثانوية ١ ساندن".	عنوان البحث; ١. مشترك في استخدام البحث والتطوير. ٢. مشترك في استخدام مهارات الكتابة.	١. مشاركة استخدام البحث والتطوير(*R&D*) ٢. استخدم الباحث السابق مهارات الكتابة في مادة اللغة الإنجليزية، بينما يستخدم الباحث المهارات الكتابية. ٣. الباحث بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر بينما

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

				الباحث السابق فيالمدرسة الثانوية.

إن أوجه التشابه والاختلاف بين هذا البحث والأبحاث السابقة تثبت أن هذا البحث هو بحث جديد لا يشبه الأبحاث السابقة. هذا البحث هو بحث في تطوير وسائط اللعبة *Bogasa* (*Boar Game Arab Raksas*) كوسيلة تعليمية في تحسين مهارات الكتابة باللغة العربية لدى طلاب الصف السابع في مدرسة المتوسطة الحكومية ٣ جمبر والتي تم تكييفها مع المنهج الدراسي ومصممة بشكل عملاق بحيث أن هذه اللعبة مثيرة للاهتمام وتتطلب نشاطًا من الطلاب وسهلة الاستخدام.

٢. الدراسة النظرية

أ. الوسائل التعليمية

أ). تعريف الوسائل التعليمية

الكلمة "ميديا" تأتي من اللاتينية وهي صيغة جمع لكلمة "ميديوم" والتي تعني حرفيًا "وسيط" أو "منفذ". في اللغة العربية، يُشار إلى كلمة "ميديا" أو "وسيط" بصيغة الجمع باسم "وسائل". لذلك، من الناحية اللغوية، تعني ميديا نقل الرسالة من المرسل إلى المستقبل. بشكل أكثر تحديدًا، يُفهم مصطلح وسائل الإعلام في سياق التدريس والتعلم على أنه أدوات بصرية، فوتوغرافية، أو إلكترونية تُستخدم لالتقاط، ومعالجة، وإعادة ترتيب المعلومات البصرية أو اللفظية.

AECT (Association of Education and Communication Technology) قدم تعريفًا لوسائط الإعلام على أنها جميع الأشكال والقنوات التي يتم استخدامها لنقل الرسائل أو المعلومات. أما جمعية التعليم الوطنية *(NEA)*، فتفسر وسائط الإعلام بأنها جميع الأشياء التي يمكن التلاعب بها؛ سواء كانت

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R

مرئية، مسموعة، مقروءة، أو يمكن مناقشتها، بالإضافة إلى الأدوات المستخدمة لهذه الأنشطة. وأشار فليمنج إلى الوسائط باستخدام مصطلح "الوسيط"، الذي يفسر كوسيط أو أداة تتداخل في الجانبين وتهدئها. باستخدام مصطلح "الوسيط"، تظهر وسائط الإعلام الدور أو الوظيفة، وهي تنظم العلاقة بشكل فعال بين الجانبين الرئيسيين في عملية التعلم، وهما الطلاب ومحتوى الدرس. [١٤]

بالإضافة إلى ذلك، قد يعكس "الوسيط" أيضًا مفهومًا ينص على أن أي نظام تعلم يقوم بأداء دور الوساطة، بدءًا من المعلم وصولاً إلى أحدث التجهيزات، يمكن تسميته بوسائط الإعلام. باختصار، الوسائط هي الأداة التي تقوم بنقل أو تحويل رسائل التعلم. ومن جهة أخرى، وفقًا لآندرسون، يُعرف وسائل التعلم بأنها وسائط تمكّن من إقامة علاقة مباشرة بين عمل فرد مطوّر للمنهج والطلاب. عمومًا، يُعتبر من الطبيعي أن يكون دور المعلم الذي يستخدم وسائل التعلم مختلفًا تمامًا عن دور المعلم "العادي".

ب.) **خصائص الوسائل التعليمية**

وفقًا لأزهر أرشاد، تتمثل السمات العامة لوسائط التعليم في ما يلي:

١. وسائط التعليم لها مفهوم فيزيائي يُعرف اليوم باسم الأجهزة (الأجهزة الصلبة)، وهي أي شيء يمكن رؤيته، أو سماعه، أو لمسه بواسطة الحواس الخمس.

٢. وسائط التعليم لها مفهوم غير فيزيائي يُعرف باسم البرمجيات (الأجهزة اللينة)، وهي محتوى الرسالة الموجود في الأجهزة الصلبة وهي الجوهر الذي يرغب في نقله إلى الطلاب.

٣. يتم التركيز في وسائط التعليم على الجوانب البصرية والسمعية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[١٤] *Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, hlm.* ٢

[١٤] Azhar Arsyad, Media…..,٣

٤. وسائط التعليم لديها مفهوم كأداة مساعدة في عملية التعلم سواء داخل الفصل الدراسي أو خارجه.

٥. يتم استخدام وسائط التعليم في إطار التواصل والتفاعل بين المعلم والطلاب في عملية التعلم.

في. يمكن استخدام وسائط التعليم على نطاق واسع (مثل: الراديو، التلفزيون)، للمجموعات الكبيرة والصغيرة (مثل: الفيلم، الشرائح، الفيديو، *OHP*)، أو للفرد (مثل: الوحدات، الكمبيوتر، الراديو، شريط/شريط، مسجل الفيديو).

بناءً على مختلف الآراء أعلاه، يمكن استنتاج أن المقصود بوسائل التعلم هو كل ما يمكن استخدامه لتوجيه الرسائل من المرسل إلى المتلقي بحيث يثير العقل، والمشاعر، والاهتمام، والرغبة، والاستعداد لدى الطلاب بطريقة تجعل عملية التعلم تحدث بما يحقق أهداف التعلم بفعالية. تعتمد فهم وسائل التعلم كما هو موضح أعلاه على افتراض أن عملية التعليم / التعلم تتطابق مع عملية الاتصال. في عملية الاتصال، هناك مكونات معنية بها، وهي مصدر الرسالة، ومتلقي الرسالة، ووسائط الاتصال، وردود الفعل. مصدر الرسالة هو الشيء (الشخص الذي ينقل الرسالة). الرسالة هي محتوى التعليم / المنهاج المدرج في المنهاج والذي يُجسد في رموز معينة (الترميز). متلقي الرسالة هو الطلاب الذين يفسرون هذه الرموز بحيث يتم فهمها كرسالة (فك الترميز). الوسائط هي الوسيط الذي يوجه الرسالة من المصدر إلى متلقي الرسالة.[١٥]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[١٥] Azhar Arsyad, Media…..,٣

ج.) فوائد الوسائل التعليمية

صدرت من *Sudjana* و*Rivai* فوائد وسائط التعلم في عملية تعلم الطلاب، وتشمل:

أ. جذب انتباه الطلاب تجعل وسائط التعلم عملية التعلم أكثر جاذبية، مما يسهم في تحقيق نتائج أفضل للطلاب.

ب. تسهيل الفهم يجعل محتوى التعلم أكثر وضوحًا وسهولة فهمًا للطلاب، مما يساعدهم على اتقان المواد وتحقيق أهداف التعلم.

ج. تنويع أساليب التدريس تجلب استخدام وسائط التعلم تنوعًا في أساليب التدريس، لا يقتصر فقط على الاتصال اللفظي من خلال حديث الكلمات من قبل المعلم، مما يجنب الطلاب الشعور بالملل ويحول دون تعب المعلم، خاصة إذا كان المعلم يدرس في كل حصة دراسية.[١٦]

د. تشجيع الأنشطة التعلم يتاح للطلاب المشاركة بشكل أكبر في أنشطة التعلم. لا يقتصر دورهم على الاستماع فقط إلى شرح المعلم، ولكنهم أيضًا يشاركون في أنشطة أخرى مثل المشاهدة، والتنفيذ، والتظاهر، وغيرها.

وتفصل موسوعة البحوث التربوية في الممالك فوائد الإعلام كما يلي:

أ. وضع أسس ملموسة للتفكير، مما يقلل من التحدث الزائد.

ب. زيادة انتباه الطلاب.

ج. وضع أسس هامة لتطوير عملية التعلم، مما يجعل الدروس أكثر استقرارًا.

د. توفير تجارب واقعية يمكن أن تعزز النشاط الذاتي بين الطلاب.

هـ. تنمية التفكير المنظم والمستمر، خاصة من خلال الصور الحية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[١٦]Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. ٢٠٠٩. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar BaruAlgensindo.

في. المساعدة في تطوير الفهم الذي يمكن أن يساعد على تطوير مهارات اللغة.

غ. توفير تجارب لا يمكن الحصول عليها بسهولة بوسائل أخرى، والمساعدة في زيادة الكفاءة والتنوع في عملية التعلم.[١٧]

من الوصف وآراء بعض الخبراء أعلاه، يمكن استخلاص بعض الفوائد العملية من استخدام وسائط التعلم في عملية التدريس والتعلم كما يلي:

أ. وسائط التعلم يمكن أن توضح عرض الرسائل والمعلومات، مما يعزز سلاسة وتحسين عملية ونتائج التعلم.

ب. وسائط التعلم يمكن أن تعزز وتوجه انتباه الأطفال، مما يؤدي إلى تحقيق نتائج تعلم أفضل، وتعزيز التفاعل المباشر بين الطلاب وبيئتهم، وزيادة إمكانية التعلم الفردي حسب قدراتهم واهتماماتهم.

ج. وسائط التعلم يمكن أن تتغلب على قيود الحواس، والمكان، والزمان؛

١) يمكن استبدال الكائنات أو الأشياء الكبيرة التي تكون صعبة لعرضها مباشرة في الفصل بالصور، الصور، الشرائح، الواقع الافتراضي، الفيلم، الراديو، أو النموذج.

٢) يمكن تقديم الكائنات أو الأشياء الصغيرة التي لا يمكن رؤيتها بوساطة الحواس بمساعدة المجهر، الفيلم، الشرائح، أو الصور.

٣) يمكن عرض الأحداث النادرة التي وقعت في الماضي أو حدثت مرة واحدة في العقود من خلال تسجيل الفيديو، الفيلم، الصور، الشرائح، بالإضافة إلى التعبير الشفهي.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

---

[١٧] Arsyad A, "Media Pembelajaran," ٢٠١١, ٢٣.
Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran*, ed. M.Pd Dr. Fatma sukmawati, *Tahta Media Group*, ٢٠٢١.

٤) يمكن عرض الكائنات أو العمليات المعقدة مثل الدورة الدموية بشكل ملموس من خلال الفيلم، الصور، الشرائح، أو محاكاة الحاسوب.

٥) يمكن محاكاة الأحداث أو التجارب التي قد تكون خطيرة باستخدام وسائط مثل الحاسوب، الفيلم، والفيديو.

٦) يمكن عرض الظواهر الطبيعية مثل ثوران البراكين أو العمليات التي تستغرق وقتًا طويلاً في الواقع، مثل عملية تحول اليرقة إلى فراشة يمكن تقديمها باستخدام تقنيات التسجيل مثل التسارع الزمني للفيلم، والفيديو، والشرائح، أو محاكاة الحاسوب.

٧) وسائل التعلم يمكنها توفير تجارب مماثلة للطلاب حول الأحداث في بيئتهم، وتمكين التفاعل المباشر مع المعلم والمجتمع والبيئة المحيطة بهم، على سبيل المثال من خلال الرحلات التعليمية، والزيارات إلى المتاحف أو الحدائق الحيوانية. [١٨]

د.) وظائف وسائل التعلم

التعلم لا يتعلق دائمًا بالأمور الملموسة، سواء في المفهوم أو في الحقائق. حتى في واقع الأمر، يلامس التعلم في كثير من الأحيان أمورًا ذات طابع معقد وافتراضي وتكون خلف الواقع. لذلك، للوسائط الفضل في شرح الأمور النمطية وإظهار ما هو مخفي. يمكن مساعدة وسائل التعلم في التغلب على عدم وضوح أو تعقيد المواد التعليمية عن طريق تقديم وسيط. حتى في بعض الحالات، يمكن لوسائل التعلم أن تمثل نقص المعلم في التواصل بمواد التدريس. ومع ذلك، يجب أن يتذكر أن دور وسائل التعلم لن يظهر إذا لم يكن استخدامها متناسبًا مع جوهر أهداف التعليم التي تم صياغتها. لذلك، يجب أن تكون

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[18] Drs. Arief Sidharta, "Media Pembelajaran," *Journal Academia Accelerating the World's Research* ١ (٢٠١٥): ١–٢٩.

[١٨] منصور، عمر، *"أهمية الوسائل التعليمية و أثرها في تعليم اللغة العربية"*، المجلة العربية الدولية للتربية والتعليم، الرقم ٠٢، ٠١، (٢٠١٧): ١ – ١٤

أهداف التعليم مرجعًا لاستخدام وسائل التعلم. إذا تم تجاهلها، فإن وسائل التعلم لن تكون بعد وسيلة مساعدة في التدريس، بل ستكون عائقًا أمام تحقيق الأهداف بشكل فعّال وفعّال.[١٩]

استخدام وسائط التعلم بالتأكيد ليس عشوائيًا، بل لديه أهداف محددة. الوسائط تعمل بشكل خاص على مساعدة المعلم أو مصدر الرسالة في تحقيق أهداف معينة في عملية التعلم. في البداية، كانت الوسائط تعمل فقط كأداة بصرية في أنشطة التدريس، أي كوسيلة يمكنها توفير تجربة بصرية للطلاب لكي يفهموا بوضوح ما يتم نقله من قبل المعلم. ثم، مع تأثير التكنولوجيا الصوتية في منتصف القرن العشرين، ظهرت وسائط المساعدة السمعية والبصرية. تؤكد هذه الوسائط على جانب استخدام التجارب العملية لتجنب الكلام الزائد.

أرف مخموداه وروسيدي يرون أن وسائط التعلم تتمتع بالفوائد التالية:

أ.) توضيح عرض الرسالة لتجنب التحول إلى كونها كلامية بشكل كبير (في شكل كلمات مكتوبة أو منطوقة).

ب.) التغلب على قيود الفضاء والوقت وحواس الإحساس.

ج.) من خلال استخدام وسائط التعلم بشكل صحيح ومتنوع يمكن التغلب على السلوك السلبي للمتعلمين. وفي هذا السياق، يكون استخدام وسائط التعلم مفيدًا للأمور التالية:

- تنشيط حماسة/روح التعلم.
- تمكين التفاعل المباشر بين المتعلمين والبيئة والواقع.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[١٩]Khalilullah Muhamad, ٢٠١٢. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Sadiman, A.S. dkk. ٢٠١١. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- السماح للمتعلمين بالدراسة بشكل فردي وفقًا لقدراتهم واهتماماتهم.

- تسهيل استخراج المعلومات الضرورية.

إذا كانت فوائد ووظائف وسائط التعلم في عملية التدريس والتعلم ضرورية لتقديم تجربة تعلم نشطة وخلاقة وفعّالة وممتعة، خاصةً فيما يتعلق بتعلم اللغة.

هـ.) أنواع الوسائل التعليمية

عند رأى عمر هاماليك (*Oemar Hamalik*)، أن الوسائل التعليمية تنقسم إلى أربعة أنواع : الوسائل البصرية، الوسائل السمعية، الوسائل البصرية السمعية، الوسائل التمثيلية.

١) الوسائل البصرية

الوسائل التي تستخدم حاسة الرؤية أو البصر كوسيلة لنقل المعلومات أو التفاعل. قد تشمل هذه الوسائل عدة من تقنيات أو أدوات، وفيما يلي بعض من الأمثلة على الوسائل البصرية التي يستفادها في تعليم اللغة العربية: الكتاب المدرسي (المقرر)، السبورة و ملحقاتها، الرسوم و الجدوال البيانات، البطاقات، اللوحات.[٢٠]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[٢٠] Susanti, Zulfiana Affrida, and Eni Fariyatul Fahyuni, "Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran," *Umsida* ١, no. ١ (٢٠٢٠): ١–١٧.

Arsyad A, "Media Pembelajaran," ٢٠١١, ٢٣.

Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran*, ed. M.Pd Dr. Fatma sukmawati, *Tahta Media Group*, ٢٠٢١.

٢) الوسائل السمعية

نوع من الوسائل التعليمية التي فيها المواد الدراسة تقديمها بشكل جيد و خلاقة حتى مثيرة للاهتمام وتطبيقها مع الاستخدام حاسة السمع فحسب. لأن هذه الوسائل يتضمن صوت فقط. وفيما يلي بعض من الأمثلة على الوسائل السمعية التي يستفادها في تعليم اللغة العربية: معمل اللغة و راديوا .

٣) الوسائل البصرية السمعية

نوع من الوسائل التعليمية التي فيها المواد الدراسة تقديمها بشكل جيد و خلاقة حتى مثيرة للاهتمام وتطبيقها مع الاستخدام حاسة السمع و البصر. لأن هذه الوسائل يتضمن على الصوت و الرسوم. وفيما يلي بعض من الأمثلة على الوسائل السمعية التي يستفادها في تعليم اللغة العربية: التلفاز و الصورة المتحركة و الأفلام و الدروس النموذجية المسجلة و الأسطوانات.

٤) الوسائل التمثيلية

هذه الوسائل تتعلق في داخل الفصل أو المدرسة. الفوائد منها تعمل على تلخيص الطلاب من الخوف و الخجل و الإرتباك و تعودهم على تفاعل بالناس, و بالإضافة أنها تزيد من ثورة اللغوية و تنمي المهارات المختلفة لديهم من حيث المثال كتمثيل المسرحية . [٢١]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[٢١] Khalilullah Muhamad, ٢٠١٢. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta:Aswaja Pressindo

Daryanto, ٢٠١٣. Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting dalamMemenuhi Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.

ب. وسيلة بوغاسا

أ.) تعريف وسيلة بوغاسا

بوغاسا *(Boar Game Arab Raksasa)* هي لعبة تحتوي على تصميم خاص، بدءًا من القواعد والموضوع ومعدات اللعب. تعتبر ألعاب اللوحة مناسبة بشكل جيد للأطفال، خاصةً للأطفال الذين تتجاوز أعمارهم ٦ سنوات، لأن الذكاء الذي يتم تدريبه ليس فقط حركيًا ولكن أيضًا بالذكاء الآخر في تفاعل الاستراتيجية، وإدارة، والتحكم الذاتي في مواجهة مشكلات البيئة.لعبة اللوح هي واحدة من أنواع الألعاب المشهورة في العالم. تعتبر لعبة اللوح واحدة من الألعاب التي تتضمن مكونًا مربعًا مثل لوحة، حيث يمكن أن يكون مصنوعًا من مواد متنوعة. الهدف من هذه اللعبة هو التنافس مع لاعبين آخرين عبر مربعات اللوح باستخدام رمي النرد كدليل للتقدم. وفقًا لتعليمات اللعبة، يمكن لهذه اللعبة أن تُلعب على الأقل من قبل اثنين من اللاعبين وتصل إلى خمسة لاعبين. تتناسب خصائص هذه اللعبة أيضًا تمامًا مع فئة المراهقين.

بوغاسا *Boar Game Arab Raksasa*، وسيلة تعليمية مشتقة من لعبة اللوح. ستستخدم الوسيلة التي طورها الباحث كوسيلة تعليمية للغة العربية في الصف السابع، خاصة لتطوير مهارات الكتابة. ستتضمن هذه الوسيلة مفردات مع الصور، ونصوص قراءة، وبطاقات تقييم، وستكون منظمة بطريقة عملية وجذابة. وبالتالي، يُتوقع أن تعزز قدرات الطلاب في تعلم اللغة العربية.[٢٢]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

وسيلة بوغاسا *(Boar Game Arab Raksasa)* تتمتع ببعض السمات، وهي:

[22] [٢٢] Anggun Windyastuti ٢٠٢٠ "Pengembangan Media *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)* untuk Keterampilan Menulis Bahasa Arab SiswaKelas VIII MTs".

١. بوغاسا *(Boar Game Arab Raksasa)* مصممة بحجم عملاق، مما يجعلها مختلفة عن ألعاب اللوح بشكل عام.

٢. الدبابيس في هذه الوسيلة هي الطلاب.[٢٣]

٣. هناك مفردات ومواد.

٤. على بعض اللوحات يوجد أرقام عربية بجوار اللوحة تعني إذا كنت قادرًا على الإجابة ، فستتقدم إلى الرقم التالي.[٢٤]

ب. خطوات استخدام وسيلة بوغاسا

وسائل الإعلام بوغاسا *(Boar Game Arab Raksasa)* تتضمن عدة خطوات للعب، منها:

١. استعد اللوحة ذات الحجم الكبير وفقًا للوسائط العملاقة.

٢. استعد النرد كأداة لاختيار من سيبدأ اللعب أولاً.

٣. استعد المفردات.

٤. لوحة ذات حجم صغير.

٥. الأرقام العربية من ١ إلى ١٥.

٦. الطلاب والطالبات بعدد ٤ أشخاص أو أكثر.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Nida Al Medina, dkk. ٢٠١٩. *The Arabic Advanture; Media Board Game untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab* Siswa Kelas VII MTs di Purbalingga.Jurnal Lisanul Arab. Volume ٨, Nomor ١, hlm ٥٩.

Sadiman, A.S. dkk. ٢٠١١. Media Pendidikan: Pengertian, *Pengembangan, dan Pemanfaatannya.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sadiman, A.S. dkk. ٢٠١٤. Media Pendidikan*: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jak*arta: PT. Raja Grafindo Persada.

ج. مزايا و عيوب في استخدام وسيلة اللعبة بوغاسا *(Boar Game Arab Raksasa)*

الفوائد المترتبة عن استخدام هذه الوسائط هي،

١) أن عملية تعلم اللغة العربية تصبح أكثر ابتكارًا وإثارة،

٢) سهولة الاستخدام والبساطة، لذا من المتوقع أن يكون التعلم أكثر فعالية ومتعة بفضل وجود هذه الوسائط،

٣) تدريب التركيز والتناغم بين الفرق،.

بينما بعض العيوب في وسيلة البوغاسا تشمل:

١) الحاجة إلى مكان مسطح وواسع للقيام باللعبة،

٢) يتطلب وقتًا طويلاً،

٣) بما أن الهدف الرئيسي هو اللعب كمجموعة، فإنه قد يحدث الإضطراب بين اللاعبين.

ج. مهارة الكتابة

أ.) تعريف مهارة الكتابة

هي إنه نشاط للتعبير عن الأفكار والآراء من خلال سلسلة من الحروف التي تصبح كلمات يتم ترتيبها بعد ذلك في جملة كاملة. الكتابة هي تصوير رموز رسومية تصف لغة يفهمها شخص ما حتى يتمكن الآخرون من قراءة الرموز الرسومية. تبدأ هذه المهارة من كتابة الرسائل والتعبيرات والعبارات والجمل والمقالات. ومثل مهارات القراءة، تتطلب العملية التدريجية لاكتساب مهارات الكتابة أيضًا معرفة أدوات اللغة مثل القات والإملا والنحو والشرف وغيرها. بناءً على النظرية المذكورة أعلاه، يمكن استنتاج أن المهارات اللغوية

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

هي مهارة يجب أن يتمتع بها الإنسان في التفاعل مع الآخرين بدءًا من الاستماع, والكلام, والقراءة, والكتابة.[٢٥]

وفي قسم مهارة الكتابة سيناقش البحث ١. طبيعة مهارة الكتابة،٢. الغرض وفوائد مهارة الكتابة،٣. مراحل مهارة الكتابة، ٤. اختبار مهارة الكتابة, ٥ معايير تقييم مهارات الكتابة. ٦. تعلم كتابة اللغة العربية في الصف السابع.

ب.) أهداف مهارة الكتابة

مهارة الكتابة في اللغة العربية لها أهداف في عملية التعلم. أهداف تعلم مهارة الكتابة تشمل:

١. تعويد الطلاب على كتابة اللغة العربية بشكل صحيح.

٢. جعل الطلاب قادرين على وصف ما يرون أو يعيشون بدقة وبشكل صحيح.

٣. تمكين الطلاب من الوصف السريع للأشياء.

٤. تدريب الطلاب على التعبير عن أفكارهم وآرائهم بحرية.

٥. تدريب الطلاب على اختيار المفردات المناسبة في الجمل وفقًا لسياق الحياة.

٦. تعويد الطلاب على التفكير والتعبير عن أنفسهم في الكتابة بشكل سريع.

٧. تدريب الطلاب على التعبير عن الأفكار والأفكار والآراء والمشاعر في تعبيرات اللغة العربية في مختلف الظروف.

٨. توسيع وتعميق أفق الطلاب وتعويدهم على التفكير بشكل منطقي ومنهجي.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[٢٥]Sadiman, A.S. dkk. ٢٠١١. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sadiman, A.S. dkk. ٢٠١٤. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

يمكن استنتاج أن الكتابة يمكن أن تنمي حس الإبداع في التعبير عن الأفكار والتفكير في شكل كتابة، وتطوير القدرة على استخدام اللغة في شكل كتابي. وفيما يتعلق بالأهداف التي يتوقع تحقيقها في هذا البحث، يتوقع أن يكون الطلاب قادرين على الكتابة بشكل جيد وفقًا لعلامات الترقيم، وبنية الجمل (قواعد اللغة)، وجوانب الصرف والنحو (النحو والشرف).[٢٦]

ج.) مراحل مهارة الكتابة

الكتابة في المقام الأول تتم بعد التدريب على الاستماع، واالكلام، والقراءة. ومع ذلك، هذا لا يعني أن ممارسة الكتابة تتم بعد أن يتقن الطلاب هذه المهارات الثلاث. ويمكن ممارسة الكتابة في نفس الوقت مع الكفاءات الأخرى من خلال الاهتمام بالمراحل حسب قدرات الطالب. مراحل الكتابة عند أفندي (١٨٧-١٨٣:٢٠١٢) هي:.١ تدريبات اللغة ,٢. القدوة, ٣. استنساخ, ٤. الإنتاج اللغوي/التأليف.

مرادي ٢٠١٥:٦٤ يشير إلى أن هناك خطوتين يتخذهما لتحقيق الكتابة الفعّالة. وهما:

١. يجب على الكاتب أن يكون لديه هدف يرغب في مناقشته، وعندما يجد هذا الهدف، يجب عليه التفكير والتأمل في أفكاره أو أفكاره بطريقة جديدة وواضحة ومفصلة.

٢. يجب على الكاتب تجسيدها في صور جمل، أي في شكل جمل جيدة بحيث يمكن للقراء أن يعيشوا التجربة مرة أخرى بوضوح وجدارة عندما ظهرت هذه الأفكار لأول مرة في ذهن الكاتب.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[٢٦] Muradi, Ahmad. ٢٠١٥. *Pembelajaran Menulis Bahasa Arab.* Jakarta: Prenda Media Group.

Abidin, Yunus ٢٠١٣. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidika* Karakter. Bandung. PT. Refika Aditama

من خلال شرح مختلف أعلاه، يمكن استنتاج أن مراحل تدريب مهارات الكتابة تبدأ من الأمور الأساسية مثل تكوين الكلمات في جمل، وتكوين الجمل في فقرة، وصولاً إلى تأليف فقرة بطريقة صحيحة وجيدة وفقًا لما تم فهمه أو ما حققه الطلاب من نتائج التعلم.[٢٧]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[٢٧]Muradi, Ahmad. ٢٠١٥. *Pembelajaran Menulis Bahasa Arab.* Jakarta: Prenda MediaGroup.

الباب الثالث

منهج البحث والتطوير

١. نموذج البحث والتطوير

أسلوب البحث والتطوير، أو بالإنجليزية *"Research and Development"(R&D)*، هو أسلوب بحث يتم استخدامه لإنتاج منتج معين واختبار فعالية هذا المنتج، وفقًا لما ورد في دراسة سوجيونو التي [٢٨] تتألف من عشر خطوات. يعمل البحث والتطوير على التحقق من صحة وتطوير المنتج. التحقق من صحة المنتج يعني أن المنتج موجود بالفعل، والباحث يقوم فقط باختبار فعالية أو صحة هذا المنتج. وتطوير المنتج بمعنى واسع يمكن أن يكون تحديثًا للمنتجات القائمة بالفعل (لتصبح أكثر عملية وفعالية وكفاءة) أو إنشاء منتجات جديدة.

تستخدم هذه الدراسة نموذج البحث والتطوير .(R&D) يستخدم هذا البحث نموذج .ADDIE الطريقة البحثية المستخدمة تهدف إلى إنتاج منتج معين واختبار فعالية هذا المنتج. النموذج المستخدم هو نموذج ADDIE الذي يتكون من خمس مراحل، وهي: التحليل(Analyze) ، التصميم(Design) ، التطوير (Development)، التنفيذ (Implementation) والتقييم.(Evaluation) .[٢٩]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

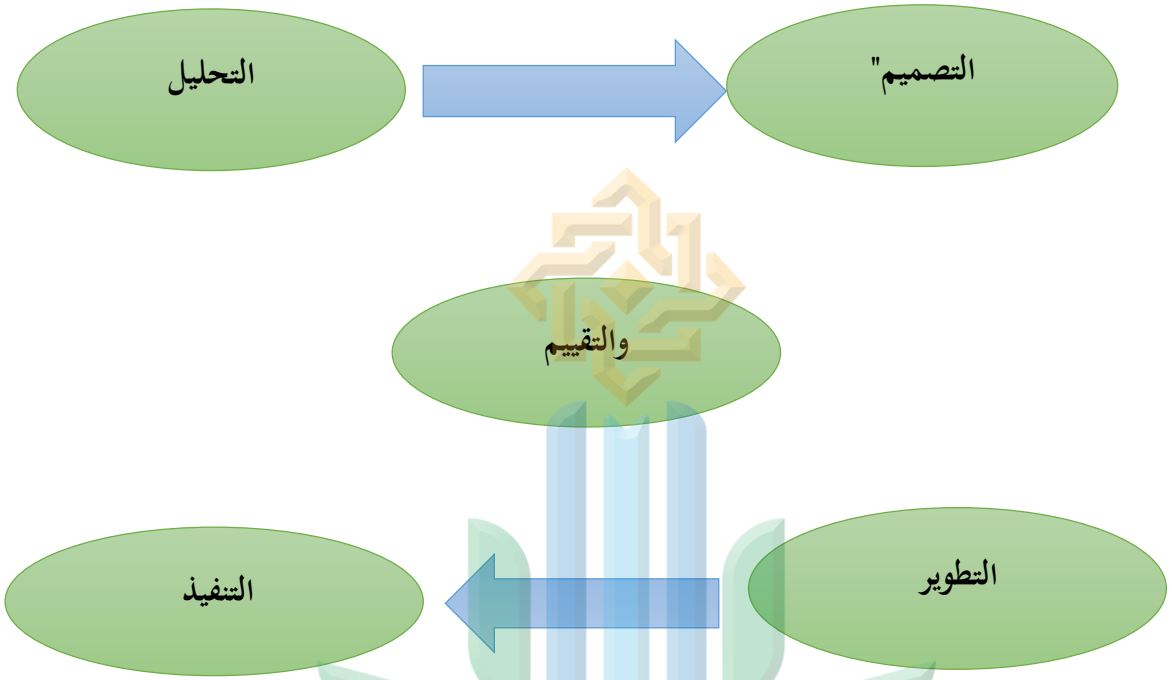
[٢٨] Nurgiyantoro, Burhan. ٢٠١١. *Penilaian PembelajaranBahasa Berbasis Kompetensi. Yogyakarta:* BPFE.

[٢٩] Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,Kualitatif,* [29] *dan R&D (*Bandung: Alfabeta, ٢٠١٥), ٤٠٧

[٢٩] Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, ٢٠١٩), ٣٩٤

صورة ٣.١

خطوات استخدام أسلوب البحث والتطوير "(R&D)"Research and Development"،



٢. مراحل البحث و التطور

تطوير وسيلة التعليم الجيدة بمعنى القدرة على تحسين جودة التعلم، يتطلب الأمر تخطيطًا وتصميمًا جيدًا. عند إعداد تصميم التعلم، يجب مراعاة المظهر والجوانب اللغوية والأهداف المراد تحقيقها من خلال وسيلة التعليم. سيتم تطوير وسيلة بوغاسا(*Boar Game Arab Raksasa*) باستخدام نموذج ADDIE الذي يتكون من ٥ مراحل، وهي:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

١. التحليل

في الأنشطة الأولية قبل القيام بأنشطة تطوير تتعلق بوسائل التعلم المستندة إلى الألعاب لتحسين مهارات الكتابة في الصف السابع، قام الباحث أولاً بتحليل أو تقييم الطلاب. والهدف من ذلك هو معرفة:١. ما هي المشاكل التي تجعل الطلاب غير قادرين على استيعاب التعلم بشكل جيد. ٢. جمع البيانات المتعلقة بالمشاكل التي يواجهونها. ٣. فهم احتياجات الطلاب. ٤. وضع الأهداف التي يسعى الباحث لتحقيقها.[٣٠]

٢. التصميم

بعد مرحلة التحليل، الخطوة التالية التي يقوم بها الباحث هي مرحلة التخطيط (Design) المتعلقة بوسيلة بوغاسا(*Boar Game Arab Raksasa*) التي ستُصنع. يتضمن ذلك إعداد المواد وإنشاء مرجع لمحتوى الفيديو التعليمي الذي سيتم إنتاجه. تتكون هذه المرحلة من أطر عمل قبل بدء تطوير المنتج . وسيلة بوغاسا(*Boar Game Arab Raksasa*) كوسيلة تعليمية يمكن أن تساعد في التغلب على هذه المشكلة. يمكن الحصول على مصادر الرجوع لتطوير وسائل التعلم القائمة على الألعاب من مصادر ذات صلة، وذلك باستخدام الكتب والإنترنت. يتم ذلك من خلال إجراء البحث وجمع البيانات لتحليل احتياجات المعلمين والطلاب تجاه وسائط اللعب.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

٣. التطوير

في هذه المرحلة، يقوم الكاتب بإنشاء منتج وسيلة التعلم للصف السابع في السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر، من خلال مجموعة من المراحل التي تم اجتيازها بدءًا من التحليل،

[٣٠]Sugiyono. ٢٠١٥. M*etode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif,dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. ٢٠١٦. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: PTRemaja Rosdakar

التصميم، وصولاً إلى تطوير منتج وسيلة التعلم. يتم تنفيذ التحضير وإنجاز إنشاء وسيلة التعلم المستندة إلى الألعاب من خلال عدة مراحل. يقوم الباحث بجمع المواد التي يمكن أن تدعم تطوير وسيلة التعلم. بعد ذلك، يقوم الباحث بإنتاج وسيلة التعلم ويتم إجراء التحقق من صحة المنتج من قبل الخبراء، بما في ذلك خبير المحتوى وخبير الوسائط.[٣١]

٤. التنفيذ

في هذه المرحلة، بعد أن تم التحقق من صحة المنتج من قبل الخبراء، يتم تنفيذ المنتج الذي تم تطويره على مجموعة صغيرة. في هذه المرحلة، يتم تنفيذ المجموعة الصغيرة فقط نظرًا للظروف والوقت الذي لا يسمح بذلك.

٥. والتقييم

هو عملية في الأنشطة لتقييم تصميم منتج معين، في هذه الحالة، وسيلة التعلم القائمة على بوغاسا(*Boar Game Arab Raksasa*) ستحصل على تقييم إيجابي لأنها تكون أكثر جاذبية، مما يجعل الطلاب يفهمون بشكل أفضل ويزيدون من التركيز والإبداع، ويعززون مهارات الكتابة لديهم. في كتاب "تقييم التعليم" الذي كتبه *Scarvla B. Anderson* وزملاؤه، يُذكر أن الاختبار يعتبر صحيحًا إذا قاس ما يُراد قياسه. في اللغة الإندونيسية، يُشار إلى *"valid"* بمصطلح "صحيح" أو "اختبار خبير الوسائط" أو "التحقق"، وذلك على النحو التالي: أ. باختبار خبيرا المواد التعلمة تصميم التعلم هو خبير في تصميم التعلم الذي يلزم لمراجعة جوانب معينة من العناصر الموجودة في المنتج. يمتلك هذا الخبير معرفة بدقة بالمعايير الدنيا المعتمدة. في إنتاج عجلة الدوران لمادة اللغة العربية للصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر. لفهم فعالية وجاذبية وسيلة بوغاسا(*Boar Game Arab Raksasa*) للمتعلمين خلال عملية

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[٣١] Prof. Dr.H. Punaji Setyosari, M.Ed, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta*: KENCANA*, ٢٠١٦), ٢٧6 [31]

التعلم. يتم إجراء اختبار خبير الوسائط عن طريق عرض وسيلة بوغاسا(*Boar Game Arab Raksasa*) وتقديم استبيان لخبير الوسائط.[٣٢]

٣. تجربة المنتج

ا). تصميم التجربة

ثم يتم اختبار المنتج الذي تم إنتاجه في نشاط التعلم. يتم إجراء التجربة بشكل متزامن في الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر. يتم اختبار المنتج بطرق متنوعة، منها قسم الباحث للمواد المطبوعة وشرح مواضيع اللغة العربية، ثم يُطلب من الطلاب دراسة المواد التي تم شرحها، وبعد ذلك يُطلب من الطلاب تذكر ما تم شرحه بخصوص المفردات لمدة دقيقة واحدة بالنسبة للمواد التي تم الحصول عليها خلال عملية الشرح. يتم تنفيذ هذا الاختبار من خلال تشكيل مجموعات صغيرة *(small group evaluation)* باستخدام وسيلة بوغاسا(*Boar Game Arab Raksasa*) مع المواد التي تم تثبيتها على لوح صغير. يتم تكييف المواد مع المواضيع التي تم تدريسها.

٤. موضوع التجربة

أ. موضوع البحث

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

الموضوع في هذا البحث هو طلاب الصف السابع ومدرس اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر. قام الباحث باتخاذ فصل (**واحد أ**) كعينة لتحقيق التحقق من بوغاسا(*Boar Game Arab Raksasa*) كوسيلة تعلم. استخدم الباحث فقط فصلًا واحدًا كعينة بسبب قيود الوقت في إجراء البحث، تم تنفيذ البحث في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر.

[32] Sugiyono, Metode..., 404 [32]

٤. أدوات جمع البيانات

أنواع البيانات في تطوير وسائل الإعلام بوغاسا(*Boar Game Arab Raksasa*) تشمل على أنواع البيانات الكمية والنوعية. يعتبر استخدام هذه الأنواع من البيانات ضروريًا في تطوير وسائل الإعلام. البيانات الكمية توفر معلومات قابلة للقياس بما في تلك الأرقام والإحصائيات، بينما توفر البيانات النوعية هذه حول الجوانب ذات الطابع الجودة، والسياق، وآراء ذات الطابع الشخصي. تجمع هاتان النوعين من البيانات سويًا لمساعدة مطوري وسائل الإعلام في اتخاذ قرارات مستنيرة وقواعد على المعلومات.[٣٣]

أ. الاستبيان

الاستبيان هو أحد أساليب جمع البيانات التي تستخدم كثيرًا في البحوث. إنه مجموعة من الأسئلة المنظمة في نموذج مكتوب يُستخدم لجمع المعلومات من المستجيبين. يمكن أن تكون الأسئلة في الاستبيان عبارة عن اختيارات متعددة، أسئلة مفتوحة، أو مقياس تقييم.

هناك عدة أنواع من الاستبيانات التي تستخدم عمومًا، منها:

١. أسلوب الاستبيان المهيكل: هذا الاستبيان يحتوي على أسئلة محددة مسبقًا وإجابات منظمة. يحتاج المستجيبون فقط إلى اختيار الإجابة المتاحة.

٢. أسلوب الاستبيان شبه المهيكل: يتضمن هذا الاستبيان الأسئلة الثابتة ويتيح أيضًا للمستجيبين فرصة لتقديم استجاباتهم الخاصة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[33] ٤٧ Sa`dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, ٢٠١٣), ٨٢–٨٣.

٣. أسلوب الاستبيان المفتوح: يحتوي هذا الاستبيان على أسئلة مفتوحة حيث يمكن للمستجيبين الإجابة باستخدام كلماتهم الخاصة دون قيود.

٤. أسلوب الاستبيان المغلق: يوفر هذا الاستبيان خيارات إجابة معينة محددة مسبقًا لكل سؤال.

٥. أسلوب الاستبيان ليكرت: يستخدم هذا الاستبيان مقياس ليكرت لقياس مواقف أو آراء المستجيبين تجاه موضوع معين من خلال تقديم عبارات يجب عليهم تقييمها وفقًا للمقياس المحدد..

كل نوع من الاستبيانات له مزايا وعيوبه الخاصة، واختيار نوع الاستبيان المناسب يعتمد على أهداف البحث وخصائص المستجيبين المدروسين. الاستبيان المستخدم في البحث هو استبيان مغلق، حيث يستخدمه الباحث لتقييم المنتج من قبل الخبراء وتقييم منتجات الطلاب التي تنقسم إلى خبراء في الوسائط وخبراء في المادة.[٣٤]

الاستبيان الذي يُستخدم للتحقق وتقييم المنتجات يشمل:

أ.) تأكيد الخبراء في الوسائط

قد تم فحصها وتقييمها والموافقة عليها من قبل خبراء الوسائط الذين يمتلكون المعرفة والمهارة في هذا المجال. يهدف عملية التأكيد من قبل الخبراء في الوسائط إلى ضمان أن الوسائط تتوافق مع المعايير والمعايير المحددة، وضمان أن المحتوى والتنسيق والرسالة المنقولة تتوافق مع مبادئ الوسائط

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[٣٤] Emzir, Metode Penelitian Kualitatif: Analisis Data, (Jakarta: Rajawali Pers, ٢٠١٤), hal. ٥٠

Sugiyono, Metode Penelitian Kombinasi ..., hal. ٣١٧

الفعّالة ويمكن فهمها من قبل الجمهور المستهدف. فيما بعد، سيقوم الباحث بتأكيد الوسائط لدى خبراء الوسائط، وهم أساتذة تعليم اللغة العربية وفقًا لتخصص الباحث.هدف تأكيد الخبراء في الوسائط هو التأكد من أن الوسائط المطورة

ب.) تأكيد المحتوى

هدف تأكيد الخبراء في المحتوى هو ضمان أن المواد التي تم تطويرها لديها جودة جيدة ودقيقة وملائمة وتتوافق مع المعايير المحددة. يتم عملية التأكيد بواسطة الخبراء أو الخبراء في المجال ذي الصلة للتأكد من أن المواد يمكن أن تحقق الأهداف التعليمية المحددة، وتتماشى مع المناهج أو الاحتياجات التعليمية الموجودة، ويمكن فهمها بشكل جيد من قبل الجمهور المستهدف. يهدف تأكيد المحتوى أيضًا إلى تحديد وتصحيح الأخطاء والنقائص المحتملة في المواد بحيث يمكن تحسينها قبل استخدامها في سياق التعلم. فيما بعد، سيقوم الباحث بتأكيد المواد لدى خبراء المواد، وهم أساتذة تعليم اللغة العربية وفقًا لتخصص الباحث.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ج.) الأهداف من الاختبارات القبلية والبعدية والمداخلة

يكمن الهدف من الاختبارات القبلية والبعدية *(Postes)* والمداخلة *(Prites)* في ما يلي:

١. تقييم فعالية التدخل: تساعد الاختبارات القبلية والبعدية والمداخلة في تقييم فعالية التدخل أو برنامج التعلم. من خلال

مقارنة نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي، يمكن تقييم إلى أي مدى نجح التدخل في تحقيق الأهداف التعليمية المرغوبة أو التغيير المطلوب.

٢. التكيف والتحسين: يمكن لنتائج الاختبار القبلي مساعدة في ضبط أو تصميم التدخل بما يتناسب مع احتياجات الطلاب أو موضوع البحث. بينما يمكن لنتائج الاختبار البعدي توفير رؤى حول المجالات التي تحتاج إلى تحسين أو تكييف لزيادة فعالية التدخل في المستقبل.

٣. قياس النمو أو التطور: بالمقارنة بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي، يمكن استخدام الاختبارات القبلية والبعدية والمداخلة أيضًا لقياس نمو أو تطور الطلاب أو موضوع البحث خلال فترة زمنية معينة.

ب. المقابلة

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

المقابلة هي أسلوب جمع البيانات الذي ينطوي على تفاعل مباشر بين الباحث والمستجيب. في سياق تطوير وسائل الإعلام بوغاسا(*Boar Game Arab Raksasa*). ، يمكن إجراء المقابلة كوسيلة لجمع البيانات التي تشتمل على تفاعل مباشر بين الباحث والمستجيب، حيث يقدم الباحث الأسئلة للحصول على المعلومات المطلوبة.[٣٥]

[٣٥] Zukhaira. ٢٠١٩. *Perencanaan Pengajaran; Implementasinya dalam Pembelajaranbahasa Arab*. Semarang: UNNES Press.

أنواع المقابلات تشمل:

١. المقابلة المنظمة: الأسئلة المطروحة محددة مسبقًا ويتم تكرارها بنفس الطريقة لجميع المستجيبين لضمان توحيد جمع البيانات.

٢. المقابلة شبه المنظمة: على الرغم من وجود قائمة من الأسئلة المعدة مسبقًا، يتمتع الباحث بمرونة لضبط أو إضافة الأسئلة وفقًا لاستجابة المشارك والوضع الذي يظهر خلال المقابلة.

٣. المقابلة المفتوحة: لا توجد قائمة من الأسئلة المعدة مسبقًا، ويسمح الباحث بتدفق الحوار بشكل طبيعي، مما يسمح للمشاركين بالتعبير بحرية أكبر عن آرائهم وتجاربهم وآرائهم.

٤. المقابلة المغلقة: الأسئلة المطروحة تحتوي على خيارات إجابة محددة مسبقًا، مما يسمح للباحث بقياس استجابة المشاركين بطريقة أكثر توحيدًا.

٥. المقابلة في المجموعات المركزة: طريقة تجمع مجموعة من المشاركين للمناقشة في مجموعة صغيرة تديرها مشرف لفهم آرائهم وتجاربهم أو تصوراتهم حول موضوع معين.

الغرض من المقابلة في بحثه هو معرفة المشكلة، والمقابلة التي اختارها الباحث هي المقابلة المنظمة لضمان الاتساق في جمع البيانات التي تم استجوابها.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ج. الملاحظة

الملاحظة هي أسلوب جمع البيانات ينطوي على المشاهدة المباشرة للظواهر المراد مراقبتها. في سياق البحث، يُستخدم الملاحظة ملاحظة السلوك، والتفاعلات، أو الحالات المعينة دون تدخل أو تأثير من الباحث.

أنواع المراقبة:

١. المراقبة المشاركة: يشارك الباحث بنشاط في الوضع أو المجموعة المراقبة. يتفاعل مع المشاركين ويشارك في نفس الأنشطة.

٢. المراقبة غير المشاركة: يلاحظ الباحث الظاهرة دون المشاركة مباشرة في الوضع المراقب. يظل كمراقب لا يشارك في الأنشطة المراقبة.

٣. المراقبة المهيكلة: يتم إجراء الملاحظات استنادًا إلى الإطار الزمني أو الأحداث المحددة مسبقًا أو المعايير المحددة مسبقًا.

٤. المراقبة غير المهيكلة: يتم إجراء الملاحظات دون خطة محددة أو إطار زمني صارم. يكون الباحث أكثر حرية لمراقبة وتسجيل أي شيء يعتبره مهمًا.

٥. المراقبة الخفية: يلاحظ الباحث دون علم المشاركين بوجود الباحث، مما يسمح بمراقبة طبيعية وفطرية أكثر.

د. الوثائق

الدراسة الوثائقية هي أحد أساليب جمع البيانات التي تشمل تحليل الوثائق أو المواد المكتوبة ذات الصلة بالبحث. وتتضمن هذه المراجعة والفحص المستفيض لمجموعة متنوعة من الوثائق مثل التقارير والسجلات والرسائل والمواد المكتوبة الأخرى ذات الصلة بموضوع البحث. تساعد دراسة الوثائق الباحث في فهم السياق والتاريخ لظاهرة ما، وتوفير رؤى عميقة حول الموضوع المدروس.[٣٦]

أنواع الوثائق واستخداماتها تشمل:

[٣٦] Zukhaira. ٢٠١٩. *Perencanaan Pengajaran; Implementasinya dalam Pembelajaranbahasa Arab*. Semarang: UNNES Press.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

١. الوثائق الرسمية: مثل التقارير الرسمية، والقرارات الإدارية، والتشريعات الرسمية، وتستخدم للحصول على معلومات شرعية وموثقة حول السياسات أو التنظيمات أو القرارات المعينة.

٢. السجلات والتقارير: تقارير اليومية أو الأسبوعية أو الشهرية من المؤسسات أو الهيئات أو الأفراد يمكن أن توفر رؤية حول التطورات أو الأنشطة أو الأحداث ذات الصلة بالبحث.

٣. الرسائل والتواصل: الرسائل البريدية أو الإلكترونية أو أي تواصل مكتوب آخر بين الأطراف المعنية في سياق البحث يمكن أن توفر معلومات حول التفاعلات أو الاتفاقات أو التغييرات.

٤. الكتب والمجلات والمقالات: تستخدم كمراجع ومصادر معلومات لدعم الحجج أو التحليلات في البحث.

٥. الوثائق المرئية: الصور والمخططات والرسوم البيانية المتعلقة بموضوع البحث يمكن أن توفر توضيحًا أو تصورًا بصريًا يساعد في الفهم والتحليل.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

فائدة دراسة الوثائق تشمل الحصول على البيانات التاريخية، وفهم السياق، ودعم الحجج، وتوفير أساس معرفي واسع للبحث الأعمق، ويمكن من خلالها معرفة نتائج البحث من قبل الباحث كمرجع لتقييم إمكانات الطلاب يوميًا. ويستخدم الباحث أيضًا الوثائق المرئية، التي يمكن أن توفر رسومًا توضيحية أو تصورات بصرية تساعد في فهم وتحليل البيانات.

ه. اختبار

اختبار هو عملية تقييم أو قياس لمهارات، معرفة، أو قدرات الفرد في موضوع معين. يستخدم الاختبار لتقدير مدى تحقيق الفرد لأهداف التعلم أو لتحديد مستوى المعرفة والفهم، وغالبًا ما يتضمن الاختبار أسئلة متنوعة لقياس المفاهيم والمهارات المختلفة المتعلقة بالموضوع المحدد.

١. اختبار قلبي : يعني "اختبار القلب" أو "الاختبار الداخلي". في سياق التعليم، يمكن تفسير اختبار قلبي على أنه تقييم يركز على الجوانب الداخلية للطلاب، مثل الدوافع والاهتمامات والمواقف والمشاركة العاطفية في عملية التعلم. يقيم هذا الاختبار مشاعر ودوافع الطلاب تجاه المادة الدراسية والطريقة التعليمية المستخدمة.

٢. اختبار بعدي : يعني "الاختبار الخارجي" أو "الامتحان الخارجي". يشير هذا إلى التقييم الذي يقيس نتائج التعلم التي يمكن ملاحظتها بشكل مباشر، مثل المعرفة والمهارات وقدرات الطلاب التي تم الحصول عليها من خلال عملية التعلم. يقيم هذا الاختبار النتائج الملموسة للتعلم، مثل درجات الاختبار، والقدرة على إكمال المهام، والمهارات العملية المكتسبة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

أ. فوائد اختبار القلب في عنوان البحث:

١. يسهل على الطلاب فهم عملية التعلم، خاصة فيما يتعلق باللغة، حيث كان الطلاب يستخدمون في السابق طرق الشرح التقليدية أو الكتب.

٢. بوجود هذا الوسيلة، يصبح الطلاب أكثر نشاطًا وسعادة أثناء استقبال الدروس أثناء اللعب.

٣. يُسهل على المعلمين عدم الحاجة إلى شرح نشط.

٤. يزيد نشاط وسعادة الطلاب.

٥. يُسهل على الطلاب تذكر المواد التعليمية.

ب. فوائد اختبار البعد في عنوان البحث:

١. يستخدم اختبار البعد في عنوان البحث لقياس إنجازات الطلاب في المعرفة والمهارات والقدرات التي تم اكتسابها من عملية التعلم. هذا يساعد في تقييم مدى تحقيق أهداف التعلم.

٢. يُستخدم لتقييم فعالية وسائل التعليم: يتيح للباحثين تقييم كيفية عمل وسائل التعليم في تعزيز فهم الطلاب ومهاراتهم. هذا يساعد في تحديد فعالية وسائل التعليم التي تم تطويرها والتي يمكن استخدامها في تعلم اللغة العربية.

٣. يوفر قاعدة بيانات قوية: توفر البيانات التي تم جمعها من اختبار البعد دليلاً قويًا على فعالية وسائل التعليم. يمكن استخدام هذه البيانات من قبل الباحثين وصناع القرار في مجال التعليم لاتخاذ قرارات أفضل في تصميم برامج تعليمية فعالة.٦. الاختبار العملي: مفيد لقياس القدرة على إنجاز المهام أو حل المشكلات في سياق يقترب من الواقع. يساعد هذا الاختبار في تقييم قدرات المشاركين في مواجهة التحديات العملية.

باستخدام كل من هاتين النوعين من التقييم، يمكن للباحث الحصول على فهم شامل حول تأثير وسائل التعلم على عملية ونتائج تعلم

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R

الطلاب. وهذا يساعد في تحديد نقاط القوة والضعف في وسائل التعلم المطورة وتحسين تصميمها وتنفيذها لتحقيق نتائج تعلم مثلى.

٥. طريقة تحليل البيانات

تقنية تحليل البيانات في هذا التطوير تتمثل في وصف جميع الآراء والاقتراحات والتعليقات التي تم الحصول عليها من ورقة التعليقات. في مرحلة التجربة، يتم جمع البيانات باستخدام استبيان التقييم المفتوح لتقديم النقد والاقتراحات والمدخلات والتحسينات. البيانات التي تم الحصول عليها من البحث، والتي أصبحت بياناتًا نوعية وكمية، سيقوم الباحث باستخدامها لتطوير المنتج واختبار جدوى وفعالية وسائل الإعلام بوغاسا(*Boar Game Arab Raksasa*) ، وأيضًا بيانات من الاستبيان تُعتبر بيانات نوعية تم تكميمها باستخدام مقياس ليكرت الذي يحمل خمسة مستويات، ثم يتم تحليلها من خلال حساب نسبة المتوسط لكل فقرة في كل إجابة لكل سؤال في الاستبيان.[٣٧]

تحليل بيانات نتائج التحقق

تم تحليل بيانات النتائج المتحققة بهدف معرفة مدى صحة وسائل التعلم *MS-PPT VBA*.

تستخدم طرق تحليل البيانات مثل حساب النسبة المئوية (%) والتحليل الوصفي بالصيغة التالية:

$$Vah = (Tse / Tsh) \times ١٠٠\%$$

$$V_{ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[٤٧] Sa`dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, ٢٠١٣), ٨٢–٨٣.

حيث:

Vah: التحقق من صحة الخبراء (نسبة مئوية)

Tse: المجموع الكلي للنقاط التجريبية (نتيجة التحقق)

Tsh: المجموع الكلي للنقاط القصوى المتوقعة (الحد الأقصى المتوقع)

تتم عملية تحديد معايير الصحة عن طريق الخطوات التالية:

عدد عناصر التحقق هو ١٢ عنصرًا. وبالتالي، يكون المجموع الأقصى للنقاط إذا كان المحقق يعطي نقطة ٥ لكل العناصر ((١٢ × ٥) / ٦٠) × ١٠٠% = ١٠٠%. أدنى نقطة هي ((١٢ × ١) / ٦٠) × ١٠٠% = ٢٠%. الفرق بين النقطة القصوى (١٠٠%) والنقطة الدنيا (٢٠%) هو ٨٠%. باستخدام تحويل مقياس ليكرت إلى خمسة مستويات، يتم تحديد معايير الصحة إلى خمس فئات. يتم الحصول على حجم الفجوة (الفاصل) بين الفئات عن طريق قسمة الفرق بين النقطة القصوى والنقطة الدنيا.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

باب الرابع

عرض البيانات وتحليلها

هذا البحث والتطوير حصلت على منتج بشكل تطوير تعليمي يستخدم لوحة تحمل الهدف لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب في الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر. تم تطوير هذه الوسيلة التعليمي وفقًا لنموذج *(ADDIE)* الذي طوره روبرت مارث، مع *(Robert Marth,* والخطوات : والتحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم.تم إجراء التقييم بشكل تكويني، بينما لا يتم إجراء التقييم النهائي بسبب قصر الوقت المخصص للباحث. البيانات التي تم الحصول عليها من البحث المتعلق بتطوير وسائل التعليم. في هذا عرض البيانات وتحليلها، سيكون هناك موضوعان سيتم الإجابة عليهما من قبل الباحث، وهما:".

١. تطوير وسيلة بوغاسا لترقية مهارات الكتابة لدى طلاب الصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر

١.) التحليل

هذه المرحلة هي الخطوة الأولى في البحث. تضمن نشاط التحليل الأداء، وتحليل الاحتياجات، وتحليل نتائج مهارة تعلم الطلاب، وتدفق أهداف تعلم الطلاب. في هذه الخطوة تم تكوين البيانات كما يلي:

أ. تحليل الأداء

تم إجراء تحليل الأداء عن طريق الملاحظة *(observasi)* لمدة شهرين خلال *PLP* والبحث الإضافي الذي أجراه الباحث لمدة خمسة وعشرين يومًا تقريبًا في الفصل الدراسي السادس والفصل الدراسي الثامن

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

واستمر هذا البحث بإجراء مقابلات مع الأستاذة سري تقويات، بصفتها معلمة اللغة العربية، [٣٨]ثم تلتها مقابلاة وطلاب الصف السابع أزاليا ساشي فانيا ديوي من المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر ، والتي ونتائج من هذ البيانات، هي أن اللغة العربية في التدريس تحتاج إلى تطوير من خلال تطبيق الأساليب الأخرى التي يستخدمها المعلمون كل يوم: أساليب كتاب الطالب والمحاضرات والكتابة على السبورة. لذلك حاول الباحث استخدام طريقة أخرى وهي تطوير وسيلة بوغاسا (*Board Game Arab Raksasa*)حتى لا يشعر الطلاب بالملل من عملية التعلم وتكون سهلة الفهم.

ب. وتحليل الاحتياجات

في تحليل الاحتياجات، كانت نتائج المقابلات مع الأستاذة سري تقويات والطلاب أزاليا ساشي فانيا ديوي في الصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر. في هذا السياق، وجد أن تعلم اللغة العربية في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر باستخدام كتاب *"أوراق العمل للطلاب"* غير جذاب بما فيه الكفاية، وأن هناك الكثير من التوضيحات من المعلم التي لم يفهمها الطلاب بما يكفي، لذلك قام الباحث باستخدام طريقة وسيلة بوغاسا (*Board Game Arab Raksasa*) التي تهدف إلى أن تكون سهلة الفهم بحيث يكون الطلاب سعداء في استقبال الدروس وأيضًا لا تكون مملة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

إن العائق الموجود في تعلم مهارة الكتابة في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر بناء على مقابلة التي قام بها الباحث :

١. قلة إتقان أساسيات الحروف العربية: بعض الطلاب لم يتمكنوا من كتابة الحروف العربية بشكل صحيح، مما يجعلهم يواجهون صعوبة في متابعة دروس الكتابة المتقدمة.[٣٩]

---

[38] *الملاحظة الشخصية، ١ مايو ٢٠٢٤*
الأساتذة: سري تقوياتي، المقابلة الشخصية. ١ مايو ٢٠٢٤
[39] *الملاحظة الشخصية، في الوقت plp ١ يناير ٢٠٢٤*

٢.طرق التدريس غير المتنوعة: استخدام أسلوب المحاضرة ووسائل PPT المملة يجعل الطلاب يشعرون بالملل بسرعة ويفقدون الدافع لتعلم الكتابة.

٣.قلة انتباه الطلاب: الكثير من الطلاب لا ينتبهون للمعلم عند شرح مادة الكتابة. بعض الطلاب مشغولون باللعب أو النوم في الفصل.

٤.محدودية الوسائل الداعمة: عدم وجود أدوات تعليمية كافية لمساعدة الطلاب على تعلم كتابة الحروف العربية بشكل صحيح.

٥.قلة ممارسة الكتابة: الطلاب لا يحصلون على تدريبات كافية في الكتابة مما يؤدي إلى عدم تطور مهارات الكتابة لديهم بشكل جيد.

٦.قلة دعم بيئة التعلم: البيئة التعليمية غير المناسبة، مثل الفصول الدراسية المزعجة أو نقص السيطرة من قبل المعلم، تؤثر أيضًا على قدرة الطلاب على تعلم الكتابة.

بناء على نتائج مقابلة مع الأستاذة سري تقوياتي الماجستير اللغة العربية، كمدرس للغة العربية في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر ، ذكر أن تعلم اللغة العربية في الصف السابع كان جيدًا، ولكن كانت هناك العديد من المشكلات في تعلم مهارة الكتابة، مثل أنه لا يزال هناك بعض الطلاب الذين لا يستطيع كتابة الحروف العربية. بصرف النظر عن إجراء المقابلات مع المعلمين، أجرى الباحث أيضًا مقابلات مع طلاب الصف السابع، وقال أحمد، كأحد الطلاب، إنه لا يزال يواجه صعوبة في كتابة الحروف العربية، لذلك نادرًا ما ينتبه للمعلم عند تعلم اللغة العربية. قال علي، وهو أيضًا طالب في الصف السابع، إنه يستطيعون كتابة الحروف العربية، لكنه لا يتقنها ولا يزال يواجه صعوبة عندما يُطلب منه الإجابة على الأسئلة لأنه لا يستطيع كتابتها في المقدمة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

بناءً على ملاحظات البحث عندما أجرى الباحث *PLP* (الممارسة الميدانية التعليمية) في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر [٤٠]، رأى الباحث أن تعلم اللغة العربية في المدرسة لم يكن الأمثل. لا يزال المعلم هو مركز تعلم الطلاب والطريقة التي يستخدمها المعلم هي طريقة المحاضرة باستخدام وسائط *PPT Point (Power)*، مما يجعل الطلاب سلبيين للغاية ويميلون إلى الشعور بالملل بعد الدرس. بصرف النظر عن ذلك، عند تعلم مهارة الكتابة باللغة العربية، هناك العديد من الطلاب الذين لا ينتبهون للمعلم عند كتابة المادة، فهم مشغولون بلعب الألعاب عبر الإنترنت والنوم في الفصل. ونتيجة لذلك، فإن عملية التعلم في الفصول الدراسية ليست عنصرا. ويرجع ذلك إلى عدة عوامل، وهي عدم مشاركة الطلاب أثناء التعلم ووسائل التعلم التي لا تدعم عملية التعلم بحيث تبدو أقل إثارة للاهتمام ويكون الطلاب أقل حماسًا للتعلم.

وبناء على الشرح أعلاه توصل الباحث إلى ضرورة توفير وسيلة لترقية مهارة الكتابة باللغة العربية. تعد الوسائط التعليمية أداة يمكن استخدامها لمساعدة الطلاب على تنفيذ إجراءات التعلم، بحيث تكون أنشطة التدريس والتعلم أكثر كفاءة وفعالية. علاوة على ذلك، بمساعدة وسائل الإعلام، سيكون التعلم أكثر تشويقًا وملموسًا وسهل الفهم ويوفر الوقت والطاقة وستكون نتائج التعلم ذات معنى أكبر. بشكل عام، يمكن أن يساعد استخدام الوسائط الطلاب بطرق مختلفة، بما في ذلك القدرة على التذكر لفترة أطول، وتوفير تحفيز فعال للتعلم، وجعل التعلم أكثر واقعية، وجلب الطلاب إلى عالم الفصل الدراسي خاصة أثناء عمليات المحاكاة، ويمكن أن يزيد عدد الطلاب الاهتمام والانتباه في عملية التعلم.

يمكن أن يؤثر استخدام الوسائط في التعلم على نتائج تعلم الطلاب، لذلك من الضروري خلق ابتكارات جديدة يمكن أن تدعم خلق جو تعليمي نشط ومبتكر ومبدع وممتع. بشكل عام، تشمل

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

---

[٤٠] *الملاحظة الشخصية، في الوقت plp ١ يناير ٢٠٢٤*

وسائل التعلم، من بين أمور أخرى: (الوسائط المرئية)، (الوسائط المسموعة)، (الوسائط السمعية البصرية)، بالإضافة إلى المصادر المجتمعية التي يمكن تجربتها بشكل مباشر.

من النظرية المذكورة أعلاه، من المأمول أن تتمكن وسائط بوغاسا (*Boar Game Arab Raksasa*)من جعل الطلاب أكثر حماسًا عند تعلم اللغة العربية، وخاصة في مهارة الكتابة. إن وجود وسائل تعليمية مثيرة للاهتمام وملونة ومصورة يمكن أن يعزز اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية. بصرف النظر عن ذلك، يمكن للطلاب من خلال وسائط بوغاسا (*Boar Game Arab Raksasa*)، يمكن للطلاب كتابة المفردات الصحيحة ويكونون قادرين على الإجابة على أشكال مختلفة من أسئلة مهارة الكتابة المتعلقة بالمادة التي درسوها. إذا زاد الاهتمام بالتعلم، فسيؤدي ذلك بالطبع إلى تحسين قدرات الطلاب.. مع مختلف الأمور المذكورة أعلاه، يهتم الباحث بإجراء أبحاث تطويرية تحت العنوان'' تطوير وسيلة بوغاسا(*Boar Game Arab Raksasa*) لترقية مهارة الكتابة لدى الطلاب في الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر ٢٠٢٣/.٢٠٢٤م''

ج. تحليل أهداف التعليم

أحد الأشياء التي يجب أخذها في الاعتبار عند تقديم المواد هو تحليل أهداف التعليم. في ا لمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر تم تنفيذ منهج دراسي مستقل. في هذا المنهج المستقل توجد نتائج التعليم أهداف التعليم، حيث توجد أهداف التعليم.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

الجدول ٤.١

أهداف التعليم

رقم	الكفاءات الأساسية
١.	يحترم ويقدر تعاليم الدين الذي يعتنقه
٢.	إظهار سلوك صادق ومنضبط ومسؤول ومهتم (متسامح ومتعاون) ولطيف وواثق بالنفس في التفاعل بشكل فعال مع البيئة الاجتماعية والطبيعية في نطاق تواصله ووجوده.
٣.	فهم وتطبيق المعرفة (الواقعية والمفاهيمية والإجرائية) بناءً على فضوله حول العلوم والتكنولوجيا والفنون والثقافة المتعلقة بالظواهر والأحداث المرئية
٤.	معالجة وتقديم واستدلال في المجال الملموس (استخدام، تحليل، تركيب، تعديل، وصنع) والمجال المجرد (كتابة، قراءة، حساب، رسم، وتأليف) وفقاً لما يُدرس في المدرسة ومن مصادر أخرى مماثلة من منظور/نظرية

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

الجدول ٤.٢

أهداف التعليم في الفصل السابع

٥.٣ فهم الوظيفة الاجتماعية، بنية النص والعناصر اللغوية (الصوت، الكلمة والمعنى) للنص السردي البسيط عن الأنواع والألوان المتعلقة بموضوع الأدوات المدرسية مع مراعاة التركيب النحوي للضمير المتصل. الهدف من هذا الدرس هو مساعدة الطلاب على التعرف على الأدوات المدرسية المختلفة من خلال النص السردي البسيط، وفهم كيفية استخدام الضمير المتصل في الجمل بشكل صحيح	٥.٤ إظهار كيفية استخدام الضمير المتصل في الإشارة إلى الأدوات المدرسية مع مراعاة الشكل، المعنى، والوظيفة من التركيب النحوي، سواءً شفويًا أو كتابيًا. تقديم الضمير المتصل – شرح مفهوم الضمير المتصل وأنواعه (ضمائر الملكية وضمائر المفعول به. – تقديم أمثلة على استخدام الضمير المتصل في الجمل
٦.٣ تحليل الأفكار من النص السردي البسيط عن الأنواع والألوان المتعلقة بموضوع الأدوات المدرسية مع مراعاة الشكل والمعنى والوظيفة من التركيب النحوي للضمير المتصل	٦.٤ تحليل الأفكار من النص السردي البسيط عن الأنواع والألوان المتعلقة بموضوع الأدوات المدرسية مع مراعاة الشكل، المعنى، والوظيفة من التركيب النحوي للضمير المتصل

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

٢.) التصميم

كانت المرحلة الثانية من هذا البحث هي التصميم الذي يهدف إلى زيادة اهتمام الطلاب بحيث يشعرون بالحماس تجاه التعليم باستخدام الوسيلة التي يتم تطويرها. تتضمن هذه المرحلة المواد التعليمية واختيار الوسيلة والتصميم الأولي. والتفاصيل هي على النحو التالي:

أ. المواد التعليمية

تم ترتيب هذه المواد التعليمية من خلال دراسة تسلسل أهداف التعليم، باستخدام مواد من مذكرات حول الأدوات المدرسية. تتضمن هذه المواد مفردات، وحوارات أو محادثات، وقراءة، وتمارين، وكتابة عن مواد الأدوات المدرسية.

ب. اختيار الوسيلة

الوسيلة التي تم تطويرها هي بوغاسا(*Boar Game Arab Raksasa*) والتي تم تطويرها باستخدام لوح كبير يحتوي على أرقام ولوح صغير يحتوي على أسئلة تشمل مواد حول الأدوات المدرسة. تم تعديل اختيار الوسيلة وفقًا لاحتياجات الطلاب. يمكن استخدام تطوير وسيلة بوغاسا(*Boar Game Arab Raksasa*) كدعم لتعلم الطلاب بشكل مستقل. تم إنشاء هذه الوسيلة باستخدام لوح اللعب، الذي يحتوي على العديد من الميزات والأنواع التي يمكن استخدامها على نطاق واسع لإنشاء مواد تعليمية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ج. تصميم المنتج

تشمل الأدوات التي تم إعدادها في هذه المرحلة، أولاً، أدوات التحقق من خبير المواد، وثانياً، أدوات خبير الإعلام، وثالثاً، أدوات تحفيز الطلاب قبل التعليم، ورابعاً، أدوات تحفيز الطلاب بعد التعليم. تتضمن هذه الأدوات ألواح كبيرة وألواح صغيرة وورق

وبطاقات وظروف. في التصميم الأولي، يتم تنفيذ التحقق أو التجربة الأولية لوسائل الإعلام مع أساتذة الإعلام قبل استخدامها، ومن بين هذه الأدوات:

في المرحلة الأولية من التصميم المنتج ، يتم إعداد المنتج قبل أن يتم اختباره من خلال ترتيب تصميم وسيلة، وتشمل ما يلي:

د. تصميم تنسيق الوسيلة

تم تطوير تنسيق وسيلة هذا من خلال دمج تصاميم وسيلة التعليمية العربية باستخدام بوغاسا(*Boar Game Arab Raksasa*)، وهي لعبة اللوح التي تهدف إلى تعزيز مهارات الكتابة لدى الطلاب.

الصورة ٤.١

تصميم المنتج

رقم	جزء	صورة
١٠	لونه أبيض جدًا لدرجة أنه غير مرئي.	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

٢.	لونه غير جذاب، خط الكتابة صغير جدًا، ولا توجد علامة استفهام.	
٣.	الصورة بجانب الصورة التي تمت الموافقة عليها من قبل خبير الإعلام.	
٤.	نموذج بطاقة داخل صندوق الأسئلة	
٥.	نموذج بطاقة داخل صندوق الأسئلة	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

٣. التطوير

يتم في مرحلة البحث والتطوير هذه عدة أمور، منها ما يلي:

أ. التحقق من خبير المواد

يهدف تقييم وسيلة بوغاسا (*Boar Game Arab Raksasa*) لخبراء المحتوى يهدف إلى تحديد مدى صحة المادة استناداً إلى مقال من الأدوات المدرسية. في هذا السياق، يُقيم الجانب الأول هو جانب مطابقة الأسئلة، والثاني هو جانب مطابقة العرض وفكر الطلاب، والثالث هو جانب اللغة. يُنفَّذ تقدير خبراء المحتوى من قبل أساتذة في جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر، وهو محمد نظام همامي أبي جندرا الماجستير.

الجدول ٤.٣

نتائج التحقق من صحة خبير المواد

رقم	الجانب صلاحية	النسبة المائوية	المعايير
١	جودة المحتوى	٩٢,٥%	فعالة جدا
٢	تقييم	٨٥%	فعالة جدا
٣	لغة	٨٨%	فعالة جدا
٤	المظهر المرئي	٩٠%	فعالة جدا
المجموع الكلي		٨٩,٤%	فعالة جدا

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R

تظهر النتائج المائوية النهائية ٨٩.٤%,وبالتالي فإن معايير الأهلية للمادة المقدمة فعالة جدا. بحيث يمكن تطبيق وسيلة التعليم العربية التي تم تطويرها مع تعديلات طفيفة.

ب. التحقق من صحة خبير الوسيلة التعليمية

يهدف تقييم وسيلة بوغاسا (*Boar Game Arab Raksasa*) لخبراء الإعلام إلى تقييم الجدوى الرسومية. تم إجراء تقييم الخبراء الإعلاميين من قبل المحاضر في جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر ، وهو محمد أرضي زيني الماجستير.

ويوضح الجدول التالي نتائج تقييم الخبراء الإعلاميين:

الجدول ٤.٤

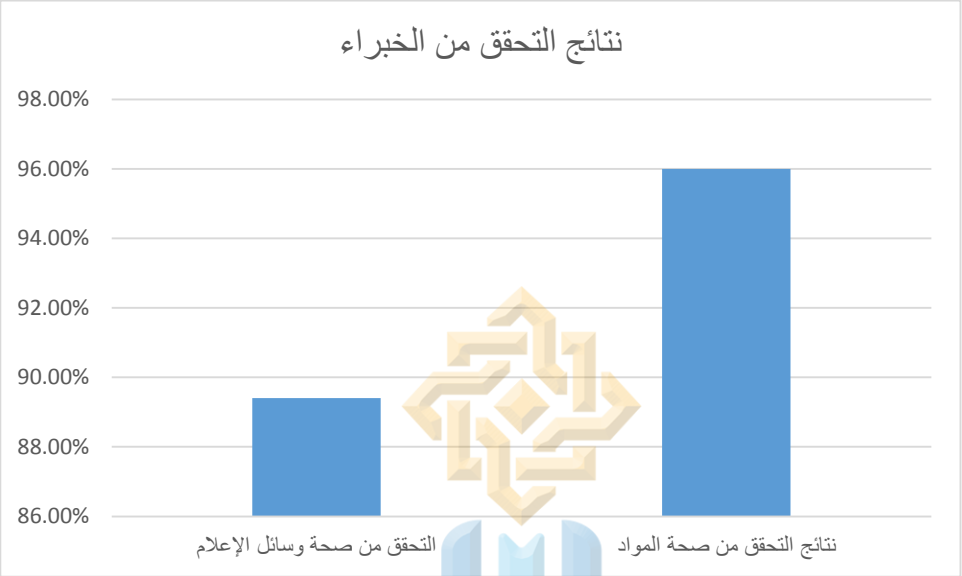
نتائج التحقق من صحة خبير الوسيلة التعليمية

رقم	الجانب صلاحية	النسبة المائوية	المعايير
١	جودة المحتوى	٩٣,٣%	فعالة جدا
٢	لغة	٩٥%	فعالة جدا
٣	الجودة والتعليمات	١٠٠%	فعالة جدا
٤	المظهر المرئي	٩٦,٢٥%	فعالة جدا
المجموع الكلي		٩٦%	فعالة جدا

تظهر النتائج المائوية النهائية قيمة ٩٦%، وبالتالي فإن معايير أهلية الإعلام التي تم وضعها فعالة جد . بحيث يمكن استخدام وسيلة التعليم العربية التي تم تطويرها مع تعديلات طفيفة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

الصورة ٤.٢



عندما قام الباحث بإجراء الاختبار الأول، لم يفهم العديد من الطلاب المادة وبالتالي حصلوا على درجات أقل من الحد الأدنى للنجاح. لذا، يجب على الباحث أن يكون أكثر وضوحاً في شرح المادة التي سيتم دراستها من قبل الطلاب حتى لا يحصلوا على درجات غير جيدة. بعد أن قام الباحث بنشاط التعلم والتعليم أو شرح المادة، كانت لديه مبادرة لإجراء الاختبار الثاني بهدف تقييم نتائج تعلم الطلاب من الشرح المقدم، حتى لا يحصل الطلاب مرة أخرى على درجات غير جيدة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

٤. التنفيذ

وفي هذه المرحلة هناك عدة مراحل قام بها الباحث لتنفيذ هذه الوسيلة وهي مرحلة الإعداد، ومرحلة التنفيذ، والمرحلة النهائية.

أ. المرحلة التحضيرية

الخطوات المتخذة في مرحلة إعداد وسيلة بوغاسا (*Boar Game Arab Raksasa*) تشمل ما يلي:

١. يقدم الباحث شرحاً موجزاً عن المادة التعليمية التي سيتم تقديمها للطلاب.

٢. قام الطلاب بتحضير أدوات الكتابة لتدوين ما شرحه الباحث.

٣. يقسم الباحث الطلاب إلى مجموعات للعب.

٤. يعد الباحث مظاريف الأسئلة ولوحاً صغيراً للصق الأسئلة عليه.

٥. يقدم الباحث المساعدة إذا لم يفهم الطلاب الأسئلة الموجودة على اللوح.

٦. أجب على الطلاب الاستماع أثناء تقديم الباحث للمادة.

٧. أكتب الباحث المفردات المتعلقة بالمادة والتي ستشكل أسئلة اللعب على اللوح.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

الصورة ٤.٤

مقدمة التطبيق واستخدامه

ب. مرحلة التنفيذ

الخطوات المتخذة في مرحلة التنفيذ هي:

١. أجرى الباحث اختبارًا أوليًا لقياس مهارات الكتابة لدى الطلاب باستخدام طريقة تعيين الطلاب للإجابة عن الأسئلة التي يقدمها الباحث، والاختبار التالي هو الاختبار القبلي والبعدي الذي يهدف إلى قياس قدرات الطلاب.

٢. يقدم الباحث شرحًا موجزًا عن مادة التعلم التي ستقدم للطلاب.

٣. بعد فهم المادة الموجودة في أداة التعلم، يقوم الطلاب بإجراء اختبار في أداة التعلم.

٤. يُجهز الطلاب أدوات الكتابة لتدوين ما يشرحه الباحث.

٥. يكتب الباحث المفردات المتعلقة بالمادة التي ستصبح أسئلة اللعبة على السبورة.

٦. يقسم الباحث الطلاب إلى مجموعات ويعين أحد أعضاء كل مجموعة ليكون قائدًا أو رئيسًا يجيب على الأسئلة المتاحة.

٧. يجهز الباحث اللعبة مثل: اللوحة أو اللافتة، الأظرف، واللوحات الصغيرة التي ستلصق عليها الأسئلة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

٨. يقسم الباحث الطلاب إلى فريقين للعب، وتكون اللعبة على شكل *TGT* (البطولة).

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

٩. يعرض الباحث على الطلاب من يريد أن يبدأ أولاً.

J E M B E R

١٠. يكتب الباحث المفردات المتعلقة بالمادة التي ستصبح أسئلة اللعبة على السبورة.

١١. توجد لوحة صغيرة تحتوي على ١٥ سؤالاً.

١٢. توجد على اللوحة أو اللافتة ١٥ رقمًا.

١٣. إذا لم يفهم قائد الفريق السؤال، يمكنه تخطيه والانتقال إلى السؤال التالي دون الانتقال إلى الرقم التالي، ويتم تحويل السؤال إلى الفريق الآخر.

الصورة ٤.٥

نتائج تقييم الطلاب

الصورة ٤.٦

إجراء الاختبارات قبل التعليم

ج. **المرحلة النهائية**

تشمل الخطوات المتخذة في المرحلة النهائية ما يلي:

١. يقدم الباحث جوائز للفريق الفائز.

٢. يدعو الباحث الطلاب لتذكر الأسئلة التي كانت في اللعبة التي حدثت.

٣. يعمل الباحث على تحسين مهارات الكتابة لدى الطلاب ليكونوا دائماً متحمسين ومجتهدين في تعلم اللغة العربية.

٤. يقدم الباحث تحفيزًا إضافيًا لتشجيع الطلاب على الكتابة بحماس.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

٥. التقييم

في مرحلة التقييم، كان هناك العديد من المدخلات من خبراء الإعلام وخبراء المواد بما في ذلك:

أ. نصيحة من خبراء الإعلام

١. لا حاجة لإضافة مادة الحوار.

٢. يجب شرح الوسيلة قبل البدء باللعب.

٣. كلمة تلميذ تُستبدل بـ للتلاميذ.

٤. ما هذا؟ أضف علامة استفهام.

ب. اقتراحات من خبراء المواد

١. يجب أن تكون المادة سهلة الفهم.

٢. لا ينبغي أن تخرج المادة عن الموضوع.

٣. هناك بعض الكتابات التي تظهر صغيرة.

ج. تعديلة الإنتاج

"تطوير وسيلة بوغاسا (*Boar Game Arab Raksasa*) على مادة اللغة العربية التي تشرح أو تتناول موضوع الأدوات المدرسية بناءً على اقتراحات من خبراء الإعلام وخبراء المواد للحصول على منتج مناسب يمكن استخدامه في أنشطة التدريس والتعليم.

النتائج النهائية لمراجعة وسيلة بوغاسا (*Boar Game Arab Raksasa*) هي كما يلي:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

١. تعديلة وسيلة

فيما يلي جدول بنتائج تطوير وسائل الإعلام المنقحة وفقا للاقتراحات المقدمة من خبراء الإعلام.

رقم	القسم المنقح	قبل التعديل	بعد التعديل
١.	كلمة تلميذ تُستبدل بـ للتلاميذ ما هذا؟ أضف علامة استفهام.		
٢.	يجب شرح الوسيلة قبل البدء باللعب		
٣.		لا حاجة لإضافة مادة الحوار.	لا حاجة لإضافة مادة الحوار.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

٢. تعديلة المواد

وفيما يلي جدول بنتائج مراجعة الوسيلة التي تم تطويرها بناء على الاقتراحات التي قدمها خبير المادة.

رقم	القسم المنقح	قبل التعديل	بعد التعديل
١٠	يجب أن تكون المادة سهلة الفهم.		
٢٠	هناك بعض الكتابات التي تظهر صغيرة.		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

٢. فعالية وسيلة بوغاسا بوغاسا (*Boar Game Arab Raksasa*) لترقية مهارات الكتابة لدى طلاب الصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر

١. تحليل البيانات

في عملية تحليل البيانات، ندخل بعد ذلك في عملية التحقق من الصحة مع خبيرين، وهما خبراء الإعلام وخبراء المواد. والخبير الإعلامي محمد أرضي زيني محاضر في تعليم اللغة العربية

بجامعة كياي حاج أحمد صديق بجمبر والخبير المادة محمد نظام حمامي أبيكاندرا محاضر في تعليم اللغة العربية بجامعة كياي حاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية بجمبر.

٢. الاختبار القبلي

الجدول ٤.٤

الاختبار القبلي

رقم	اسم الطلاب	الاختبار القبلي
١	أحمد فارس الفارزي	٤٧
٢	أكبر	٥٣
٣	أنديني دامابنتي	٤٩
٤	أزاليا ساشي فانيا	٥٠
٥	سيترا نارا مفيدة	٥٤
٦	فرحان أريانسياه	٥٥
٧	فاتير إيرفانسياه	٦٠
٨	فاطين حادنسياه هيلمي	٤٠
٩	فيرمانسياه	٤٥
١٠	حليمة سكديّة	٥٧
١١	إلياس برامان	٤٥
١٢	كينزي لافاس نيسكال	٤٠
١٣	لطفى راودلتول جنة	٥٤
١٤	محمد إيدي يانتو	٤٩
١٥	محمد ريزكي	٤٥
١٦	محمد ديماس موليبي	٥٣
١٧	محمد أنام	٥٩
١٨	محمد فاندك	٦٢
١٩	محمد	٥٤
٢٠	نيتا بوتري أبريلية	٥٣

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

٢١	سابرينا نجوى هيلينا	٥٠
٢٢	ساسكيا عزيزة	٥٧
٢٣	ريدو رمضان	٥٠
٢٤	شيفاء إندانا زلفة	٦٥
٢٥	أماندا فينيلا	٦٠
Nilai Rata-Rata		١٣,٦

٣. الاختبار البعدى

الجدول ٤.٥

الاختبار البعدى

رقم	اسم الطلاب	الاختبار البعدى
١	أحمد فارس الفارزي	٨٠
٢	أكبر	٧٩
٣	أنديني دامايتي	٧٥
٤	أزاليا ساشي فانيا	٧٧
٥	سيترا نارا مفيدة	٨٢
٦	فرحان أريانسياه	٨٤
٧	فاتير إيرفانسياه	٧٦
٨	فاطين حادنسياه هيلمي	٧٧
٩	فيرمانسياه	٧٩
١٠	حليمة سكديّة	٧٠
١١	إلياس برامان	٧٩
١٢	كينزي لافاس نيسكال	٧٥
١٣	لطفى راودلتول جنة	٨٠
١٤	محمد إيدي يانتو	٨٦
١٥	محمد ريزكي	٨٧
١٦	محمد ديماس موليبي	٧٨
١٧	محمد أنام	٨٠

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

١٨	محمد فاندك	٧٩
١٩	محمد	٨٢
٢٠	نيتا بوتري أبريلية	٨٥
٢١	سابرينا نجوى هيلينا	٨٩
٢٢	ساسكيا عزيزة	٧٨
٢٣	ريدو رمضان	٨٠
٢٤	شيفاء إندانا زلفة	٨٨
٢٥	أماندا فينيلا	٨٠
Nilai Rata-Rata		٢٠,٥

٢. اختبار الحالة الطبيعية

يتم إجراء اختبار الحالة الطبيعية لتحديد ما إذاكانت بيانت البحث موزعة بشكل طبيعي أم لا.تعد البيانت الطبيعية لإجراء الإحصائي البارامتي (اختبار T املستقل). في الإحصاء البارامتي هناك نوعان من اختبارات الحالة الطبيعية، وهما اختبار*smirnov-kolmogrov* واختبار Shapiro-wilk.

الجدول ٤.٦

نتائج اختبار الحالة الطبيعية

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil belajar siswa	Pretest	.٢١٤	٢١	.٠١٣	.٩٠١	٢١	.٠٣٦
	Post test	.١٦٥	٢١	.١٤١	.٩٣١	٢١	.١٤٣

بناءً على الجدول أعلاه، يتم تحديد قيمة الدلالة (*Sig.*) لكل من البيانات في اختبار *Kolmogorov-Smirnov* واختبار *Shapiro-Wilk*. بناءً على نتائج اختبار التوزيع الطبيعي، تبين أن قيمة الأهمية هي ٠.١٤٣، وهي أكبر من ٠.٠٥ <. وبالتالي، يمكن استنتاج أن القيم المتبقية تتبع التوزيع الطبيعي. نستنتج أن البيانات تتبع التوزيع الطبيعي، وبناءً على هذه المعلومات، يمكن استنتاج أن البيانات طبيعية بقيمة ٠.٠٥ < *Sig.* في المجموعة الضابطة، وبالتالي فإن البيانات التي تظهر طبيعية صالحة للاستخدام.

٣. اختبار التجانس

يتم استخدام اختبار التجانس لتحديد ما إذاكانت المتغيرات السكانية المتغيرات متماثلة أم لا. عادة ما يستخدم اختبار التجانس كشرط في اختبار T للعينة المستقلة تحليل البيانات.إذاكانت قيمة الدلالة ٠.٥٠ < Sig.فإن توزيع البيانات يكون متجانسا وإذا كانت قيمة الدلالة ً ٠.٥٠ > Sig. فإن توزيع البيانات يكونغي متجانس.

الجدول ٤.٧

نتائج اختبار التجانس

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df١	df٢	Sig.
Hasil	Based on Mean	٤.٩١٨	١	٤٠	.٠٣٢
	Based on Median	٢.٨٤١	١	٤٠	.١٠٠
	Based on Median and with adjusted df	٢.٨٤١	١	٢٥.٤٢٦	.١٠٤
	Based on trimmed mean	٤.٥٨٥	١	٤٠	.٠٣٨

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

إذا كانت قيمة الدلالة > ٠,٠٥، فإن توزيع البيانات يكون متجانسًا. إذا كانت قيمة الدلالة < ٠,٠٥، فإن توزيع البيانات يكون غير متجانس. وبعد أن قام الباحث بالحساب باستخدام تطبيق *SPSS*، كانت البيانات التي تم الحصول عليها كبيرة، وإذا كانت القيمة كبيرة وقيمة الدلالة أكبر من ٠,٠٥ وقيمة

الباحث ٠,٣٨ تعتبر متجانسة وصالحة للاستخدام. بناء على البيانات المذكورة أعلاه، يمكن ملاحظة أن قيمة الأهمية هي، ٠,٣٨ يمكن استنتاج أن البيانات أعلاه متجانسة.

٤. إختبار T

اختبار (T-test) هو إحدى الطرق الإحصائية التي تُستخدم لتحديد ما إذا كان هناك اختلاف معنوي بين متوسط مجموعتين من العينات غير المرتبطة. إذا كانت قيمة الدلالة أقل من ٠.٠٥، فإن هناك اختلافًا معنويًا، وإذا كانت قيمة الدلالة أكبر من ٠.٠٥، فلا يوجد اختلاف بين بعضها البعض أو بين العينة والقيمة النظرية المحددة.

الجدول ٤.٨

نتائج اختبار T

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	One-Sided p
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	٩٥٪ Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair ١	uji١ - VAR٠٠٠٠١	-١٣.٧٦١٩٠	١.٥٧٨١٢	.٣٤٤٣٧	-١٤.٤٨٠٢٦	-١٣.٠٤٣٥٥	-٣٩.٩٦٢	٢٠	<,٠٠٦

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

"يمكن الاستنتاج أنه إذا كانت قيمة الدلالة أعلى من ٠,٠٥، فإنه لا يوجد فرق، وإذا كانت قيمة الدلالة أقل من ٠,٠٥، فيمكن الاستنتاج بوجود فرق. وقد قام الباحث باستخدام تطبيق SPSS، وكانت القيمة كبيرة < ٠,٠٠٦، وبالتالي لا يوجد فرق."

الباب الخامس

الاختتام

أ. خلاصة

بناءً على عرض البيانات وتحليل البيانات في الفصل الرابع، تمت الخلاصة في ما يلي:

١. بدأت عملية تطوير وسيلة بوغاسا (*Boar Game Arab Raksasa*) باستخدام برنامج اللوحة لترقية مهارات الكتابة لدى طلاب الصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر من مرحلة التحليل. قام الباحث بتحليل الأداء واحتياجات التعلم والإنجازات وتدفق أهداف التعلم التي أدت إلى الحاجة لوسائل التعلم. في مرحلة التصميم، قام الباحث بتصميم أولي وتصميم الوسيلة باستخدام تطبيق كانفا. وفي مرحلة التطوير، قام الباحث بتصديق الوسيلة مع خبراء الإعلام بنتيجة ٩٦% وصدق المادة مع خبراء الإعلام والمادة بنتيجة ٨٩.٤%. من هذه النتائج، انتقل الباحث إلى المرحلة التالية وهي التنفيذ مع ٢٥ طالبًا في الصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر ، واستمروا في التقييم، أي الاقتراحات من خبراء الإعلام وخبراء المواد.

٢. فعالية استخدام وسيلة بوغاسا (*Boar Game Arab Raksasa*) باستخدام اللوحة لترقية مهارات الكتابة لدى طلاب الصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر تم الحصول على نتائج في الاختبار قبل استخدام تطبيق SIPSS بنتيجة ٠,٠٥% وفي الاختبار بعد التعليم حصلت على ٠,٠٣٨% وهي مصنفة على أنها فعالة للغاية. يتم استخدام هذه الوسيلة لترقية مهارات الكتابة لدى طلاب الصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

١. الإقتراحات

أ. من المتوقع أن يكون الطلاب قادرين على استخدام وسيلة بوغاسا (*Boar Game Arab Raksas a*) في تعليم اللغة العربية باستخدام مادة "أدوات المدرسية"

ب. من المتوقع أن يسأل الطلاب الباحث إذا لم يفهموا ما قدمه الباحث حتى يتمكن الباحث من إعادة شرح ما يتعلق بوسيلة التعليم العربية وهي وسيلة بوغاسا (*Boar Game Arab Raksasa*)

ج. من المتوقع أن يقوم الطلاب بإجراء الاختبار قبل وبعد استخدام وسيلة بوغاسا (*Boar Game Arab Raksasa*) أثناء تنفيذ أنشطة التعلم أو قبل مغادرة اللعبة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

قائمة المصادر والمراجع

أ. المصادر

.Al Qur'anul Karim (Surah Al-Insyira, ٦) *Sumber, Tafsir Al-Tabari, Tafsir Al- Qurtubi.*

ب. المراجع

١ .المراجع العربية

رشيد أحمد طعيمة، و أحمد مدكور، وايمان أحمد هريدى، المراجع في مناهج تعليم اللغة العربية عبد الرحمن عيسوي، "معالم علم النفس " (دار النهضة العربية : ١٩٨٣)

عمادعبد الرحيم الزغويل, مبادئ علم النفس الرتبوي (دار الكتاب الجامع : ٢٠١٢) للناطقين بلغات أخرى، (القاهرة : دار الفكر العربي، ٢٠١٠م)

محمد محمود علم النفس المعلصر في ضوء الإسلام (القاهرة : دار الشروق، ١٩٨٤)

٢ . المراجع الإندونيسية

Aviato dan Prasida ٢٠١٨, *Pembelajaran Aksara Jawa untuk sekolah dasar dengan menggunakan Media Board Game Jurnal Aksara* Volume ٣٠, No ١, Juni ٢٠١٨, hlm ١٣٦.

Abdul Hamid, M. dkk, *Pembelajaran Bahasa Arab, Malang*: UIN Malang Press, ٢٠٠٨.

Anggun, ٢٠٢٠ Pengembangan Media Alwahalul Arabiyah (Arabic Boar Game) untuk keterampilan menulis bahasa Arab siswa kelas VIII MTs

Daryanto, ٢٠١٦. Media Pembelajaran (Perannya Sangat Penting dalam Memenuhi Tujuan Pembelajaran). Yogyakarta: Gava Media

Dalman. ٢٠١٤. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Pers

Emzir, Metode Penelitian Kualitatif: Analisis Data, (Jakarta: Rajawali Pers, ٢٠١٤), hal. ٥٠

Hamalik, Oemar. ٢٠٠٧. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

Istiqomah, Mella. ٢٠١٨. Arabic Writing Practice Book: Media Pemebelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Arab untuk Siswas Kelas III MI di Kabupaten Wonosobo.

Kompetensi, Standar, 'Jenis - Jenis Media Pembelajaran', ٢٠١٢, ١–٥

Taufik, Pembelajaran Bahasa Arab MI, Surabaya: PMN, ٢٠١١.

Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,Kualitatif *dan R&D (*Bandung: Alfabeta, ٢٠١٥), ٤٠٧

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, ٢٠١٩), ٣٩٤

Punaji Setyosari, M.Ed, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta*: KENCANA*, ٢٠١٦), ٢٧٦

Skrips. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Mahmuda, Siti, 'Media Pembelajaran Bahasa Arab', ٢٠.٠١ (٢٠١٨)

Nida Al Medina, dkk ٢٠١٩ *The Arabic Adventure*: Media Board Game untuk keterampilan berbicara bahasa arab siswa kelas VII MTs di Purbalingga Jurnal Lisanul Arb Volume ٨, Nomer ١, hlm ٥٩

Iskandarwassid dan sunendar, Dadang. ٢٠١١. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab.* Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Makruf, Imam ٢٠٠٩. Metodelogi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif. Semarang ; Need's Presss

Nuha, Ulin. ٢٠١٦. *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.

Morfologi Bahasa Arab', Ta'lim Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaaraban, ٥.٢ (٢٠٢١), ١٩٣–٢٠٤

Nuha, Ulin. ٢٠١٢. Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab. Jogjakarta: Diva Pres.

Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. ٢٠١١. *Metode Permainan-permainanEdukatif dalam Belajar Bahasa Arab.* Yogyakarta: Diva Press.

Nida Al Medina, dkk. ٢٠١٩. The Arabic Advanture; Media Board Game untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs di Purbalingga.Jurnal Lisanul Arab. Volume ٨, Nomor ١, hlm ٥٩.

Welas Sedyaningsih, "*Pengembangan Media Permainan Ular Tangga ADOBE FLAS CS* ٦ *pada keterampilan menulis bahasa Inggris siswa SMA* ١ Sanden".(٢٠١٦),

Nida Al Medina, dkk. ٢٠١٩. *The Arabic Advanture; Media Board Game untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab* Siswa Kelas VII MTs di Purbalingga.Jurnal Lisanul Arab. Volume ٨, Nomor ١, hlm ٥٩.

Nida Al Medina, dkk ٢٠١٩ *The Arabic Adventure*: Media Board Game untuk keterampilan berbicara bahasa arab siswa kelas VII MTs di Purbalingga Jurnal Lisanul Arb Volume ٨, Nomer ١, hlm ٥٩

Sugiyono, Metode Penelitian Kombinasi …, hal. ٣١٧

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Zukhaira. ٢٠١٩. *Perencanaan Pengajaran; Implementasinya dalam Pembelajaran bahasa Arab*. Semarang: UNNES Press

Zayyin Mukmila, dkk, *Pembelajaran Maharah Kitabah pada Tingkat Pemula (Mubtadi'),* diakases pada http://lughotudhod.blogspot.co.id/٢٠١٣/٠٩/pembelajaran-maharoh kitabahpada.html, tanggal akses ١٥ -١٢- ٢٠١٧.

Morfologi Bahasa Arab', Ta'lim Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaaraban, ٥.٢ (٢٠٢١), ١٩٣–٢٠٤

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ملحق ١

العنوان	المتغيرات	المتغيرات الفرعية	المؤشرات	مصادر البيانات	منهج البحث	مشكلة البحث	فرضية
تطوير وسيلة بوغاسا(*Boar Game Arab Raksasa*) لترقية مهارة الكتابة لدى الطلاب في الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر ٢٠٢٣/.٢٠٢٤م	لمتغيرات بوغاسا : وسيلة بوغاسا X	وسيلةبوغاسا(*Boar Game Arab (Raksasa*	١. كيف تطوير وسيلة بوغاسا ٢. كيف خصائص وسيلة بوغاسا ٣. مامذ فعالية وسيلة بوغاسا	أ. مستجب : ٢٥ اطالب في الفصل السابع ب. مصادر : مدرس اللغة العربية الطلاب ج. قائمة : المراجع	أ. مدخل ونوع البحث : باستخدام البحث النوعي وعينيةكمية مع تصميم بحث تطوير البحث والتطوير يستخدم نموذج تطوير R&D أبحاث البحث والتطوير نموذج	١. كيف تطوير وسيلة بوغاسا ٢. كيف خصائص وسيلة بوغاسا ٣. مامذ فعالية وسيلة بوغاسا	أ. HO. لدى الطلاب في الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر قبل وبعد استخدام لوسائط
	المتغيرالتابع : لترقية مهارة لكتابة	مهارة الكتابة	تعريف مهارة الكتاب جانب التقيم المهارة كتابة العامل المؤثرالمهرة كتابة				ب. Ha. لدى الطلاب في الفصل

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

	Y				تطوير ADDIE, حيث يحتوي النموذج على خمس المراحل تتوافق مع عنوان البحث, بما في ذلك : أ. التحليل، ب. التصميم, ج. التطوير، د. التقيم هـ. التنفيذ.		السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر قبل وبعد استخدام لوسائط

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

إقرار الطالب

أنا الموقع :

الإسم الكامل : زمرة الفواد

رقم جامعي : ٢٠٢١٠١٠٢٠٠١٥

العنوان : غامبيرونو – بالحصاري – جمبر

أقر بان هذا البحث العلمي الذي قدمته لاستيفاء بعض الشروط للحصول على الدرجة الجامعية الأولى (S١) شعبة تعليم اللغة العربية قسم التربية الإسلامية و اللغوية بكلية التربية والعلوم التدريسية بجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر، تحت العنوان :

تطوير وسيلة بوغاسا (لعبة الطاولة العربية المعلاقة) لترقية مهارة الكتابة لدى الطلاب في الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر ٢٠٢٣/٢٠٢٤م

كتبته بنفسي وما صورته من إبداع غيري أو التأليف الآخر.

وإذا ادعى أحد استقبالة أنه من التأليف وتبين أنه فعلا ليس من بحثي فأنا أتحمل المسؤلية على ذلك وليست المسؤولية على المشرف أو على شعبة تعليم اللغة العربية قسم التربية الإسلامية واللغوية بكلية التربية والعلوم التدريسية بجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

وحررت هذا الإقرار بناء على رغبتي الخاصة ولا يجبرني أحد عليه.

جمبر ٦ نوفمبر ٢٠٢٤

زمرة الفواد

رقم الجامعي : ٢٠٢١٠١٠٢٠٠١٥

ملحق ٣

خطق الدرس

RENCANA PELKSANAANPEMBELAJARAN (RPP)

Informasi Umum

A. Identitas Penulis

Nama Guru : Zamrotul Fuad

Nama Madrasah : MTsN ٣ Jember

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Fase/Kelas : E /VII E

Semester/TP : Ganjil/٢٠٢٣-٢٠٢٤

Alokasi Waktu : ١ x Pertemuan (٢ x ٣٥ Menit)

B. Kompetensi Awal

Peserta didik mampu membaca, menulis dan menghafal kosa kata (mufrodat) bahasaArab beserta artinya dengan baik dan benar.

C. Profil Pelajar Pancasila dan Pelajar Rahmatan Lil 'Alamin

١. Profil Pelajar Pancasila :

Beriman,bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berke bhinekaan global, mandiri, gotong royang, bernalar kritis dan kreatif.

٢. Profil Pelajar Rahmatan Lil 'Alamin :

Ta'addub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar, dan tasamuh

D. Sarana dan Prasarana

١. Media Pembelajaran antara lain :

a) Power Point

٢. Alat/Bahan, antara lain :

a) Laptop
b) Proyektor
c) Spidol
d) Papan Tulis
e) Kertas HVS

٣. Sumber Belajar :

Buku Teks Bahasa Arab kelas VII (Kementerian Agama: ٢٠٢٠), LKPD.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Komponen Inti

Elemen : Pembelajaran Mufrodat

A. Tujuan Pembelajaran

١. Setelah melihat mufrodat yang ditampilkan dalam Power Point, peserta didik dapat membaca mufrodat dengan baik dan benar berkaitan dengan المرافق المدرسية (fasilitas sekolah).

٢. Melalui metode drill (mengulang-ulang mufrodat) peserta didik diharap bisa meniru dan menghafal mufrodat yang disampaikan oleh guru berkaitan dengan المرافق المدرسية (fasilitas sekolah).

٣. Melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Peserta didik dapat mencocokkan teks mufrodat dengan gambar berkaitan dengan المرافق المدرسية (fasilitas sekolah).

B. Pemahaman Bermakna

Jika kalian menghafal dan memahami beberapa mufrodat dengan baik, maka kalian akan mudah dalam belajar bahasa arab dan akan memiliki banyak kosa kata yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Pertemuan ١ :

Pendahuluan

- Guru mengucap salam pembuka dilanjutkan menanyakan kabar siswa
- Guru mengawali pembelajaran dengan berdo'a (Religius)
- Guru membacakan absensi peserta didik untuk memantau kedisiplinan peserta didik
- Guru mengajak siswa ice breaking untuk mengecek fokus siswa
- Guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali pelajaran pada pertemuansebelumnya *(Refleksi)*
- Guru memberikan gambaran, tujuan, dan manfaat dari materi yang akan dipelajari.
- Guru menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran

Kegiatan Inti

- Guru menunjukkan slide Power Point yang berisi mufrodat terkait tema المرافق المدرسية

  Fasilitas Sekolah) dalam bahasa Arab.
- Peserta didik mengamati tulisan di layar proyektor dan mendengarkan mufrodatyang dibacakan oleh guru.
- Guru membacakan mufrodat secara berulang-ulang minimal 1 mufrodat 3 kali pengulangan yang dicantumkan dalam slide power point. *(Creatifity)*
- Peserta didik diminta meniru guru membaca mufrodat terkait tema المرافق المدرسية (Fasilitas Sekolah) dalam bahasa Arab. *(Communication)*
- Peserta didik diminta mencatat dan menghafal mufrodat yang telah dibacakan oleh guru yang terdapat dalam power point.
- Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengkritisi dan membuat pertanyaan terkait kosa kata yang belum dipahami atau yang belum jelas. *(Critical Thinking)*
- Guru memberi umpan balik dan penguatan nilai terhadap masing-masing hasil kerjanya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

- Guru memberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berupa soal mufrodat yangberkaitan dengan المرافق المدرسية (Fasilitas Sekolah).

Penutup

- Dengan bimbingan guru, peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan *(Communication)*
- Guru bersama peserta didik merefleksi dan mengevaluasi pembelajaran yang telahdilaksanakan
- Guru memberikan motivasi belajar peserta didik dan penugasan
- Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam dan doa

MATERI PEMBELAJARAN

Pembelajaran mufrodat berkaitan dengan المرافق المدرسية (Fasilitas Sekolah) yang ditampilkan dalam power point.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

HOME | TUJUAN | MATERI | CLOSE

MUFRODAT

مَعْمَلٌ

Laboratorium

بُسْتَانٌ

Taman

مَسْجِدٌ

Masjid

حَمَّامٌ

Kamar Mandi

قَاعَةٌ

Aula

مَبْنَى

Gedung

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

HOME | TUJUAN | MATERI | CLOSE

MUFRODAT

غُرْفَةُ رَئِيْسُ الْمَدْرَسَةِ

Ruang Kepala Sekolah

غُرْفَةُ الْمُدَرِّسِ

Ruang Guru

غُرْفَةُ الشُّؤُوْنِ الْإِدَارِيَّةِ

Ruang Tata Usaha

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

C. DAFTAR PUSTAKA

Kementrian Agama Republik Indonesia, *Bahasa Arab Kelas VII Madrasah Tsanawiyah* KMA Nomor ١٨٣ Tahun ٢٠١٩ (Jakarta : Direktorat KSKK Madrasah, ٢٠٢٠)

Mengetahui,	Jember, ٩ Oktober ٢٠٢٤
Guru Pamong	Guru Praktikan
Sri Taqwiyati , S.Pd.I	**Zamrotul Fuad**
NIP. ١٩٧٩٠٤١٨٢٠٠٥٠١٢٣٠٠٣	**NIM.** ٢٠٢١٠١٠٢٠٠١٥

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ملحق ٤

مجلة النشاط الباحث

الرقم	اليوم	نوع الأنشطة	توقيع
١.	يوم الخميس، ١٤ مايو ٢٠٢٣	ملاحظة الى المدرسة	
٢.	يوم الأربعاء، ٢٨ مايو ٢٠٢٤	إعطاء رسالة البحث	
٣.	يوم الإثنين، ٧ مايو ٢٠٢٤	مقابلة مع رئيس المدرسة	
٤.	يوم الثلاثاء، ٨ مايو ٢٠٢٤	مقابلة مع رئيس المدرسة اللغة العربية	
٥.	يوم الإثنين، ١٤ مايو ٢٠٢٤	مقابلة الشخصية مع بعض الطلاب	
٦.	يوم الثلاثاء، ١٥ مايو ٢٠٢٤	تطوير وسيلة بوغاسا (*Boar Game Arab Raksasa*) لترقية مهارة الكتابة لدى الطلاب في الفصل السابع	
٧.	يوم الإثنين، ١٥ مايو ٢٠٢٤	قبل رسالة تمام البحث العلمي من رئيس المدرسة	

جمبر، ١٤ مايو ٢٠٢٤

رئيس المدرسة

احمد ماخين الماجستير

١٩٧١٠٢١٤٢٠٠٥٠١١٠٠٤

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ملحق ٥

ورق المراقبة

Lembar Observasi

Pelaksanaan Pembelajaran di MTs Negeri 3 Jember

Observasi Overt (Observasi Terbuka) merupakan teknik dimana peneliti mengungkapkan secara langsun kepada narasumber atau guru atau siswa bahwa peneliti sedang melakukan observasi dilakukan saat peneliti melakukan kegiatan magang/praktek mengajar yang di programkan dari kampus atau yang disebut PLP (Pengenalan Lapangan Pendidikan) di MTs Negeri 3 Jember, mulai tanggal 18 September – 18 November 2023 Kurang lebih selama 1 bulan lamanya. Peneliti saat tiba di sekolah seringkali disuruh untuk melihat atau disuruh untuk masuk kelas supaya mengetahui kegiatan belajar mengajar dan suasana pembelajaran yang ada di kelas masing-masing, dan peneliti sering melihat pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang masih menggunaka papan tulis atau metode ceramah dan menyampaikan langsung terhadap siswa.

Berikut dokumentasi saat observasi peneliti yang dilakukan di dalam kelas.

UNIV NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ملحق ٦

ورقة مقابلة المعلمة

Hasil Wawancara Guru Bahasa Arab

A. Tujuan Wawancara

Tujuan wawancara dari peneliti adalah untuk mengetahui kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran bahasa arab di MTs Negeri 3 Tanggul

B. Narasumber Wawancara

Nama : Sri Taqwiyati, M.Pd.

Guru Mapel : Bahasa Arab Kelas VII (E)

Instansi : MTs Negeri 3 Tanggul

C. Hasil Wawancara

Mahasiswa	Assalamualaikum ustdzah/Ibu
Ustadzah/Bu Sri	Waalaikumsalam enggeh ?
Mahasiswa	Begini ibu saya mau mewawancarai jenengan ibu ijin bertanya terkait dengan pembelajaranya anak-anak itu untuk kurikulumnya menggunakan kurikulum apa enggeh ibu ?
Ustadzah/Bu Sri	Untuk kurikulumnya itu menggunakan kurikulum merdeka mas dan ini masih berjalan kurang lebih 1 tahun itu
Mahasiswa	Berarti untuk dulunya anak-anak menggunakan kurikulum merdeka enggeh ibu?
Ustadzah/Bu Sri	Iyaa benar, baru berjalan 1 tahun dan tahun ini sudah 2 tahun
Mahasiswa	Bagaimana penerapan pembelajaranya untuk pelajaran bahasa arab di kelas 7 enggeh bu ?
Ustadzah/Bu Sri	Pembelajarannya sesuai silabus dan RPP. Untuk proses pembelajarannya sesuai dengan RPP yang kita buat.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Mahasiswa	Strategi pembelajaran yang diterapkan di kelas 7 ini bagaimana enggeh bu?
Ustadzah/Bu Sri	Untuk strategi pembelajarannya saya cenderung setiap hari menggunakan strategi ceramah, penyampaian langsug dan mengerjakan soal di papan atau di buku.
Mahasiswa	Untuk media pembelajarannya apa saja yang digunakan saat ini bu?
Ustadzah/Bu Sri	Terkadang saya menjelaskan itu menggunakan PPT yang cenderung pada kartun-kartun itu yang lucu supaya anak-anak senang.
Mahasiswa	Untuk menulis arabnya anak-anak itu apakah ada sudah lancar semua ketika di beri tugas oleh jenengan enggeh bu?
Ustadzah/Bu Sri	Macam-macam mas ada yang lumayan bisa, ada yang masih belom bisa dan ada yang tidak bagus saat nulis tapi tahu.
Mahasiswa	Apakah butuh media pembelajaran yang baru enggeh bu di kelas 7 ini?
Ustadzah/Bu Sri	Yaa, sangat kita butuh sekali mas media yang baru karena begini bahasa arab kan agak sulit nih bagi anak-anak apalagi hanya menenrangkan anak-anak itu males dan males jadi menurut saya penting sekali media yang baru biar anak-anak tida bosan dalam pembelajaran kan kalau ada media/permainan anak-anak kan lebih senang dan semangat.
Mahasiswa	Baik bu, mungkin nantinya bisa membantu ibu dengan adanya media

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

	baru, cukup sekian wawancara saya hari ini ibu terima kasih atas ilmunya dan jawabanya dari jenengan semoa barokah sekian wassalamualaikum, warahmatuallahi, wabarakatuh
Ustadzah/Bu Sri	Iya mas sama-sama saya juga terimakasih. waalaikumsalam warahmatuallahi, wabarakatuh

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ملحق ٧

ورقة مقابلة الطلاب

HASIL WAWANCARA PESERTA DIDIK

Nama Siswa : Syifa Indana Zulfa

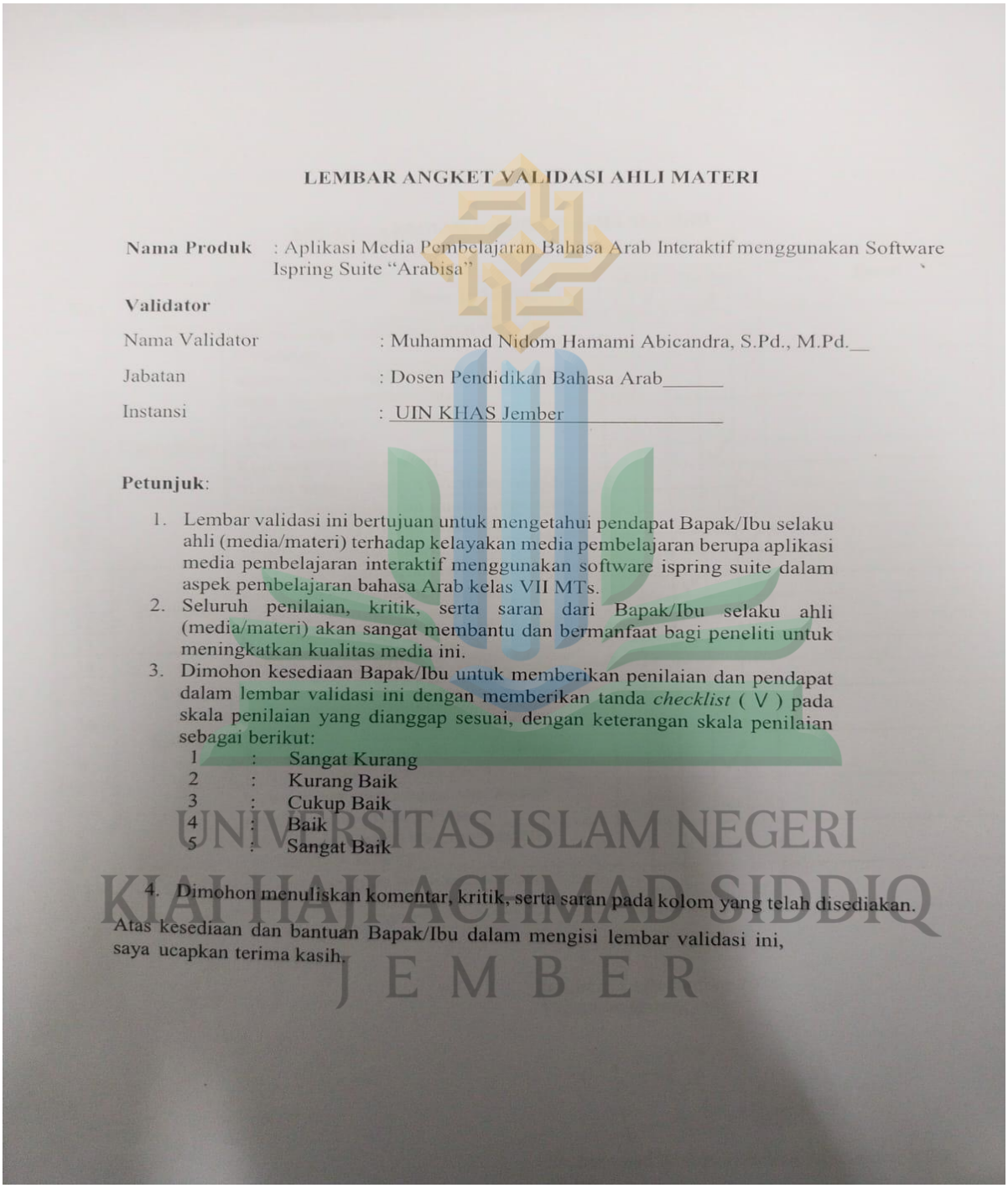
Kelas : 7E

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Pembelajaran guru bahasa arab seperti apa yag kamu menarik dan mudah difahami sehingga mudah difahami, meyenangkan dan kamu bisa mengigatnya sampai sekarang	Permbelajaran menggunakan laptop itu dan menggunakan kayak gambar itu seperti power point yang di tampilkan ituu
2	Mengapa media power point itu menurut kamu sangat menarik dan sehingga sama kamu mudah di faham dan diingat ?	Karena belajar dengan menggunakan power point itu menarik kayak ada kartunnya gitu dan lucu-lucu kartunnya ituu
3	Media pembelajaran apa yang digunakan sekarang dalam pembelajaran bahasa arab di sini ?	Menggunakan buku paket bahasa arab kelas 7
4	Apa tanggapan kamu tentang media yang saa ini kamu gunakan di kelas kamu ?	Kalau di kelas kita guru itu monoton menggunakan lembar kerja siswa (lks), ceramah guru hanya menjelaskan saja jadi kita cepat bosen
5	Seberapa penting menurut kamu tentang media yang dapat dibawa dan dipelajari dimanapun kamu berada ?	Yaa, sangat penting apalagi saya setiap harinya itu di kelas suka bergurai atau suka bermain game sama teman-teman jadi nantinya pas waktu jam kosong kan kita bisa untuk bermain permainan yang berbahasa arab ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ملحق ٨

ورقة التحقق من خبير المواد



LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Nama Produk : Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif menggunakan Software Ispring Suite "Arabisa"

Validator

Nama Validator : Muhammad Nidom Hamami Abicandra, S.Pd., M.Pd.__

Jabatan : Dosen Pendidikan Bahasa Arab_____

Instansi : UIN KHAS Jember_____

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli (media/materi) terhadap kelayakan media pembelajaran berupa aplikasi media pembelajaran interaktif menggunakan software ispring suite dalam aspek pembelajaran bahasa Arab kelas VII MTs.
2. Seluruh penilaian, kritik, serta saran dari Bapak/Ibu selaku ahli (media/materi) akan sangat membantu dan bermanfaat bagi peneliti untuk meningkatkan kualitas media ini.
3. Dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan pendapat dalam lembar validasi ini dengan memberikan tanda *checklist* (V) pada skala penilaian yang dianggap sesuai, dengan keterangan skala penilaian sebagai berikut:
   1 : Sangat Kurang
   2 : Kurang Baik
   3 : Cukup Baik
   4 : Baik
   5 : Sangat Baik
4. Dimohon menuliskan komentar, kritik, serta saran pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ANGKET LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

No	Kriteria	Butir Indikator	Skala Penilaian					Saran
			1	2	3	4	5	
1	Kualitas isi	Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum					✓	
2		Materi yang disajikan sesuai kompetensi dasat dan kompetensi inti					✓	
3		Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan				✓		
5		Kejelasan uraian materi				✓		
6		Materi yang disajikan secara berurutan					✓	
7		Materi yang disajikan mudah dipahami					✓	
8		Materi yang disajikan menarik				✓		
9		Materi yang disajikan lengkap					✓	
10	Evaluasi	Kecukupan pemberian latihan soal quiz						
11		Kejelasan petunjuk pengerjaan			✓			
12		Kejelasan perumusan soal				✓		
13		Kebenaran konsep soal					✓	
14	Bahasa	Bahasa yang digunakan tepat dan jelas					✓	
15		Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓	
16		Bahasa yang digunakan komunikatif dan informatif				✓		
17		Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik				✓		
18		Kemudahan memahami alur materi melalui pengunaan bahasa				✓		
21	Tampilan Visual	Gambar dan audio mempermudah pemahaman konsep				✓		
22		Ukuran tampilan media sesuai dan dapat dilihat dengan baik dan jelas					✓	

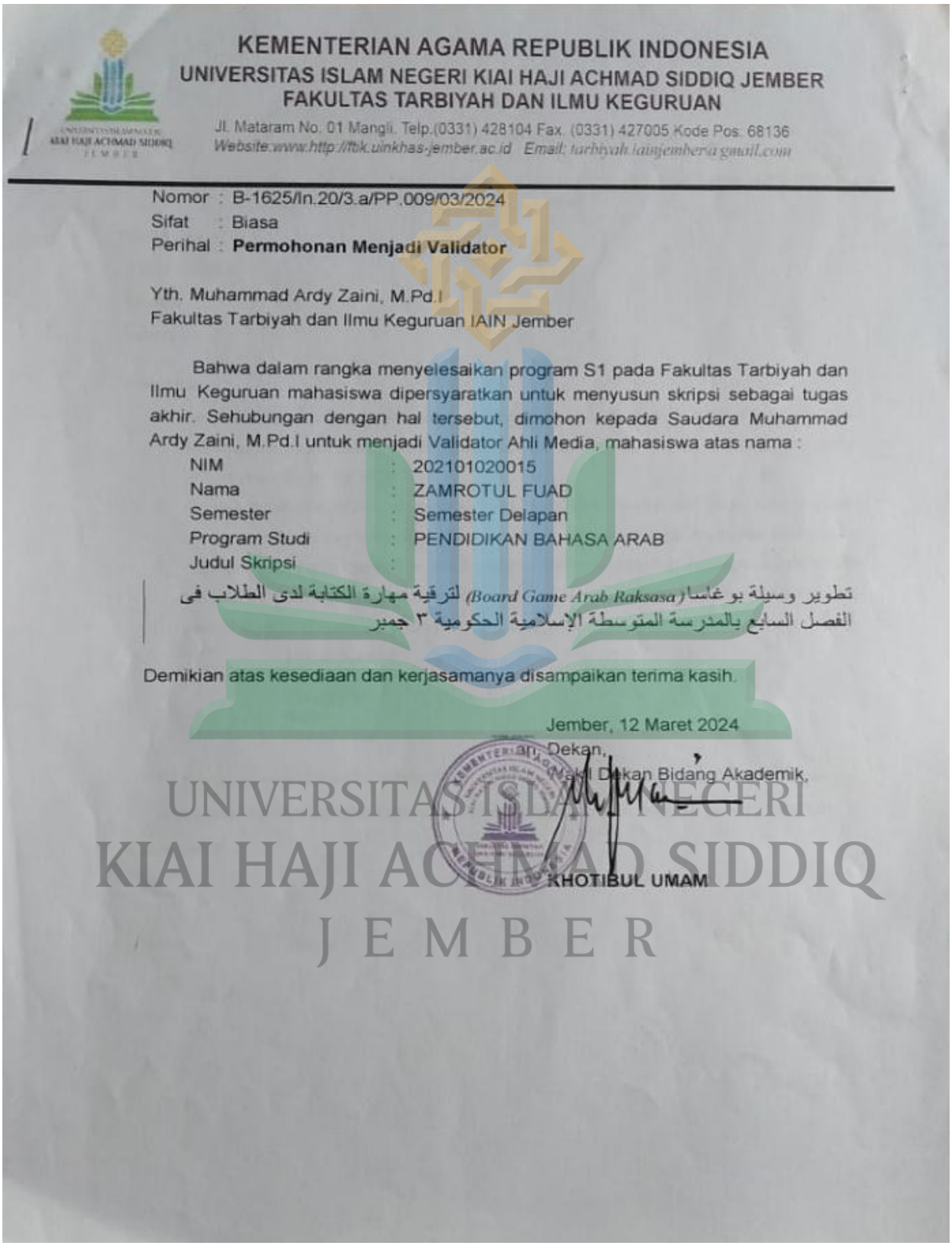
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 13 Desember 2023
Validator Materi,

Muhammad Nidom Hamami Abicandra, S.Pd., M.Pd.

ملحق ٩

ورقة التحقق من صحة وسيلة التعليمية



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68136
Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1625/In.20/3.a/PP.009/03/2024
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Muhammad Ardy Zaini, M.Pd.I
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Muhammad Ardy Zaini, M.Pd.I untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	:	202101020015
Nama	:	ZAMROTUL FUAD
Semester	:	Semester Delapan
Program Studi	:	PENDIDIKAN BAHASA ARAB
Judul Skripsi	:	

تطوير وسيلة بوغاسا *(Board Game Arab Raksasa)* لترقية مهارة الكتابة لدى الطلاب فى الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 12 Maret 2024
an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Produk : Pengembangan Media "BOGASA" Untuk Meningkatkan Keterampilan Mahara Kitabah Siswa Kelas VII MTsN 3 Jember.

Validator

Nama Validator :

Jabatan :

Instansi :

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli (media) terhadap kelayakan media pembelajaran berupa media "BOGASA" untuk pembelajaran bahasa Arab kelas VII MTs.
2. Seluruh penilaian, kritik, serta saran dari Bapak/Ibu selaku ahli (media/materi) akan sangat membantu dan bermanfaat bagi peneliti untuk meningkatkan kualitas media ini.
3. Dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan pendapat dalam lembar validasi ini dengan memberikan tanda *checklist* (V) pada skala penilaian yang dianggap sesuai, dengan keterangan skala penilaian sebagai berikut:

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

4. Dimohon menuliskan komentar, kritik, serta saran pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ANGKET LEMBAR VALIDASI AHLI

MEDIA

Kriteria	Butir Indikator	No	Skala Penilaian					Saran
			1	2	3	4	5	
Kualitas isi	Ketepatan konsep penyajian materi untuk mendukung pembelajaran	1					✓	
	Media menyajikan materi yang tersusun lengkap dan terstruktur	2				✓		
	Media dapat menarik perhatian peserta didik	3					✓	
Bahasa	Bahasa yang digunakan tepat dan jelas	4					✓	
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5					✓	
	Bahasa yang digunakan komunikatif dan informatif	6				✓		Perlu ditambahkan bahasa formalitas
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik	7					✓	
Kualitas dan Intruksional	Media mampu meningkatkan kemampuan dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran	8					✓	
	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	9					✓	
Tampilan Visual	Keserasian kombinasi warna dalam media	10					✓	
	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	11				✓		Kurang Besar
	Ketepatan pemilihan jenis huruf	12				✓		
	Ketepatan *background* dengan teks	13				✓		
	Ketepatan penggunaan objek gambar dalam media	14					✓	
	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	15					✓	
	Kemudahan media dioperasikan pengguna	16					✓	
	Tampilan susunan program berurutan	17					✓	
	Kemenarikan desain media	18					✓	
	Ketepatan penempatan tombol	19					✓	
	Kualitas gambar	20					✓	
	Kualitas audio	21						Tidak Perlu
	Ketersediaan tombol/navigasi yang menarik	22						Tidak Perlu
	Ketersediaan menu penyajian yang menarik	23					✓	
	Kecepatan dalam membuka/loading media	24						Tidak Perlu
	Media interaktif	25					✓	

Jember, April 2024
Validator Media,

Muhammad Ardy Zaini, M.Pd.I
NIP.198612122019031010

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ملحق ١٠

وثائقة

١.	مقابلات الطلاب	
٢.	مقابلة المعلمة	
٣.	إجراء الاختبارات قبل التعلم وبعد التعلم	
٤.	الصور مع الطلاب ووسيلة التعليمية	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ملحق ١١

رسالة البحث

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-6145/In.20/3.a/PP.009/03/2024
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MTsN 3 Jember
Jl. Argopuro, No. 5 Manggisan, Kec. Tanggul, Kab. Jember, Jawa Timur 68155

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

NIM	:	202101020015
Nama	:	ZAMROTUL FUAD
Semester	:	Semester delapan
Program Studi	:	PENDIDIKAN BAHASA ARAB

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai تطوير وسيلة بوغاسا *Board Game Arab Raksasa* لترقية مهارة الكتابة لدى الطلاب في الفصل السابع بالمدرسة الإسلامية الحكومية ٣ جمبر, selama 21 (dua puluh satu) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak Akhmad Makhin, M.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 27 Maret 2024
a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ملحق ١٢

رسالة إيمان البحث

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 3
Jalan Argopuro No. 5 Tanggul – Jember
Telp. (0336) 441481
Email : mtsn3jbr@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : B-132/Mts.13.32.03/TL.00/05/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember

Nama : **Akhmad Makhin, S.pd**
NIP : 197102142005011004
Jabatan : Kepala MTs Negeri 3 Jember

Menerangkan bahwa :
Nama : Zamrotul Fuad
NIM : 202101020015
Fakultas/Prodi : FTIK/Pendidikan Bahasa Arab

Adalah Mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Program S1, telah melakukan Penelitian mulai tanggal 01 April 2024 sampai dengan 25 April 2024, dengan penyusunan skripsi berjudul ***"Pengembangan Media (Bogasa) untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas 7 MTsN 3 Jember."***

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mestinya.

Jember, 15 Mei 2024
Pejabat Pembuat Keterangan,

Akhmad Makhin

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), BSSN

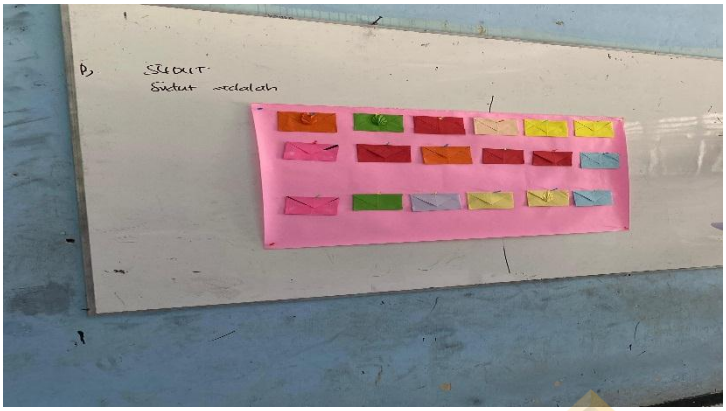
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ملحق ١٣

وسيلة التعليمية المتطورة

الرقم	جزء	صورة
١.	الشرائح أألولية	
٢.	صورة لبطاقة لعب موضوعة داخل مظروف صغير	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

٣.	صور *Boar Game* (*Arab*صغيرة تحتوي على مظروف سؤال	
٤.	صورة الباحث يشرح المادة التي ستستخدم كوسيلة في تعليم اللغة العربية	
٥.	الصورة بوسيلة (Board Game ArabRaksasa) لتعليم اللغة العربية لصف VII.	

ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ملحق ١٤

سيرة ذاتية الباحث

الإسم : زمرة الفواد

رقم الجمعي : ٢٠٢١٠١٠٢٠٠١٥

المولد/تريخ الميلاد : جمبر ١٧ نوفمبر ٢٠٠٢

العنوان : قرية توكوم منطقة تكونج مدينة لوماجانج محاظة جاوى الشرقية

كلية / قسم : كلية التربية و العلوم التدريسية / قسم تعليم اللغة العربية

بريد إلكتروني : zamrotulfuad17@gmail.com

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

سيرة التربية :

١. الروضة الأطفال : مدرسة الإبتدائية ٢ غمبيرونو ٢ بانجاساري جمبر.
٢. المدرسة الإبتدائية : مدرسة المتوسط الإسلامية الحكومية ٣ جمبر.
٣. المدرسة المتوسطة : مدرسة مفتاح العالية العلوم لوماجانغ.