تطوير الوسيلة التعليمية "لعبة الثعبان والسلم" باستخدام تطبيق جينيالي لترقية استيعاب المفردات لدى التلميذات بالمدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤\٢٠٢٥م

البحث العلمي

إعداد الطالبة :

صافية الوداد

الرقم الجامعي : ٢١٢١٠١٠٢٠٠٠٨

شعبة تعليم اللغة العربية

قسم التربية الإسلامية واللغوية

كلية التربية والعلوم التدريسية

الجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر

يونيو ٢٠٢٥ م

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

تطوير الوسيلة التعليمية "لعبة الثعبان والسلم" باستخدام تطبيق جينيالي

لترقية استيعاب المفردات لدى التلميذات

بالمدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي

للسنة الدراسية ٢٠٢٤\٢٠٢٥م

البحث العلمي

مقدم لاستيفاء بعض الشروط اللازمة النهائية للحصول على الدرجة الجامعية الأولى

شعبة تعليم اللغة العربية قسم التربية الإسلامية واللغوية بكلية التربية والعلوم التدريسية

الجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر

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

إعداد الطالبة :

صافية الوداد

الرقم الجامعي : ٢١٢١٠١٠٢٠٠٠٨

شعبة التعليم اللغة العربية

قسم التربية الإسلامية واللغوية

كلية التربية والعلوم التدريسية

الجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر

يونيو ٢٠٢٥ م

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

رسالة الموافقة من المشرف

تطوير الوسيلة التعليمية "لعبة الثعبان والسلم" باستخدام تطبيق جينيالي

لترقية استيعاب المفردات لدى التلميذات

بالمدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي

للسنة الدراسية ٢٠٢٤\٢٠٢٥م

البحث العلمي

مقدم لاستيفاء بعض الشروط اللازمة النهائية للحصول على الدرجة الجامعية الأولى

شعبة تعليم اللغة العربية قسم التربية الإسلامية واللغوية بكلية التربية والعلوم التدريسية

الجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر

إعداد الطالبة :

صافية الوداد

الرقم الجامعي : ٢١٢١٠١٠٢٠٠٠٨

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

تمت الموافقة على هذا البحث العلمي من طرف المشرف :

الدكتور أسيب مولانا الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٨٤١٢٠٤٢٠١٢١٠٠١

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

رسالة القرار من المناقشين

تطوير الوسيلة التعليمية "لعبة الثعبان والسلم" باستخدام تطبيق جينيالي

لترقية استيعاب المفردات لدى التلميذات

بالمدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي

للسنة الدراسية ٢٠٢٤\٢٠٢٥م

البحث العلمي

قد تمت المناقشة على هذا البحث العلمي أمام لجنة المناقشة وقررت اللجنة بنجاح الباحثة وقبول بحثها العلمي بعد إجراء التعديات المطلوبة ويستحق صاحبته الدرجة الأكادمية "S.Pd"

اليوم : الأربعاء

التاريخ : ١١ يونيو ٢٠٢٥

أعضاء لجنة المناقشة

الرئيس	السكرتيرة
(الدكتور زي برهان الصالح الماجستير)	(الحاجة سيتي نور حياتي الماجستير)
رقم التوظيف: ١٩٨٠٠٨٢٦٢٠٠٩٠٧١٠١٢	رقم التوظيف: ١٩٦٩١١١٠٢٠٠٧٠١٢٠٥٦

الممتحن

١. الدكتور محمد مفتاح الهدى الماجستير (.....)

٢. الدكتور أسيب مولانا الماجستير (.....)

يصدق عليه عميد كلية التربية والعلوم التدريسية

الدكتور الحاج عبد المعز الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٧٣١٤٣٤٢٠٠٠٣١٠٠٥

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

إقرار الطالبة

أنا الموقعة :

الاسم : صافية الوداد

الرقم الجامعي : ٢١٢١٠١٠٢٠٠٠٨

العنوان : شارع الحاج عمر سعيد جكروأمينوتو الرابع رقم ١٠٦ جمبر كيدول كاليواتس جمبر

أقر بأن هذا البحث العلمي الذي قدمته لاستيفاء بعض الشروط اللازمة النهائية للحصول على الدرجة الجامعية الأولى شعبة تعليم اللغة العربية قسم التربية الإسلامية واللغوية بكلية التربية والعلوم التدريسية جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر تحت العنوان :

"تطوير الوسيلة التعليمية "لعبة الثعبان والسلم" باستخدام تطبيق جينيالي لترقية استيعاب المفردات لدى التلميذات بالمدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبفوجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤ \ ٢٠٢٥ م"

كتبته بنفسي وما صورته من إبداع غيري أو التأليف الآخر

واذا ادعى استقبالا من تأليف أحد من بحث أتحمل المسئولية على ذلك ليس على المشرف أو على شعبة تعليم اللغة العربية قسم التربية الإسلامية واللغوية بكلية التربية والعلوم التدريسية الجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر.

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

جمبر،٢٢ مايو ٢٠٢٥

الباحثة

صافية الوداد

الرقم الجامعي ٢١٢١٠١٠٢٠٠٠٨

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

الشعار

وَاللّٰهُ اَخْرَجَكُمْ مِّنْۢ بُطُوْنِ اُمَّهٰتِكُمْ لَا تَعْلَمُوْنَ شَيْـًٔاۙ وَّجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْاَبْصَارَ وَالْاَفْـِٕدَةَۙ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُوْنَ *

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

* Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Karim dan Terjemahannya*, (Surabaya: Halim, 2014), 275.

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

الإهداء

أهدي هذا البحث العلمي إلى :

١. أبي الحبيب، المرحوم عارف ويجاكسونو، أشكرك على كل حبك ودعائك وتضحياتك الذي لا تقدر بثمن طول حياتك. تقبل الله سبحانه وتعالى جميع أعمالك الصالحة، ووسع قبرك، وأسكنك أحسن المنازل عند الله سبحانه وتعالى.

٢. أمي العزيزة، سطي مطمئنة، سيدة عظيمة ربّتني وعلّمتني بحب وإصرار، رغم محدودية قدراتها وتعبها وحدها. جزاكِ الله سبحانه وتعالى دائمًا على كل تعبك أجرًا متعددًا ورفع منزلتك في الدنيا والآخرة. شكراً لكِ على دعواتك وصبرك ومحبتك التي لا تنتهي.

٣. أخي أحمد إثبات النظر وزوجته نور إمامي. أشكركما على كل ما قدمتما من دعاء ودعم ومودة. جزاكما الله سبحانه وتعالى على كل إحسان منكما ببركات ورحمة لا متناهية.

٤. أخي الصغير محمد فارح بودي ويجاكسينو. جعلك الله ولداً تقياً وذكياً وناجحاً في الدنيا والآخرة. اجعل كل خطوة تقوم بها جديرة بالعبادة.

٥. صديقاتي العزيزات، رزقية، صافي كاميليا، ونلنا سعدة الصفا. اللاتي كنّ دائماً حاضرات في دعواتي، وحماسي، وجهودي. شكراً لكنّ على كل مساعدة ودعم صادق. أسأل الله أن يجازيكنّ على خيركنّ ببركات الحياة والنجاح في الدنيا والآخرة. آمين.

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

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

كلمة الشكر والتقدير

الحمد لله رب العالمين والعاقبة للمتقين فلا عدوان إلا على الظالمين، والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين نبيّنا وحبيبنا محمد أرسله الله رحمة للعالمين وعلى اله أزواجه الطاهرات أمهات المؤمنين وعلى آله الطيبين وأصحابه الغر الميامين ومن تبعهم بإحسان إلى يوم الدين، أما بعد.

فبتوفيق الله ساعد الباحثة في كتابة رسالتها الجامعية وإتمامها للوصول على درجة الجامعية الأولى في شعبة تعليم اللغة العربية قسم التربية الإسلامية واللغوية بكلية التربية والعلوم التدريسية بجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر، تحت الموضوع " **تطوير الوسيلة التعليمية "لعبة الثعبان والسلم" باستخدام تطبيق جينيالي لترقية استيعاب المفردات لدى التلميذات بالمدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤\٢٠٢٥م** ". في هذه الرسالة فضلت الباحثة شكرا كثيرا لمن ساعد الباحثة وأرشدها في كتابة هذه الرسالة وتدوينها، وهم :

١. فضيلة المحترم، الأستاذ الدكتور الحاج حفني زين الماجستير كرئيس الجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر الذي قد بذل جهده في هذه الجامعة المحبوبة.
٢. فضيلة المحترم، الدكتور الحاج عبد المعز الماجستير كعميد كلية التربية والعلوم التدريسية الجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر الذي قد دبر كلية التربية والعلوم التدريسية.
٣. فضيلة المحترم، الدكتور نور الدين الماجستير كرئيس قسم التربية الإسلامية واللغوية الجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر الذي قد بذل جهده في رئاسة هذا القسم المحبوب .
٤. فضيلة المحترم، محمد أرضي زيني الماجستير، كرئيس شعبة تعليم اللغة العربية الجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر الذي قد بذل جهده في رئاسة هذه الشعبة المحبوبة.
٥. فضيلة المحترم، الدكتور أسيب مولانا الماجستير كالمشرف الذي قد فضل الباحثة بالتوجيهات والإرشادات والاقتراحات في كتابة هذا البحث العلمي.

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

٥. فضيلة المحترم، الدكتور أسيب مولانا الماجستير كالمشرف الذي قد فضل الباحثة بالتوجيهات والإرشادات والاقتراحات في كتابة هذا البحث العلمي.

٦. فضيلة المحترمة، أمي هانيك، بكالوريوس في القانون. بصفتها رئيسة المدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي التي قد أذنت الباحثة على قيام بحثها في مدرستها.

٧. فضيلة المحترم، صاحب الكرام، بكالوريوس في التربية. بصفته كمدرس اللغة العربية المدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي الذي قد ساعد الباحثة حتى نهاية بحثها.

٨. المدرسون والتلميذات بالمدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي قد ساعدوا الباحثة بكل سهولة في كتابة هذا البحث العلمي.

شعرت الباحثة أن كتابة هذا البحث لم تكن كاملة، فلذلك رجت الباحثة الاقتراحات والإرشادات لتكميل هذا البحث العلمي. فنسأل الله الكريم أن تكون أعمالها مقبولة ويكون هذا البحث نافعا، مفيدا لنا وبارك الله لكم في الدارين، آمين يارب العالمين. والله الموافق إلى أقوم الطارق.

جمبر، ٢٢ مايو ٢٠٢٥

الباحثة

صافية الوداد

الرقم الجامعي: ٢١٢١٠١٠٢٠٠٠٨

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

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

مستخلص البحث

الوداد، صافية ٢٠٢٥: تطوير الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي لترقية استيعاب المفردات لدى التلميذات بالمدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤\٢٠٢٥ م. البحث العلمي، شعبة تعليم اللغة العربية قسم التربية الإسلامية واللغوية بكلية التربية والعلوم التدريسية الجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر. تحت اشراف الدكتور أسيب مولانا الماجستير.

الكلمات الأساسية: الوسيلة التعليمية، لعبة الثعبان والسلم جينيالي، استيعاب المفردات

بناءً على الملاحظة والمقابلة في المدرسة النورية المتوسطة الإسلامية، وجدت الباحثة أن التلميذات لم ينلن الوسيلة التعليمية المبتكرة، اعتمد المعلم على الوسيلة المطبوعة مثل الكتب المدرسية وأوراق عمل الطلاب، استخدم المعلّم الطريقة المباشرة في التعليم بترجمة النصوص الموجودة في الكتاب، وقال المعلم أن التلميذات ناقصات في المحادثة بسبب قلة المفردات التي يتقنها، ورجا أن يكن التلميذات متقنا التحدث باللغة العربية. التلميذات يحتجن إلى وسيلة تساعدهن التلميذات على فهم المادة التعليمية. لذلك، بادرت الباحثة إلى إنشاء وتطوير الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي لترقية استيعاب المفردات لدى التلميذات بالمدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي.

أهداف البحث هي: ١) معرفة تطوير الوسيلة التعليمية "لعبة الثعبان و السلم" باستخدام تطبيق جينيالي لترقية استيعاب المفردات لدى التلميذات بالمدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤ \ ٢٠٢٥ م، ٢) معرفة فعالية الوسيلة التعليمية "لعبة الثعبان و السلم" باستخدام تطبيق جينيالي لترقية استيعاب المفردات لدى التلميذات بالمدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤ \ ٢٠٢٥ م.

استخدمت الباحثة منهج البحث والتطوير بنموذج (*ADDIE*). تم جمع البيانات بطريقة الملاحظة، والمقابلات، والاستبيانات، والاختبار القبلي والبعدي. وتم تحليل البيانات بتحليل صلاحية المنتج، تحليل استجابات التلميذات، تحليل اختبار ت للعينة المستقلة، واختبار النتيجة *N-Gain*.

أما نتائج هذا البحث فهي: ١) تم تطوير الوسيلة التعليمية "لعبة الثعبان و السلم" باستخدام تطبيق جينيالي من خمس مراحل : التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم (*ADDIE*). بلغت قيمة النسبة المائوية لصلاحية المادة التعليمية ٨٧،٠٥٪ بمعايير صالح جدا. وبلغت قيمة النسبة المائوية لصلاحية الوسيلة التعليمية هي ٩٣،٨٤٪ بمعايير صالح جدا. وأما نتيجة استجابات التلميذات عن الوسيلة التعليمية هي ٨٩،٩٢٪ بمعايير صالح جدا. ٢) حصلت على اختبار ت للعينة المستقلة أن ت الحسابي ٤،٨٤٧ و ت الجدولي ٢،٠٢٤ ولأن ت الحسابي أكبر من ت الجدولي، فإن الفرضية الصفرية (H0) مردودة والفرضية الخيارية (H1) مقبولة. إلى أن الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي فعالة. ومن نتائج اختبار درجة *N-Gain* هي ٦٢،٦٢، مما يدل على أن استخدام الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي فعالية.

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

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

المحتويات

صفحة الغلاف ..... **ب**

رسالة الموافقة من المشرف..... **ج**

رسالة القرار من المشرفين..... **د**

إقرار الطالبة..... **هـ**

الشعار..... **و**

الإهداء..... **ز**

كلمة الشكر والتقدير ..... **ح**

مستخلص البحث..... **ي**

المحتويات ..... **ك**

قائمة جداول..... **ن**

قائمة الصور ..... **س**

قائمة الرسوم البيانات..... **ع**

الباب الأول: المقدمة **١**

أ. خلفية البحث..... ١

ب. أسئلة البحث ٧

ج. أهداف البحث والتطوير ٧

د. خصائص المنتج ٨

هـ. أهمية البحث والتطوير ٨

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

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

و. افتراض وتحديد البحث والتطوير ٩

ز. تعريف المصطلحات ١١

ح. هيكل البحث..... ١٤

الباب الثاني: الدراسة المكتبية ١٦

أ. الدراسة السابقة ١٦

ب. الدراسة النظرية ٢٦

الباب الثالث: منهج البحث والتطوير..... ٤١

أ. نموذج البحث والتطوير ٤١

ب. مراحل البحث والتطوير ٤٢

ج. تجربة المنتج ٤٧

١) تصميم التجربة ٤٧

٢) موضوع التجربة ٤٨

٣) طريقة جمع البيانات..... ٤٨

٤) أدوات جمع البيانات ٥٢

٥) طريقة تحليل البيانات ٥٨

الباب الرابع: عرض البيانات وتحليلها ٦٥

أ. عرض بيانات التجربة ٦٥

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

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

ب. تحليل البيانات ٩٩

ج. تعديل المنتج..... ١١٤

د. المناقشة والتأويل ١٢٠

الباب الخامس: الاختتام ١٢٤

أ. خلاصة الإنتاج بعد التعديل ١٢٤

ب. الإقتراحات ١٢٥

قائمة المصادر والمراجع..... ١٢٧

أ. المصادر ١٢٧

ب. المراجع ١٢٧

الملاحق..... ١٣٢

السيرة الذاتية ١٩٤

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

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

قائمة الجداول

الرقم	الموضوعات	الصفحة
٢.١	وجوه التشابه والاختلاف بالدراسة السابقة	٢٢
٣.١	درجة تقييم الخبراء	٥٩
٣.٢	معايير صلاحية	٦٠
٣.٣	معايير لتحديد مستوى الفعالية	٦٣
٤.١	المكوّنات لعبة الثعبان والسلم باستخدام الجينيالي	٧٣
٤.٢	استبيانات صلاحية المادة التعليمية	٨١
٤.٣	استبيانات صلاحية الوسيلة التعليمية	٨٣
٤.٤	استبيانات صلاحية أدوات البحث	٨٦
٤.٥	درجات اختبار القبلي في الفصل الثامن (أ) والفصل الثامن (ب)	٨٩
٤.٦	المجموعة الصغيرة في التجربة المنتج	٩٠
٤.٧	تقسيم مجموعات لعبة الثعبان والسلم باستخدام جينيالي	٩١
٤.٨	درجات اختبار البعدي في الفصل الثامن (أ) والفصل الثامن (ب)	٩٤
٤.٩	استبيانات استجابات التلميذات في الفصل التجريبي	٩٦
٤.١٠	معايير استجابات التلميذات	٩٨
٤.١١	صلاحية المواد التعليمية	١٠٠
٤.١٢	صلاحية الوسيلة التعليمية	١٠٠
٤.١٣	صلاحية أدوات البحث	١٠١
٤.١٤	خلاصة النتائج صلاحية المنتج	١٠١
٤.١٥	درجة معيارية	١٠٣
٤.١٦	الاختبار القبلي والبعدي للصف الثامن (ب) كالمجموعة التجريبية	١٠٣
٤.١٧	الاختبار القبلي والبعدي للصف الثامن (أ) كالمجموعة الضابطة	١٠٤

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

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

٤.١٨	درجة معيارية من الاختبار القبلي والبعدي في المجموعة التجريبية والضابطة	١٠٦
٤.١٩	الإحصائي الوصفي	١٠٧
٤.٢٠	اختبار الطبيعية	١٠٨
٤.٢١	اختبار التجانس	١٠٩
٤.٢٢	اختبار–ت للعينة المستقلة	١١١
٤.٢٣	نتائج اختبار *N-Gain*	١١٣
٤.٢٤	تعديل الإنتاج من خبير الوسيلة والمواد التعليمية	١١٥
٤.٢٥	تعديل الإنتاج من خبير أدوات أسئلة الاختبار	١١٧

قائمة الصور

الرقم	الموضوعات	الصفحة
١.٤	الصورة أيقونات منصة جينيالي وكنفا	٧٠
٢.٤	النظرة الأولى على المنصة جينيالي	٧١
٣.٤	النظرة الحساب جينيالي جاهز للاستخدام	٧١
٤.٤	النظرة عند البحث لعبة الثعبان والسلم	٧٢
٥.٤	النظرة لعبة الثعبان والسلم قبل التحرير	٧٢
٦.٤	النظرة عامة على العرض الأول	٧٥
٧.٤	وصف المنتج في الوسيلة	٧٥
٨.٤	أهداف التعليم	٧٦

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

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

٤.٩	مكونات لعبة الثعبان والسلم باستخدام جينيالي	٧٦
٤.١٠	لعبة الثعبان والسلم باستخدام جينيالي	٧٧
٤١١	قواعد اللعبة	٧٧
٤.١٢	الصورة الجانبية المطورة	٧٨
٤.١٣	المادة الموجودة في الدائرة الحمراء	٧٨
٤.١٤	المادة الموجودة في الدائرة الصفراء	٧٩
٤.١٥	المادة الموجودة في الدائرة الخضراء	٧٩
٤.١٦	عرض مشاركة الروابط	٨٠
٤.١٧	تجربة المنتج في المجموعة الصغيرة	٩١
٤.١٨	العرض عند بداية اللعب	٩٢
٤.١٩	العرض عند إجابة الأسئلة	٩٣
٤.٢٠	العرض في علامة السؤال	٩٣
٤.٢١	تنفيذ اللعبة الثعبان والسلم باستخدام جينيالي	٩٤
٤.٢٢	الجدول ت من درجات الحرية	١١٢

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

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

قائمة الرسوم البيانيات

الرقم	الموضوعات	الصفحة
٣.١	خطوات التطوير نموذج *ADDIE*	٤٢
٤.١	الرسم البياني لاستجابات التلميذات	٩٨
٤.٢	الرسم البياني خلاصة النتائج صلاحية المنتج	١٠٢
٤.٣	الرسم البياني لاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية والضابطة	١٠٧

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

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

الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

في العالم التربية، تعد الوسيلة التعليمية من أحد المكونات المهمة لتحقيق أهداف التعليم و لترقية اهتمام الطلاب في التعليم. كما قيل عبد الرحمن : " العناصر المتوافرة في التعليم فيما يلي: المنهج الدراسي، ومواد تعليم اللغة العربية، وأساليب تعليم اللغة العربية، و وسيلة التعليمية اللغة العربية، و أهداف التعليم اللغة العربية، و المتعلمين، و معلم اللغة العربية، و تقييم تعليم اللغة العربية[1]. وفي عالم التعليم، يحتاج الطلاب إلى المرافق و البنية الأساسية كدعم في تحقيق أهداف التعليم، كما ذكر في القانون الرقم ٤٥ الآية (١) سنة ٢٠٠٣ " توفر كل وحدة التربية النظامي وغير النظامي مرافق وبنية تحتية تلائم الاحتياجات التربوية بما يتوافق مع نمو وتطور الإمكانات البدنية والفكرية والاجتماعية والعاطفية والنفسية للطلاب."[2]

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

إن استخدام الوسيلة التعليمية مترتبة بتعليم القرآن الكريم نجده في سورة النحل الآية ١٢٥ التي تقول :

" اُدْعُ اِلٰى سَبِيْلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِيْ هِيَ اَحْسَنُۗ اِنَّ رَبَّكَ هُوَ اَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيْلِهٖ وَهُوَ اَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِيْنَ "[3]

---

[1] Abdurrochman, *Bahasa Arab dan Metode Pembelajarannya*, (Bandar Lampung : AURA, 2017), 2.

[2] Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 45 ayat (1).

[3] Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al – Qur'an an Terjemahan*, (Jakarta Pustaka Kibar, 2014), 281.

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

من الآية المنقولة أعلاه، يتبين لنا أن استخدام الوسيلة التعليمية يجب أن يراعي جوانب معينة، كما يجب أن تكون الرسالة أو المادة المنقولة إيجابية، ويجب أن تكون اللغة المستخدمة مهذبة و يمكن أن يفهمها الطلاب. إذا كان هناك طلاب يجادلون أو يطرحون أسئلة، فمن المتوقع أن يشرح المعلم بلغة منطقية وسهلة الفهم، حتى يتمكن الطلاب من قبولها بشكل جيد. وبالتالي كانت الوسيلة التعليمية كأداة في توصيل المواد بنجاح.

إن الوسيلة التعليمية هي في الأساس وسيلة لنقل المعلومات من القائمين بالاتصال (المعلمين) إلى المتصلين (الطلاب) كمتلقين. إذا تم تصميم بيئة التعليم بشكل منظم، فإنها ستكون قادرة على تحقيق أهداف التعليم على الوجه الأمثل. وبصفة عامة، تتمثل وظائف وفوائد الوسيلة التعليمية في تطوير مهارات الاتصال لدى المعلمين والطلاب بحيث يتم في عملية التعليم والتعلم خلق البيئة التعليمية المثلى للطلاب.[٥] يمكن أن يؤدي استخدام الوسيلة التعليمية المبتكرة والإبداعية في عملية التعليم والتعلم إلى إثارة اهتمامات ورغبات جديدة، وإثارة دافعية الطلاب وتحفيزهم في أنشطة التعليم، بل ويمكن أن يكون لها تأثير نفسي إيجابي على الطلاب.

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

للّغة مكانة ودور مهمان للغاية في استمرارية الحضارة الإنسانية. حقيقتها حتى الآن، فإن اللغة هي التي تتوسط الإنسان في التعبير عن أفكاره وتوصيلها للآخرين. فاللغة هي الأداة المركزية للتواصل بين الناس. تتمتع اللغة بديناميكية الملائمة بالحضارة الإنسانية والحضارة التعليمية في العالم.[٦] إن تعليم اللغة أمر لا غنى عنه في هذا العصر الحديث نظرًا لوظيفة اللغة كوسيلة

---

[5] M. Sahib Saleh, Syahruddin, M. Syahrul, *Media Pembelajaran,* (Purbalingga : CV Eureka Media Aksara, 2023), 6.

[6] Fahrurrozi, "Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam", *Jurnal Refletika,* Vol. 14 no. 2 (Juli – Desember 2019) 152.

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

للتواصل. تعليم اللغة ليس سهلاً ولا صعباً. وتعتمد سهولة أو صعوبة تعليم اللغة ما على المتعلم الفرد، وموقف التعليم، وجميع جوانب التعليم. هذه هي الصعوبة التي يواجهها المعلمون والمؤسسات التعليمية، وذلك لأن الغرض من التعليم في هذه الحالة تعليم اللغة ليس مجرد تعليم الكثير من المواد وإتمامها. بل يجب أيضًا أن يكون تعليم اللغة ذا معنى. ويعني هذا المعنى أن يكون لعملية التعليم معنى خاص بها بالنسبة للمتعلم (وليس مجرد التعليم) الذي سيكون جسرًا لنجاح التعليم وتحقيق الأهداف الفعالة.[٧]

تعريف ابن خلدون في المقدمة عن اللغة وهي عبارة المتكلم عن مقصوده، و تلك العبارة فعل لساني ناشئة عن القصد لافادة الكلام، وهو في كل أمة بحسب اصطلاحهم[٨]. تعد اللغة العربية من أكثر اللغات انتشارًا في العالم والتي تتميز بالعديد من المميزات والخصائص الخاصة التي تجعلها مختلفة عن غيرها من اللغات الأخرى بشكل عام. فاللغات بشكل عام لها أصول وتاريخ من النمو والتطور. بدأت اللغة العربية ونمت وتطورت في بلدان الشرق الأوسط. ثم كان لتطور اللغة العربية بعد ذلك تأثير كبير وانتشرت على الساحة الدولية وأصبحت لغة رسمية في عام ١٩٧٣ وتم الاعتراف بها كلغة رسمية في الأمم المتحدة.[٩] كما نرى من حولنا أو في بلادنا أن اللغة العربية أصبحت لغة مستخدمة على نطاق واسع ومطلوبة من قبل الإندونيسيين الذين هم غالبية المسلمين، وفي إندونيسيا هناك العديد من المدارس الداخلية الإسلامية التي تستخدم اللغة

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

[7] Tumaji, S. T., "Manajemen Pembelajaran Bahasa Arab", *DAR El-ILMI Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, (2018) : 108, 265976-manajemen-pembelajaran-bahasa-arab-08c236d0.pdf.

[٨] أحمد ابراهيم صومان، *أساليب تدريس اللغة العربية* (عمان : دار زهران، ٢٠٠٨)، ١٨.

[9] Saepudin, *Pembelajaran Bahasa Arab di Era Postmethode,* (Cet. 1; Pare-Pare : IAIN Pare-Pare Nusantara Press, 2022), 15.

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

العربية بالتأكيد كدرس. كما أن اللغة العربية لغة للمسلمين، لأن القرآن الكريم والحديث الشريف يستخدمان اللغة العربية التي هي من مصدر التعاليم الإسلامية للمسلمين.

تعد المفردات أحد العناصر اللغوية التي يجب أن يمتلكها متعلمي اللغات الأجنبية ومنها اللغة العربية. يمكن للمفردات العربية الكافية أن تدعم الشخص في التواصل باستخدام اللغة. وبالتالي، يمكن القول أن المهارات اللغوية يجب أن تكون مدعومة بمعرفة وإتقان المفردات الغنية والمنتجة والفعلية.[١٠] من الشرح أعلاه، يعرف أن المفردات عنصر لغوي مهم يجب أن يتقنه متعلمو اللغات الأجنبية، وخاصة اللغة العربية، كشرط عند التواصل باستخدام لغة معينة. ولذلك، يجب إكساب المفردات في تعليم اللغة العربية بشكل جيد للطلاب حتى يكونوا قادرين على التحدث باللغة العربية بشكل جيد وبطلاقة سواء بشكل فاعل كالتحدث والكتابة أو بشكل سلبي كالاستماع والقراءة. لأن في التعليم اللغة العربية هناك أربعة عناصر اللغوية يعني : مهارة الاستماع، مهارة الكلام، مهارة القراءة، ومهارة الكتابة.

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

بمناسبة الملاحظة الموجودة في المدرسة التورية المتوسطة الإسلامية، خاصة للتلميذات الفصل الثامن، وجدت الباحثة أن التلميذات لم ينلن الوسيلة التعليمية المبتكرة. يعتمد بعض المعلمين على الوسيلة المطبوعة فقط مثل الكتب المدرسية وأوراق عمل الطلاب. و استخدم المدرس الطريقة المباشرة في عملية التعليم و أمر التلميذات لإعمال الأسئلة المكتوبة في أوراق عمل التلميذات. وجدت الباحثة المشكلة ليس إلا في الوسيلة التعليمية غير مبتكرة وجدت

[10] Batmang, *Konsep & Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Kendari: SulQa Press IAIN Kendari, 2023), 27.

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

الباحثة أن التلميذات ضعيفات في التحدث باللغة العربية. نظراً لقلة المفردات التي يعرفنها ولا يحسنّ إلا في قراءة الكتب وقواعد النحوية، لأنهنّ يعشن في المعهد السلفي. وجدت الباحثة أنّ استخدام اللغة العربية في اليومية ناقصا و ليس هناك الطريقة التعليم لحفظ المفردات. بالإضافة إلى عدم وجود أساليب تعليم مبتكرة، فإن التلميذات أقل اهتماماً باللغة العربية ويجدن صعوبة في تطوير هذه الاستيعاب المفردات.[١١]

و استنادا على المقابلة بمعلم اللغة العربية هو يقول على أن التلميذات يشعرن بالنعاس في الفصل بسببهنّ من التلميذات المعهد التين يقمن في الساعة الثالثة صباحا و أما الدرس اللغة العربية وقع في الحصة الآخرة من الدراسة. وهو يقول كذالك على أنّهن لا يتقنّ المفردات العربية. وهنّ ماهرات في قراءة الكتب وقواعد النحوية.[١٢] هذا الواقع بسبب التلميذات يشعرن بالملل بسبب رتابة التعليم بحيث يشعرن التلميذات بالنعاس في الفصل الدراسي. هذا الحال يدل على أن عملية التعليم اللغة العربية في الفصل الثامن غير ملائمة.

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

لذالك يحتاج التعليم إلى الوسيلة التعليمية مبتكرة حتى يهتمن التلميذات بعملية التعليم والتعلم. يمكن أن يكون استخدام الوسيلة التعليمية المبتكرة والإبداعية مثل استخدام التكنولوجيا الحالية مثل أجهزة الحاسوب والجوال وأجهزة الكمبيوتر وشاشات *LCD* ، بما في ذلك تطبيق جينيالي، حيث يمكن لهذا التطبيق إنشاء محتوى تفاعلي بمزايا مثيرة للاهتمام مثل العروض التقديمية

---

[١١] الملاحظة في المدرسة النورية المتوسطة الإسلامية الإسلامية رامبيفوجي، ١٢ من نوفمبر ٢٠٢٤.

[١٢] المقابلة بمعلم اللغة العربية والتلميذات الصف الثامن في المدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي، صاحب الكرام بكالوريوس في التربية، ١٢ من نوفمبر ٢٠٢٤.

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

والملصقات والاختبارات أو الألعاب ومقاطع الفيديو المتحركة وغيرها، حلاً لزيادة اهتمام التلميذات بعملية التعليم وكذلك لترقية قدرات التلميذات في استيعاب المفردات.

من هذه المشكلات، نالت الباحثة إلى فكرة لتطوير الوسيلة التعليمية باستخدام لعبة الثعبان و السلم على أساس التكنولوجيا بمساعدة الموقع الإلكتروني تطبيق جينيالي. من المتوقع أن يكون هذا التطوير قادرًا على تخفيف المشاكل الموجودة في مدرسة النورية المتوسطة الإسلامية أثناء في تعليم اللغة العربية .ومن خلال الاستفادة من التكنولوجيا الموجودة، من المأمول أن يتم إنشاء الوسيلة التعليمية شيقة وفعالية وتفاعلية ومبتكرة بحيث يمكن أن تزيد من اهتمام التلميذات وفهمهنّ للمادة التي يتم تدريسها.

لعبة الثعبان و السلم باستخدام تطبيق جينيالي من تطوير للعبة الثعبان و السلم التقليدية، التي كانت تلعب في الأصل يدويا فقط وكان لا بد من استخدام أدوات، وهي لوحة و صندوقها، يمكن الآن الوصول إليها باستخدام الحاسوب أو الجوال فقط عبر الإنترنت. هذه اللعبة لا تختلف كثيرًا عن لعبة الثعبان و السلم بشكل عام، ما يجعل هذه اللعبة مناسبة لوسيلة التعليمية هي وجود مفردات وأسئلة عن مفردات اللغة العربية في المربع الموجود على اللوحة، إذا توقفت عند أحد المربعات سيظهر لك سؤال بالمادة التي تم تعديلها.

بتطوير الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم على أساس التكننولوجيا, يرجى على التعليم اللغة العرية في الوسيلة التعليمية أن تكون مبتكرة و فعالية. خاصة في استيعاب المفردات بالمدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي يرجى من التلميذات أن يكنّ ماهرات في إتقان

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

المفردات و يرغبن في التحدث باللغة العربية. اعتماداً إلى خلفية المشاكل المذكورة أعلاه، تهتم الباحثة بإجراء بحث بعنوان "**تطوير الوسيلة التعليمية "لعبة الثعبان والسلم" باستخدام تطبيق جينيالي لترقية استيعاب المفردات لدى التلميذات بالمدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤\ ٢٠٢٥ م**"

ب. أسئلة البحث

١. كيف يتم تطوير وسيلة التعليمية "لعبة الثعبان والسلم" باستخدام تطبيق جينيالي لترقية استيعاب المفردات لدى التلميذات بالمدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤ \ ٢٠٢٥ م ؟

٢. ما مدى فعالية الوسيلة التعليمية "لعبة الثعبان والسلم" باستخدام تطبيق جينيالي لترقية استيعاب المفردات لدى التلميذات بالمدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤ \ ٢٠٢٥ م ؟

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

ج. أهداف البحث و التطوير

١. معرفة تطوير الوسيلة التعليمية "لعبة الثعبان والسلم" باستخدام تطبيق جينيالي لترقية استيعاب المفردات لدى التلميذات بالمدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤ \ ٢٠٢٥ م.

٢. معرفة فعالية الوسيلة التعليمية "لعبة الثعبان والسلم" باستخدام تطبيق جينيالي لترقية استيعاب المفردات لدى التلميذات بالمدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤ \ ٢٠٢٥ م.

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

د. خصائص المنتج

خصائص المنتج تطوير الوسيلة التعليمية "لعبة الثعبان" باستخدام تطبيق جينيالي لترقية استيعاب المفردات ترجى الباحثة الخصائص الآتية :

١. مناسبة بمنهج الدراسي المستقل (*Kurikulum Merdeka*) تشجيعا لإستخدام التكنولوجيا في عملية التدريس.

٢. سيتم إنتاج المنتج في شكل الوسيلة التعليمية قائمة عبر الإنترنت باستخدام ويب سايت تطبيق جينيالي.

٣. الوصول إلى ويب سايت جينيالي ممكن بإستخدام الإنترنيت عبر الحاسوب و الجوال.

٤. مميزات هذه الوسيلة التعليمية "لعبة الثعبان والسلم" باستخدام تطبيق جينيالي بألوان، أرقام، و صور متنوعة و ممتعة .

٥. هناك نص قواعد اللعبة التي يجب على جميع التلميذات الالتزام بها.

٦. يجب على التلميذات بأن يجبن الأسئلة الموجودة في كل رقم من اللوحة.

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

هـ. أهمية البحث و التطوير

هناك فائدتان مهمتان في هذا البحث و التطوير، وهما:

١. الفوائد النظرية

ترجو الباحثة أن يضيف هذا البحث نظرة ثاقبة لتطوير الوسيلة التعليمية على أساس التكنولوجيا مع النموذج الأكثر تميزًا في محاولة لتحسين استيعاب التلميذات للمفردات ويمكن أن يكون مرجعًا ذا صلة لإجراء المزيد من البحوث.

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

٢. الفوائد العملية

أ) للباحثة

يمكن لتطوير منتجات الوسيلة التعليمية "لعبة الثعبان و السلم" باستخدام تطبيق جينيالي أن يزيد من معرفة الباحثة وبصيرتها.

ب) للتلميذات

يمكن للتلميذات التعلم باستخدام الوسيلة التعليمية الجديدة بحيث يمكن أن تحفز التلميذات على التعلم أكثر. من خلال تطوير وسيلة متنوعة ومبتكرة وممتعة يمكن أن يجعلن التلميذات أكثر نشاطًا وحماسًا في المشاركة في التعليم، خاصة عند تعليم اللغة العربية التي يعتقدون أنها مملة. من خلال وبالتالي ستتحسن التلميذات في استيعاب المفردات.

ج) للمعلم

من المتوقع أن تكون الوسيلة التعليمية "لعبة الثعبان و السلم" باستخدام جينيالي أن يشجع المعلمين على استكشاف إبداعاتهم الخاصة دائمًا في استخدام الوسيلة التعليمية ذات الصلة بحيث جذب التلميذات للتعليم مع أجواء صفية ممتعة .

د) للمدرسة

يمكن استخدامها كمصدر مرجعي حول التطوير الوسيلة التعليمية باستخدام تطبيق جينيالي بحيث يمكن أن تضيف للمدرسة نظرة ثاقبة في تطوير الوسيلة التعليمية.

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

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

و. افتراض وتحديد البحث والتطوير

١. افتراض البحث و التطوير الوسيلة التعليمية "لعبة الثعبان والسلم" باستخدام *Genially* لترقية استيعاب المفردات ، و هي :

أ) استخدام الوسيلة التعليمية "لعبة الثعبان والسلم" باستخدام تطبيق جينيالي بناءا على المنهج الدراسي المستقل *(Kurikulum Merdeka)* .

ب) يمكن أن يكون استخدام الوسيلة التعليمية "لعبة الثعبان والسلم" باستخدام تطبيق جينيالي علاجًا للتغلب على الصعوبات التي يواجهنها التلميذات في استيعاب المفردات العربية وملل التلميذات أثناء التعليم.

ج) تم تصميم هذه الوسيلة التعليمية باستخدام ويب سايت تطبيق جينيالي يحتوي على قطع ملونة وصور للثعبان والسلم يتضمن فيه أرقامًا يجب على التلميذات ذكر المفردات الموجودة في الصورة على الرقم.

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

د) أدّى استخدام "لعبة الثعبان والسلم" باستخدام تطبيق جينيالي في تطوير الوسيلة التعليمية إلى تحسين جودة تعليم اللغة العربية في المدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي ، بحيث تصبح عملية التعليم أكثر فاعلية ومتعة وملائمة لاحتياجات التلميذات.

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

٢. تحديد البحث و التطوير الوسيلة التعليمية "لعبة الثعبان والسلم" باستخدام تطبيق جينيالي لترقية استيعاب المفردات ، و هي :

أ) موقع البحث : يختص هذا البحث بتلميذات الصف الثامن في المدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي.

ب) مدّة البحث : سيتم إجراء البحث في السنة الدراسية ٢٠٢٤\٢٠٢٥ م.

ج) موضوع البحث : التلميذات الصف الثامن في المدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي.

د) طريقة التطوير الوسيلة التعليمية : ينصب تركيز البحث على تطوير الوسيلة التعليمية تعتمد على اللعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي لترقية استيعاب المفردات.

هـ) أهداف البحث : الهدف الأساسي من البحث هو لترقية استيعاب المفردات للتلميذات الصف الثامن.

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

و) قياس النتائج : سيتم قياس نتائج البحث من خلال اختبارات أو تقييمات تقيس مدى استيعاب التلميذات لمفردات اللغة العربية بعد استخدام الوسيلة التعليمية المتطورة.

ي) حدود البحث : كان من بين القيود المحتملة عدد تلميذات المدارس اللاتي شاركن في البحث ومحدودية الموارد والوقت المحدود المتاح للبحث.

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

ز. تعريف المصطلحات

١. الوسيلة التعليمية

وسيلة تعليمية تستخدم كأداة أو مادة في العملية التعليمية للمساعدة في توصيل المادة الدراسية وتسهيل فهم الطلاب وإتقانهم لمفاهيم أو موضوعات معينة. الوسيلة التعليمية المذكورة في هذا البحث هي أدوات تستخدم لنقل المادة التعليمية إلى الطلاب في شكل لعبة ثعبان وسلّم مبنية على تطبيق جينيالي. صممت هذه الوسيلة لتكون تفاعلية، حيث يمكن للطلاب الاستفادة من الخصائص الرقمية، مثل الصور والأصوات والرسوم المتحركة والروابط التفاعلية لتعليم المفردات في اللغة التي تتم دراستها. تهدف هذه الوسيلة إلى تسريع عملية إستيعاب المفردات من خلال طريقة ممتعة ويمكن للطلاب الوصول إليها بسهولة داخل الفصل الدراسي وخارجه، باستخدام أجهزة الحاسوب أو الهواتف الذكية.

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

٢. لعبة الثعبان والسلم

لعبة الثعبان والسلم هذه من الوسيلة التفاعلية تجمع بين لعبة الثعبان والسلم التقليدية بالتكنولوجيا الرقمية من تطبيق جينيالي. في هذه اللعبة، يحتوي كل مربع على لوحة اللعبة على أسئلة أو تحديات تتعلق بالمفردات التي يجب على الطلاب الإجابة عليها لمواصلة اللعبة. يتم استخدام تطبيق جينيالي لتصميم لوحة اللعبة بشكل تفاعلي، بحيث يمكن للطلاب التعامل مباشرةً مع المواد المقدمة، والحصول على تغذية راجعة فورية، والمشاركة في الأنشطة التي تختبر فهمهم للمفردات التي يتم تدريسها.

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

٣. تطبيق جينيالي (*Genially*)

تطبيق جينيالي (*Genially*) عبارة عن منصة على الويب تمكن المستخدمين من إنشاء محتوى تفاعلي مثل العروض التقديمية والرسوم البيانية والألعاب ومختلف الوسائط التعليمية الأخرى بتصميم جذاب وبسهولة الاستخدام. في سياق هذا البحث، استخدمت الباحثة تطبيق جينيالي لتطوير الوسيلة التعليمية في شكل لعبة الثعبان والسلم التي يمكن للتلميذات الوصول إليها عبر الإنترنت. استخدمت تطبيق جينيالي في هذا البحث كأداة لتصميم وتقديم لعبة الثعبان والسلم التي تحتوي على مكونات تفاعلية. يتم تنظيم كل عنصر من عناصر هذه اللعبة، مثل الصور والأصوات والأسئلة المتعلقة بالمفردات، رقميًا في تطبيق جينيالي لزيادة مشاركة التلميذات، وكذلك مساعدتهن في استيعاب المفردات التي يتم تدريسها.

٤. استيعاب المفردات

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

استيعاب المفردات المشار إليه في هذا البحث هو قدرة الطلاب على التعرف على المفردات التي يتم تدريسها في تعليم اللغة العربية وفهمها وتذكرها بشكل صحيح وسليم. إن تحسين استيعاب الطلاب للمفردات يعني أن الطلاب يمكنهم بسهولة أكبر تذكرا واستخدام المفردات التي تعلموها في السياقين الشفهي والكتابي. يمكن قياس هذا الاستيعاب من خلال الاختبارات أو التقييمات التي تختبر قدرة الطلاب على معرفة المفردات التي تم تعلمها وتطبيقها.

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

من بعض تعريفات المصطلحات أعلاه، تعني الباحثة أن تطوير لعبة الثعبان و السلم باستخدام تطبيق جينيالي هي الوسيلة لا تختلف كثيرًا عن لعبة الثعبان والسلم التقليدية أن الباحثة في تطوير لعبة الثعبان و السلم هذه تستخدم التكنولوجيا باستخدام الموقع الإلكتروني بشكل عام. وبالتالي، يوضح أن الوسيلة التعليمية ''لعبة الثعبان و السلم'' بستخدام تطبيق جينيالي هي أداة تعليمية تفاعلية على شكل لعبة تهدف إلى ترقية استيعاب الطلاب للمفردات بطريقة ممتعة وفعالة.

ح. هيكل البحث

ولتمكين القارئ من فهم محتوى هذا البحث وتطويره فهماً دقيقاً، قامت الباحثة بتنظيم هذا البحث إلى خمسة أبواب ، وذلك على النحو التالي :

الباب الأول : المقدمة

يبحث هذا الباب عن خلفية البحث، أسئلة البحث، أهداف البحث، خصائص المنتج، أهمية البحث والتطوير، افتراض وتحديد البحث والتطوير، وتعريف المصطلحات.

الباب الثاني : الدراسة المكتبية

يبحث هذا الباب عن الدراسة السابقة والدراسة النظرية.

الباب الثالث: منهج البحث

يبحث هذا الباب منها نموذج البحث والتطوير، مراحل البحث والتطوير، وتجربة المنتج التي فيها تصميم التجربة، وموضوع التجربة، وأدوات جمع البيانات، وطريقة تحليل البيانات.

الباب الرابع : نتيجة البحث والتطوير

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

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

يبحث هذا الباب منها عرض بيانات التجربة، وتحليل البيانات، وتعديلة الانتاج.

الباب الخامس : الاختتام

يبحث هذا الباب تحتوى على خلاصة الإنتاج بعد التعديل والإقتراحات.

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

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

الباب الثاني
الدراسة المكتبية

أ. الدراسة السابقة

١. البحث العلمي كتبته الباحثة باسم أمامة الرشدية مفيت سنة ٢٠٢٤، بموضوع : "تطوير أدوات التقييم لتعليم المفردات على شكل لعبة الثعبان و السلم باستخدام *Genially* لطلبة الصف الثامن في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالث سيجونجونج".[١٣] الأهداف المرجوة في بحثها فهي: (١) لتحليل الاحتياجات أدوات التقييم لتعليم المفردات على شكل لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي ، (٢) لوصف تصميم، (٣) لتطوير أدوات التقييم لتعليم المفردات على شكل لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي ، (٤) لتطبيق و (٥) لتقويم أدوات التقييم لتعليم المفردات على شكل لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي للفصل الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية ٣ سيجونجونج. هذا البحث هو بحث تطويري بنموذج *ADDIE* . أما نتائج من هذا البحث هي: ١) نتائج تحليل الاحتياجات تطوير من المعلم ٥٦,١٤٪ ونتائج تحليل الاحتياجات من الطلبة ٥٠,٨٩٪ بحيث يمكن أن أدوات التقييم في شكل لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي محتاج لتقييم تعليم المفردات. ٢) تصميم أدوات التقييم لتعليم

[١٣] أمامة الرشدية مفيت, " تطوير أدوات التقييم لتعليم المفردات على شكل لعبة الثعبان و السلم باستخدام تطبيق جينيالي لطلبة الصف الثامن في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالث سيجونجونج", (البحث العلمي, جامعة إمام بونجول الإسلامية الحكومية فادنج, ٢٠٢٤).

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

المفردات باستخدام تطبيق جينيالي ، أما خطواته: كتابة شبكة الأسئلة، كتابة الأسئلة، وتصميم أدوات التقييم لتعليم المفردات على شكل لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي من *log in* إلى الدخول الأسئلة في وسيلة. ٣) تطوير أدوات التقييم لتعليم المفردات على شكل لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي ، نتيجة تصديق الخبراء الوسيلة هي: ٨٥,٧١٪، وأما نتيجة تصديق الخبراء المواد هي: ٩٣,٣٪. هذه نتيجة تدل على تقديره "جيد جدا". ٤) تطبيق أدوات التقييم لتعليم المفردات باستخدام تطبيق جينيالي ، يتكون على كانت استجابة المعلم ٩٧,٧٢٪ والتي كانت في الفئة العملية جيد جدا، وكانت استجابة الطلبة ٨٠,٦٩٪ والتي كانت في الفئة العملية. ٥) تقويم أدوات التقييم لتعليم المفردات باستخدام تطبيق جينيالي ، يتكون على تعديل المنتج والإنتاج النهائي.

٢. البحث العلمي كتبته الباحثة باسم ليلة العلمية سنة ٢٠٢٤، بموضوع : "تطوير الوسيلة التعليمية لعبة السلم و الثعبان من خلال تطبيق جينيالي لترقية اهتمام الطلاب بالتعليم في مادة التاريخ الثقافي الإسلامي للصف التاسع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدورجو".[١٤] الأهداف هذا البحث إلى : ١) كيف تطوير الوسيلة التعليمية لعبة السلم و الثعبان من خلال تطبيق جينيالي. ٢) معرفة اهتمام الطلاب في التعلم بفصل مادة نشر الإسلام في إندونيسيا من خلال تطبيق جينيالي. ٣) معرفة فعالية تطوير الوسيلة

[14] Lailatul Ilmiyah, " Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Melalui Platform Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas 9 di MTSN 3 Sidoarjo " (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2024).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

التعليمية لعبة السلم و الثعبان من خلال تطبيق جينيالي. استخدمت الباحثة بطريقة البحث والتطوير (*Research and Development*) باستخدام نموذج *ADDIE*. أظهرت النتائج هذا البحث فيما يلي: ١) تتم عملية الوسيلة التعليمية لعبة السلم و الثعبان من خلال تطبيق جينيالي بنتائج تطوير وسائل الإعلام صالحة للاستخدام كوسيلة التعليمية في الصف التاسع في مادة التاريخ الثقافي الإسلامي في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدورجو. ٢) اهتمام الطلاب بالتعلم في التجربة الأولى وصلت إلى ٨٨,١١٪ في فئة جيد جدًا, بينما وصلت نسبة الفئة الضابطة إلى ٨١,٥٠٪ في فئة جيد جدًا. في التجربة الثانية، وصلت نسبة الفئة التجريبية إلى ٩٠,٠٥٪ في فئة جيد جدًا، بينما وصلت نسبة الفئة الضابطة إلى ٨١,٢٩٪ في فئة جيد جدًا. لذا، فإن النسبة المئوية لفائدة التعلم في الفئة التجريبية أكبر من الفئة الضابطة. ٣) فعالية تطوير الوسيلة التعليمية لعبة السلم و الثعبان من خلال تطبيق جينيالي لزيادة اهتمام الطلاب بالتعلم في الصف التاسع من مادة التاريخ الثقافي الإسلامي في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدورجو. يتضح من نتائج تحليل اختبار العينة غير المزاوجة t-test من خلال تطبيق الإصدار ٢٣ من SPSS مع نتائج مستوى الدلالة ٠,٠٥ التي تم الحصول عليها Sig. (٢ الذيل) ٠,٠٠٠(٠,٠٠٠ < ٠,٠٥). وبالتالي، تم قبول Ha ورفض H0، مما يعني أن تطوير الوسيلة التعليمية لعبة السلم و الثعبان من خلال الموقع جينيالي فعالية لترقية إهتمام بالتعلم الطلاب في الصف التاسع في مادة التاريخ الثقافي الإسلامي في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدورجو.

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

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

٣. البحث العلمي كتبته الباحثة باسم سيتي معينا أرفدا رفدا سنة ٢٠٢٤ بموضوع : "تطوير الوسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على أساس تطبيق جينيالي في المادة مصدر الطاقة الصف الثالث بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٣ جمبر".[١٥] أهداف هذا البحث هي: ١) لوصف و معرفة عملية تطوير الوسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على أساس تطبيق جينيالي في المادة مصدر الطاقة الصف الثالث بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٣ جمبر. ٢) لوصف ومعرفة جدوى تطوير الوسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على أساس تطبيق جينيالي في المادة مصدر الطاقة الصف الثالث بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٣ جمبر. يستخدم هذا البحث أسلوب البحث التطويري *(Research and Development)* بنموذج *ADDIE*. نتائج هذا البحث هي: ١) المنتج الذي تم تطويره هو طوير الوسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على أساس تطبيق جينيالي في المادة مصدر الطاقة والتي تحتوي على صور ومقاطع فيديو مثيرة للاهتمام, مواد مثيرة للاهتمام، واختبار، وما إلى ذلك. ٢) أظهرت نتائج التحقق من صحة الوسيلة التعليمية من أظهر الخبراء نسبة مئوية متوسطة قدرها ٩٤،٧٪ مع فئة تستحق لاستخدامها وتطبيقها في عملية التعليم. ٣) البيانات التجريبية التي تم الحصول عليها من نتائج الاختبار القبلي والبعدي، مع زيادة في النسبة المئوية للنتائج الإجمالية ٧٢٪. إجمالاً ٧٢٪، كما تم إجراء بيانات تجريبية للمنتج من خلال استجابة الاستبيان الذي ملأه ٣٧ تلميذا وتلميذة،

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

[15] Siti Muina Arfada Rifda, " Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially pada Materi Sumber Energi Kelas 3 Madrasah Negeri 3 Jember " (Skripsi, UIN KHAS Jember, 2024).

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

بمجموع درجات بلغ ٨٨٠ من أصل قيمة أقصاها ٩٢٥. إذا تم تمثيلها بنسبة ٩٥٪ مما يدل على أن هذه الوسيلة مناسبة للاستخدام.

٤. البحث العلمي كتبه الباحث باسم ايدي غوناوان سنة ٢٠٢١، بموضوع : "تطوير الوسائل التعليمية اللغة العربية القائمة على البطاقات الذكية لترقية استيعاب المفردات العربية عند طلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الناجية لنغكونغ فونوروغو".[١٦] أهداف هذا البحث و هي لمعرفة تطوير الوسائل التعليمية اللغة العربية القائمة على البطاقات الذكية لترقية استيعاب المفردات العربية عند طلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الناجية لنغكونغ فونوروغو و لمعرفة اختبار أهلية الوسائل التعليمية اللغة العربية القائمة على البطاقات الذكية لترقية استيعاب المفردات العربية عند طلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الناجية لنغكونغ فونوروغو. استخدم الباحث منهج البحث (Research and Development) بنموذج بوغ و غال بعشر خطوات. النتائج اختبار تطوير الوسائل البطاقة الذكية من خبير المادة ٩٢٪ درجته صلاحية والخبير من الجدول الصلاحي هذه النتيجة تدل على صالح جدّا، التصميم ٩٤٪ ، و خبير التعليم ٩٤٪. نتيجة الإختبار الأول في ١،٥ والإختبار النهائي في ٧،٥ فهناك فرق كبير باستخدام الوسائل البطاقة الذكية.

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

[١٦] ايدي غوناوان، " تطوير الوسائل التعليمية اللغة العربية القائمة على البطاقات الذكية لترقية استيعاب المفردات العربية عند طلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الناجية لنغكونغ فونوروغو". (البحث العلمي : الجامعة الإسلامية الحكومية فونوروغو, ٢٠٢١).

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

٥. البحث العلمي كتبته الباحثة باسم أنا يوليانا ساري سنة ٢٠٢١، بموضوع : "تطوير الوسيلة التعليمية " لعبة الثعبان و السلم " لتدريس المفردات العربية لدى طلبة الصف الخامس بالمدرسة الإبتدائية".[١٧] أهداف هذا البحث هو لمعرفة تطوير و جدوى و استجابة المدرس و الطلبة و فعالية الوسيلة التعليمية لعبة السلم والثعبان لتدريس مفردات العربية لدى طلبة الصف الخامس بالمدرسة الإبتدائية. استخدمت الباحثة : طريقة البحث والتطوير *(Research and Development)* باستخدام نموذج *ADDIE* . النتائج هذا البحث من تقييم خبراء الوسائل حصلت على نسبة جدوى ٩٠٪ ، و من خبراء المواد حصلت على نسبة جدوى ٩٢٪. بحيث يكون معدل جميع فرق الخبراء ٩١٪ بمعايير لائقة جدا لاستخدامها في تدريس المفردات العربية و حصلت استجابة المدرس على نسبة ٩٢,٨٥٪ و استجابة الطلبة في مجموعة صغيرة نسبة ٩٠٪ يمكن رؤية فعالية هذا المنتج من خلال الاختلاف في نتائج التعليم التي تصل إلى ٨٨١٦٧،٤٦ مع نتائج تحليل اختبار T يعني t الحسابي = ١٥,٠٠٦ أكبر من ت الجدولي ٢٠,٠٤٥ .فالاستنتاج من هذا البحث أن وسيلة تعليمية لعبة السلم و الثعبان لتدريس مفردات العربية لائقة وفعالية لاستخدامها كوسيلة لتدريس اللغة العربية.

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

[١٧] أنا يوليانا ساري، " تطوير الوسيلة التعليمية " لعبة الثعبان و السلم " لتدريس المفردات العربية لدى طلبة الصف الخامس بالمدرسة الإبتدائية " (البحث العلمي، جامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج، ٢٠٢١).

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

الجدول ٢.١

وجوه التشابه والاختلاف بالدراسة السابقة

الرقم	الباحث	الموضوع	النتيجة	التشابه	الاختلاف
١	٢	٣	٤	٥	٦
١	أمامة الرشدية مفيت	تطوير أدوات التقييم لتعليم المفردات على شكل لعبة الثعبان و السلم باستخدام تطبيق جينيالي لطلبة الصف الثامن في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالث سيجونجونج.	حصل هذا البحث أن أدوات التقييم في شكل لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي محتاج لتقييم تعليم المفردات .	– من نوع البحث التطويري بنموذج *ADDIE* – تطوير لعبة الثعبان و السلم باستخدام *Genially*	– تطوير أدوات التقييم لتعليم المفردات و أما الباحثة لتطوير الوسيلة التعليمية لترقية استيعاب المفردات
٢	ليلة العلمية	تطوير الوسيلة التعليمية لعبة السلم و الثعبان من خلال الموقع تطبيق جينيالي لترقية اهتمام الطلاب بالتعليم في مادة التاريخ الثقافي الإسلامي	النتيجة من هذا البحث هي بأن تطوير الوسيلة التعليمية لعبة السلم و الثعبان من خلال الموقع تطبيق جينيالي فعالية لترقية	– من نوع البحث التطويري بنموذج *ADDIE* – تطوير الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان و السلم من	– كون التحليل هذا البحث في ترقية اهتمام الطلاب بالتعليم في مادة التاريخ الثقافي الإسلامي و أما الباحثة في ترقية استيعاب

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

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

١	٢	٣	٤	٥	٦
		للصف التاسع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدورجو.	إهتمام بالتعلم الطلاب.	خلال الموقع تطبيق جينيالي.	المفردات في المادة اللغة العربية
٣	سيتي معينا أرفدا رفدا	تطوير الوسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على أساس تطبيق جينيالي في المادة مصدر الطاقة الصف الثالث بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٣ جمبر.	النتيجة هذا البحث تم تمثيلها بنسبة ٩٥٪ مما يدل على أن الوسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على أساس تطبيق جينيالي مناسبة للإستخدام.	– من نوع البحث التطويري بنموذج *ADDIE* – تطوير الوسيلة التعليمية على أساس تطبيق جينيالي.	– في هذا البحث لا يركز فقط على لعبة الثعبان والسلم فقد طور على أساس تطبيق جينيالي كليّا، بينما تتركز الباحثة فقط على لعبة الثعبان والسلم.
٤	ايدي غوناوان	تطوير الوسائل التعليمية اللغة العربية القائمة على البطاقات الذكية لترقية استيعاب المفردات العربية	الوسائل التي تم تطويرها يعني البطاقات الذكية استيعاب المفردات العربية و وسائل تعليمية مبتكرة	– من نوع البحث التطويري – يهدف هذا البحث لترقية استيعاب	– طوّر هذا البحث الوسيلة التعليمية بالبطاقات الذكية و أما الباحثة ستطوّر الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان و السلم

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

١	٢	٣	٤	٥	٦
		عند طلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الناجية لنغكونغ فونوروغو.	لتطوير التعليم و أثره على مخرجات التعليم.	المفردات العربية	هذا البحث بنموذج بوغ و غال بعشر خطوات و أما الباحثة بنموذج *ADDIE*.
٥	أنا يوليانا ساري	تطوير الوسيلة التعليمية " لعبة الثعبان و السلم " لتدريس المفردات العربية لدى طلبة الصف الخامس بالمدرسة الإبتدائية.	فالاستنتاج من هذا البحث أن وسيلة تعليمية لعبة السلم و الثعبان لتدريس مفردات العربية لائقة وفعالة لاستخدامها كوسيلة لتدريس اللغة العربية.	– من نوع البحث التطويري بنموذج *ADDIE* – تطوير الوسيلة التعليمية " لعبة الثعبان و السلم " لتدريس المفردات العربية.	– تطوير هذا البحث في لعبة الثعبان و السلم يدويا و أما الباحثة في التطوير اللعبة الثعبان و السلم على أساس التكنولوجيا.

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

و اختلافات بين هذا البحث ببحوث السابقين وهي، :

١. البحث الأوّل لأمامة الرشدية مفيت بموضوع"تطوير أدوات التقييم لتعليم المفردات على شكل لعبة الثعبان و السلم باستخدام تطبيق جينيالي لطلبة الصف الثامن في المدرسة الثانوية

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

الإسلامية الحكومية الثالث سيجونجونج". هذا البحث لتطوير أدوات التقييم لتعليم المفردات و أما الباحثة لتطوير الوسيلة التعليمية لترقية استيعاب المفردات.

٢. والبحث الثاني لليلة العلمية بموضوع " تطوير الوسيلة التعليمية لعبة السلم و الثعبان من خلال الموقع تطبيق جينيالي لترقية اهتمام الطلاب بالتعليم في مادة التاريخ الثقافي الإسلامي للصف التاسع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدورجو". كون التحليل هذا البحث في ترقية اهتمام الطلاب بالتعليم في مادة التاريخ الثقافي الإسلامي و أما الباحثة في ترقية استيعاب المفردات في المادة اللغة العربية.

٣. والبحث الثالث لسيتي معينا أرفدا رفدا بموضوع " تطوير الوسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على أساس تطبيق جينيالي في المادة مصدر الطاقة الصف الثالث بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٣ جمبر." في هذا البحث لا يركز فقط على لعبة الثعبان والسلم فقد طور على أساس تطبيق جينيالي كليّا، بينما يتكز الباحثة فقط على لعبة الثعبان والسلم.

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

٤. البحث الرابع لايدي غوناوان بموضوع " تطوير الوسائل التعليمية اللغة العربية القائمة على البطاقات الذكية لترقية استيعاب المفردات العربية عند طلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الناجية لنغكونغ فونوروغو". طوّر هذا البحث الوسيلة التعليمية بالبطاقات الذكية و أما الباحثة ستطوّر الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان و السلم، و هذا البحث بنموذج بوغ و غال بعشر خطوات و أما الباحثة بنموذج *ADDIE*.

٥. البحث الخامس لأنا يوليانا ساري بموضوع "تطوير الوسيلة التعليمية " لعبة الثعبان و السلم " لتدريس المفردات العربية لدى طلبة الصف الخامس بالمدرسة الإبتدائية". تطوير هذا البحث

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

في لعبة الثعبان و السلم يدويا و أما الباحثة في التطوير اللعبة الثعبان و السلم على أساس التكنولوجيا باستخدام ويب سايت تطبيق جينيالي.

ب. الدراسة النظرية

١. الوسيلة التعليمية

أ) تعريف الوسيلة التعليمية

في عملية التعليم سيكون هناك تواصل بين المعلمين والطلاب، حيث يعمل المعلم كمرسل للرسائل ويعمل الطلاب كمتلقين للرسائل. ستكون هذه العملية ناجحة إذا تمت عملية التواصل بين الاثنين بشكل متسلسل. ولإتمام عملية التواصل هذه، لا بد من وجود أداة أو وَسيلة إعلامية فعالة وبكفاءة عالية.[١٨]

وفقًا للرابطة الوطنية للتعليم (١٩٦٩) أن وسيلة التعليمية هي وسيلة اتصال في شكل مطبوع أو بما في ذلك تكنولوجيا الأجهزة. الرأي لشرام (١٩٧٧) إلى أن وسيلة التعليمية هي التكنولوجيا الحاملة للرسائل التي يمكن استخدامها من أجل لأغراض التعليم. تتكون الوسيلة التعليمية من كلمتين، وهما كلمتان يعني وسيلة و تعليمية. كلمة وسيلة تعني حرفياً وسيط أو مقدّم، بينما تعرّف كلمة تعليم على أنها حالة تساعد شخصًا ما على أداء حالة نشاط التعلم. كشف براون (١٩٧٣) أن وسيلة التعليمية المستخدمة في أنشطة التعليم يمكن أن تؤثر على فعالية التعليم.[١٩]

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

[18] Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 27.
[19] Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Penerbit Bintang, 2016), 6.

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

ووفقًا لأزيكيوي، فإن وسيلة التعليمية هي كل ما يستخدمه المعلم لإشراك جميع الحواس الخمس بما في ذلك البصر والسمع واللمس والشم والتذوق عند تقديم الدرس. وسيلة تعليمية هي إنتقال الرسائل أو المعلومات التي تهدف إلى تحقيق الأهداف في عملية التعليم والتعلم. وفي الوقت نفسه، وفقًا لمصفقون أن الوسيلة التعليمية تستخدم كوسيلة بين المعلمين والطلاب في فهم مواد التعليمية لجعلها أكثر فعالية وكفاءة، أو بعبارة أخرى، يمكن الإشارة إليها كوسيلة لنقل المعلومات في عملية التعليم.[٢٠] و قد عرفها محمد زياد حمدان أن الوسائل التعليمية هي وسائط تربوية يستعان بها لاحداث عملية التعليم.[٢١]

وبناءً على بعض الآراء أعلاه، فإن وسيلة تعليمية هي كل ما يستخدم كوسيط أو همزة وصل بين مقدم المعلومات (المعلم) ومتلقي المعلومات (المتعلم). والغرض من وسيلة التعلم هو زيادة حماس الطلاب ومساعدتهم على متابعة عملية التعليم بشكل شامل وذو معنى.

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

ب) وظائف الوسيلة التعليمية

وفقًا لكرنياوين (٢٠١٥) هناك وظيفتان، هما الوظيفة العامة والوظيفة الخاصة.

[20] Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 28.

[٢١] محمد زياد حمدان، *وسائل و تكنولوجيا التعليم مبادءها و تطبيقها في التعليم و التدريس* (عمان : دار التربية الحديثة، ١٩٨٦ م)، ١٦.

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

١) الوظيفة العامة

الوسيلة كمرسال (مادة) من مصدر الرسالة (المعلم) إلى مستقبل الرسالة (الطلاب) من أجل تحقيق اتجاهات التعليم.

٢) الوظيفة الخاصة

(أ) لجذب اهتمام الطلاب.

(ب) لتوضيح وصول الرسالة.

(ج) لمواجهة قيود المكان والزمان والتكاليف.

(د) لتجنب الأخطاء اللفظية وسوء التفسير.

(هـ) لتفعيل وتبسيط الأنشطة التعليمية للطلاب[٢٢].

يمكن لوسائل الإعلام التعليمية، وفقًا لكيمب ودايتون (١٩٨٥) أن تؤدي ثلاث وظائف رئيسية عند استخدام وسائل الإعلام للأفراد أو المجموعات أو المجموعات الكبيرة، وهي (١) تحفيز الاهتمام أو العمل (٢) تقديم المعلومات و(٣) إعطاء التعليمات.[٢٣]

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

[22] Wiene Surya Putra, *Pemahaman Dasar Tentang Teknologi Media dan Sumber Media Pembelajaran* (Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2024), 13.

[23] Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembengan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), 17.

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

يمكن أن نستنتج من الوظائف الآتية أن وظيفة وسيلة تعليمية تتمثل في كونها وسيطا للمعلومات، ومنع التعقيدات في عملية التعليم، وإثارة حماس الطلاب والمعلمين في عملية التعليم، وتعزيز عملية التعليم.

ج) أنواع الوسيلة التعليمية

تتضمن بعض الأنواع العامة لوسيلة التعليية ما يلي:

١) الوسيلة البصرية: مثل الصور والأشكال والرسوم البيانية التي يمكن أن تساعد في تصور المفاهيم وتوضيح فهم الطلاب.

٢) الوسيلة الصوتية: مثل التسجيلات الصوتية أو البودكاست، يمكن استخدامها لنقل المعلومات بطريقة جذابة وسهلة الفهم.

٣) الوسيلة السمعية البصرية: مثل مقاطع الفيديو التعليمية أو الرسوم المتحركة، يمكن أن تجمع بين العناصر البصرية والصوتية لتقديم المواد التعليمية بطريقة أكثر جاذبية وفعالية.

٤) الوسيلة التفاعلية: مثل المحاكاة أو اللعبة التعليمية أو التفاعلية عبر الإنترنت، يمكن أن تسهل التعلم بشكل أفضل.[٢٤]

استنادًا إلى الشرح أعلاه، يمكن ملاحظة أن أنواع وسائط التعلم متنوعة جدًا، مثل الصور والرسومات والصور والغناء والأفلام ومقاطع الفيديو وغيرها . يمكن استخدام هذه الأنواع من وسائط التعلم بناءً على صفات الطلاب،

[24] Larasati Nur Indah et al., *Media Pembelajaran* (Klaten, Penerbit Lakeisha, 2019), 147.

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

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

والتي يمكن توفيرها بأكبر قدر ممكن من الاهتمام والتشجيع، بحيث يمكن أن تحفز الطلاب والمعلمين على خلق عملية تعليم وتعلم فعالة وكفاءة.

د) أهمية استخدام الوسيلة التعليمية

أهمية استخدام الوسيلة التعليمية يمكن تحديدها في الجوانب التالية[٢٥]:

١) إثارة اهتمام الطلاب وإشباع حاجتهم للتعلم.

٢) يجعل التعليم عملية أكثر اقتصاداً.

٣) يعزز قدرة التلميذ على التعلّم، مما يجعله أكثر استعداداً للتعلم.

٤) تساعد الوسيلة التعليمية على تجنب التلفظ.

٥) تقطع الملل والصرامة في المواقف التعليمية.

٦) يدرك القيم والمفاهيم والمعاني المجردة.

٧) زيادة المشاركة الإيجابية للطلاب في اكتساب المعرفة .

٨) تنظيم الأفكار التي يكوّنها الطلاب والاحتفاظ بها.

٩) تنويع طرق التعليم لمعالجة الفروق الفردية.

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

٢. لعبة الثعبان و السلم

أ) تعريف لعبة الثعبان و السلم

وفقًا لسعيد وبوديمانجايا (٢٠١٥)، تعد لعبة الثعبان والسلم نوعًا من الوسيلة التعليمية الجذابة التي تتضمن لعب الأطفال دورًا ناشطًا في لعبة الثعبان والسلم.

---

[٢٥] بليغ حمدي إسماعيل، *استراتيجيات تدريس اللغة العربية أطر نظرية و تطبيقات عملية* (مصر : دار المناهج ، ٢٠١٣)، ٢٧٧.

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

الثعبان والسلم هي إحدى وسيلة التعليمية التي تم تطويرها استنادًا إلى لعبة التقليدية وهي لعبة الثعبان والسلم التي تم تكييفها مع خصائص الطلاب بهدف تحقيق أهداف التعليم. كمقدمة للمعلومات للطلاب. يمكن استخدام لعبة الثعبان والسلم في جميع المواد الدراسية، كما يمكن تطبيقها في جميع المراحل الدراسية. الثعبان والسلم هي إحدى الألعاب التي تتضمنها اللعبة التعليمية. وفقًا لسوتوبو (٢٠٢٠) الألعاب التعليمية هي ألعاب تستخدم للمساعدة في عملية التعليم والتدريب وإثراء المعرفة.[٢٦]

و أما لعبة الثعبان و السلم باستخدام تطبيق جينيالي هي لعبة الثعبان التي تستخدم بمساعدة التكنولوجيا باستخدام تطبيق جينيالي. تعتبر وسيلة تعليمية الثعبان والسلم الرقمية القائمة على التكنولوجيا بمساعدة تطبيق جينيالي مناسبة للتغلب على المشاكل وتلبية حقوق الطلاب الذين لا يزالون يحبون اللعب، بالإضافة إلى أن هذه الوسيلة يمكن أن تساعد المعلمين على مواكبة التطور السريع للتكنولوجيا. ويعزز ذلك رأي براستاستي وديوي (٢٠٢٠) الذي ينص على أن استخدام التكنولوجيا كوسيلة لتسهيل التعليم المنجز هو أحد متطلبات عالم التعليم الذي يتطلب من المعلمين مواكبة التطور السريع للتكنولوجيا. تماشيًا مع رأي براستا وديوي (٢٠٢٠)، يتفق راهماسيوي وآخرون (٢٠٢٣) على أنه في هذا العصر

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

[26] Hari Darmansyah, Bedriati Ibrahim, dan Suroyo, " Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran Sejarah Materi Pergerakan Nasional Indonesia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMAN 3 Mandau," *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia 8,* no. 3 (September 2023) : 242, https://doi.org/10.22146/jpsi.6976 .

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

الحديث، يتم تسهيل استخدام الإنترنت في الوسائط الرقمية في جميع مستويات المجتمع تقريبًا حتى عالم المدارس الابتدائية إلى حد كبير من خلال استخدام الإنترنت [٢٧].

ب) تاريخ لعبة الثعبان و السلم

يتم استعراض تاريخ لعبة الثعبان والسلم في شيث (٢٠١٤) على النحو التالي الثعبان والسلم هي لعبة قديمة تعود جذورها إلى الثقافة الهندية. تعرف باسم لعبة الرمح في مملكة إيطاليا على لوحة ١٠ × ١٠. لدى المشاركين نرد والتي لها احتمال يساوي ٦/١ من كل رمية نرد. ويوضح واربورتون ومادج (١٩٩٤) أن لعبة الثعبان والسلم هي أيضاً لعبة الفرص الكاملة على كل تلميذ، لديه توازن في الهبوط على ممارسة جيدة أو سيئة، وبالتالي فإن اللعبة عادلة متساوية للجميع. تعرف حسناء لعبة الثعبان والسلم هي لعبة تستخدم النرد لتحديد عدد الخطوات تكون لوحة الأفعى نفسها على شكل الصورة متقلبة تتكون من ١٠ صفوف و ١٠ أعمدة بأرقام من ١–١٠٠، بالإضافة إلى صور ثعابين وسلالم[٢٨].

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

[27] Taqiyyah Arifah Rajab, Pinkan Amita Tri Prasasti, dan Ivayuni Listiani, " Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital pada Pembelajaran Tematik untuk Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar," *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 4, (Agustus, 2023): 1217, https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/4563 .

[28] Ria Fransisca, Sri Wulan, dan Asep Supena, "Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,* no. 4 (Januari 2020) : 633, https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405.

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

ج) طريقة لعبة الثعبان و السلم باستخدام تطبيق جينيالي.

إن لعبة الثعبان والسلم سهلة للّعب، وهنا خطوات لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي:

١. قم بالنقر على ويب سايت تطبيق جينيالي.

٢. سيتم تقسيم الطلاب إلى ٤ مجموعات، وهي المجموعات الحمراء والزرقاء والصفراء والخضراء.

٣. يبدأ كل لاعب بمربع بداية في الزاوية السفلية اليسرى، أو خارج اللوحة بجوار مربع الشبكة ''١''.

٤. يتبادل اللاعبون الأدوار في رمي حجر نرد واحد لتحريك بيادقهم وفقاً لعدد المربعات التي تشير إليها رمية حجر النرد.

٥. تتبع البيادق مسارًا ثابتًا محددًا على لوحة اللعبة يتبع عادةً مسارًا من أسفل إلى أعلى منطقة اللعب، ويمر بكل مربع مرة واحدة.

٦. إذا هبط بيدق اللاعب، بعد إكمال الحركة، على نهاية ''سلم'' مرقّم أقل، ينقل اللاعب البيدق إلى مربع السلم المرقّم الأعلى.

٧. إذا هبط اللاعب على مربع ''ثعبان'' مرقّم أعلى، يجب نقل البيدق إلى مربع ثعبان مرقّم أقل.

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

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

٨. إذا تم رمي الرقم ٦، يقوم اللاعب، بعد أن يتحرك، بالتدحرج مرة أخرى على الفور للدور التالي وإلا يقوم اللاعب الذي يحرك الرمز المميز إلى اللاعب التالي في الدور.

٩. اللاعب الذي ينقل البيدق أولاً إلى المربع الأخير من المسار هو الفائز.

٣. تطبيق جينيالي

أ) تعريف تطبيق جينيالي

تطبيق جينيالي هي منصة قائمة على الويب تمكن من إنشاء محتوى متعدد الوسائل بمميزات تفاعلية مثل الرسوم البيانية والعروض التقديمية والخرائط والألعاب والصور المتحركة. ووفقًا لعفيفة وآخرون (٢٠٢٢) فإن تطبيق جينيالي هو موقع إلكتروني يستخدم كوسيلة لإنشاء وسيلة تعليمية تفاعلية من بينها أنه يحتوي على مميزات مثيرة للاهتمام[٢٩]. بحيث لا تكون عملية التعليم والتعلم رتيبة وغير مملة مع المواد التي تستخدم الكتابة والصور فقط.

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

ب) فوائد استخدام تطبيق جينيالي

إن أهمية استخدام الوسيلة التعليمية مثل الألعاب التعليمية القائمة على تطبيق جينيالي لها عدة فوائد مهمة، وهي[٣٠]:

[29] Isnaini Nur Aprilia, Fitri Siti Sundari, dan Ade Wijaya, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Tajur 1 Bogor," *Kalam Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 12, no. 1 (Maret 2024) : 244, https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.83564.

[30] Siti Alia, Ragil Tri Oktaviani, dan Khoirul Wafa, "Pengembangan Game Edukatif Ular Tangga Berbasis Genially Materi Penerapan Nilai Pancasila untuk Meningkatkan Minat Belajar

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

١) أولا، تتمتع هذه اللعبة التعليمية القائمة على تطبيق جينيالي بمزيد من الجاذبية لدى الطلاب، لذلك يميلون إلى أن يكونوا أكثر اهتمامًا ومشاركة في عملية التعليم.

٢) ثانيا، تسهل الألعاب التعليمية القائمة على تطبيق جينيالي عملية التعليم التفاعلي بشكل أكبر، مما يوفر تعليمًا أكثر امتيازًا للطلاب.

٣) ثالثا، يسمح شكل الألعاب التعليمية القائم على تطبيق جينيالي بتقديم محتوى المواد التعليمية في سياق ممتع وسهل الفهم من قبل الطلاب.

ج) مزايا و العيوب من تطبيق جينيالي

كما أوضح بوترا وآخرون (٢٠٢٢) أن تطبيق جينيالي يتمتع بمزايا عديدة منها[٣١]:

١) وجود مجموعة متنوعة من الأشكال والصور المتحركة والنصوص التي يمكن تعديلها بسهولة للاستخدام.

٢) وجود محتوى يسهل استعماله.

٣) أجهزة يسهل تعديلها على جدول البيانات قبل أو بعد الاستخدام.

٤) خيارات غير محدودة من الإصدارات والتخصيصات.

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

di Kelas IV SDIT Al-Akbar Karanggayam," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 3 (September 2024): 555, https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.15374 .

[31] Anisya Yolanda, Santa, dan Rini Sri Indriani, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially pada Materi Norma dalam Adat Istiadat Daerahku," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no.1 (Juni 2023): 6246, https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.9137.

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

٥) يسمح بالتعاون بين الطلاب والمعلمين.

٦) لديه مجتمع من منشئي المحتوى الذين يقومون بتحميل محتوى جديد بانتظام.

٧) الحفظ التدريجي التلقائي.

و تطبيق جينيالي يوجد بعيوب عديدة منها [٣٢]:

١) عموما لا يمكن الوصول إلى هذا تطبيق جينيالي إلا عبر الإنترنت.

٢) ولا يمكن الوصول إلى بعض المميزات المتميزة إلا بدفع المزيد من التكاليف الإضافية.

٣) و أحيانا يتطلب وقتا طويلا في الاستخدام.

٤) ويوفر هذا التطبيق مميزات الألعاب فقط وتقديم المواد والرسوم المتحركة ولا يتضمن تقييمات التقييم.

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

٤. استيعاب المفردات

أ) تعريف استيعاب المفردات

استيعاب المفردات تتكون من كلمتين وهو الاستيعاب و المفردات. استيعاب مصدر من كلمة (وعب– أوعب – استوعب) استيعابا الشيء، أخذه بأجمعه.[٣٣] أو أن

[32] Nadiya Isnaini Rachmawati, Ani Afifah, dan Muhammad Aufin, "Kreasi Media Pembelajaran Matematika Digital Kolaborasi Genially dan Quizwizzer untuk Siswa SMA Kelas X," *Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan* 4, no. 3 (Oktober 2024) : 2, https://doi.org/10.3483/trigonometri.v4i3.6128 .

[٣٣] المنوية، *المنجد في اللغة* (بيروت: دار المشرق، ٢٠١٤)، ٩٠٧.

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

الاستيعاب فهم جميع معانيه. مفردات اللغة العربية هي المفردات المعروفة والمملوكة لمجموعة من الناس في اللغة العربية. المفردات هي أصغر وحدة نحوية، والمفردات مجموعة من الكلمات المعينة التي من شأنها أن تشكل لغة ما.[٣٤] و المفردات اللغوية هي المادة الأولية للغة الكلام غير أن هذه المفردات لا قيمة لها بمفردها، و إنما تحقق اللغة وظيفتها بارتباط الكلمات معا في شبكة من الشبكات الدلالية لتعبير عن فكرة ما، يريد مستخدم اللغة نقلها إللى الآخر[٣٥]. و بشرح أعلاه فهمت الباحثة على أن إستيعاب المفردات هي فهم المفردات فهما جيدا وبكفاءة والقدرة على استخدامها في المهارات اللغوية الأربع وهي الاستماع والكلام والقراءة والكتابة.

ب) أهداف تعليم المفردات العربية

أوضحت سيف المصطفى أن أهداف تعليم المفردات العربية هي كالتالي :

١) تقديم مفردات جديدة للطلاب.

٢) تدريب الطلاب على أن يكونوا قادرين على نطق المفردات بشكل صحيح وسليم.

٣) فهم المفردات سواء كانت قائمة بذاتها أو عند استخدامها في سياق جملة.

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

[34] Ihda Himmawati, *Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab dengan Media Flash Card* (Penerbit NEM, 2022), 5.

[٣٥] ماهر شعبان عبد الباري، *إستراتيجيات تعليم المفردات* (عمان : دار المسيرة للنشر و التوزيع، ٢٠١٠)، ٣١.

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

٤) القدرة على التعبير عن المفردات وتوظيفها شفوياً وكتابياً وفقاً للسياق الصحيح.[٣٦]

ج) المبادئ في تعليم المفردات العربية

مبادئ اختيار المفردات التي سيتم تدريسها للمتعلمين الأجانب (غير الناطقين باللغة العربية) هي على النحو التالى :

١) التواتر (التكرار)، ويعني اختيار المفردات التي يكثر استخدامها.

٢) التوزع (المدى)، ويعني اختيار المفردات التي يكثر استخدامها في الدول العربية، أي ليس فقط مستخدمة على نطاق واسع في بعض الدول العربية.

٣) المطاوعة (أفعلية)، وتعني اختيار كلمة معينة ذات معنى معين. أي الكلمات التي تستخدم في مجالات معينة.

٤) الألفة، وتعني اختيار الكلمات المألوفة والمعروفة وترك الكلمات التي أحيانا أن يسمع بها.

٥) شمول، أي اختيار الكلمات التي يمكن استعمالها في مجالات مختلفة لا تقتصر على مجال معين. فعلى سبيل المثال، كلمة (بيت) اختيارها أفضل من كلمة منزل، لأن استعمالها أعمّ من استعمالها في مجال معين.

[36] Jul Fikar, Muh. Tahir, dan Nurhayati, " Efektivitas Penerapan Metode Make a Match Dalam Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VI PPS. STQ-ASK Batam," *Jurnal As-Said* 2, no. 1 (2022): 183, http://e-journal.institutabdullahsaid.ac.id/index.php/AS-SAID/article/view/90 .

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

٦) الأهمية، أي اختيار الكلمات التي يكثر استعمالها من قبل الطلاب بدلاً من الكلمات التي لا يستعملها الطلاب أحياناً.

٧) العروبة التي تعني اختيار الكلمات العربية، أي اختيار الكلمات العربية مع وجود مقارنات في اللغات الأخرى. ومن الأمثلة على ذلك اختيار كلمة حاطف بدلاً من التليفون، أو كلمة مذياع بدلاً من كلمة راديو وغيرها.[٣٧]

د) تقييم استيعاب المفردات

تقييم استيعاب المفردات العربية هو عملية قياس قدرة الطلاب على فهم واستخدام المفردات العربية في سياقات مختلفة، سواء في القراءة أو الكتابة أو الاستماع أو التحدث. الهدف من هذا التقييم هو تحديد مدى تمكن الطلاب من التعرف على المفردات وفهم معانيها واستخدامها بشكل صحيح في جمل وسياقات متنوعة.

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

لكي نتمكن من القول بأن الطلاب يفهمون تعليم المفردات العربية، يجب أن تتوفر لديهم الجوانب المهمة التالية:

١) إتقان المفردات: يجب أن يكون الطلاب قادرين على التعرف على المفردات العربية وتذكرها بشكل فعال. ويشمل ذلك فهم الكلمات المفردة والمثنى والجمع باللغة العربية.

[37] Abdul Hamid, dkk., *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media* (Malang: UIN Malang Press, 2008), 61-62.

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

٢) استخدام المفردات: يجب أن يكون الطلاب قادرين على استخدام المفردات في السياق الصحيح. ويشمل ذلك مهارات الاستماع والكلام والقراءة والكتابة باللغة العربية[٣٨].

٣) فهم السياق: يجب على الطلاب فهم السياق الثقافي واللغوي الموجود في النصوص العربية المنطوقة والمكتوبة. وهذا يساعدهم في تفسي المفردات بشكل صحيح.

٤) استخدام وسائل التعليم: يمكن أن يؤدي استخدام وسائل التعل يم مثل سلسلة الصور والبطاقات التعليمية وغيها من الأدوات إلى تحسين إتقان المفردات .

٥) الممارسة: يجب تدريب المتعلمين بشكل متكرر على تذكر واستخدام المفردات. هذه الممارسة تساعدهم في إتقان المفردات أفضل .

٦) الدافع والاهتمام: يجب أن يكون لدى الطلاب دافع كبي واهتمام بتعل يم اللغةالعربية. وهذا سيجعلهم أكثر حماسًا في إتقان المفردات واستخدام اللغة بفعالية.

من خلال إتقان هذه الجوانب، يمكن القول أن الطلاب قد فهموا المفردات العربية جيدًا وأصبحوا مستعدين لاستخدام اللغة في سياقات مختلفة.

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

[38] Nur Hikmah, Fatkhul Ulum, Mantasiah, "Penggunaan Media Gambar Seri Dalam Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Kelas Tujuh Di Kabupaten Pinrang, *"Pinisi Jurnal Education,* vol.1 no.1 (2021): 191, diakses pada 1 Januari 2025, https://ojs.unm.ac.id/PJE/article/view/27135 .

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

الباب الثالث

منهج البحث والتطوير

أ. نموذج البحث والتطوير

نوع البحث المستخدم في هذا البحث هو البحث و التطوير *(Research and Development)* . وفقًا Gay (١٩٩٠) فإن البحث و التطوير هي محاولة لتطوير منتج فعال للاستخدام المدرسي، وليس لاختبار نظرية معينة. البحث و التطوير وفقًا *Borg & Gall* (١٩٨٣) هي عملية تستخدم لتطوير المنتجات التعليمية والتحقق من صحتها. البحث و التطوير هو البحث يهدف إلى إنتاج منتج معين ثم اختبار فعالية المنتج الذي تم إنتاجه[٣٩]. من البيانات السابقة استنتجت الباحثة على أن البحث و التطوير هو البحث الذي أن تحصل المنتج الجديدة أو تطوير المنتج الموجودة.

هذا التطوير باستخدام نموذج تطوير *ADDIE* . *ADDIE* تعني التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم. ظهر نموذج *ADDIE* في عام ١٩٩٠ وتم تطويره من قبل *Reiser & Mollenda* .[٤٠] تستخدم الباحثة هذا النموذج خمس مراحل أو خطوات التطوير، وهي التحليل *(Analyze)*، التصميم *(Design)*، التطوير *(Development)*، التنفيذ *(Implementation)*، التقييم *(Evaluation)*. تتمثل إحدى وظائف *ADDIE* في أن يكون دليلاً إرشاديًا في بناء أدوات فعالة وديناميكية وداعمة للأداء نفسه. نموذج *ADDIE* تم تطويره كنموذج تعليمي مبتكر

[39] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2020), 394.

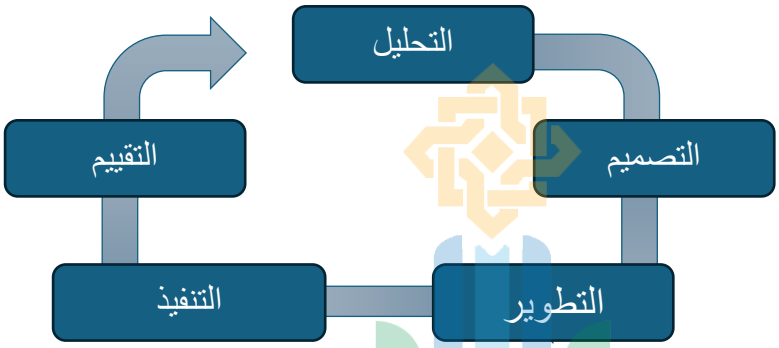
[40] Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan Penelitian Pengembangan,* (Bandung : Cita Pustaka Media, 2015) , 257.

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

لأنه يوفر عملية تعليمية منهجية وفعالة وذات كفاءة عالية، مدمجة في خطوات تعليمية.[٤١] بحيث يمكن أن تساعد الباحثة في تطوير الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان و السلم باستخدام تطبيق جينيالي.

الرسم البياني ٣.١

خطوات التطوير نموذج *ADDIE*



ب. مراحل البحث والتطوير

في إجراء البحث والتطوير، تصف الباحثة الخطوات الإجرائية التي اتخذها الباحثة في صنع المنتج.[٤٢] في هذا التطوير الإعلامي باستخدام التطوير الذي يصف نموذج *ADDIE*.خطوات البحث والتطوير *ADDIE* كما يلي :

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

١. التحليل

في المرحلة التحليل, أهميته في التحليل إحتياج التطوير. التحليل هو الحاجة إلى تحليل تطوير المنتج (النموذج والأسلوب والوسيلة والمواد التعليمية) و تحليل جدوى ومتطلبات تطوير المنتج. تطوير منتج لا بد أن يبدأ تطويره بمشكلة تحدث أثناء التعليم. إن المقصود

---

[41] Miftah Arief, *Media dan Teknologi Pembelajaran,* (Malang, CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022), 75.

[42] Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021) , 69.

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

في هذه المرحلة هو التعرف على أسباب المشاكل والاحتياجات في التعليم، بحيث يجب على المعلمين تحديد الاتجاه وإيجاد معالجات لهذه المشاكل. [٤٣] هناك عدة أمور تحتاج إلى تحليل، وهي :

أ) تحليل المنهج الدراسي

تم إجراء هذا التحليل لمعرفة المنهج المستخدم في مدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي، وذلك حتى يكون التطوير متوافقًا مع المنهج الدراسي المعمول به حتى تتمكن الوسيلة التليمية المطورة من الوصول إلى أهداف التعليم.

ب) تحليل الإحتياجات

يتم إجراء تحليل الاحتياجات لتحديد المشكلات والاحتياجات والحلول المناسبة في إيجاد الكفاءات التلميذات في مجال تعليم اللغة العربية، وتقوم الباحثة في هذا التحليل بإجراء الملاحظات والمقابلات المتعلقة باحتياجات التلميذات والمعلم في تعليم اللغة العربية.

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

ج) تحليل المادة التعليمية

يتضمن هذا التحليل تحليل المادة التي سيتم تطويرها في وسيلة التعليمية للعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي وفقًا لأهداف التعليم ومراحل سير أهداف التعليم.

---

[43] Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 32. https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai/article/download/11042/pdf .

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

كان أول ما فعلت الباحثة في مرحلة التحليل هذه هو إجراء الملاحظة والمقابلة التي تمت في التاريخ ١٢من نوفمبر سنة ٢٠٢٤ في المدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي. في عملية التعليم، ترى الباحثة بقلة الوسيلة التعليمية التي تمكن أن تساعد في نجاح التعليم و ترى أن التعليم تستخدم الكتب المدرسية و أوراق العمل الطلاب. و عن حلّ المشكلة في المفردات للتلميذات وجدت الباحثة لتطوير الوسيلة التعليمية على أساس التكنولوجيا يعني لعبة الثعبان و السلم باستخدام تطبيق جينيالي.

٢. التصميم

مرحلة التصميم هي مرحلة تصميمية لمفهوم المنتج الذي سيتم تطويره. في هذه المرحلة التي سيتم تطويرها، وهي وسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم على أساس التكنولوجيا. يتم تصميم عملية التصميم بشكل إبداعي قدر الإمكان، بحيث يمكن أن تثير انتباه الطلاب.

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

في هذه المرحلة، بدأت الباحثة في التصميم نص لقواعد اللعبة، واستمرت بتحديد مكونات الصورة التي سيتم تضمينها. في لعبة الثعبان والسلم على أساس التكنولوجيا، تتضمن الصور الموجودة يعني لوحة اللعبة، ورسوم متحركة للثعابين، ورسوم متحركة للسلالم، وبيادق اللعبة، ورمز سؤال يشير إلى وجود مشكلة على اللوحة يجب حلها. ثم قامت الباحثة بتصميم الأسئلة و قد تضمنت لوحة الثعابين والسلالم أسئلة ذات مؤشرات لمادة مهنة في لوحة الثعابين والسلالم، وهي عن تنوع المهن حيث طلب من الطلاب ذكر مفردات عن المهن.

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

٣. التطوير

تتم تنفيذ هذه المرحلة لتحقيق مراحل التصميم التي تم إجراؤها مسبقا بشكل صحيح وفقًا للتصميم الذي تم تعديله حسب الاحتياج. تشمل المرحلة التطوير بعض الأنشطة و هي :

أ) تطوير المنتج

في مرحلة التطوير، إنشاء الباحثة المنتجات وسيلة تعليمية لعبة الثعبان والسلم على أساس التكنولوجيا. في عملية التطوير هذه تسيم تنفيذها باستخدام ويب سايت من الناحية تطبيق جينيالي و يستطيع استخدامها مجانًا، ثم يتم إنشاء المنتج وتطويره وفقًا لتصميم محدد مسبقًا.

ب) التصديق من الخراء.

ثم تتم إجراء من التحقق من صحة الوسيلة التعليمية من قبل فريق من خبراء الإعلام وخبراء المواد. بعد عملية التصديق من الخبراء، تتم الوسيلة تم تحسينها وفقًا لاقتراحات ومداخلات فريق خبراء الإعلام وخبراء المواد بحيث تكون هناك مقارنة بين الوسيلة الأولية و الوسيلة بعد التصديق من الخبراء بحيث يمكن القول إن الوسيلة مناسبة للتنفيذ.

٤. التنفيذ

بعد مرحلة التطوير الوسيلة التعليمية تقوم الباحثة بمرحلة التنفيذ. في مرحلة التنفيذ هو اختبار وسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم على المعلمين والطلاب

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

بمدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رمبيفوجي لمعرفة الوسيلة التعليمية الملائم لإستخدامه في التعليم. تهدف هذه المرحلة إلى معرفة مدى فهم الطلاب إلى التعليم عند استخدام الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان و السلم على أساس التكنولوجيا بشكل فعال.

٥. التقييم

التقييم هو عملية رؤية ومراقبة عملية التعليم التي تمت بنجاح مناسب بالرجاء أو لا. التقييم هو الخطوة الأخيرة في نموذج تصميم نظام التعليم *ADDIE*. التقييم هو عملية تتم من أجل توفير قيمة لبرنامج التعليم. [٤٤] تستند مرحلة التقييم هذه على التحقق من الصحة التي يقوم بها الخبراء وكذلك استجابات المعلمين والتلميذات. إذا كان في مرحلة التنفيذ لا تزال تجد العيوب من المنتج أو نقاط ضعف من المنتج الإعلامي، فإن هناك حاجة إلى التنقيح. ومع ذلك، إذا ما وجد العيوب فكانت المنتج ملائم لإستخدامه و فعالية للترقية استيعاب المفردات بتلميذات الصف االثامن بالمدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رمبيفوجي.

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

ج. تجربة المنتج

تجربة المنتج هي مرحلة يتم تنفيذها بعد اكتمال تصميم المنتج. تهدف مرحلة تجربة المنتج في بحث التطوير هذا إلى الحصول على بيانات دقيقة في إجراء التحسينات. بالإضافة إلى ذلك،

[44] Sukarman Purba dkk., *Landasan Pedagogik: Teori dan Kajian*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), 156.

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

يمكن استخدام تجربة المنتج لتحديد مدى تحقيق صناعة المنتج لأهداف وغايات التعليم.

الخطوات في تجربة المنتج و هي :

١. تصميم التجربة

في تصميم التجربة، يتم إجراء اختبارات لتقييم المنتجات التي تم تطويرها. تستخدم نتائج هذه التجربة لتقييم وتحسين الوسيلة التعليمية التي تم تطويرها. بحيث يمكن اختبار صلاحيتها وقياسها على النحو التالي[٤٥]:

أ) اختبار الخبراء.

بعد مرحلة التصميم و التطوير, يتم تنفيذ هذه المرحلة من قبل خبراء في المواد والإعلام . هذه المرحلة مهمة كي يكون المنتج مطابقاً لمعايير واحتياجات التلميذات.

ب) اختبار المجموعة الصغيرة.

بعد الحصول على نتائج التحقق من الخبراء ، يجب اختباره أولاً على مجموعة صغيرة تتكون من ٥ تلميذات. لمعرفة مدى تحقيق تصميم وسيلة تعليمية تم تطويرها بجوانب الصلاحية والفعالية.

ج) اختبار المجموعة الكبيرة.

بعد أن تم إجراء اختبار المجموعة الصغيرة من خلال الحصول على صلاحية وفائدة اختبار المجموعة الصغيرة، تم إجراء اختبار المجموعة الكبيرة مع ٢٠ التلميذات.

[45] Yudi Hari Rayanto Sugianti, *Model Penelitian Pengembangan ADDIE & R2D2 : Teori dan Praktek* (Pasuruan : Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 37.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

٢. موضوع التجربة

هناك العديد من مواضيع الاختبار في عملية تطوير الوسيلة، أي من خبراء الوسيلة وخبراء المواد ومستخدمي المنتج. موضوع التجربة في البحث و التطوير الوسيلة التعليمية لاستيعاب المفردات، و هي :

أ) خبير الإعلام : هو الشخص الذي يمتلك خبرة في مجال تصميم وسيلة الإعلام التعليمية.

ب) خبير المادة : هو شخص مختص في مجال اللغة العربية ذات العلاقة بالبحث ولديه القدرة على تقييم المادة التي تم إعدادها.

ج) التلميذات : تلميذات الصف الثامن (ب)كفصل التجريبي و تلميذات الصف الثامن (أ) كفصل الضابط.

د. طريقة جمع البيانات

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

في البحث، هناك احتياج إلى جمع البيانات للحصول على بيانات ومعلومات صحيحة، جمع البيانات إستخدمته الباحثة في هذا البحث كما يالى:

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

١. الملاحظة

الملاحظة هي إحدى تقنيات جمع البيانات البحثية من خلال المشاهدة والاستشعار، حيث يقوم الباحث بعد ذلك بعمل تقرير بناء على ما يشاهده ويسمعه ويشعر به أثناء الملاحظة، ويمكن أن تتم الملاحظة على شكل ما يلي [٤٦]:

أ) الملاحظة المشاركة: تتم هذه الملاحظة عندما يشارك الباحث أو ينضم إلى الحدث أو المجتمع موضع البحث.

ب) الملاحظة غير المنظمة: هي الملاحظة التي تجرى دون مبادئ توجيهية ويقوم الباحث بتطويرها بحرية بناء على الأحوال في الميدان.

ج) الملاحظة الجماعية: تتم هذه الملاحظة عندما يراقب الباحث موضوع البحث في مجموعات.

اختارت الباحثة استخدام الملاحظة غير المنظمة بهدف الحصول على بيانات أولية تتعلق بعملية التعليم واحتياجات في الوسيلة التعليمية لتلميذات الصف الثامن بمدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي.

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

٢. المقابلة

وفقًا لـ *Lexi Moleong* المقابلة هي محادثة ذات مقصد محدد، ويتم المحادثة من قبل شخصين، وهما (المحاور) الذي يطرح الأسئلة و(الشخص الذي تتم مقابلته) الذي يقدم

[46] Feny Rita Mohammad Wasil et al., *Metodologi Penelitian Kualitatif:* (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), 22.

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

إجابات على الأسئلة المطروحة. تعد المقابلة في بحث تطوير وسيلة تعليمية أحد الأساليب المهمة لجمع البيانات لاستكشاف المعلومات التي يمكن أن تساعد الباحث في تصميم وتطوير وتقييم وسيلة تعليمية فعالة.

تتضمن بعض أنواع المقابلات في البحث ما يلي[٤٧]:

أ) المقابلة المنظمة : في هذا النوع من الباحث أعدت أداة بحثية على شكل أسئلة – أسئلة مكتوبة تم إعداد إجابات بديلة لها أيضًا.

ب) المقابلة غير المنظمة: هي مقابلة حرة لا يستخدم فيها الباحث إرشادات المقابلة التي تم ترتيبها بشكل منهجي وكامل لجمع البيانات.

ج)المقابلة المفتوحة الموحدة: هي مقابلة ذات مجموعة موحدة من الأسئلة.

استخدمت الباحثة المقابلة المنظمة لأن الباحثة استخدمت قائمة معدة مسبقًا من الأسئلة واتبعت عادة نفس الترتيب خلال المقابلة مع جميع المستجيبين.

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

٣. الاستبيان

تستخدم الاستبيانات لتحديد مدى صلاحية ,الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان باستخدام تطبيق جينيالي. الاستبيان المستخدم في هذا البحث عبارة عن استبيان للتحقق من صحة الاستبيان واستبيان لمعرفة الاستجابة. استبيان يتم استخدام استبيان التحقق من الصحة للحصول على تقييم من المدقق.

[47] Abdul Fatah Nasution, *Metode Penelitian Kualitatif,* (Bandung: CV. Harfa Creative, 2023), 99.

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

أ) استبيان التحقق من الصحة

إعطاء الإستبيان إلى الخبير المادة و الوسيلة التعليمية. هذا استبيان لمعرفة جودة الصلاحية الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان و السلم باستخدام جينيالي لترقية استيعاب المفردات وجدوى استخدامها في عملية التعليم التي تم تطويرها بناءً على جوانب الجودة في وسيلة التعليمية واللغة والمظهر واكتمال المواد التعليمية.

ب) استبيان التلميذات

تم إعطاء هذا الاستبيان في نهاية الدرس ويهدف إلى تحديد جودة التطبيق العملي بناءً على استجابات التلميذات وردودهنّ على الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان و السلم باستخدام تطبيق جينيالي في ترقية استيعاب المفردات. في هذه المرحلة، سيوجد مزايا وعيوب من الوسيلة التعليمية المستخدمة في عملية التعليم.

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

ج) اختبار قدرات التلميذات

الغرض من اختبار قدرات التلميذات هو قياس فعالية وسيلة التعليمية بعد استخدام التلميذات الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان و السلم باستخدام تطبيق جينيالي لترقية استيعاب المفردات التي تم تطويره. هناك اختباران, سيتم إجراؤهما وهما الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

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

هـ. أدوات جمع البيانات

أدوات جمع البيانات هي الأدوات التي يستخدمها الباحثون في جمع البيانات لتسهيل عملهم وتحسين النتائج، وترتيبها بشكل منهجي لتسهيل معالجتها أو تحليلها. في هذه المرحلة، هناك عدة أدوات للبحث المستخدمة، بما في ذلك ما يلي:

١) استبيان التحقق من الصحة

تحتوي ورقة التحقق من الصحة على قائمة من الأسئلة لتقييم المكونات في المنتج. وتتكون ورقة التحقق من الصحة من ورقة التحقق من الصحة لخبير المادة والإعلام و أسئلة ما قبل الاختبار وما بعد الاختبار.

(أ) ورقة التحقق من صحة خبير المادة

الرقم	الجوانب التقييم	المؤشر
١	٢	٣
١	جودة المحتوى	وضوح المادة بما يتوافق بمخرجات التعليم
		المواد المقدمة منهجية، منطقية، وواضحة
		المواد المقدمة سهلة الفهم
		المواد المقدمة مثيرة للاهتمام
		المواد المقدمة كاملة
٢	لغة	اللغة المستخدمة دقيقة، واضحة، وسهلة الفهم

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

١	٢	٣
		اللغة المستخدمة هي التواصلية وغنية المعلومات
		اللغة المستخدة مناسبة لمستوى تفكير التلميذات
		اللغة المختارة ذات مفردات مشتركة وسهلة الفهم
		اللغة العربية المستخدمة مناسبة بقواعد اللغة العربية السليمة والصحيحة
٣	آثار على التعليم	دعم الوسيلة التعليمية في عملية التعليم التلميذات
		قدرة الوسيلة التعليمية على زيادة معرفة التلميذات
		تشجيع الوسيلة التعليمية التلميذات على فهم المادة وإتقانها
		تشجيع الوسيلة التعليمية التلميذات على القيام بمشاريع التعليم الجماعي
٤	مظهر بصري	الصور، الأيقونات، والمفردات الموجودة في الوسيلة تسهل فهم المفاهيم
		حجم عرض الوسيلة يمكن رؤيته وقراءته بشكل جيد وواضح
		توجد أزرار واضحة ومناسبة

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

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

(ب) ورقة التحقق من صحة خبير الإعلام

الرقم	الجوانب التقييم	المؤشر
١	٢	٣
١	جودة المحتوى و سهولة الفهم	دقة مفهوم تقديم المواد لدعم التعليم
		تقدم الوسيلة مواد مرتبة بالكامل
		الوسيلة التعليمية مثيرة للاهتمام التلميذات
		الوسيلة التعليمية سهلة الاستخدام بمعلم والتلميذات
		سهولة وصول التلميذات إلى الوسيلة التعليمية وتشغيلها
		سهولة الوسيلة التعليمية على التلميذات فهم كيفية لعب اللعبة
٢	لغة	اللغة المستخدمة دقيقة، واضحة، وسهلة الفهم
		اللغة المستخدمة هي التواصلية وغنية المعلومات
		اللغة المستخدة مناسبة لمستوى تفكير التلميذات
		اللغة المختارة ذات مفردات مشتركة وسهلة الفهم
		اللغة العربية المستخدمة مناسبة بقواعد اللغة العربية السليمة والصحيحة

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

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

١	٢	٣
٣	الجودة والتعليمية	يستخدم عرض وسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام جينيالي الصور والرموز والنصوص المناسبة.
		تحتوي الوسيلة التعليمية على عناصر ثابتة وواضحة
		الوسيلة التعليمية قادرة على تحسين القدرة على استخدام التكنولوجيا في التعليم
		الإبداع والابتكار في وسيلة تعليمية
		جودة الوسيلة والعرض التقديمي جذاب
٤	العرض البصري	تنوع متناغم من خيارات الألوان في الوسيلة التعليمية
		الاختيار الصحيح لحجم الخط ونوعه
		ملاءمة الخلفية مع النص
		ملاءمة استخدام الكائنات أو الأيقونات المصورة في الوسيلة
		هناك تعليمات لاستخدام الوسيلة سهلة الفهم
		جاذبية تصميم الوسيلة التعليمية
		جودة الصور والنصوص جيدة وواضحة
		جودة الصورة والكتابة دقيقة وملائمة

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

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

١	٢	٣
		السرعة في فتح/تحميل الوسيلة التعليمية
		هناك تعليمات لاستخدام الوسيلة سهلة الفهم

(ج) ورقة التحقق من صحة الأسئلة لاختبار قبلي و بعدي

الرقم	الجوانب التقييم	المؤشر
١	٢	٣
١	ملاءمة محتوى الأسئلة	الأسئلة متوافقة حسب نتائج التعليم
		الأسئلة متوافقة مع أهداف البحث
		الأسئلة مقدمة بتنوع
		الأسئلة متوافقة بموضوع المادة ''المهنة''
	بنية الأسئلة	توجد هوية واضحة على ورقة أسئلة الاختبار
		توجد تعليمات واضحة وسهلة الفهم للعمل على الأسئلة
		لا يوفر السؤال الموضوعي دلائل على مفتاح الإجابة
		تحتوي الأسئلة على أرقام متسلسلة
		المعلومات الواردة في الأسئلة واضحة وسهلة الفهم

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

١	٢	٣
	اللغة	اللغة المستخدمة دقيقة وواضحة
		اللغة المستخدمة مناسبة لمستوى تفكير التلميذات.
		اللغة العربية المستخدمة متوافقة مع قواعد اللغة العربية الجيدة والصحيحة
		اللغة المستخدمة غير مسهبة وسهلة الفهم

(د) استبيان استجابة لطلبات

الرقم	الجوانب التقييم	المؤشر
١	٢	٣
١	الاهتمام والفائدة	إن تصميم ”لعبة الثعبان والسلم باستخدام جينيالي“ المستخدم جذاب.
		تصميم الخلفية والألوان على ”لعبة الثعبان والسلم باستخدام جينيالي“ جذابة ومريحة للنظر.
		استخدام ”لعبة الثعبان والسلم باستخدام جينيالي“ سهلة الاستخدام للغاية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

١	٢	٣
		يساعد استخدام ''لعبة الثعبان والسلم باستخدام جينيالي'' على تعليم التلميذات في مجموعات.
٢	المواد والعرض التقديمي	إن المادة المستخدمة في ''لعبة الثعبان والسلم باستخدام جينيالي'' سهلة الفهم.
		المادة المعروضة في ''لعبة الثعبان والسلم باستخدام جينيالي'' متوافقة مع أهداف التعليم.
		المادة المعروضة في ''لعبة الثعبان والسلم باستخدام جينيالي'' يمكن استخدامها في تعليم اللغة العربية.
٣	اللغة	اللغة المستخدمة دقيقة وواضحة وسهلة الفهم
		اللغة المستخدمة هي لغة تواصلية وإعلامية
		اللغة المختارة في المفردات الشائعة والمألوفة
٤	العرض البصري	الخطوط، والصور، ومظهر هذه الوسيلة سهلة القراءة من قبل التلميذات
		الصور والأيقونات المقدمة مناسبة
		الصور والأيقونات والعروض على هذه الوسيلة بسيطة وسهلة القراءة للتلميذات

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

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

و. طريقة تحليل البيانات

طريقة تحليل البيانات هي الطريقة تستخدم لتحليل البيانات التي تم جمعها لتحديد جودة المنتجات التي تم تطويرها. للحصول على وسيلة التعليمية صالحة وعملية وفعالية و محتاج إلى تحليل البيانات لإصلاح الوسيلة التعليمية بحيث تصبح وسيلة تعليمية جيدة وتفي بمعايير الصلاحية والعملية والفعالية.

و طريقة تحليل البيانات كما يلي :

١. تحليل الصلاحية

الصلاحية هو مقياس يوضح مستوى صلاحية ودقة أداة أو أداة القياس في أداء وظيفة القياس الخاصة بها. يمكن القول بأن أداة القياس أداة قياس صالحة إذا كانت أداة القياس يمكن أن تكون قادرة على قياس ما يراد قياسه بدقة. الصلاحية هي تمثيل وملاءمة مجموعة من العناصر المستخدمة لقياس مفهوم يتم تنفيذه من خلال التحليل العقلاني من خلال حكم الخبراء. ورقة التحقق من الصحة تعطى للخبراء في شكل ورقة تحقق على شكل مقياس ليكرت.

يحتوي مقياس ليكرت المستخدم على خمس الفئات الموضحة في الجدول التالي :

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

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

الجدول ٣.١

درجة تقييم الخبراء

الفئات	الدرجة
أقل صلاحية جدا	١
أقل صلاحية	٢
صلاحية تماما	٣
صلاحية	٤
أكثر صلاحية	٥

يستخدم إجراء التقييم الصيغة التي تم الحصول عليها مقسومة على إجمالي الحد الأقصى للدرجة مضروبًا في ١٠٠٪.[٤٨]

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

$$p = \frac{f}{n} \times 100\,\%$$

معلومة :

p = النسبة المؤوية من الإجابة

f = القيمة المتحصل عليها

n = الحد الأقصى للقيمة

[48] Kurnia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: Refika Aditama, 2017), 334.

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

الجدول ٣.٢

معايير صلاحية[٤٩]

الفئات الصلاحية	الدرجة
غير صالح	٠٪ – ٢٠٪
أقل صالح	٢١٪ – ٤٠٪
صالح	٤١٪ – ٦٠٪
أكثر صالح	٦١٪ – ٨٠٪
صالح جدا	٨١٪ – ١٠٠٪

٢. استبيان التلميذات

يرجى من التلميذات أن يملأن الإستبيان من الباحثة في آخر التعليم. غرضه لمعرفة جودة التطبيق العملي بناءً على استجابات التلميذات و ردودهنّ على الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان و السلم على أساس التكنولوجيا في ترقية استيعاب المفردات. في هذه المرحلة، يوجد مزايا وعيوب من الوسيلة التعليمية المستخدمة في عملية التعليم. سيتم حساب إجابات استبيان التلميذات باستخدام المعادلة التالية:

$$X = \frac{\sum_{i=1}^{n} X_i}{n}$$

[49] Aswardi, M. R. E. &. N. *"Pengembangan Trainer Programable Logic Gontroller Sebagai Media Pembelajaran. Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional"*. JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional), Vol. V, No. 1. hal. 54. https://doi.org/10.24036/jtev.v5i1.104846

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH. HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R

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

X = متوسط

$\sum_{i=1}^{n} X_i$ = مجموع الدرجات المستجيبات لسؤال معين

n = عدد المستجيبات

٣. تحليل الفعالية

اختبار الفعالية الوسيلة التعليمية المستخدم في هذا البحث هو اختبار قبلي و اختبار بعدي. في هذا التحليل، استخدمت الباحثة مجموعة تجريبية واحدة فقط و مجموعة ضابطة واحدة. وتم قياس قيم الاختبار القبلي والبعدي لتقييم فعالية وسيلة التعليمية لعبة الثعبان و السلم باستخدام تطبيق جينيالي لترقية استيعاب المفردات لدى التلميذات بمدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي. فيما يلي وصف للاختبارات الأساسية اللازمة لاختبار فعالية هذه الوسيلة:

أ) اختبار الطبيعة

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

اختبار الطبيعة هو اختبار إحصائي يُستخدم لمعرفة ما إذا كانت البيانات المستخدمة في البحث موزعة بشكل طبيعي. يُستخدم اختبار التطبيع على نتائج اختبار كولموغوروف–سميرنوف الذي يتم إجراؤه باستخدام برنامج SPSS ٢٦ لنظام التشغيل ويندوز. ويُقال إن البيانات طبيعية إذا كانت قيمة الدلالة > ٠,٠٥.

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

ب) اختبار ت

يُستخدم اختبار *t-test* لاختبار ما إذا كان هناك فرق كبير في تحسن نتائج تعليم التلميذات بين درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي. تستخدم الباحثة للحساب الاختبار ت بالإحصاء الحسوبي *SPSS* ٢٦ ويندوس بمستوى دلالة ٠،٠٥.

فرضية البحث من هذا البحث هو :

H_0= الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان و السلم باستخدام تطبيق جينيالي غير فعال لترقية استيعاب المفردات.

H_1= الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان و السلم باستخدام تطبيق جينيالي فعال لترقية استيعاب المفردات.

و معايير القرار في اختبار ت كما يلي :

معايير القرار في اختبار ت[٥٠]

"ت" الحسابي أكثر من " ت " الجدولي = H_1مقبول

"ت" الحسابي أقل من " ت " الجدولي = H_1مردود

[50] Nuryadi dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian* (Yogyakarta : Sibuku Media, 2017), 107.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

ج) اختبار *N-Gain*

يُستخدم اختبار *N-Gain* لقياس الفرق بين درجات ما قبل الاختبار وما بعد الاختبار. من خلال حساب الفرق بين درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي ، يمكن ملاحظة فعالية استخدام الوسائط التعليمية لعبة الثعبان . يمكن حساب اختبار درجة كسب *N-Gain* باستخدام المعيار التالي:

$$N\text{-}Gain = \frac{\text{درجة الاختبار القبلي} - \text{درجة الاختبار البعدي}}{\text{درجة المثالية} - \text{درجة الاختبار القبلي}}$$

الوصف: الدرجة المثالية هي الدرجة الأقصى (الأعلى) التي يمكن الحصول عليها.

لمعرفة فئة مقدار الزيادة في *N-Gain* يمكن الرجوع إلى معايير *Gain* الطبيعي في الجدول ٤، بينما لمعرفة مستوى فعالية تطبيق التدخل يمكن الرجوع إلى الجدول ٥. وهذا هو الجدول [٥١]:

الجدول ٤. ٣

معايير لتحديد مستوى الفعالية

العرض التقديمي (%)	الشرح
٤٠ >	غير فعالية
٤٠ – ٥٥	أقل فعالية
٥٦ – ٧٥	فعالية
٧٦<	فعّالية جدا

[51] Moh. Irma Sukarelawa, Toni Kus Indratno, dan Suci Musvita Ayu, *N-Gain vs Stacking* (Yogyakarta: Suryacahya, 2024), 11.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

الباب الرابع

عرض البيانات وتحليلها

أ. عرض بيانات التجربة

في هذا الباب شرحت الباحثة النتيجة من عملية التعليم باستخدام لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي كوسيلة التعليمية لترقية استيعاب المفردات لتلميذات الصف الثامن بمدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي. تم تطوير هذه الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي بنموذج *ADDIE* الذي يتضمن بخمس مراحل، بما في ذالك : ١) التحليل، ٢) التصميم، ٣) التطوير، ٤) التنفيذ، ٥) والتقييم. أما البيانات في نتيجة هذا البحث والتطوير هي كما يلي :

١. التحليل

تهدف مرحلة التحليل إلى الحصول على معلومات الاحتياجات المستخدمة في تطوير الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي. تطوير الوسيلة التعليمية تقوم على عدة أمور دراستها الباحثة من خلال الملاحظات والمقابلات. و من أساسيات تطويرها ما يلي :

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

أ) تحليل المنهج الدراسي

استخدم تحليل المنهج الدراسي في تعديل خصائص التلميذات في المدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي حيث تتوافق متطلبات المنهج المطبّق مع التطوير الذي تم تنفيذه. استنادًا إلى نتائج المقابلات التي أجرتها الباحثة مع المسؤول عن المنهج، وهو مدرس مادة اللغة العربية في المدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي، الأستاذ صاحب الكرام،بكالوريوس في التربية، تم الحصول على معلومات تفيد بأن المنهج الدراسي في المدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي هو منهج إستقلالي بنتائج التعليم وأهداف التعليم التي أقرّتها الحكومة.

من خلال قرار وزير الشؤون الدينية، رقم ٣٤٧ لسنة ٢٠٢٢، وضعت المبادئ التوجيهية لتطبيق المنهج الاستقلالي في المدارس الدينية، حيث يوفر هذا

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

المنهج مجالاً للإبداع والابتكار للمدارس الدينية في تطوير مناهجها التشغيلية، ويتضمن استخدام التكنولوجيا في عملية التعليم، حيث يؤكد المنهج المستقل على استخدام التكنولوجيا في عملية التعليم لتحسين جودتها وفعاليتها[52].

بعد معرفة المنهج المستخدم في المدرسة، استمرت الباحثة بتحليل الأهداف التعليمية للصف الثامن للغة العربية كمادة لصناعة وسيلة تعليمية مطورة، وفيما يلي الأهداف التعليمية للصف الثامن في الفصل الخامس مادة المهنة:

١) قدرة التلميذات على فهم الوظيفة الإجتماعية ولبنية النص والعناصر اللغوية (الأصوات، والكلمات، والمعنى) للنصوص المتعلقة بموضوع " المهنة".

٢) قدرة التلميذات على إتقان المفردات المتعلقة بموضوع المهنة والقدرة على ممارستها.

٣) قدرة التلميذات على وصف الوظائف أو الأعمال التي تؤديها المهن في المنطقة المحيطة.

ب) تحليل الاحتياجات

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

الهدف من التحليل الاحتياجات هو معرفة مقدار توافر وسيلة تعليمية، ومصادر التعلم، وكيفية تدريس المعلم، والصعوبات التي يواجهها المعلم والطابات أثناء التعليم. قامت الباحثة بتحليل احتياجات التلميذات من خلال إجراء الملاحظات والمقابلات مع معلم اللغة العربية وتلميذات الصف الثامن في المدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي. وبناءً على نتائج الملاحظة الموجودة في المدرسة النورية المتوسطة الإسلامية، خاصة للتلميذات الفصل الثامن، وجدت الباحثة أن التلميذات لم ينلن الوسيلة التعليمية المبتكرة. يعتمد بعض المعلمين على الوسيلة المطبوعة فقط مثل الكتب المدرسية وأوراق عمل الطلاب. واستخدم المدرس

[52] Kementerian Agama Republik Indonesia, "Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia No 347 Tahun 2022 Tentang Pedoman Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Madrasah."

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

الطريقة المباشرة في عملية التعليم و أمر التلميذات لإعمال الأسئلة المكتوبة في أوراق عمل التلميذات ، بحيث يشعرن التلميذات بالنعاس أثناء التعليم[٥٣].

و بناءا على نتائج المقابلة التي أجرتها الباحثة مع معلم اللغة العربية في المدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي وهو الأستاذ صاحب الكرام، S.Pd، أن الفصول الدراسية غالبًا ما تستخدم وسيلة تعليمية مطبوعة مثل الكتب وأوراق عمل الطلاب، ويستخدم المعلّم الطريقة المباشرة في التعليم، وغالبًا ما يقوم التلميذات بترجمة النصوص الموجودة في الكتاب مما يتطلب ابتكارات جديدة حتى يزداد اهتمام التلميذات بالتعليم. وقال إن التلميذات ناقصات في المحادثة بسبب قلة المفردات التي يتقنها، ويرجوا أن تكون التلميذات في المدرسة يتقنن التحدث باللغة العربية[٥٤]. وهذا ما يجعل تعليم اللغة العربية يحتاج إلى ابتكارات جديدة من أجل زيادة اهتمام التلميذات وتحفيزهن على التعلم، بحيث يكون لعدم اهتمام التلميذات بالتعلم أثرا على الفهم ونتائج التعلم في المستقبل. كما أوضح الأستاذ صاحب الكرام،بكالوريوس في التربية، أنه استخدم وسيلة تكنولوجية مثل شاشة *LCD* في التعليم ولكن ليس دائمًا .

يستمتعن التلميذات الصف الثامن وعددهن ٤٠ تلميذات في استخدام الوسيلة التكنولوجية ويهتمن باستخدامها بدلاً من الاعتماد على الكتب فقط، خاصة في القراءة، فالقراءة بالنسبة لهن يشعرن بالكسل خاصةً مع اقترانها بالبحث عن معنى الكلمات واحدة فواحدة، بالإضافة إلى أن التلميذات يفضلن الأشياء الجديدة بدلاً من مجرد الاستماع إلى المادة. وخلصت نتائج المقابلة التي أجرتها الباحثة مع أحد التلميذة إلى أن تعليم اللغة العربية الذي يتم في الفصل الدراسي غالباً ما يترجمن النص ثم يقوم بإجابة الأسئلة في أوراق عمل التلميذات. ثم أكَّدت التلميذة أنها وصديقاتها يشعرن بالملل من طريقة التعليم .ثم ذكرت التلميذة أنهن

[٥٣] الملاحظة في المدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي، ١٢ نوفمبر ٢٠٢٤.

[٥٤] صاحب الكرام،بكالوريوس في التربية، المقابلة الشخصية مع معلم اللغة العربية، جمبر،١٢ نوفمبر ٢٠٢٤.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

يرغبن ولن يشعرن بالملل وإذا استخدمن الكتاب بشكل مستمر سيشعرن بالصداع.[٥٥]

استنادًا إلى نتائج تحليل الاحتياجات، خلصت الباحثة إلى أن هناك حاجة إلى وسيلة تساعد التلميذات على فهم المادة التعليمية. لذلك، بادرت الباحثة إلى إنشاء وتطوير وسيلة تعليمية تفاعلية باللغة العربية قائمة على التكنولوجيا.

ج) تحليل المادة التعليمية

يهدف التحليل المادة التعليمية إلى معرفة المادة التي تتوافق مع المنتج الذي سيتم تطويره. المنتج الذي تم تطويره هو لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي. في هذه المرحلة يتم تنفيذ العملية من خلال التعرف على المادة المناسبة للمنتج من خلال إجراء مقابلات مع الأستاذ صاحب الكرام،بكالوريوس في التربية، وهو مدرس اللغة العربية للصف الثامن في مدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي. المادة المستخدمة في الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم وهي المادة عن المهنة. بحسب المقابلة مع مدرس اللغة العربية أن التلميذات يفتقرن إلى المفردات وبالتالي يفتقرن إلى التحدث باللغة العربية، فمع هذه المادة المهنة يجب أن يتقن التلميذة مفردات المهن الموجودة.

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

وفقًا لمدرس اللغة العربية في الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي فإن هذا مناسب لمساعدة التلميذات على حفظ المفردات الموجودة. يجبن على التلميذات في هذه المادة المهنة أن يحفظن أسماء المهن التي غالباً ما تُستخدم في المحادثة اليومية والمتعلقة بآمالهن في المستقبل أو البيئات المحيطة بهن. وضعت الباحثة الوسيلة التي طورتها لترقية استيعاب التلميذات للمفردات لأنه كما هو معروف أن التلميذات الصف الثامن لديهنّ مفردات قليلة وكذلك وفقاً للباحثة فإن استيعاب المفردات مهم جداً في مقدمة اللغة العربية وخاصة في المهارات الأربع في اللغة العربية.

---

[٥٥] نيلة الحسنية، المقابلة الشخصية مع تلميذة الصف الثامن، جمبر،١٢ نوفمبر ٢٠٢٤.

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

بناءً على الحالة في الميدان، بادرت الباحث إلى تطوير منتج وسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي التي تتضمن مفردات المهن المختلفة وكذلك وظائف من المهنة.

٢. التصميم

قامت الباحثة مرحلة التصميم قبل تطوير الوسيلة، في هذه المرحلة قامت الباحثة إلى إعداد المواد التعليمية، اختيار الوسيلة التعليمية، وتخطيط الأول عن تصميم المنتج. ويهدف ذلك إلى التأكد من أن الوسيلة التعليمية التي تم تطويرها فعالة ومتوافقة مع المواد التعليمية التي يحتجنها التلميذات.

أ) إعداد المواد التعليمية

قبل تصميم الوسيلة التعليمية، قامت الباحثة بإعداد المواد التي سيتم تضمينها في الوسيلة المطورة. يعد إعداد المواد خطوة مهمة حتى تكون المنتج التعليم فعالة وملائمة لاحتياجات التلميذات.

التلميذات في الصف الثامن بمدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي تستخدم كتاب اللغة العربية الصادر عن وزارة الشؤون الدينية لعام ٢٠٢٠ وكتاب التمارين الخاص بسري موليانى وفتح فريد الرحمن حكيم. أخذت الباحثة المواد التعليمية للمفردات من الكتاب المدرسي وكتاب التمارين. الموضوع الذي اختارته الباحثة هو استمرارية المادة التي يُدرّسها معلم اللغة العربية في الصف الثامن بمدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي، وهو الدرس الخامس بعنوان "المهنة". وأهداف التعليمية في موضوع المهنة في عنصر المفردات وهي:

١) قدرة التلميذات على فهم الوظيفة الإجتماعية ولبنية النص والعناصر اللغوية (الأصوات، والكلمات، والمعنى) للنصوص المتعلقة بموضوع " المهنة".

٢) قدرة التلميذات على إتقان المفردات المتعلقة بموضوع المهنة والقدرة على ممارستها.

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

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

٣) قدرة التلميذات على وصف الوظائف أو الأعمال التي تؤديها المهن في المنطقة المحيطة.

ب) اختيار الوسيلة التعليمية

يعد اختيار الوسيلة خطوة مهمة تشرح الأسباب الدافعة لاختيار وسيلة معينة وكيف يمكن للوسيلة أن تدعم الإنجاز في تحقيق أهداف التعليم. ويرجع سبب اختيار وسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام الجنيلي إلى أن التلميذات يهتمن كثيراً بالأنشطة التعليمية ذات الطابع اللعب. وقد صُممت وسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام الجنيلي بطريقة تجعل كل خطوة من خطوات اللعبة تحتوي على مفردات جديدة وأسئلة متعلقة بالمفردات التي يجب أن يفهمنها التلميذات. وهذا يسمح للتلميذات بتعلم المفردات في سياق أكثر قابلية للتطبيق وأكثر متعة. أثناء عملية التنفيذ، تستخدم هذه الوسيلة جهاز عرض في الفصل الدراسي. يتم استخدام هذا الجهاز للتمكن من دعم تعليم اللغة العربية من خلال استخدام التكنولوجيا. تم إنشاء هذه الوسيلة باستخدام منصة ''جينيالي'' ومنصة ''كانفا'' بمميزات وتصاميم متنوعة والاستفادة من المزايا.

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

ج) تخطيط الأول

يهدف التخطيط الأول إلى تحديد مفهوم تصميم المنتج الذي تم تطويره. التخطيط الأول الذي تقوم بها الباحثة هو تصميم المظهر الأولي للعبة، وتعليمات اللعبة، ولوحات اللعبة، والتحديات المتعلقة بالمفردات في كل صندوق، والنرد، وبيادق اللاعبين من خلال تحديد لون وخط وقياس الكتابة، وكذلك أيقونة الصورة الموجودة على لوحة اللعبة. وقامت الباحثة باختيار القالب الذي سيتم استخدامه كوسيلة لإيصال المادة والاختبارات التي سيتم استخدامها، بما في ذلك إعداد النص والصور والصوت والصور المتحركة والأزرار التي سيتم استخدامها. استخدمت الباحثة منصة جنيلي وكنفا لإنشاء الأيقونات والتصاميم لأن تطبيق كنفا يحتوي التطبيق على أشكال تصميم متنوعة ومجانية وسهلة الاستخدام وسهلة الوصول

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

إليها. ويمكنك أن تصبح مستخدمًا محترفًا من خلال الاشتراك في المميزات المميزة بثمن رخيص. بينما يوجد في تطبيق جنيلي العديد من المميزات المتميزة وأيضًا بثمن لا يمكن تحمله لتصبح مستخدمًا محترفًا.

الصورة ٤.١

الصورة أيقونات تطبيق جينيالي وكنفا

٣. التطوير

مرحلة التطوير هي المرحلة التي تبدأ فيها الباحثة في صنع وسيلة تعليمية للعبة الثعبان والسلم باستخدام الجنيلي وفقًا للتصميم الذي تم وضعه. يهدف تطوير وسيلة لعبة الثعبان والسلم باستخدام الجنيلي إلى إنتاج منتجات يمكن استخدامها في تعليم اللغة العربية خاصة في ترقية استيعاب التلميذات للمفردات. مراحل التطوير للعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي وهي بإنشاء حساب على تطبيق جينيالي وتجميع الأدوات والمواد، وتطوير وسيلة الثعبان والسلم باستخدام الجنيلي، وإدخال المواد والاختبارات، وصلاحية المنتج من قبل خبير المادة وخبير الوسيلة التعليمية.

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

و هذه مراحل تطوير لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي:

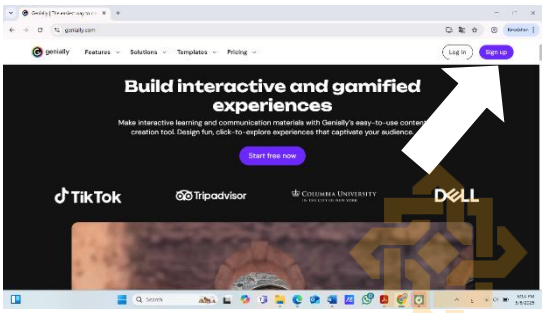
أ) إنشاء حساب جنيلي ولعبة الثعبان والسلم

أما خطوات إنشاء حساب جنيلي و لعبة الثعبان والسلم فهي كما يلي:

١) افتح موقع جينيالي www.genial.ly

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

٢) إنشاء حساب (*Sign Up*)، أي التسجيل عبر البريد الإلكتروني، ثم انظر رسالة البريد الإلكتروني من جنيلي، ثم إذا قمت بالدخول اضغط على "*Confirm your email address*" ويكون جنيلي جاهزا للاستخدام.



الصورة ٤.٢

النظرة الأولى على تطبيق جينيالي

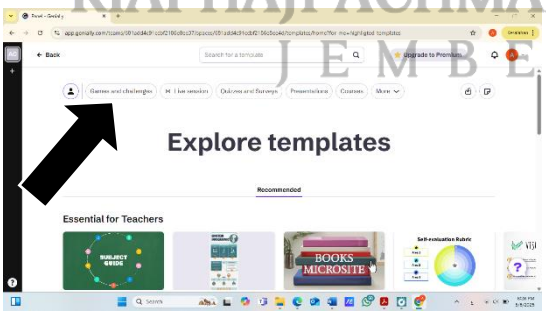
٣) اختر "*Education*"، إذا كان لغرض تعليمي

٤) اختر دور، إذا كان لأغراض تعليمية حدد دور "معلم"

٥) اختر المستوى الدراسي المقصود بالتدريس

٦) إذا كان كاملاً، ثم ستنتقل صفحة جنيلي تلقائياً إلى قائمة "*Start*"، ويكون الحساب جاهز للاستخدام. ثم اختر "*Games and Challenge*"

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

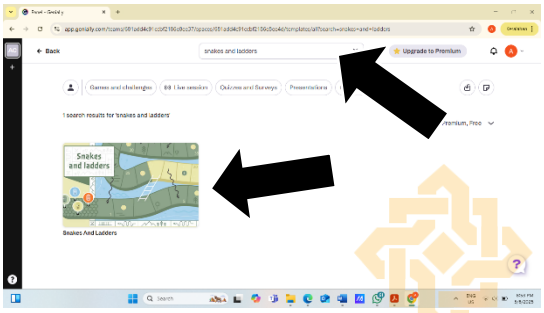


الصورة ٤.٣

النظرة الحساب جينيالي جاهز للاستخدام

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

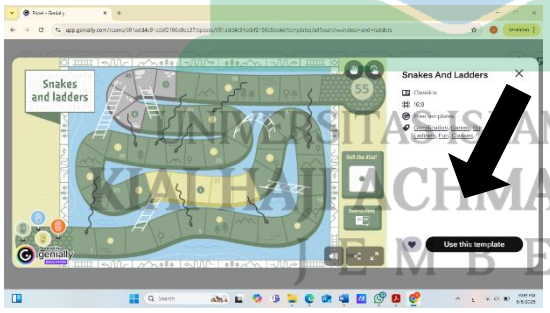
٧) اختر الوسيلة التي نريد استخدامها أو أسرع بالبحث عن اسم الوسيلة المطلوبة كما هو موضح أدناه، وهي لعبة الثعبان والسلم ثم انقر على لعبة الثعبان والسلم الموضحة بالسهم في الصورة التالية.



الصورة ٤.٤

النظرة عند البحث لعبة الثعبان والسلم

٨) النظرة بعد الدخول إلى لعبة الثعبان والسلم. انقر *"use this template"* المميز بسهم أدناه لبدء تحرير وسيلة الثعبان والسلم.



الصورة ٤.٥

النظرة لعبة الثعبان والسلم قبل التحرير

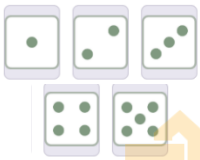
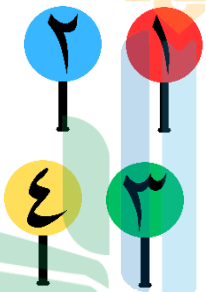
ب) مجموعة الأدوات

في هذه الحالة، قامت الباحثة بجمع الأدوات الأساسية التي سيتم استخدامها في تطوير وسيلة تعليمية تفاعلية مثل المواد والصور والأيقونات والأزرار التفاعلية. المكوّنات التالية التي تتضمنها لعبة الثعبان والسلم باستخدام الجنيلي يمكن رؤيتها في الجدول التالي:

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

الجدول ٤.١

المكوّنات لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي

اسم المكوّن	عرض المكوّن	الوصف
١	٢	٣
النرد		يُستخدم النرد لتحديد عدد خطوات اللاعب. يتم استخدامه عن طريق النقر على النرد.
البيادق		تُستخدم البيادق لتحديد مواقع اللاعبين. من خلال الإمساك بها، تنتقل إلى الرقم الذي تم الحصول عليه.
قواعد اللعبة		أيقونة قواعد اللعبة التي تشرح كيفية اللعب والقواعد التي يجب الالتزام بها أثناء اللعبة.
أيقونات على صندوق لوحة اللعبة		أيقونات حمراء وصفراء وخضراء تحتوي على تحديات ستظهر عند النقر عليها

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

اسم المكوّن	عرض المكوّن	الوصف
١	٢	٣
أيقونة الحظ		أيقونة علامة الاستفهام ذات الحظ التي تحتوي على عبارة إذا كنت محظوظاً فستحصل على جائزة، وإذا لم تكن محظوظاً فلن تحصل على جائزة.
رمز الثعبان		رمز الثعبان الذي يشير إلى أنه إذا توقف اللاعب عند الثعبان فعليه أن يجيب على السؤال إذا لم يستطع الإجابة عليه فيجب على اللاعب النزول باتباع الثعبان.
رمز السلم		يشير رمز السلم إلى أنه إذا توقف اللاعب عند الرمز فعليه أن يجيب على السؤال، وإذا استطاع الإجابة عليه فسيصعد السلم، وإذا لم يستطع الإجابة فعليه أن يبقى عند الرمز.

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

ب) تطوير لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي

قامت الباحثة بالعرض الأول باستخدام تطبيق كنفا. يوجد في العرض الأوَّل، عنوان الوسيلة التعليمية وأيضًا كتابة عنوان المادة التي تحتويها الوسيلة.

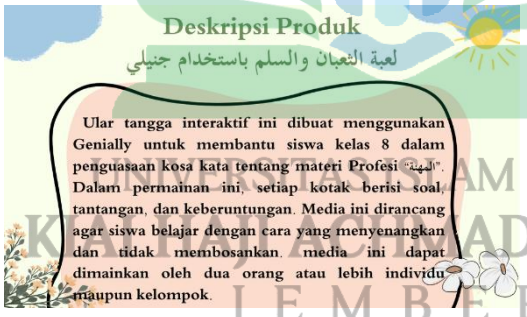
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

وأضافت الباحثة عناصر ذات صلة مثل الثعبان والسلم والنرد وأيضًا صور عن المهن في العرض الأول.

الصورة ٤.٦

النظرة عامة على العرض الأول

تعرض الباحثة في العرض الثاني وصفًا للمنتج الذي تم تطويره من أجل مساعدة المستخدمين على فهم الغرض من وسيلة لعبة الثعبان والسلم باستخدام جنيلي.



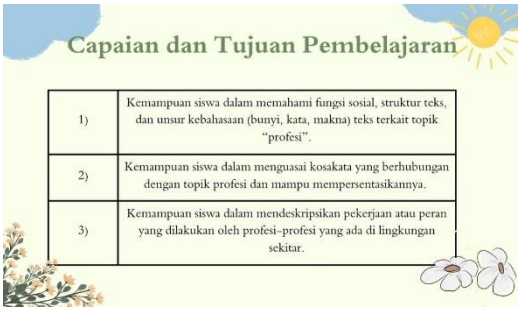
الصورة ٤.٧

وصف المنتج في الوسيلة

تعرض الباحثة في العرض الثالث أهداف التعليم، بحيث يعرف الطلاب أهداف التعليم قبل البدء في لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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



الصورة ٤.٨

أهداف التعليم

في العرض التالي، تصف الباحثة المكونات في لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي لمساعدة المستخدمين على معرفة ما في الوسيلة وكيفية تشغيلها. وهذا يزيل الالتباس ويجعلها أسهل في الاستخدام.

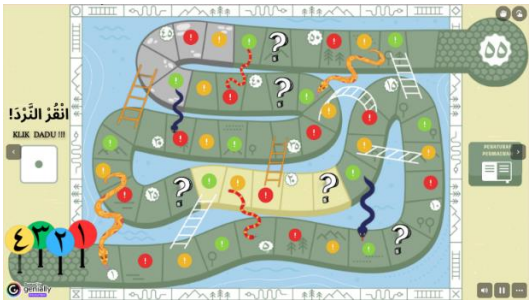
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

الصورة ٤.٩

مكونات لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي

فيما يلي عرض للعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي. والتي تم تصميمها من قبل الباحثة، هناك البيادق والثعابين والسلالم والأيقونات وقواعد اللعبة والنرد، وأدخلت الباحثة الصوت في هذه الوسيلة.

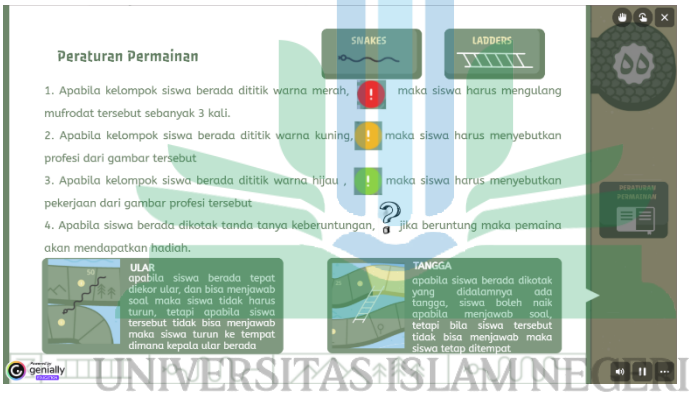
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id



الصورة ٤.١٠

لعبة لثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي

وضعت الباحثة أيقونة قواعد اللعبة على الجانب الأيمن من لوحة اللعبة التي تحتوي على القواعد التي يجب الالتزام بها أثناء اللعبة.



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

الصورة ٤.١١

قواعد اللعبة

العرض الأخير هو الصورة الجانبية للمطورة منتج لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي ، هذه الصورة الجانبية للمطورة تظهر هوية المطورة والمطورة هي المسؤولة عن محتوى الوسيلة وعلى الصورة الجانبية للمطورة توجد رقم هاتف للمطورة، إذا كان يوجد مداخلات أو أشياء يتم طلبها تتعلق بلعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي ، يمكنك الاتصال بالرقم المذكور.

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

الصورة ٤.١٢

الصورة الجانبية المطورة

ج) إدخال المادة والاختبارات

بعد أن صنعت الباحثة منتج لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي ، قامت الباحثة بإدخال المادة وكذلك الأسئلة المتضمنة في اللعبة. صنّعت الباحثة ٣ نماذج من الأسئلة، الأسئلة الواردة في أيقونات الدوائر الحمراء والصفراء والخضراء المدرجة على مربعات لوحة اللعبة.

في المربع ذي الدائرة الحمراء، يُطلب من التلميذات تكرار المفردات والجمل المتعلقة بالمهن ودعوة أصدقائهنّ لتكرارها ثلاث مرات في نفس الوقت. وهذه هي المادة المدرجة في الدائرة الملونة باللون الأحمر.

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

الصورة ٤.١٣

المادة الموجودة في الدائرة الحمراء

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

في المربع الذي يحتوي على الدائرة الصفراء، يُطلب من التلميذة ذكر المهنة من الصورة. وفيما يلي الأسئلة في الدائرة الصفراء.

الصورة ٤.١٤

السؤال الموجود في الدائرة الصفراء

يوجد في المربع دائرة خضراء اللون، يُطلب من التلميذة ذكر دور أو وظيفة المهنة المدرجة. فيما يلي السؤال الوارد في الدائرة الملونة باللون الأخضر.

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

الصورة ٤.١٥

السؤال الموجود في الدائرة الخضراء

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

بعد إتمام المنتج، الطريقة التالية هي النقر فوق علامة مشاركة في أعلى يمين شاشة جنيلي، ثم نسخ الرابط الذي يظهر ومشاركة الرابط. وفيما يلي رابط للعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي التي طورتها الباحثة.

https://view.genially.com/674028b2be946b34b195d324/interactive-content-snakes-and-ladders

الصورة ٤.١٦

عرض مشاركة الروابط

د) صلاحية المنتج

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

قامت الباحثة بالتحقق من صحة المنتج من قبل خبير المادة التعليمية وخبير الوسيلة التعليمية. بالإضافة إلى ذلك، قامت الباحثة بالتحقق من صحة الأدوات البحث المستخدمة، وهي أسئلة الاختبار القبلي والاختبار البعدي، والتي سيتم استخدامها لتحديد فعالية التعليم قبل وبعد استخدام المنتج. يهدف ذلك إلى تحديد مدى دقة أدوات البحث المستخدمة ومدى ملاءمتها للمادة الدراسية وكذلك دقة المحتوى حسب مستوى التلميذات. يهدف اختبار التحقق من صحة المنتج المطور من قبل الخبراء إلى تحديد جودة المنتج وأيضًا ملاءمته قبل تنفيذ التعليم باستخدام لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي في الفصل الدراسي.

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

كان استبيان التقييم المستخدم مقياس ليكرت من ١ إلى ٥ بدرجات ١) غير جيد، ٢) ناقص، ٣) جيد، (٤) جيد جدًا، (٥) ممتاز. نتائج اختبار صلاحية المنتج وأدوات البحث موصوفة على النحو التالي:

أ) خبير المادة التعليمية

تم التحقق من صحة المادة، طلبت الباحثة التحقق من صحة المادة إلى المحاضر كلية التربية وعلوم التدريسية، في الجامعة الإسلامية الحكومية كياهي الحاج أحمد صديق جمبير، وهو السيد محمد نظام حمامي أبي جندرى الماجستير، في التاريخ ٢٠ من مارس ٢٠٢٥، واستبيانات التحقق من الصحة على النحو التالي :

الجدول ٤.٢

استبيانات صلاحية المادة التعليمية

رقم	جوانب التقييم	القيمة				
		١	٢	٣	٤	٥
١	٢	٣	٤	٥	٦	٧
جودة المحتوى						
١	وضوح المادة بما يتوافق بمخرجات التعليم					✓
٢	المواد المقدمة منهجية، منطقية، وواضحة				✓	
٣	المواد المقدمة سهلة الفهم				✓	
٤	المواد المقدمة مثيرة للاهتمام					✓
٥	المواد المقدمة كاملة					✓
لغة						
١	اللغة المستخدمة دقيقة، واضحة، وسهلة الفهم				✓	
٢	اللغة المستخدمة هي التواصلية وغنية المعلومات			✓		

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

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

١	٢	٣	٤	٥	٦	٧
٣	اللغة المستخدة مناسبة لمستوى تفكير التلميذات					✓
٤	اللغة المختارة ذات مفردات مشتركة وسهلة الفهم				✓	
٥	اللغة العرية المستخدمة مناسبة بقواعد اللغة العربية السليمة والصحيحة					✓
آثار على التعليم						
١	دعم الوسيلة التعليمية في عملية التعليم التلميذات				✓	
٢	قدرة الوسيلة التعليمية على زيادة معرفة التلميذات				✓	
٣	تشجيع الوسيلة التعليمية التلميذات على فهم المادة وإتقانها					✓
٤	تشجيع الوسيلة التعليمية التلميذات على القيام بمشاريع التعليم الجماعي				✓	
مظهر بصري						
١	الصور، الأيقونات، والمفردات الموجودة في الوسيلة تسهل فهم المفاهيم				✓	
٢	حجم عرض الوسيلة يمكن رؤيته وقراءته بشكل جيد وواضح				✓	
٣	توجد أزرار واضحة ومناسبة					✓
مجموعة النتيجة الإجمالية		٧٤				
مجموعة النتيجة الأعلى		٨٥				

استنادًا إلى الإجابات على الاستبيان، يمكن حساب نتيجة التحقق من صحة الخبير بالوسيلة التعليمية على النحو التالي:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

$$P = \frac{f}{n} x ١٠٠ \%$$

$$P = \frac{٧٤}{٨٥} x ١٠٠ \% = ٨٧،٠٥ \%$$

من حساب صيغة التحقق من الصحة، تبلغ قيمة التحقق من صحة خبير المواد ٨٧،٠٥٪. وبالتالي، يمكن وصف وسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام جنيلي من ناحية المادة بأنها صالحة جداً.

ب) خبير الوسيلة التعليمية

تم التحقق من صحة الوسيلة التعليمية، طلبت الباحثة التحقق من صحة الوسيلة التعليمية إلى المحاضر كلية التربية وعلوم التدريسية، في الجامعة الإسلامية الحكومية كياهي الحاج أحمد صديق جمبير، وهو الدكتور محمد مفتاح الهدى الماجستير، في التاريخ ٢٠ من مارس ٢٠٢٥، واستبيانات التحقق من الصحة على النحو التالي :

الجدول ٤.٣

استبيانات صلاحية الوسيلة التعليمية

الرقم	جوانب التقييم	القيمة				
		١	٢	٣	٤	٥
١	٢	٣	٤	٥	٦	٧
جودة المحتوى و سهولة الفهم						
١	دقة مفهوم تقديم المواد لدعم التعليم					✓
٢	تقدم الوسيلة مواد مرتبة بالكامل				✓	
٣	الوسيلة التعليمية مثيرة للاهتمام التلميذات					✓
٤	الوسيلة التعليمية سهلة الاستخدام بمعلم والتلميذات					✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

١	٢	٣	٤	٥	٦	٧
٥	سهولة وصول التلميذات إلى الوسيلة التعليمية وتشغيلها					✓
٦	سهولة الوسيلة التعليمية على التلميذات فهم كيفية لعب اللعبة				✓	
لغة						
١	اللغة المستخدمة دقيقة، واضحة، وسهلة الفهم				✓	
٢	اللغة المستخدمة هي التواصلية وغنية المعلومات					✓
٣	اللغة المستخدة مناسبة لمستوى تفكير التلميذات					✓
٤	اللغة المختارة ذات مفردات مشتركة وسهلة الفهم					✓
٥	اللغة العربية المستخدمة مناسبة بقواعد اللغة العربية السليمة والصحيحة				✓	
الجودة والتعليمية						
١	يستخدم عرض وسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام جنيلي الصور والرموز والنصوص المناسبة.					✓
٢	تحتوي الوسيلة التعليمية على عناصر ثابتة وواضحة					✓
٣	الوسيلة التعليمية قادرة على تحسين القدرة على استخدام التكنولوجيا في التعليم					✓
٤	الإبداع والابتكار في وسيلة تعليمية					✓

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

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

١	٢	٣	٤	٥	٦	٧
٥	جودة الوسيلة والعرض التقديمي جذاب					✓
العرض البصري						
١	تنوع متناغم من خيارات الألوان في الوسيلة التعليمية				✓	
٢	الاختيار الصحيح لحجم الخط ونوعه					✓
٣	ملاءمة الخلفية مع النص					✓
٤	ملاءمة استخدام الكائنات أو الأيقونات المصورة في الوسيلة					✓
٥	هناك تعليمات لاستخدام الوسيلة سهلة الفهم				✓	
٦	جاذبية تصميم الوسيلة التعليمية					✓
٧	جودة الصور والنصوص جيدة وواضحة					✓
٨	جودة الصورة والكتابة دقيقة وملائمة				✓	
٩	السرعة في فتح/تحميل الوسيلة التعليمية				✓	
١٠	هناك تعليمات لاستخدام الوسيلة سهلة الفهم					✓
مجموعة النتيجة الإجمالية		١٢٢				
مجموعة النتيجة الأعلى		١٣٠				
معدل		٠،٩٣				

استنادًا إلى الإجابات على الاستبيان، يمكن حساب نتيجة التحقق من صحة الخبير بالوسيلة التعليمية على النحو التالي:

$$P = \frac{f}{n} x١٠٠\ \%$$

$$P = \frac{١٢٢}{١٣٠}\ x\ ١٠٠\ \% = ٩٣،٨٤\ \%$$

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

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

من حساب صيغة التحقق من الصحة، تبلغ قيمة التحقق من صحة خبير الوسيلة التعليمية ٩٣،٨٤٪. وبالتالي، يمكن وصف وسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي من ناحية الوسيلة التعليمية بأنها صالحة جداً.

ج) صلاحية أدوات البحث

تم التحقق من صحة أدوات البحث، أي أسئلة الاختبار القبلي والاختبار البعدي، من قبل خبير المادة التي يتم تنفيذها بنفس طريقة التحقق من صحة المواد. بالنسبة لاستبيانات التحقق من صحة أدوات البحث الخاصة بالاختبار القبلي والاختبار البعدي على النحو التالي:

الجدول ٤.٤

استبيانات صلاحية أدوات البحث

الرقم	جوانب التقييم	القيمة				
		١	٢	٣	٤	٥
١	٢	٣	٤	٥	٦	٧
ملاءمة محتوى الأسئلة						
١	الأسئلة متوافقة حسب نتائج التعليم					✓
٢	الأسئلة متوافقة مع أهداف البحث				✓	
٣	الأسئلة مقدمة بتنوع					✓
٤	الأسئلة متوافقة بموضوع المادة ”المهنة“					✓
بنية الأسئلة						
١	توجد هوية واضحة على ورقة أسئلة الاختبار					✓
٢	توجد تعليمات واضحة وسهلة الفهم للعمل على الأسئلة				✓	

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

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

١	٢	٣	٤	٥	٦	٧
٣	لا يوفر السؤال الموضوعي دلائل على مفتاح الإجابة					✓
٤	تحتوي الأسئلة على أرقام متسلسلة					✓
٥	المعلومات الواردة في الأسئلة واضحة وسهلة الفهم					✓
اللغة						
١	اللغة المستخدمة دقيقة وواضحة				✓	
٢	اللغة المستخدمة مناسبة لمستوى تفكير التلميذات.					✓
٣	اللغة العربية المستخدمة متوافقة مع قواعد اللغة العربية الجيدة والصحيحة					✓
٤	اللغة المستخدمة غير مسهبة وسهلة الفهم					✓
مجموعة النتيجة الإجمالية		٦٢				
مجموعة النتيجة الأعلى		٦٥				
معدل		٠،٩٥				

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

استنادًا إلى الإجابات على الاستبيان، يمكن حساب نتيجة التحقق من صحة الخبير بالأدوات البحث على النحو التالي:

$$P = \frac{f}{n} x١٠٠\ \%$$

$$P = \frac{٦٢}{٦٥}\ x\ ١٠٠\ \% = ٩٥،٣٨\ \%$$

من حساب صيغة التحقق من الصحة، تبلغ قيمة التحقق من صحة خبير المادة عن أدوات البحث وهو الأسئلة لاختبار قبلي وبعدي ٩٥،٣٨٪. وكانت

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

الدرجة الكلية التي حصل عليها الباحثة للصدق الإجمالي للأداة البحث هي ٩٥،٣٨٪.بمعايير صالح جدا.

د) تعديلات المنتج

بعد التحقق من صحة المنتج، قامت الباحثة بتعديل المنتج لتحسين المنتج بناءً على الاقتراحات والمداخلات والتعليقات من الخبراء.

وفيما يلي الاقتراحات والمداخلات والتعليقات من الخبير الوسيلة التعليمية:

١) إضافة الصورة الجانبية للمطورة

٢) إضافة وصف للمنتج المطور

٣) لتحسين استخدام الجمل المستخدمة في اللعبة

وفيما يلي الاقتراحات والمداخلات والتعليقات من الخبير المادة التعليمية:

١) إضافة اللغة العربية في لوحة اللعب

٢) الاستخدام التواصلي للغة في اللعبة

وفيما يلي الاقتراحات والمداخلات والتعليقات من الخبير المادة عن الأسئلة لاختبار قبلي وبعدي :

١) لتبديل الصورة الواضحة في السؤال

بعد تعديل المنتج وفقًا لتعليقات واقتراحات ومداخلات من الخبراء، تستطيع الباحثة تنفيذ الوسيلة التعليمية التي تم تطويرها.

٤. التنفيذ

بعد قيام المرحلة التطوير قامت الباحثة بمرحلة التنفيذ. هناك عدة أمور في المرحلة التنفيذ، وهي : أ) الاختبار القبلي، ب) تنفيذ الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي عند التعليم في الفصل التجريبي، ج) الاختبار البعدي. وفيما يلي تفسير للمرحلة التنفيذ :

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

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

أ) الاختبار القبلي

بعد تعديل المنتج، أجرت الباحثة الاختبار القبلي في فصلين هما الفصل الثامن (أ) والفصل الثامن (ب) لتحديد الفصل التجريبي والفصل الضابط. أجرت الباحثة الاختبار القبلي في ٢٥ فبراير ٢٠٢٥ في الفصل الثامن (أ) والفصل الثامن (ب). وكانت النتائج التي تم الحصول عليها في عملية الاختبار القبلي كما يلي:

الجدول٤.٥

درجات اختبار القبلي في الفصل الثامن (أ) والفصل الثامن (ب)

الرقم	الفصل الثامن (أ)	الاختبار القبلي	الفصل الثامن (ب)	الاختبار القبلي
١	٢	٣	٤	٥
١	عين الناعمة	٥٠	ألفية محبوبة	٣٤
٢	عالية فردوس	٤٤	ألفنة الأزهرا	٦٦
٣	أزهارا صفا	٤٠	أنغون فرمتى دوي	٣٦
٤	دندى دوي مسيطة	٤٠	بنتي خور العيني	٣٨
٥	فوزية رمضاني	٥٠	فرحد ملتي	٢٦
٦	حورة المستفسرة	٤٤	إيكا فترينتي جنة الحكمة	٢٢
٧	كيلا دمرا	٣٠	ليلة المغفرة	٣٤
٨	لقيانا وسيلة	٥٠	لندني أستوتك	٢٦
٩	ميلة الحسنية	٤٨	مريء مولدا سلسبيلا	١٦
١٠	ملة المتممة	٤٢	مفتاح الجنة	١٨
١١	متيارا الزهرا	٥٤	نفيسة الحسنى	٣٦
١٢	نبيلة أزكيا	٥٤	نجوى مولدا أوليا	٢٢
١٣	نيلا وحيو	٥٦	نور عيني عزيزة	٣٦
١٤	نوال زغبي	٣٤	فرمتى نجوى سلسبيلا	٨

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

١	٢	٣	٤	٥
١٥	فوتري فطما	٤٠	سنتيرا أجيغ غنوان	٤٢
١٦	راديا نيرا	٤٤	شرينا شيلا رحمتكا	٣٤
١٧	ستي راديتل	٤٠	تليتا نور الفائزة	٢٨
١٨	زلسة الخيرة	٦٢	ودينا كاملا	٢٤
١٩	فنيزا رزقي	٥٤	يونيتا أمليا	٢٠
٢٠	زاهرة نجم الثاني	٤٨	زهرة النبوية	٣٦
المجموع		٩٢٤	المجموع	٦٠٢
المعدل		٤٦،٢٠	المعدل	٣٠،١٠

استنادًا إلى درجات الاختبار القبلي للفصلين وهما الفصل الثامن (أ) والفصل الثامن (ب)، يمكن ملاحظة أن معدل قيمة الاختبار لفصل الثامن (أ) هو ٤٦,٢٠، وإن معدل القيمة للفصل الثامن (ب) هو ٣٠,١٠، من نتائج الاختبار القبلي الذي تم إجراؤه فإن معدل قيمة الفصل الثامن (ب) أقل من الفصل الثامن (أ) بحيث يصبح الفصل الثامن (ب) هو الفصل التجريبي، ويصبح الفصل الثامن (أ) هو الفصل الضابط في عملية البحث والتطوير.

ب) تنفيذ الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي في الفصل التجريبي

في هذه المرحلة، قامت الباحثة بتطبيق الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي على لتلميذات الفصل الثامن (ب) كفصل التجريبي. أما بالنسبة لتلميذات الفصل الثامن (أ) كالفصل الضابط، فقد قامت الباحثة بتقديم تعليم اللغة العربية باستخدام الطريقة التي استخدمها المعلم السابق.

قبل أن يتم تطبيق الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي على جميع تلميذات الصف الثامن (ب)، وتم تطبيق الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي على أربع تلميذات من الصف الثامن (ب). والغرض من تجربة هذه المجموعة الصغيرة للمنتج هو أنه عندما لا تواجه تجربة

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

المجموعة الكبيرة صعوبات أو نقائص في تطبيق الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي ، يمكن للباحثة تقييمها قبل تطبيقها على المجموعة الكبيرة. تم إجراء تجربة المنتج في ١٤ أبريل ٢٠٢٥ من خلال إجراء تجربة على مجموعة صغيرة على النحو التالي :

الجدول ٤.٦

المجموعة الصغيرة في التجربة المنتج

الرقم	الاسم
١	ألفنة الأزهرا
٢	أنغون فرمتى دوي
٣	تليتا نور الفائزة
٤	ودينا كاملا

الصورة ٤.١٧

تجربة المنتج في المجموعة الصغيرة

بعد إجراء تجربة المنتج مجموعة صغيرة في الفصل الثامن (ب)، لم تجد الباحثة أي أخطاء أو صعوبات من التلميذات في تطبيق وسيلة تعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي ، ثم استمرت الباحثة في تطبيق الوسيلة على المجموعة الكبيرة وهي جميع التلميذات في الفصل الثامن ب وتم تقسيمهن إلى مجموعات، وفيما يلي تقسيم المجموعات للفصل الثامن (ب) كالمجموعة التجريبية :

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

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

الجدول ٤.٧

تقسيم مجموعات لعبة الثعبان والسلم باستخدام جينيالي

الرقم	الاسم	الرقم	الاسم
المجموعة الأولى		المجموعة الثانية	
١	ألفية محبوبة	١	إيكا فترينتي جنة الحكمة
٢	ألفنة الأزهرا	٢	ليلة المغفرة
٣	أنغون فرمتى دوي	٣	لندني أستوتك
٤	بنتي خور العيني	٤	مريء مولدا سلسبيلا
٥	فرحد ملتي	٥	مفتاح الجنة
المجموعة الثالثة		المجموعة الرابعة	
١	نفيسة الحسنى	١	شرينا شيلا رحمتكا
٢	نجوى مولدا أوليا	٢	تليتا نور الفائزة
٣	نور عيني عزيزة	٣	ودينا كاملا
٤	فرمتى نجوى سلسبيلا	٤	يونيتا أمليا
٥	سنتيرا أجيغ غنوان	٥	زهرة النبوية

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

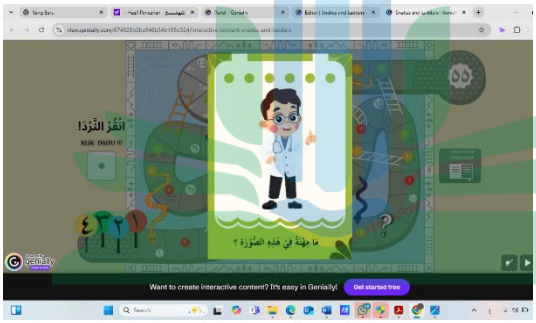
بعد تقسيم التلميذات إلى ٤ مجموعات وقبل أن يتم تطبيق الوسيلة التعليمية شرحت الباحثة مسبقاً كيفية اللعب وأيضاً القواعد التي ستتم أثناء اللعبة، وقد تم تطبيق لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي مرتين بتاريخ ١٥ و١٦ أبريل ٢٠٢٥. عندما تبدأ اللعبة، تحصل المجموعة الأولى على بيدق أحمر والمجموعة الثانية على بيدق أزرق والمجموعة الثالثة على بيدق أخضر والمجموعة الرابعة على بيدق أصفر.

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

الصورة ٤.١٨

العرض عند بداية اللعب

وقد تقدم جميع أفراد المجموعات بالتبادل أثناء تنفيذ اللعبة. وأجبن التلميذات الأسئلة الموجودة في المربع اللعب الذي هناك أيقونة الحمراء الصفراء والخضراء.

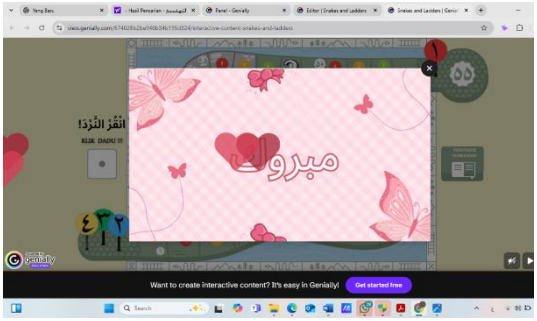


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

الصورة ٤.١٩

العرض عند إجابة لأسئلة

و في المربع الأخرى هناك علامة السؤال فيها الهدية إذا كانت التلميذة محظوظا.



الصورة ٤.٢٠

العرض في علامة السؤال

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

عند اللعب المجموعة الأولى التي وصلت في النهاية هي التي الفائزة. والفائزة عند أول التنفيذ في التاريخ ١٥ من أبريل ٢٠٢٥ هي المجموعة الثانية وفي التاريخ ١٦ من أبريل ٢٠٢٥ هي المجموعة الرابعة. سارت أنشطة التعليم باستخدام وسيلة تعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي، فالتلميذات متحمسات ويشعرن بالاهتمام أثناء التعليم باستخدام هذه الوسيلة، فالتلميذات أكثر نشاطاً في أنشطة التعليم، ولم تجد الباحثة تلميذة تشعر بالنعاس عند التعليم باستخدام لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي.

الصورة ٤.٢١

تنفيذ اللعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي

بعد عدة تطبيقات للوسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي ، يأتي بعد ذلك الاختبار البعدي لمعرفة قيمة نتائج التلميذات بعد تطبيق الوسيلة وتعبئة استبيانات من قبل التلميذات يتضمن تقييمهن للوسيلة التي تم تطبيقها.

ج) الاختبار البعدي

أجرت الباحثة الاختبار البعدي في الفصل الثامن (أ) كمجموعة ضابطة في تاريخ ١٦ أبريل ٢٠٢٥، بينما أجرت الباحثة الاختبار البعدي في الفصل الثامن (ب) كالمجموعة التجريبية في التاريخ ١٧ أبريل ٢٠٢٥، وفيما يلي قيمة نتائج الاختبار البعدي :

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

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

الجدول ٤.٨

درجات اختبار البعدي في الفصل الثامن (أ) والفصل الثامن (ب)

الرقم	الفصل الثامن (أ)	الاختبار البعدي	الفصل الثامن (ب)	الاختبار البعدي
١	عين الناعمة	٦٠	ألفية محبوبة	٦٦
٢	عالية فردوس	٥٤	ألفنة الأزهرا	١٠٠
٣	أزهارا صفا	٥٤	أنغون فرمتى دوي	٧٢
٤	دندى دوي مسيطة	٥٠	بنتي خور العيني	٧٢
٥	فوزية رمضاني	٥٥	فرحد ملتي	٨٤
٦	حورة المستفسرة	٥٢	إيكا فترينتي جنة الحكمة	٦٤
٧	كيلا دمرا	٤٤	ليلة المغفرة	٧٦
٨	لقيانا وسيلة	٦٠	لندني أستوتك	٧٨
٩	ميلة الحسنية	٦٠	مريء مولدا سلسبيلا	٥٤
١٠	ملة المتممة	٥٦	مفتاح الجنة	٦٦
١١	متيارا الزهرا	٦٢	نفيسة الحسنى	٧٠
١٢	نبيلة أزكيا	٦٠	نجوى مولدا أوليا	٧٠
١٣	نيلا وحيو	٦٠	نور عيني عزيزة	٧٦
١٤	نوال زغبي	٤٠	فرمتى نجوى سلسبيلا	٤٢
١٥	فوتري فطما	٦٢	سنتيرا أجيغ غنوان	٨٤
١٦	راديا نيرا	٥٠	شرينا شيلا رحمتكا	٨٠
١٧	ستي راديتل	٥٢	تليتا نور الفائزة	٧٦
١٨	زلسة الخيرة	٧٠	ودينا كاملا	٦٠
١٩	فنيزا رزقي	٦٦	يونيتا أمليا	٦٢
٢٠	زاهرة نجم الثاني	٥٦	زهرة النبوية	٩٦
المجموع		١١٢٣	المجموع	١٤٤٨
المعدل		٥٦،١٥	المعدل	٧٢،٦٠

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

من الجدول أعلاه، يمكن ملاحظة أن معدل درجات الاختبار البعدي للفصل الثامن (أ) هو ٥٦,١٥ ، ومعدل درجات الفصل الثامن (ب) هو ٧٢,٦٠. ومعدل قيمة الاختبار البعدي للفصل الثامن (ب) كالفصل التجريبي أكبر من معدل قيمة الاختبار البعدي للفصل الثامن (أ) كالفصل الضابط.

٥. التقييم

مرحلة التقييم في نموذج *ADDIE* (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، التقييم) هي المرحلة الأخيرة التي تركز على تقييم فعالية وكفاءة وسيلة تعليمية. وينقسم هذا التقييم إلى نوعين: التقييم التكويني وهو تقييم يتم إجراؤه خلال كل مرحلة من مراحل *ADDIE* لتحسين عملية التطوير والتنفيذ في شكل تحسينات مإلى الأشياء التي تحتاج إلى التحسين، والتقييم التلخيصي وهو تقييم يتم إجراؤه بعد تنفيذ الوسيلة التعليمية لتقييم نجاح وفعالية الوسيلة التعليمية في شكل اختبار بعدي واستبيانات استجابة التلميذات.

بعد انتهاء مرحلة التنفيذ لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي ، قامت الباحثة بتوزيع استبيانات الاستجابة على التلميذات في الصف الثامن (ب) كفصل تجريبي لمعرفة اهتمامات وآراء التلميذات كمستخدمات لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي في التعليم. كانت النتائج التي تم الحصول عليها في استبيان استجابة التلميذات الصف الثامن (ب) بعدد ٢٠ تلميذات كما يلي:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

الجدول ٤.٩

استبيانات استجابات التلميذات في الفصل التجريبي

الرقم	جوانب التقييم	النقاط				
١	٢	٣	٤	٥	٦	٧
الاهتمام والفائدة		١	٢	٣	٤	٥
١	إن تصميم ”لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي“ المستخدم جذاب.			٣	١	١٦

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

١	٢	٣	٤	٥	٦	٧
٢	تصميم الخلفية والألوان على ''لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي'' جذابة ومريحة للنظر.		١	٣	٣	١٣
٣	استخدام ''لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي'' سهلة الاستخدام للغاية.		١	٥	٢	١٢
٤	يساعد استخدام ''لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي'' على تعليم التلميذات في مجموعات.			٢	٢	١٦
٥	يعد استخدام ''لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي'' فعّال للغاية لإثارة الدافعية لتعلم اللغة العربية			٢	٥	١٣
المواد والعرض التقديمي						
١	إن المادة المستخدمة في ''لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي'' سهلة الفهم.		١	٢	٩	٨
٢	المادة المعروضة في ''لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي'' متوافقة مع أهداف التعليم.			٣	٤	١٣
٣	المادة المعروضة في ''لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي'' يمكن استخدامها في تعليم اللغة العربية.			٢	٦	١٢
اللغة						
١	اللغة المستخدمة دقيقة وواضحة وسهلة الفهم		١	٣	٤	١٢

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

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

١	٢	٣	٤	٥	٦	٧
٢	اللغة المستخدمة هي لغة تواصلية وإعلامية			٣	٤	١٣
٣	اللغة المختارة في المفردات الشائعة والمألوفة			١	٨	١١
العرض البصري						
١	الخطوط، والصور، ومظهر هذه الوسيلة سهلة القراءة من قبل التلميذات				٦	١٤
٢	الصور والأيقونات المقدمة مناسبة			١	٥	١٤
٣	الصور والأيقونات والعروض على هذه الوسيلة بسيطة وسهلة القراءة للتلميذات			١	٦	١٣
مجموعة النتيجة الإجمالية		١٢٥٩				
مجموعة النتيجة الأعلى		١٤٠٠				

استنادًا إلى إجابات الاستبيانات من التلميذات ، يمكن حساب نتيجة استجابات التلميذات بالوسيلة التعليمية على النحو التالي:

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

$$P = \frac{f}{n} \times ١٠٠\%$$

$$P = \frac{١٢٥٩}{١٤٠٠} \times ١٠٠\ \% = ٨٩،٩٢\ \%$$

نتائج عرض استجابات التلميذات وحسابها مبسطة في الجدول التالي:

الجدول ٤.١٠

معايير استجابات التلميذات

رقم	جوانب التقييم	نتيجة	نسبة مؤوية	معايير
١	٢	٣	٤	٥
١	الاهتمام والفائدة	٤٥١	٪٩٠،٢	ممتاز
٢	المواد والعرض	٢٦٤	٪٨٨	ممتاز

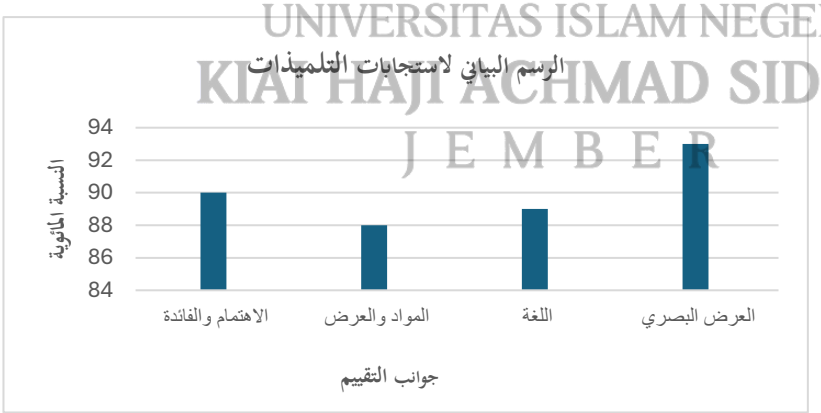
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

١	٢	٣	٤	٥
٣	اللغة	٢٦٧	٨٩٪	ممتاز
٤	العرض البصري	٢٧٩	٩٣٪	ممتاز
المجموع		١٢٥٩	٨٩،٩٢٪	ممتاز

من الجدول أعلاه تظهر أن استجابات التلميذات من جانب الاهتمام والفائدة هي ٩٠،٠٢٪ بمعايير صالح جدا، ومن جانب المواد والعرض هي ٨٨٪ بمعايير مصالح جدا ، ومن جانب اللغة هي ٨٩٪ بمعايير صالح جدا، والآخر من جانب العرض البصري هي ٨٩،٩٢٪ بمعايير صالح جدا. والنتيجة المجموعة التي حصلت الباحثة من استجابات التلميذات هي ٨٩,٩٢٪ بمعايير صالح جدا. فيما يلي الرسم بياني لتوضيح نتائج استجابات التلميذات:

الرسم البياني ٤.١

الرسم البياني لاستجابات التلميذات



من الرسم البياني و الجدول أعلاه، ظهر أن نتيجة استجابات التلميذات عن الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم هي ٨٩،٩٢٪ بمعايير صالح جدا. ونسبة الاستجابات التلميذات الأعلى هي "العرض البصري" للعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

ب. تحليل البيانات

قامت الباحثة بتحليل البيانات بعد جمع البيانات. استخدمت الباحثة في هذا البحث بنوعين من البيانات، وهما البيانات النوعية والبيانات الكمية. أما البيانات النوعية فقد تم الحصول عليها من الملاحظات والمقابلات مع معلم اللغة العربية وكذلك بعض تلميذات الصف الثامن في المدرسة النورية المتوسطة رامبيفوجي التي وصفتها الباحثة في مرحلة التحليل، وهي تحليل المنهج، وتحليل احتياجات التلميذات، وتحليل المواد. والغرض من الملاحظة هو معرفة عملية تعليم اللغة العربية في المدرسة النورية المتوسطة رامبيفوجي، والغرض من المقابلة هو معرفة احتياجات التلميذات عند تعليم اللغة العربية ومعرفة الوسيلة التي يستخدمها المعلم أثناء التعليم. أما البيانات الكمية فتتكون من صلاحية المنتج وفعالية المنتج باستخدام الاختبار القبلي والبعدي واستجابات الطلاب للمنتج، وفيما يلي الشرح.

١. صلاحية المنتج

يتم إجراء التحقق من صلاحية المنتج من خلال اختبار جودة المنتج الذي تم تطويره عن بواسطة خبير المادة التعليمية، وخبير الوسيلة التعليمية وخبير أدوات البحث في شكل أسئلة الاختبار قبلي وبعدي. يمكن رؤية النسبة المئوية لكل صلاحية في الجدول التالي:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

الجدول ٤.١١
صلاحية المواد التعليمية

رقم	جوانب التقييم	نتيجة	نسبة مؤوية	معايير
١	جودة المحتوى	٢٣	٩٢٪	صالح جدا
٢	لغة	٢١	٨٤٪	صالح
٣	آثار على التعليم	١٧	٨٥٪	صالح جدا
٤	مظهر بصري	١٣	٨٦٪	صالح جدا
المجموع		٧٤	٨٧،٠٥٪	صالح جدا

من الجدول أعلاه تظهر أن صلاحية المواد التعليمية من جانب جودة المحتوى هي ٩٢٪ بمعايير صالح جدا، ومن جانب اللغة هي ٨٤٪ بمعايير صالح، ومن جانب آثار على التعليم هي ٨٦٪ بمعايير صالح جدا، ومن جانب المظهر البصري ٨٦٪ بمعايير

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

صالح جدا. وكانت الدرجة الإجمالية التي حصلت عليها الباحثة من صلاحية المواد التعليمية هي ٨٧،٠٥٪ بمعايير صالح جدا.

الجدول ٤.١٢

صلاحية الوسيلة التعليمية

رقم	جوانب التقييم	نتيجة	نسبة مؤوية	معايير
١	جودة المحتوى وسهولة الفهم	٢٨	٩٣،٣٪	صالح جدا
٢	لغة	٢٣	٩٢٪	صالح جدا
٣	الجودة والتعليمية	٢٥	١٠٠٪	صالح جدا
٤	العرض البصري	٤٦	٩٢٪	صالح جدا
المجموع		١٢٢	٩٣،٨٤٪	صالح جدا

من الجدول أعلاه تظهر أن صلاحية الوسيلة التعليمية من جانب جودة المحتوى وسهولة الفهم هي ٩٣،٣٪ بمعايير صالح جدا، ومن جانب اللغة هي ٩٢٪ بمعايير صالح جدا، ومن جانب الجودة والتعليمية هي ١٠٠٪ بمعايير صالح جدا، ومن جانب العرض البصري ٩٢٪ بمعايير صالح جدا. وكانت الدرجة الإجمالية التي حصلت عليها الباحثة من صلاحية الوسيلة التعليمية هي ٩٣،٨٤٪ بمعايير صالح جدا.

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

الجدول ٤.١٣

صلاحية أدوات البحث

رقم	جوانب التقييم	نتيجة	نسبة مؤوية	معايير
١	ملائمة محتوى الأسئلة	١٩	٩٥٪	صالح جدا
٢	بنية الأسئلة	٢٤	٩٦٪	صالح جدا
٣	لغة	٢٩	٩٥٪	صالح جدا
المجموع		٦٢	٩٥،٣٨٪	صالح جدا

من الجدول أعلاه تظهر أن صلاحية أدوات البحث "الأسئلة لاختبار قبلي وبعدي" من جانب جودة ملائمة المحتوى الأسئلة هي ٩٥٪ بمعايير صالح جدا، ومن جانب بنية الأسئلة هي ٩٦٪ بمعايير صالح جدا، ومن جانب اللغة هي ٩٥٪ بمعايير صالح جدا.

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

وكانت الدرجة الإجمالية التي حصلت عليها الباحثة من صلاحية أدوات البحث هي ٩٥،٣٨٪ بمعايير صالح جدا. من الجداول الثلاثة المذكورة أعلاه، يمكن تبسيطها في الجدول التالي :

الجدول ٤.١٤

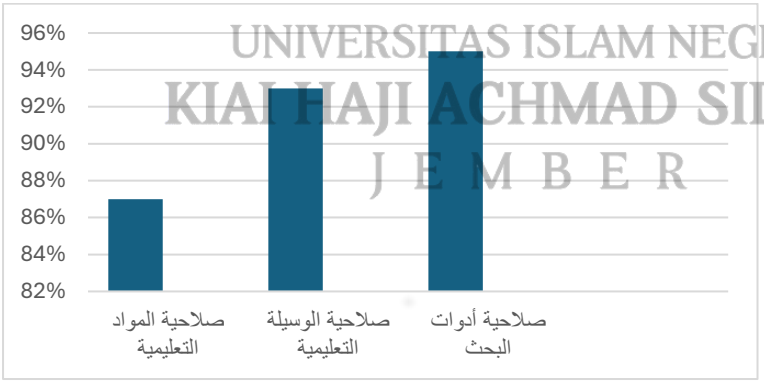
خلاصة النتائج صلاحية المنتج

رقم	جوانب التقييم	نسبة مؤوية	معايير
١	صلاحية المواد التعليمية	٨٧،٠٥٪	صالح جدا
٢	صلاحية الوسيلة التعليمية	٩٣،٨٤٪	صالح جدا
٣	صلاحية أدوات البحث	٩٥،٣٨٪	صالح جدا
	المجموع	٩٢،٠٩٪	صالح جدا

ومن بيانات صلاحية المنتج في الجدول أعلاه، يمكن عرضها في الرسم البياني فيما يلي:

الرسم البياني ٤.٢

الرسم البياني خلاصة النتائج صلاحية المنتج



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

في الرسم البياني أعلاه، بين أن قيمة النسبة المئوية لصلاحية المادة التعليمية تبلغ ٨٧،٠٥٪ بمعايير صالح جدا. تبلغ قيمة النسبة المائوية لصلاحية الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام جنيلي هي ٩٣،٨٤٪ بمعايير صالح جدا. تبلغ قيمة النسبة المئوية لصلاحية أدوات البحث هي ٩٥،٣٨٪ بمعايير صالح جدا. بشكل عام، معدل

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

النسبة التي تم الحصول عليها في تطوير اللعبة الثعبان والسلم باستخدام جينيالي هي ٩٢،٠٩٪ بمعايير صالح جدا.

٢. فعالية المنتج

بعد تحليل صلاحية المنتج، قامت الباحثة بتحليل البيانات الكمية التالية، وهي فعالية المنتج. والغرض من فعالية المنتج هو التأكد من أن المنتج المطور يحقق بالفعل الغرض الرئيسي منه أو تحديد مدى نجاح الوسيلة المطورة في تحقيق أهداف التعليم المتوقعة، وفي هذه المرحلة لتحديد أثر الوسيلة التعليمية الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي على زيادة إتقان المفردات لدى تلميذات الصف الثامن في المدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي، وقد قارنت الباحثة نواتج التعليم لدى تلميذات الصف الثامن (ب) كمجموعة تجريبية قبل وبعد استخدام الوسيلة، وقارنتها أيضًا مع تلميذات الصف الثامن (أ) كمجموعة ضابطة، لمعرفة الأثر المباشر لوسيلة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي. يستند عرض البيانات بشكل متتابع إلى نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي، وتُعرض البيانات من كلا اختبارين في شكل درجات معيارية كما هو موضح في الجدول التالي.

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

الجدول ٤.١٥
درجة معيارية

الرقم	النتيجة	التقدير
١	١٠٠ – ٨١	ممتاز
٢	٨٠ – ٧١	جيد جدا
٣	٧٠ – ٦١	جيد
٤	٦٠ – ٤١	مقبول
٥	٤٠ – ٠	ناقص

كخطوة لتقييم فعالية لعبة الثعبان والسلم باستخدام جنيلي في عملية تعليم اللغة العربية، أجرت الباحثة بجمع البيانات من خلال الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

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

وتظهر نتائج درجات الطلبات في الفصل الثامن (ب) كالفصل التجريبي في الجدول التالي :

الجدول ٤.١٦

الاختبار القبلي والبعدي للصف الثامن (ب) كالمجموعة التجريبية

الرقم	الاسم	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي	
		النتيجة	التقدير	النتيجة	التقدير
١	٢	٣	٤	٥	٦
١	ألفية محبوبة	٣٤	ناقص	٦٦	جيد
٢	ألفنة الأزهرا	٦٦	مقبول	١٠٠	ممتاز
٣	أنغون فرمتي دوي	٣٦	ناقص	٧٢	جيد جدا
٤	بنتي خور العيني	٣٨	ناقص	٧٢	جيد جدا
٥	فرحد ملتي	٢٦	ناقص	٨٤	ممتاز
٦	إيكا فترينتي جنة	٢٢	ناقص	٦٤	جيد
٧	ليلة المغفرة	٣٤	ناقص	٧٦	جيد جدا
٨	لندني أستوتك	٢٦	ناقص	٧٨	جيد جدا
٩	مريء مولدا سلسبيلا	١٦	ناقص	٥٤	مقبول
١٠	مفتاح الجنة	١٨	ناقص	٦٦	جيد
١١	نفيسة الحسنى	٣٦	ناقص	٧٠	جيد
١٢	نجوى مولدا أوليا	٢٢	ناقص	٧٠	جيد
١٣	نور عيني عزيزة	٣٦	ناقص	٧٦	جيد جدا
١٤	فرمتي نجوى سلسبيلا	٨	ناقص	٤٢	مقبول
١٥	سنتيرا أجيغ غنوان	٤٢	مقبول	٨٤	ممتاز
١٦	شرينا شيلا رحمتكا	٣٤	ناقص	٨٠	جيد جدا
١٧	تليتا نور الفائزة	٢٨	ناقص	٧٦	جيد جدا
١٨	ودينا كاملا	٢٤	ناقص	٦٠	جيد

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

١	٢	٣	٤	٥	٦
١٩	يونيتا أمليا	٢٠	ناقص	٦٢	جيد
٢٠	زهرة النبوية	٣٦	ناقص	٩٦	ممتاز
المجموع		٦٠٢		١٤٤٨	
المعدل		٣٠،١٠	ناقص	٧٢،٦٠	جيد جدا

من الجدول أعلاه، ظهرت أن النتيجة المجموعة لاختبار القبلي لتلميذات الصف الثامن (ب) كالمجموعة التجريبية هي ٦٠٢ بمعدل ٣٠،١٠ بتقدير ناقص. وأما النتيجة المجموعة لاختبار البعدي لتلميذات الصف الثامن (ب) كالمجموعة التجريبية هي ١٤٤٨ بمعدل ٧٢،٦٠ بتقدير جيد جدا. ثم يمكن رؤية درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي لفصل الثامن (أ) كالمجموعة الضابطة في الجدول التالي:

الجدول ٤.١٧

الاختبار القبلي والبعدي للصف الثامن (أ) كالمجموعة الضابطة

الرقم	الاسم	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي	
		النتيجة	التقدير	النتيجة	التقدير
١	٢	٣	٤	٥	٦
١	عين الناعمة	٥٠	مقبول	٦٠	مقبول
٢	عالية فردوس	٤٤	مقبول	٥٤	مقبول
٣	أزهارا صفا	٤٠	ناقص	٥٤	مقبول
٤	دندى دوي مسيطة	٤٠	ناقص	٥٠	مقبول
٥	فوزية رمضاني	٥٠	مقبول	٥٥	مقبول
٦	حورة المستفسرة	٤٤	مقبول	٥٢	مقبول
٧	كيلا دمرا	٣٠	ناقص	٤٤	مقبول
٨	لقيانا وسيلة	٥٠	مقبول	٦٠	مقبول
٩	ميلة الحسنية	٤٨	مقبول	٦٠	مقبول
١٠	ملة المتممة	٤٢	مقبول	٥٦	جيد

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

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

١	٢	٣	٤	٥	٦
١١	متيارا الزهرا	٥٤	مقبول	٦٢	جيد
١٢	نبيلة أزكيا	٥٤	مقبول	٦٠	مقبول
١٣	نيلا وحيو	٥٦	مقبول	٦٠	جيد جدا
١٤	نوال زغبي	٣٤	ناقص	٤٠	ناقص
١٥	فوتري فطما	٤٠	ناقص	٦٢	جيد
١٦	راديا نيرا	٤٤	مقبول	٥٠	مقبول
١٧	ستي راديتل	٤٠	ناقص	٥٢	مقبول
١٨	زلسة الخيرة	٦٢	جيد	٧٠	جيد
١٩	فنيزا رزقي	٥٤	مقبول	٦٦	جيد
٢٠	زاهرة نجم الثاني	٤٨	مقبول	٥٦	مقبول
المجموع		٩٢٤		١١٢٣	
المعدل		٤٦،٢٠	مقبول	٥٦،١٥	مقبول

من الجدول أعلاه، ظهرت أن النتيجة المجموعة لاختبار القبلي لتلميذات الصف الثامن (أ) كالمجموعة الضابطة هي ٩٢٤ بمعدل ٤٦،٢٠ بتقدير مقبول. وأما النتيجة المجموعة لاختبار البعدي لتلميذات الصف الثامن (أ) كالمجموعة الضابطة هي ١١٢٣ بمعدل ٥٦،١٥ بتقدير مقبول. بعد الحصول على نتائج الاختبار القبلي والبعدي في المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، قدمت الباحثة مقارنة بين الاختبار القبلي والبعدي في المجموعتين على النحو التالي:

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

الجدول ٤.١٨

درجة معيارية من الاختبار القبلي و البعدي في المجموعة التجريبية والضابطة

النتيجة	التقدير	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة	
		الاختبار القبلي	الاختبار البعدي	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي
١	٢	٣	٤	٥	٦

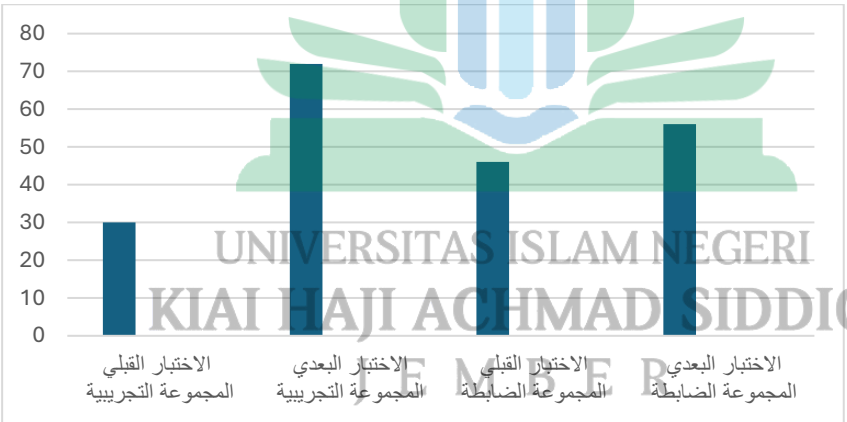
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

١	٢	٣	٤	٥	٦
٨١ – ١٠٠	ممتاز	٠	٤	٠	٠
٧١ – ٨٠	جيد جدا	٠	٧	٠	١
٦١ – ٧٠	جيد	٠	٧	١	٤
٤١ – ٦٠	مقبول	٢	٢	١٣	١٣
٠ — ٤٠	ناقص	١٨	٠	٦	١
المجموع		٢٠	٢٠	٢٠	٢٠

ملاحظة الفرق بين درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي في المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الرسم البياني التالي:

الرسم البياني ٤.٣

الرسم البياني لاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية والضابطة



ويبيّن الرسم البياني أعلاه الفرق في درجات الاختبار البعدي بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. استنادًا إلى البيانات الواردة في الجدول، يمكن ملاحظة أن درجات الاختبار البعدي في كل من مجموعتين التجريبية والضابطة قد ارتفعت، مقارنة بدرجات الاختبار القبلي. ولمعرفة ما إذا كان هناك تأثير كبير بعد استخدام لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي كوسيلة لتعليم اللغة العربية، من الضروري إجراء اختبار ت. وقبل إجراء الاختبار ت، لابد للباحثة من إجراء اختبار الطبيعية، واختبار التجانس، واختبار ت، وتحليل نتائج الاختبار باستخدام برنامج *SPSS* ٢٦. يتم عرض نتائج التحليل على النحو التالي:

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

أ) **تحليل الإحصائي الوصفي *(Descriptive Statistics)***

الإحصائي الوصفي هو طريقة تناقش كيفية جمع البيانات وتلخيصها وتقديمها بحيث يتم فهم المعلومات بشكل أفضل. في حين أن المعلومات التي يمكن الحصول عليها من الإحصائي الوصفي، من بين أمور أخرى، تركيز البيانات (المتوسط، والوسيط، والمنوال) انتشار البيانات (المدى ومتوسط الانحراف والتباين والانحراف المعياري) اتجاه مجموعة من البيانات، وحجم الموقع (الأرباع، والشرائح العشرية، والنسبة المائوية).[56]

الجدول ٤.١٩

الإحصائي الوصفي[٥٧]

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maxm	Mean	Std. Deviation
pretes kontrol	20	30	62	46.20	7.85
post tes kontrol	20	40	70	56.15	7.110
pretes eksperiment	20	8	66	30.10	12.182
postes eksperiment	20	42	100	72.60	13.410
Valid N (listwise)	20				

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

من الجدول أعلاه يمكن أن نستنتج أن معدل قيمة الفصلين وهما فصل الضابط والفصل التجريبي. معدل قيمة الاختبار القبلي للفصل الضابط (٤٦,٢٠)، ومعدل الاختبار البعدي للفصل الضابط (٥٦,١٥)، بينما معدل الاختبار القبلي للفصل التجريبي (٣٠,١٠)، ومعدل الاختبار البعدي للفصل التجريبي (٧٢,٦٠)، أما معدل الاختبار البعدي للفصل التجريبي فهو أكبر من الفصل الضابط.

[56] Muchson, *Statistic Deskriptif*, (Mojokerto: Spasi Media,2017), 6.
[57] "Descriptive Statistics" (Software SPSS IBM 27 for Windows,n.d.)

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

ب) اختبار الطبيعة *(Test of Normality)*

اختبار الطبيعة هو اختبار يتم إجراؤه لتحليل توزيع البيانات فيما إذا كانت البيانات موزعة بشكل طبيعي أم لا، ويتم إجراء هذا الاختبار باستخدام *SPSS* ٢٦ منهج شابيرو ويلك، وشابيرو ويلك هو اختبار يتم إجراؤه لعينات أقل من ٥٠ عينة.[٥٨]

ولاتخاذ القرار في اختبار المعيارية على النحو التالي:

يقال إن هذا الاختبار موزع طبيعي إذا كانت قيمة الدلالة أكثر من ٠,٠٥ (sig. > 0.05). يقال إن هذا الاختبار موزع بشكل غير طبيعي إذا كانت قيمة الدلالة أقل من ٠,٠٥ (sig. <0.05).

الجدول ٤.٢٠

اختبار الطبيعية[٥٩]

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretes kontrol	.115	20	.200*	.977	20	.889
pretes eksperiment	.164	20	.164	.912	20	.069
post tes kontrol	.156	20	.200*	.969	20	.740
postes eksperiment	.100	20	.200*	.976	20	.869
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

من الجدول البيانات أعلاه، يمكن أن نستنتج أن درجات الفصلين الضابِط والتجريبي جميعها موزع بشكل طبيعي.

[58] Eka Haryono, Mamik Slamet, Damar Septian, *Statistic SPSS 28*, (Bandung: Bhakti Persada, 2023),45.

[59] "Tests of Normality" (Software SPSS IBM 26 for Windows,n.d.)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

ج) اختبار التجانس

اختبار التجانس هو اختبار لمعرفة ما إذا كانت متغيرات توزيعين أو أكثر من البيانات متساوية أم لا، ويتم إجراء اختبار التجانس لتحديد ما إذا كانت البيانات متجانسة أم لا، ويتم إجراء هذا الاختبار كمتطلب لتحليل البيانات باستخدام تقنية اختبار ت المستقل. يتم اتخاذ القرار في اختبار التجانس على النحو التالي:

في حال كانت قيمة الدلالة 0.05> (p-valeu)، يُستنتج أن متغيرات مجموعتي البيانات ليست متماثلة (غير متجانسة).

إذا كانت القيمة الدلالية 0.05 <(p-valeu)، يُستنتج أن متغيرات مجموعتي البيانات متماثلة (متجانسة).

الجدول ٤.٢١

اختبار التجانس[٦٠]

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar	Based on Mean	2.139	3	76	.102
	Based on Median	2.111	3	76	.106
	Based on Median and with adjusted df	2.111	3	56.824	.109
	Based on trimmed mean	2.123	3	76	.104

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

في الجدول أعلاه، يمكن استنتاج أن نتائج اختبار التجانس للفصلين الضابط والتجريبي موزع بشكل متجانس لأن قيمة الكل أكبر من (٠،٠٥).

د) اختبار ت للعينة المستقلة

يتم استخدام اختبار العينة المستقلة اختبار ت لمعرفة ما إذا كان هناك فرق في نتائج تعليم الطلاب أم لا. لتحليل اختبار ت العينة المستقلة باستخدام درجات

[60] "Test of Homogenity of Variances" (Software SPSS IBM 26 for Windows,n.d.)

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

الاختبار البعدي للفصلين الضابط والتجريبي، وهذا الاختبار هو لتحديد معدل الفرق بين مجموعتين مستقلتين من البيانات.

وهذه الصياغة فرضية البحث :

١) H0 : لا يوجد فرق فيؤ معدل نتائج القبلي والبعدي

٢) H1 : يوجد فرق في معدل نتائج القبلي والبعدي

يكون أساس اتخاذ القرار بناءً على قيمة الدلالة كما يلي:

٣) إذا كانت قيمة الدلالة أو Sig.(2-tailed) >0.05، فإن H0 مقبول و H1 مردود.

٤) إذا كانت قيمة الدلالة أو Sig.(2-tailed) <0.05، فإن H0 مردود و H1 مقبول.

وأثناء اتخاذ قرار ت الجدولي يعني :

ت الحسابي > ت الجدولي: يوجد فرق، إذن (H0 مردود)

ت الحسابي > ت الجدولي: لا يوجد فرق، إذن (H0 مقبول)

الجدول ٤.٢٢

اختبار–ت للعينة المستقلة[٦١]

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

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil belajar	Equal variances assumed	4.390	.043	4.847	38	.000	16.450	3.394	9.579	23.321
	Equal variances not assumed			4.847	28.900	.000	16.450	3.394	9.507	23.393

[61] "Independent Sample Test" (Software SPSS IBM 26 for Windows,n.d.)

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

من الجدول أعلاه يمكن ملاحظة أن قيمة Sig. (2-tailed) هي (٠,٠٠٠) وهي أقل من ٠,٠٥، وهذا يعني أن هناك فرق في درجات الاختبار البعدي للفصل الضابط والفصل التجريبي. ويدل على أن H1 مقبول. وعلاوة على ذلك، أجرت الباحثة اختبار ت المستقل الثاني بمقارنة ت الحسابي مع ت الجدولي مع α – ٥ %أو ٠,٠٥ . للمقارنة بين ت الحسابي وت الجدولي، يحتاج الباحثون إل إيجاد df (درجة الحرية) بالطريقة التالية:

$$df = N - k$$

$$df = 40 - 2 = 38$$

علاوةً على ذلك، تبحث الباحثة عن قيمة نتائج df مع α ٥٪ أو ٠,٠٥ في الجدول ت أدناه.

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

Pr / df	0.25 / 0.50	0.10 / 0.20	0.05 / 0.10	0.025 / 0.050	0.01 / 0.02	0.005 / 0.010	0.001 / 0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279

الصورة ٤.١٩

ت الجدولي من درجات الحرية

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

تم الحصول على ت الحسابي ٤,٨٤٧ و ت الجدولي ٢,٠٢٤ ولأن ت الحسابي أكبر من ت الجدولي، فإن H0 مردود. بحيث تشير نتائج الاختبار إلى أن الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي في تعليم اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات لتلميذات الصف الثامن في المدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي فعالة.

هـ) اختبار النتيجة *N-Gain*

اختبار *N-Gain* هو طريقة شائعة الاستخدام لقياس فعالية التعليم أو التدخل في تحسين نتائج تعليم التلميذات. لمعرفة نتائج *N-Gain*، استخدمت الباحثة بتطبيق *SPSS* ٢٦ لتحديد مستوى الفعالية في استخدام الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي ، وكانت النتائج فيما يلي:

الجدول ٤.٢٣

نتائج اختبار *N-Gain*[٦٢]

Descriptives

	kelas			Statistic	Std. Error
N_GainPersentase	kelas eksperimen	Mean		62.62	3.464
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	55.37	
			Upper Bound	69.87	
		5% Trimmed Mean		61.97	
		Median		61.41	
		Variance		239.975	
		Std. Deviation		15.491	
		Minimum		37	
		Maximum		100	
		Range		63	
		Interquartile Range		17	
		Skewness		.891	.512
		Kurtosis		.994	.992
	kelas kontrol	Mean		18.39	1.497
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	15.26	
			Upper Bound	21.53	
		5% Trimmed Mean		17.90	
		Median		18.93	
		Variance		44.797	
		Std. Deviation		6.693	
		Minimum		9	
		Maximum		37	
		Range		28	
		Interquartile Range		9	

[62] "Descriptive" (Software SPSS IBM 26 for Windows,n.d.)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

استنادًا إلى نتائج اختبار درجة *N-Gain*، كان معدل نتيجة اختبار درجة *N-Gain* في الفصل الضابِط الذي لم يستخدم الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي هي ١٨,٢٩، لذا كانت النتائج غير فعالة، لأنها كانت أقل من ٤٠. بينما في الفصل التجريبي الذي استخدم الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي كان معدل نتيجة اختبار درجة *N-Gain* هي ٦٢,٦٢، لذا كان فعالاً للغاية.

ج. تعديل الإنتاج

وبعد عملية التحقق من صحة المنتج المطور من قبل خبراء في مجال المادة والوسيلة التعليمية اللغة العربية، قامت الباحثة بتعديل المنتج المطور وفقًا لاقتراحات ومداخلات كل خبير. من نتائج التحقق من الصحة، تم تحسين الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي بناءً على الاقتراحات والمداخلات التي تم الحصول عليها من الخبير في ورقة التحقق من الصحة المقدمة.

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

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

١. تعديل الإنتاج من خبير الوسيلة التعليمية والمواد التعليمية

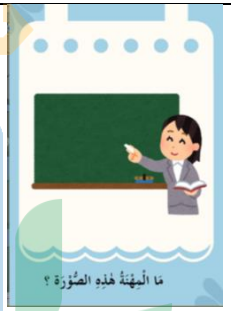
أما بنسبة تعديل الإنتاج من خبير الوسيلة التعليمية والمواد التعليمية فيما يلي:

الجدول ٤.٢٤

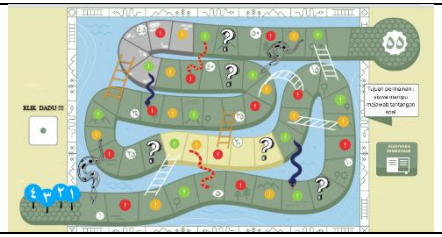
تعديل الإنتاج من خبير الوسيلة والمواد التعليمية

الرقم	الجزء الخطأ	وصف المراجعة	قبلي	بعدي
١	٢	٣	٤	٥
١	في عرض لعبة الثعبان والسلم باستخدا م جنيلي	في عرض اللعبة ليس هناك الصورة الجانبية المطورة فتجب للباحثة بإضافة الصورة الجانبية المطورة		

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

١	٢	٣	٤	٥
٢	في عرض لعبة الثعبان والسلم باستخدام جنيلي	في عرض اللعبة ليس هناك الوصف للمنتج فتجب للباحثة بإضافة الوصف للمنتج في عرض اللعبة		
٣	الأسئلة في الوسيلة	أخطأت الباحثة في كتابة السؤال "ما المهنة هذه الصورة؟" الصواب هو " ما مهنة في هذه الصورة؟"		
٤	لوحة اللعبة	إضافة اللغة العربية في لوحة اللعب في النرد بأن تكتب انقر النرد ليس إلا باللغة الإندونيسي		

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

١	٢	٣	٤	٥
٥	بيادق اللعبة	تجب لتبديل البياديق بمختلفة الألوان ليس إلا بلون واحد		

٢. تعديل الإنتاج من خبير أدوات أسئلة الاختبار

أما بنسبة تعديل الإنتاج من خبير أدوات أسئلة الاختبار فيما يلي:

الجدول ٤.٢٥

تعديل الإنتاج من خبير أدوات أسئلة الاختبار

الرقم	الجزء الخطأ	وصف المراجعة	قبلي	بعدي
١	الصورة في السؤال (الألف)	الصورة غير واضحة وتجب لتبديل بالصورة الواضحة		

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

د. المناقشة والتأويل

استخدم نموذج هذا البحث تطوير *ADDIE* (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، التقييم)، بهدف تطوير وسيلة تعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام جينيالي لترقية استيعاب المفردات لدى التلميذات الصف الثامن بالمدرسة النورية المتوسطة الإسلامية، تم تحليل نتائج التطوير بشكل متعمق مدعومة بالنظريات والأبحاث السابقة.

وفقًا للرابطة الوطنية للتعليم، تشمل الوسيلة التعليمية وسائل الاتصال سواء المطبوعة أو التكنولوجية التي يتم التلاعب بها أو مشاهدتها أو سماعها أو التحدث عنها لأغراض التعليم.[٦٣] هذا الرأي متوافق مع عملية تحليل وجمع المواد الخاصة بالباحثة، حيث تم استخدام تطبيق جينيالي كمنصة تتيح عرض المفردات العربية بشكل مرئي وتفاعلي من خلال لعبة الثعبان والسلم، مما يحقق وظيفة الوسيلة التعليمية كأداة تواصليّة ومحفّز للتعليم. حيث لا تقتصر الوسيلة على تقديم النصوص فحسب، بل تقدم أيضًا تجربة بصرية وسمعية تعليمية.

بالإضافة إلى ذلك، أوضح شارام أن الوسيلة التعليمية هي التكنولوجيا المستخدمة في نقل الرسائل التي تركز على الأهداف التعليمية. في هذا البحث، تم استخدام تطبيق جينيالي كوسيلة لتعليم المفردات، حيث أظهرت نتائج الصلاحية (٩٢,٠٩٪) واستجابات التلميذات (٨٩,٩٢٪)، بالإضافة إلى ارتفاع في اختبار البعدي بـ *N-Gain* ٦٢,٦٢ ٪ واختبار ت ذي دلالة إحصائية، أن استخدام هذه التكنولوجيا فعال في توصيل المواد الدراسية وله تأثير حقيقي على التحصيل الدراسي، بما يتوافق مع وجهة نظر شارام. ووفقًا لرأي براون فإن فعالية التعليم تتأثر بشكل كبير بوسيلة التعليمية المستخدمة،[٦٤] وتؤكد نتائج البحث هذا الرأي من خلال الأدلة الكمية الواضحة.

وفقًا لرأي أزيكيوي ومصفاكون، فإن الوسيلة التعليمية يجب أن تشرك حواس الطلاب من البصر والسمع واللمس بحيث يصبح المادة أكثر سهولة في الفهم . في تطبيق جينيالي هناك الرسوم للثعبان والسلالم، المؤثرات الصوتية، والنقر التفاعلي على مربع الأسئلة، تجسد بالفعل هذا الجانب متعدد الحواس. بالإضافة إلى ذلك، أكد مصفاكون أن الوسيلة التعليمية تعمل كوسيلة

[63] Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 27.
[64] Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Penerbit Bintang, 2016), 6

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

بين المعلم والطالب لتعزيز فهم المواد بشكل أكثر فعالية وكفاءة[٦٥]. وجود لعبة الثعبان والسلم في هذا البحث يصبح جسراً بين سياق المفردات والطالب، مما يسهل التفاعل النشاط والمشاركة في تجربة التعليم المباشرة.

وفقًا لكيمب ودايتون، تتركز كفاءة الوسيلة التعليمية في ثلاث وظائف: إثارة الاهتمام، ونقل المعلومات، وتقديم التعليمات[٦٦]. الوسيلة التعليمية اعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي التي تم تطويرها في هذا البحث تفي بهذه الوظائف الثلاث: لعبة الثعبان والسلم تثير اهتمام التلاميذ منذ البداية، والتفاعل مع الأسئلة ينقل معلومات المفردات، والتعليمات في شكل إرشادات اللعبة توجه التلاميذ للتعليم بشكل منظم.

وفقًا لسعيد وبوديمانجايا ، تعد لعبة الثعبان والسلم نوعًا من الوسيلة التعليمية الجذابة التي تتضمن لعب الأطفال دورًا ناشطًا في لعبة الثعبان والسلم[٦٧]. في هذا البحث، أظهرت النتائج مشاركة عالية من التلميذات، كما يتضح من الاستجابة الإيجابية للتلميذات تحسين نتائج التعليم.

وبالتالي، فإن هذا البحث يربط بين النظرية والتطبيق بشكل متين، حيث إن الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي التي تم تطويرها من خلال نموذج *ADDIE* (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، التقييم) لا تقتصر على استيفاء تعريف الوسيلة التعليمية وفقًا للمؤسسات الراسخة فحسب، بل إنها تحقق أيضًا الوظائف المهمة للوسيلة التعليمية، مما يدل على فعاليتها في تدريس المفردات العربية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

في هذا البحث، أظهر تطوير الوسيلة التعليمية على شكل لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي من خلال نموذج *ADDIE* نتائج مطابقة تمامًا للبحوث السابقين التي استخدمتها الباحثة أيضًا كمراجع في الباب الثاني. على سبيل المثال، طورت أمامة الرشدية مفيت سنة ٢٠٢٤ أداة التقييم المفردات على شكل لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبي جينيالي لطلاب

---

[65] Wiene Surya Putra, S.Pd., M.Pd., *Pemahaman Dasar Tentang Teknologi Media dan Sumber Media Pembelajaran* (Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2024), 13.

[66] Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembengan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), 17.

[67] Hari Darmansyah, Bedriati Ibrahim, dan Suroyo, " Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran Sejarah Materi Pergerakan Nasional Indonesia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMAN 3 Mandau," *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia 8,* no. 3 (September 2023) : 242, https://doi.org/10.22146/jpsi.6976 .

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

الصف الثامن في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالث سيجونجونج. التصميم يشمل كتابة الأسئلة والتكامل التقني حتى تسجيل الدخول، بالإضافة إلى التحقق من صحة الأداة من قبل الخبير الوسيلة بنسبة ٨٥,٧١٪ والمادة بنسبة ٩٣,٣٪ وهي تصنف على أنها "صالح جدًا". والطلاب أيضًا قدموا استجابة جيدة (٨٠,٦٩٪)، مما يدل على أن الوسيلة صالحة ومقبولة[68].

في هذا السياق، طورت ليلة العلمية الوسيلة التعليمية رقمية على شكل لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي لتدريس تاريخ الثقافة الإسلامية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدورجو، وأظهرت النتائج زيادة في اهتمام طلاب الصف التاسع بالتعلم من ٨٨,١١٪ إلى ٩٠,٠٥٪ بعد تطبيق الوسيلة التعليمية وهي نسبة أعلى من المجموعة الضابطة مع اختبار t ذي دلالة إحصائية ٠,٠٠٠.[٦٩] هذه النتائج تدعم بشكل كبير نتائج هذا البحث حيث بلغت نسبة *N-Gain* ٦٢,٦٢ ٪ واختبار ت مع قيمة دلالة ٠,٠٠٠، حصلت على ت الحسابي ٤,٨٤٧ و ت الجدولي ٢,٠٢٤، مما يشير إلى زيادة كبيرة في المفردات وتتوافق مع أنماط البحث السابقة.

والبحث لسيتي معينا أرفدا رفدا حول الوسيلة التفاعلية القائمة على جينيالي لمواد مصادر الطاقة بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٣ جمبر أظهرت أيضًا مستوى صلاحية عاليًة (٩٤,٧٪) وزيادة في التعليم بنسبة ٧٢٪ مع معدل استجابة الطلاب ٩٥٪. [٧٠]وهذا يعزز الافتراض بأن الوسائط التفاعلية لتعليم عبر جينيالي فعالة بالفعل ويمكن تطبيقها عبر المستويات والمواد الدراسية.

نتائج هذه الأبحاث تدعم بقوة النتائج الواردة في هذا البحث: حيث بلغت صلاحية هذا البحث ٩٢,٠٩٪، مع استجابة الطلاب بنسبة ٨٩,٩٢٪، وقيمة *N-Gain* "فعالة للغاية".

---

[68] أمامة الرشدية مفيت, " تطوير أدوات التقييم لتعليم المفردات على شكل لعبة الثعبان و السلم باستخدام تطبيق جينيالي لطلبة الصف الثامن في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالث سيجونجونج", (البحث العلمي, جامعة إمام بونجول الإسلامية الحكومية فادنج, ٢٠٢٤).

[69] Lailatul Ilmiyah, " Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Melalui Platform Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas 9 di MTSN 3 Sidoarjo " (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2024).

[70] Siti Muina Arfada Rifda, " Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially pada Materi Sumber Energi Kelas 3 Madrasah Negeri 3 Jember " (Skripsi, UIN KHAS Jember, 2024).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

أثبت نموذج *ADDIE* أنه إطار عمل صالح قادر على إنتاج الوسيلة التعليمية عالية الجودة وذات تأثير إيجابي. هذا النهج الذي ظهر في تقييم المفردات لأمامة الرشيدة، وزيادة الاهتمام لتعليم التاريخ لليلة العلمية، ومواد العلوم الأساسية لسيتي معينا أرفادا رفدا ظهر بشكل متسق نفس النمط وهو التحقق من قبل الخبراء والتطبيق العملي ينتج عنه الوسيلة التعليمية المناسبة والفعالة بشكل واضح.

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

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

الباب الخامس

الاختتام

أ. خلاصة الإنتاج بعد التعديل

استنادًا إلى نتائج البحث والتطوير للوسيلة التعليمية للعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي لترقية استيعاب المفردات لدى التلميذات الصف الثامن في المدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي، يمكن الاستنتاج ما يلي:

١. عملية تطوير الوسيلة التعليمية

تم تطوير الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي باستخدام نموذج *ADDIE* الذي يتكون من خمس مراحل، وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم.

في مرحلة التحليل قامت الباحثة بثلاثة مراحل هي تحليل المنهج الدراسي، تحليل الاحتياجات، تحليل المادة التعليمية. بعد التحليل، قامت الباحثة في مرحلة التصميم إلى إعداد المواد التعليمية، اختيار الوسيلة التعليمية، وتخطيط الأول عن تصميم المنتج. وفي مراحل التطوير للعبة الثعبان والسلم باستخدام الجنيلي وهي بإنشاء حساب على تطبيق جينيالي وتجميع الأدوات والمواد، وتطوير وسيلة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي، وإدخال المواد والاختبارات، وصلاحية المنتج من قبل خبير المادة وخبير الوسيلة التعليمية. قامت الباحثة بعدة أمور في المرحلة التنفيذ، وهي : أ) الاختبار القبلي، ب) تنفيذ الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام جنيلي عند التعليم في الفصل التجريبي، ج) الاختبار البعدي. والآخر قامت الباحثة في مرحلة التقييم بتحليل استجابات التلميذات، لمعرفة اهتمامات وآراء التلميذات كمستخدمات لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي في التعليم.

تمت التحقق من صحة الوسيلة التعليمية من قبل خبير المادة التعليمية، خبير الوسيلة التعليمية، وصلاحية أدوات البحث هو الأسئلة لاختبار قبلي وبعدي، وكذالك استجابات التلميذات. بلغت قيمة النسبة المائوية لصلاحية المادة التعليمية ٨٧،٠٥٪

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

بمعايير صالح جدا. بلغت قيمة النسبة المائوية لصلاحية الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي هي ٩٣،٨٤٪ بمعايير صالح جدا. بلغت قيمة النسبة المائوية لصلاحية أدوات البحث هي ٩٥،٣٨٪ بمعايير صالح جدا. بشكل عام، معدل النسبة التي تم الحصول عليها في تطوير اللعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي هي ٩٢،٠٩٪ بمعايير صالح جدا. وأما النتيجة استجابات التلميذات عن الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم هي ٨٩،٩٢٪ بمعايير صالح جدا.

٢. فعالية المنتج

حصلت على اختبار ت للعينة المستقلة Sig. (2-tailed)هي (٠,٠٠٠) وهي أقل من ٠,٠٥، وهذا يعني أن هناك فرق في درجات الاختبار البعدي للفصل الضابط والفصل التجريبي. ودل على أن الفرضية الخيارية (H1) مقبولة. وأجرت الباحثة اختبار ت المستقل الثاني بمقارنة ت الحسابي مع ت الجدولي حصلت على ت الحسابي ٤,٨٤٧ و ت الجدولي ٢,٠٢٤ ولأن ت الحسابي أكبر من ت الجدولي، فإن الفرضية الصفرية (H0) مردودة. بحيث تشير نتائج الاختبار إلى أن الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي في تعليم اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات لتلميذات الصف الثامن في المدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي فعالة. ومن نتائج اختبار درجة *N-Gain* هي ٦٢,٦٢، في الفصل التجريبي مما يدل على أن استخدام الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام تطبيق جينيالي فعالاً للغاية.

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

ب. اقتراحات

١) لمعلم اللغة العربية

من المستحسن أن يستخدم معلم اللغة العربية وسيلة تعليمية قائمة على اللعبة مثل لعبة الثعبان والسلم لزيادة تحفيز الطلاب ومشاركتهم. ويمكن أن تكون هذه الوسيلة التعليمية خيارًا بديلًا في تعليم المفردات التي غالبًا ما يعتبرها الطلاب صعبة ورتيبة.

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

٢) للتلميذات

من المتوقع أن يستخدمن التلميذات هذه الوسيلة كأداة تعليمية لتحسين مفردات اللغة العربية. مع هذه اللعبة، يمكن لتلميذات التعلم أثناء اللعب بنشاط وتعاون ومتعة.

٣) للمطورين أو الباحثين المستقبليين

من المتوقع أن يقوم الباحثون المستقبليون بتطوير نسخة رقمية أو تفاعلية من وسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم بحيث يمكن استخدامها في التعليم القائم على التكنولوجيا. بالإضافة إلى ذلك، يمكن إجراء التطوير على مستويات المواد والمستويات التعليمية الأخرى لمعرفة مدى فعاليتها على نطاق أوسع.

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

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

المراجع

أ. المصادر

١. القرآن الكريم

وزارة الشؤون الدينية لجمهورية إندونيسيا. القرآن الكريم وترجمته. جاكرتا : كبار، ٢٠١٤.

ب. المراجع

١. المراجع العربية

أنا, يوليانا ساري. " تطوير وسيلة تعليمية لعبة السلم و الثعبان لتدريس المفردات العربية لدى طلبة الصف الخامس بالمدرسة مفتاح العلوم الإبتدائية الإسلامية بلغوا " . البحث العلمي : جامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج،٢٠٢١.

إسماعيل، بليغ حمدي. *استراتيجيات تدريس اللغة العربية أطر نظرية و تطبيقات عملية*. مصر : دار المناهج ، ٢٠١٣.

حمدان، محمد زياد. *وسائل و تكنولوجيا التعليم مبادءها و تطبيقها في التعليم و التدريس* . عمان : دار التربية الحديثة، ١٩٨٦.

صومان، أحمد. *أساليب تدريس اللغة العربية*. عمان : دار زهران، ٢٠٠٨.

عبد الباري، ماهر شعبان. *إستراتيجيات تعليم المفردات*. عمان : دار المسيرة للنشر و التوزيع، ٢٠١٠.

علي الخولي، محمد. *الاختبارات اللغوية* . الأردن: دار الفلاح للنشر و التوزيع، ٢٠٠٠.

غوناوان، ايدي ." تطوير الوسائل التعليمية اللغة العربية القائمة على البطاقات الذكية لترقية استيعاب المفردات العربية عند طلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية

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

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

الإسلامية الناجية لنغكونغ فونوروغو". البحث العلمي : الجامعة الإسلامية الحكومية فونوروغو, ٢٠٢١.

مفيت, أمامة الرشدية. " تطوير أدوات التقييم لتعليم المفردات على شكل لعبة الثعبان و السلم باستخدام *Genially* لطلبة الصف الثامن في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالث سيجونجونج." البحث العلمي : جامعة إمام بونجول الإسلامية الحكومية فادنج، ٢٠٢٤.

المئوية. *المنجد في اللغة*. بيروت: دار المشرق، ٢٠١٤.

٢. المراجع الإندونيسية

Abdurrochman. *Bahasa Arab dan Metode Pembelajarannya*. Bandar Lampung : AURA, 2017.

Alia, Siti, Ragil Tri Oktaviani, dan Khoirul Wafa. "Pengembangan Game Edukatif Ular Tangga Berbasis Genially Materi Penerapan Nilai Pancasila untuk Meningkatkan Minat Belajar di Kelas IV SDIT Al-Akbar Karanggayam." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 3 (September 2024): 555. https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.15374 .

Aprilia, Isnaini Nur, Fitri Siti Sundari, dan Ade Wijaya. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Tajur 1 Bogor." *Kalam Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 12, no. 1 (Maret 2024) : 244. https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.83564.

Arfada Rifda, Siti Muina. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially pada Materi Sumber Energi Kelas 3 Madrasah Negeri 3 Jember." Skripsi, UIN KHAS Jember, 2024 .

Arief, Miftah. *Media dan Teknologi Pembelajaran.* Malang, CV. Literasi Nusantara Abadi: 2022.

Arifah Rajab, Taqiyyah, Pinkan Amita Tri Prasasti, dan Ivayuni Listiani, " Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital pada Pembelajaran Tematik untuk Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar," *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 4, (Agustus,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

2023): 1217, https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/4563 . Abdul Mutholib dan Lu'batul Qamus, " Cara Unik Memperkaya Mufradat," *Jurnal Arabia* 7, no. 1 (2015) : 66. Ihda Himmawati, *Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab dengan Media Flash Card* (Penerbit NEM, 2022), 5.

Aswardi, M. R. E. &. N. "Pengembangan Trainer Programable Logic Gontroller Sebagai Media Pembelajaran. Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional". *JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional)*, Vol. V, No. 1. hal. 54. https://doi.org/10.24036/jtev.v5i1.104846

Batmang. Konsep & Strategi Pembelajaran Bahasa Arab. Kendari: SulQa Press IAIN Kendari, 2023.

Darmansyah, Hari Bedriati Ibrahim, dan Suroyo, " Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran Sejarah Materi Pergerakan Nasional Indonesia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMAN 3 Mandau," *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* 8, no. 3 (September 2023) : 242, https://doi.org/10.22146/jpsi.6976 .

Fahrurrozi, "Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam", *Jurnal Refletika,* Vol. 14 no. 2 (Juli – Desember 2019) 152.

Fatah Nasution, Abdul. *Metode Penelitian Kualitatif.* Bandung: CV. Harfa Creative, 2023.

Feny Rita, Mohammad Wasil, Sri Jumiyati, Leli Honesti, Sri Wahyuni, Erland Mouw, Jonata, Imam Mashudi, Nur Hasanah, Anita Maharani, Kusmayra Ambarwati, Resty Noflidaputri, Nuryami, dan Lukman Waris. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022.

Fikar, Jul, Muh. Tahir, dan Nurhayati, " Efektivitas Penerapan Metode Make a Match Dalam Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VI PPS. STQ-ASK Batam," *Jurnal As-Said* 2, no. 1 (2022): 183, http://e-journal.institutabdullahsaid.ac.id/index.php/AS-SAID/article/view/90 .

Hamid, Abdul dkk., *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media* . Malang: UIN Malang Press, 2008.

Haryono, Eka, Mamik Slamet, Damar Septian. *Statistic SPSS 28*. Bandung: Bhakti Persada, 2023.

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

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

Hasan, Muhammad et al., *Media Pembelajaran.* Klaten: Tahta Media Group, 2021.

Hidayat, Fitria and Muhamad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 32. https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai/article/download/11042/pdf .

Hikmah, Nur, Fatkhul Ulum, Mantasiah, "Penggunaan Media Gambar Seri Dalam Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Kelas Tujuh Di Kabupaten Pinrang, *"Pinisi Jurnal Education,* vol.1 no.1 (2021): 191. https://ojs.unm.ac.id/PJE/article/view/27135 .

Ilmiyah, Lailatul. " Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Melalui Platform Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas 9 di MTSN 3 Sidoarjo." Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2024.

Kementerian Agama Republik Indonesia. Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia No 347 Tahun 2022 Tentang Pedoman Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Madrasah.

Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran.* Surabaya: Penerbit Bintang, 2016.

Kustandi, Cecep, dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran.* Jakarta: Kencana, 2020

Lestari, Kurnia Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. *Penelitian Pendidikan Matematika* . Bandung: Refika Aditama, 2017.

M. Sahib Saleh, Syahruddin, M. Syahrul. *Media Pembelajaran.* Purbalingga : CV Eureka Media Aksara, 2023.

Muchson. *Statistic Deskriptif*. Mojokerto: Spasi Media,2017.

Nizar Rangkuti, Ahmad. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan Penelitian Pengembangan.* Bandung : Cita Pustaka Media, 2015.

Nur Indah , Larasati. *Media Pembelajaran.* Klaten: Penerbit Lakeisha, 2019.

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

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

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

Purba, Sukarman dkk. *Landasan Pedagogik: Teori dan Kajian*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021.

Rachmawati, Nadiya Isnaini, Ani Afifah, dan Muhammad Aufin. "Kreasi Media Pembelajaran Matematika Digital Kolaborasi Genially dan Quizwizzer untuk Siswa SMA Kelas X." *Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan* 4, no. 3 (Oktober 2024) : 2. https://doi.org/10.3483/trigonometri.v4i3.6128 .

Rayanto Sugianti, Yudi Hari. *Model Penelitian Pengembangan ADDIE & R2D2 : Teori dan Praktek.* Pasuruan : Lembaga Academic & Research Institute, 2020.

Ria Fransisca, Sri Wulan, dan Asep Supena, "Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,* no. 4 (Januari 2020) : 633, https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405.

Saepudin. Pembelajaran Bahasa Arab di Era Postmethode. Cet. 1; Pare-Pare : IAIN Pare-Pare Nusantara Press, 2022.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2020.

Sukarelawa, Moh. Irma, Toni Kus Indratno, dan Suci Musvita Ayu, *N-Gain vs Stacking* .Yogyakarta: Suryacahya, 2024.

Surya Putra, Wiene. *Pemahaman Dasar Tentang Teknologi Media dan Sumber Media Pembelajaran.* Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2024.

Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021.

Tumaji, S. T., "Manajemen Pembelajaran Bahasa Arab", *DAR El-ILMI Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*. (2018) : 108, 265976-manajemen-pembelajaran-bahasa-arab-08c236d0.pdf.

Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 45 ayat (1).

Yolanda, Anisya, Santa, dan Rini Sri Indriani. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially pada Materi Norma dalam Adat Istiadat Daerahku." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08, no.1 (Juni 2023) : 6246. https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.9137 .

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

الملاحق

عنوان البحث	متغير البحث	مؤشر	مصدر البيانات	منهج البحث	أسئلة البحث
١	٢	٣	٤	٥	٦
تطوير الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان و السلم باستخدام تطبيق جينيالي لترقية استيعاب المفردات لدى التلميذات بالمدرسة	الوسيلة التعليمية	– تعريف الوسيلة التعليمية – وظائف الوسيلة التعليمية – أنواع الوسيلة التعليمية	– استبانة الخبير في مجال الوسيلة التعليمية – استبانة تحقيق الخبير في مجال المادة التعليمية – الإستبانة للتلميذات	– نوع البحث : التحليل و التطوير *(Research and Development)* – نموذج البحث و التطوير : *ADDIE*	– كيف تطوير الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان و السلم باستخدام جنيلي لترقية استيعاب المفردات لدى التلميذات

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

١	٢	٣	٤	٥	٦
النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤ \ ٢٠٢٥ م.	لعبة الثعبان والسلم تطبيق جينيالي	– أهمية استخدام الوسيلة التعليمية – تعريف لعبة الثعبان والسلم – تاريخ لعبة الثعبن و السلم – طريقة لعبة الثعبان و السلم باستخدام جنيلي – تعريف تطبيق جينيالي	– الاختبار قبلي و بعدي	(التحليل, التصميم, التطوير, التطبيق, التقييم) – طريقة جمع البيانات : ١. ملاحظة ٢. مقابلة ٣. استبانة ٤. الاختبار قبلي و بعدي ٥. الثوقية	بالمدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤ \ ٢٠٢٥ م ؟ – ما مدى فعالية الوسيلة التعليمية لعبة الثعبان و السلم باستخدام جنيلي لترقية استيعاب المفردات لدى

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

١	٢	٣	٤	٥	٦
	استيعاب المفردات	– فوائد استخدام تطبيق جينيالي – مزايا وعيوب من تطبيق جينيالي – تعريف استيعاب المفردات – أهداف تعليم المفردات العربية – المبادئ في تعليم المفردات العربية		– أدوات جمع البيانات ١. أدوات الصلاحية ٢. أدوات الاختبار – طريقة تحليل البيانات : ١. تحليل استبانة الصلاحية	التلميذات بالمدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي للسنة الدراسية ٢٠٢٤ \ ٢٠٢٥ م ؟

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

١	٢	٣	٤	٥	٦
		- جوانب التقييم في استيعاب المفردات		١. تحليل اختبار الفعالية بتحليل اختبار ت تحليل استجابات الطلاب	

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

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-10534/In.20/3.a/PP.009/02/2025
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MTS ANNURIYAH
Jalan Dharmawangsa no. 142, Ds. Kaliwining Kec. Rambipuji Kab. Jember

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

NIM	:	212101020008
Nama	:	SHOFIATUL WIDAD
Semester	:	Semester delapan
Program Studi	:	PENDIDIKAN BAHASA ARAB

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga menggunakan Genially untuk meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Siswa selama 60 (enam puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Umi Hanik, S.H

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 17 Februari 2025
an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

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

YAYASAN ANNURIYYAH KALIWINING
MADRASAH TSANAWIYAH ANNURIYYAH
NPSN : 20581550 NSM : 121235090105
Alamat : Jl. Darmawangsa No.142, Kaliwining, Rambipuji, Jember
Kode Pos : 68152 Telepon : 081234844430
Website: mtssannuriyyah.sch.id Email : mts.annuriyyah@gmail.com

SURAT KETERANGAN MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor: 58/MTs.13.32.557/PP.00.5/04/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Umi Hanik
NUPTK	: 9455746648300043
Pangkat/Gol.	: Penata/IIIc
Jabatan	: Kepala Madrasah
Unit Kerja	: MTs Annuriyyah

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama	: Shofiatul Widad
NIM.	: 212101020008
Fakultas	: Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Prodi	: Pendidikan Bahasa Arab
Perguruan Tinggi	: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian selama 1 bulan untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga menggunakan Genially untuk meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa di MTS Annuriyah"**

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana semestinya.

Jember, 23 April 2025

Kepala Sekolah

Umi Hanik

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

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

قائمة البحث العلمي

الموقع : المدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي

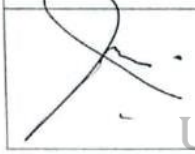
الاسم : صافية الوداد

رقم جامعي : ٢١٢١٠١٠٢٠٠٠٨

الرقم	التاريخ	نوع الأنشطة	التوقيع
١	١٠ نوفمبر ٢٠٢٤	إعطاء رسالة الملاحظة	
٢	١٢ نوفمبر ٢٠٢٤	ملاحظة ومقابلة حول تعليم اللغة العربية في المدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي	
٣	١٨ فبراير ٢٠٢٥	إعطاء الرسالة البحث العلمي إلى رئيسة المدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي	
٤	٢٥ فبراير ٢٠٢٥	الاختبار القبلي لطالبات الصف الثامن (ب)	
٥		الاختبار القبلي لطالبات الصف الثامن (أ)	
٦	١٤ أبريل ٢٠٢٥	تجربة المنتج لعبة الثعبان والسلم باستخدام جنيلي لطالبات الصف الثامن (ب) كالمجموعة التجريبية	
٧	١٥ أبريل ٢٠٢٥	شرح المادة في الفصل الثامن (أ) كالمجموعة الضابطة	

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

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

٨	١٥ أبريل ٢٠٢٥	تطبيق الأول لوسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام جنيلي لصف الثامن (ب) كالمجموعة التجربية	
٩	١٦ أبريل ٢٠٢٥	تطبيق الثاني لوسيلة التعليمية لعبة الثعبان والسلم باستخدام جنيلي لصف الثامن (ب) كالمجموعة التجربية	
١٠		الاختبار البعدي لطالبات الصف الثامن (أ) كالمجموعة الضابطة	
١١	١٧ أبريل ٢٠٢٥	الاختبار البعدي إعطاء الاستبيانات لطالبات الصف الثامن (ب) كالمجموعة التجربية	
١٢	٢٢ أبريل ٢٠٢٥	تسليم رسالة القرار عن انتهاء البحث في المدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيغوجي	

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

جمبر، ٢٢ أبريل ٢٠٢٥

رئيسة المدرسة

أمي هانيك، S.Pd.

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

لمحة عن المدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي

١. اسم المدرسة: المدرسة النورية المتوسطة الإسلامية رامبيفوجي

٢. الرقم الإحصائي للمدرسة : ١٢١٢٣٥٠٩٠١٠٥

٣. الرقم التعريفي الوطني للمدرسة الوطنية : ٢٠٥٢٤٣٣٩/٢٠٥٨١٥٥٠

٤. المقاطعة : جاوى الشرقية

٥. العنوان : شارع درماونسا رقم ١٤٢

٦. القرية : كاليوينينج

٧. منطقة فرعية : رامبيبوجي

٨. الرمز البريدي : ٦٨١٥٢

٩. رقم الهاتف : ٠٨١٢٣٤٨٤٤٤٣٠

١٠. البريد الإلكتروني: mts.annuriyyah@gmail.com

١١. الموقع : القرية

١٢. حالة المدرسة : خاصة

١٣. مجموعة المدارس : KKM MTsN 10 Jember

١٤. شهادة الاعتماد : B

١٥. سنة التأسيس : ١٩٨٢

١٦. وقت التعليم والتعلم: الصباح

١٧. ملكية المبنى : مملوكة

١٨. الموقع : قرية كاليونينج

١٩. مساحة الأرض ٧٩٥ متر

٢٠. المسافة من مركز المنطقة الفرعية : ٢ كيلومتر

٢١. المسافة من مركز المقاطعة : ١٥ كيلومتراً

٢٢. موقع المسار: قرية

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

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

٢٣. الجهة المنظمة: مؤسسة معهد النورية الإسلامية كاليوينينغ

٢٤. بيانات التلميذات في السنوات الثلاث الأخيرة

السنة الدراسية	الصف السابع		الصف الثامن		الصف التاسع		عدد الفصول ٩+٨+٧	
	عدد التلميذات	عدد مجموعات الدراسة	عدد التلميذات	عدد مجموعات الدراسة	عدد التلميذات	عدد مجموعات الدراسة	عدد التلميذات	عدد مجموعات الدراسة
٢٠٢٢/٢٠٢٣	٦٧	٢	٦٤	٢	٥٣	٢	١٨٤	٦
٢٠٢٣/٢٠٢٤	٤٦	٢	٥٣	٢	٤٦	٢	١٤٥	٦
٢٠٢٤/٢٠٢٥	٥٥	٢	٤٠	٢	٥٠	٢	١٤٥	٦

٢٥. بيانات البنية الأساسية

الرقم	نوع البنية	عدد الغرفة	عدد الغرفة الجيدة	عدد الغرفة الفاسدة	فئة الفساد		
					الفساد الخفيف	الفساد المتوسط	الفساد بشدة
١	الفصل	٦	٦	–	–	–	–
٢	المكتبة	١	١	–	–	–	–
٣	غرفة المعمل لعلوم الطبيعية	–	–	–	–	–	–
٤	غرفة المعمل الأحياء	–	–	–	–	–	–
٥	غرفة المعمل الفيزيا	–	–	–	–	–	–
٦	غرفة المعمل الكيمياء	–	–	–	–	–	–
٧	غرفة المعمل الكمبيوتر	١	١	–	–	–	–
٨	غرفة المعمل اللغة	–	–	–	–	–	–
٩	غرفة العميد	١	١	–	–	–	–

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

١٠	غرفة الإدارة	١	١	–	–	–	–
١١	غرفة الاستنشار	١	١	–	–	–	–
١٢	المسجد	١	١	–	–	–	–
١٣	المستوصف	١	١	–	–	–	–
١٤	المطبخ	١	١	–	–	–	–
١٥	الحمام للمدرسين	١	١	–	–	–	–
١٦	الحمام للتلميذات	٧	٧	–	–	–	–
١٧	المستودع	١	١	–	–	–	–
١٨	مواقف السيارات	١	١	–	–	–	–
١٩	الميدان	١	١	–	–	–	–
٢٠	غرفة التلميذات	١	١	–	–	–	–

٢٦. بيانات المدرسين وموظفي التعليم

الرقم	اسم المدرس	الوظيفة
١	أمي هانيك، S.H.	رئيسة المدرسة
٢	صاحب الكرام، S.Pd.	المدرس ونائب الرئيس المنهج الدراسي
٣	مفتاح الخيرة، S.Pd.I.	المدرسة ونائبة رئيس شؤون التلميذات
٤	سيف الرحمن، S.H.	المدرس ونائب رئيس قسم المرافق والبنية التحتية
٥	أفي لطفية، S.Pd.	المدرسة ونائبة رئيس العلاقات العامة
٦	محمد ألفان مجمل، S.Pd.	المدرس ورئيس معمل الكمبيوتر
٧	ريني نافي أنغغرياني، S.Pd.	المدرسة والمالية
٨	حبيبة، S.Pd.	المدرسة ومنسق الاستشارات
٩	أرياتي، S.Pd.	المدرسة
١٠	ولدان هادي رحمان، S.Pd.	المدرس وعامل التشغيل
١١	سافتري نور صالحة، S.Pd.	المدرسة
١٢	مالحة الشفية، S.Th.I.	المدرسة

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

١٣	زلفى كاملة النفيلة،S.Pd.	المدرسة
١٤	عبد الحميد	رئيس الإدارة
١٥	أتانا ريكا،S.Pd.	المدرسة وولية الفصل
١٦	دوي نور ليلي، S.HI, S.Pd.I.	المدرس وولية الفصل
١٧	ستي محتوفة، S.Sc.	المدرسة
١٨	سري وحيوني، S.Pd.	المدرسة
١٩	زينوري أرحام، S.Pd.	المدرس
٢٠	أبوغ صالح	الحارس
٢١	ط	العامل

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

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

LEMBAR OBSERVASI

PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

No	Aspek Observasi	Ada / Sesuai	Tidak / Kurang
1	Guru melakukan kegiatan pra pembelajaran : a. Mempersiapkan kelas b. Memberikan waktu siswi bersiap c. Membuka kelas dengan salam d. Memberikan informasi materi dan apersepsi kepada siswi e. Melakukan review materi sebelumnya	 ✓ ✓ ✓ ✓ ✓	
2	Guru melakukan kegiatan inti pembelajaran : a. Guru menguasai materi pembelajaran dengan baik b. Mengajarkan siswi tentang materi dengan mudah c. Memberikan umpan balik dan pertanyaan kepada siswi d. Guru memberikan waktu siswi maju kedepan kelas e. Guru mengapresiasi jawaban siswi f. Guru menjelaskan fungsi materi	 ✓ ✓ ✓ ✓ ✓	 ✓
3	Pendekatan dan metode pembelajaran di kelas : a. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang diinginkan b. Guru melaksanakan pembelajaran dengan runtut c. Guru menggunakan strategi dan model pembelajaran yang tidak pasif d. Guru menggunakan pembelajaran dengan model terbaru dan mengaitkan proyek pembelajaran untuk siswi secara sederhana e. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu	 ✓ ✓ ✓	 ✓ ✓
4	Pemanfaatan sumber belajar : a. Guru menggunakan media yang ada disekitar kelas maupun sekolah		✓ ✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

	b. Guru mengaitkan imajinasi siswi dengan benda atau media yang tidak ada disekitar c. Guru menggunakan sumber belajar baik buku ajar dan media dengan efektif dan efisien d. Guru menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi e. Guru melibatkan siswi dalam pemanfaatan media dan sumber ajar sehingga menghasilkan pesan yang bermanfaat bagi siswi f. Guru memanfaatkan sumber belajar dan media untuk melakukan kegiatan menyenangkan seperti permainan untuk meningkatkan antusisme belajar siswi		✓ ✓ ✓ ✓
5	Guru melakukan kegiatan penutup : a. Guru mengajak siswi melakukan refleksi dan menyimpulkan materi pembelajaran b. Guru memberikan tindak lanjut berupa penugasan kepada siswi c. Guru memberikan motivasi belajar kepada siswi d. Guru menyampaikan pembelajaran selanjutnya e. Guru menutup pembelajaran dengan salam	✓ ✓ ✓ ✓ ✓	
6.	Siswi aktif dalam pembelajaran Bahasa Arab : a. Siswi masuk kelas tepat waktu b. Siswi sudah menyiapkan buku diatas meja sebelum guru datang c. Siswi mampu dan mau menjawab pertanyaan guru dengan baik d. Siswi aktif di kelas dan memberikan tanggapan kepada guru e. Siswi yang tidak mengerti berani bertanya kepada guru	✓ ✓ ✓	 ✓ ✓
7.	Siswi dapat memahami materi dengan baik : a. Siswi menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran b. Siswi fokus mendengarkan guru dengan baik c. Siswi tidak mengganggu atau membuat keriibutan di kelas d. Siswi dapat memahami materi dengan baik	✓ ✓ ✓ ✓	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

	e. Siswi dapat mengaplikasikan materi dan menjawab soal	✓	
8.	Memberikan tindak lanjut atas proses pembelajaran dan hasil belajar siswi : a. Guru memberikan nilai kepada tugas siswi b. Guru memberikan tambahan bagi siswi yang membutuhkan c. Guru melayani siswi susulann atau menambah pekerjaan dan tugas yang kurang di jam pelajaran	 ✓ ✓ ✓	
9.	Arsip data dan dokumen siswi serta modul ajar dan alur tujuan pembelajaran : a. Guru membuat modul ajar serta alur tujuan pembelajaran b. Guru melakukan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat c. Guru melakukan adaptasi apabila terdapat kondisi tertentu agar pembelajaran tetap berjalan dengan baik d. Data nilai siswi lengkap dan terisi penuh	 ✓ ✓ ✓ ✓	

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

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

INSTRUMEN WAWANCARA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga menggunakan Genially untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Siswi MTS Annuriyah

Peneliti : Shofiatul Widad

Dosen Pembimbing : Dr. Asep Maulana, M.Pd

Informan : Shohibul Qirom, S.Pd.I (Guru Bahasa Arab)

Adapun indikator dan pedoman wawancara adalah sebagai berikut :

No	Indikator	Pertanyaan
1	Proses belajar mengajar di madrasah	Bagaimana proses belajar mengajar yang dilakukan pada pembelajaran Bahasa Arab di MTS Annuriyah ?
2	Kurikulum yang digunakan di madrasah	Kurikulum apa yang digunakaan saat ini di MTS Annuriyah ?
3	Sikap siswa saat pembelajaran bahasa arab	Bagaimana sikap siswa kelas 8 ketika anda memberikan materi pembelajaran Bahasa Arab dikelas ?
4	Metode yang digunakan dalam pembelajaran	Metode apa yang sering anda gunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab ?
5	Bentuk media yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab	Media pembelajaran apa saja yang sering anda gunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab ?
6	Penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Arab	Apakah anda pernah menggunakan media elektronik atau teknologi dalam pembelajaran Bahasa Arab ?
7	Hambatan dalam pembelajaran Bahasa Arab	Apa hambatan – hambatan yang anda hadapi dalam mengajarkan Bahasa Arab ?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

8	Kesulitan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab	Maharah apa yang masih menjadi kesulitan bagi siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab?
9	Pengembangan media pembelajaran	Bagaimana pendapat anda tentang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Arab ?
10	Harapan dalam pembelajaran Bahasa Arab	Apa harapan guru untuk peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Arab dengan perkembangan kurikulum dan juga zaman yang semakin modern ini?

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

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

HASIL WAWANCARA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga menggunakan Genially untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Siswi MTS Annuriyah

Peneliti : Shofiatul Widad

Dosen Pembimbing : Dr. Asep Maulana, M.Pd

Informan : Shohibul Qirom, S.Pd.I (Guru Bahasa Arab)

Adapun jawaban dari pertanyaan wawancara adalah sebagai berikut :

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana proses belajar mengajar yang dilakukan pada pembelajaran Bahasa Arab di MTS Annuriyah ?	Di dalam pembelajaran bahasa arab itu kan ada empat maharah yaitu istima', kalam, qiroah, dan kitabah. Namun, dari keempat maharah ini, saya memberikan penekanan yang lebih pada Qira'ah, karena menurut saya, ketika siswa mempelajari Bahasa Arab, tidak hanya membaca tanpa pemahaman, tetapi lebih pada bagaimana mereka bisa memahami arti dari apa yang mereka baca. Jadi siswa dilatih untuk tidak hanya membaca kata per kata, tetapi juga memahami makna dan konteks kalimat tersebut. Misalnya, saat siswa membaca teks Bahasa Arab, mereka mungkin akan menemui kosa kata yang belum mereka kenal. Dengan penekanan pada qira'ah, mereka dilatih untuk mencari arti dari kata-kata tersebut menggunakan kamus. Secara langsung hal ini membantu mereka menambah kosakata dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang sedang dipelajari.
2	Kurikulum apa yang digunakaan saat ini di MTS Annuriyah ?	Di MTS Annuriyah, kami saat ini menggunakan Kurikulum Merdeka untuk semua mata pelajaran, termasuk pelajaran Bahasa Arab. Yang mana Kurikulum

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

		Merdeka sendiri tujuan utamanya adalah untuk memberikan kebebasan lebih kepada guru dan sekolah merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.
3	Bagaimana sikap siswa kelas 8 ketika anda memberikan materi pembelajaran Bahasa Arab dikelas ?	Mereka cukup memerhatikan dengan baik saat saya menyampaikan materi Bahasa Arab di kelas. Karena disaat qiro'ah dan selesai mengartikan saya cek satu-satu, kalau saya lihat hasilnya belum lengkap atau masih banyak kekurangan, saya akan minta mereka untuk melengkapi. Dengan begitu, mereka belajar untuk tidak asal-asalan dan berusaha memahami makna kata atau kalimat tersebut secara utuh.
4	Metode apa yang sering anda gunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab ?	Metode yang saya gunakan itu metode langsung yang dikombinasikan dengan semi ceramah. Jadi, konsepnya seperti belajar ngaji kitab di pondok pesantren, di mana ada penjelasan dari guru, tetapi juga banyak praktik langsung menggunakan Bahasa Arab. Tapi juga saya pernah menggunakan ball speaking bola yang bisa berbicara, ya hal yang seperti itu.
5	Media pembelajaran apa saja yang sering anda gunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab ?	Kalau berbicara soal media pembelajaran, jujur saya termasuk guru yang jarang menggunakan media-media digital atau teknologi yang canggih. Media yang sering saya gunakan masih tergolong media yang sederhana, seperti kertas, buku teks, dan short card atau kartu-kartu kecil berisi kosa kata atau kalimat-kalimat pendek dalam Bahasa Arab.
6	Apakah anda pernah menggunakan media elektronik atau teknologi dalam pembelajaran Bahasa Arab ?	Iya, saya pernah menggunakan media elektronik dalam pembelajaran Bahasa Arab, meskipun tidak terlalu sering. Salah satu pengalaman saya adalah saat mempelajari tema warna dalam Bahasa Arab. Saat itu, saya menggunakan aplikasi di mana saya bisa langsung mengklik warna tertentu, dan secara otomatis muncul nama warna tersebut dalam Bahasa Arab. Selain itu,

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

		aplikasi tersebut juga menampilkan bentuk muannats dan mudzakkar dari warna tersebut, sehingga siswa bisa langsung memahami perbedaan penggunaannya dalam konteks kalimat.
7	Apa hambatan-hambatan yang anda hadapi dalam mengajarkan Bahasa Arab ?	Hambatan nya yaitu di maharah kalam karena muhadatsahnya kurang, terus penguasaan kosa kata nya kurang, tapi ada siswa tertentu yang sudah menguasai mungkin hanya beberapa anak, sehingga kadang saya menyuruh anak yang sudah menguasai itu mengartikan didepan teman-temannya yang lainnya menulis arti itu dibuku masing-masing.
8	Maharah apa yang masih menjadi kesulitan bagi siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab?	Di muhadatsah dan istima' , karena saat istima' mereka sulit mengetahui arti yang mereka dengar. Karena istima' kan sekedar mendengar dan juga kata – katanya asing bagi mereka, yaitu dikarenakan sedikit kosa kata yang mereka punya, bisa juga mereka memahami percakapan dan bacaan ga bisa, sehingga bacaan pun tidak bisa memahami namun ada yang bisa memahami tetapi presentase nya kecil tidak sampai 50% siswa. Sehingga gabisa bacaan nya otomatis kan percakapannya orang mereka tidak bisa memahami.
9	Bagaimana pendapat anda tentang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Arab ?	Sangat mendukung untuk pembelajaran Bahasa Arab dikarenakan saya juga termasuk orang yang tidak terlalu muda maupun tua, yang tahu mulai dari pembelajaran tradisional sampai berkembangnya teknologi sekarang. Jadi anak-anak disini kan mayoritas pondok, 30-40% itu tidak mondok. Yang tidak mondok ini saya sarankan memakai google store download aplikasi untuk mengartikan, namun saya tekankan untuk mengetahui arti satu-satu dari kata. Menurut saya, dari berkembangnya teknologi ada plus minus nya dan juga siswa terkadang tidak bergantung kepada kemampuan dirinya malah bergantung pada teknologi itu. Kalo

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

		disini seperti LCD itu tersedia, tapi terkadang jam pelajaran disini hanya sebentar yaitu 30 menit sehingga untuk mempersiapkan itu butuh di jam pertama yang kondusif. Pada saat siswa tartil, maka guru bisa mempersiapkan LCD untuk pembelajarannya.
10	Apa harapan guru untuk peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Arab dengan perkembangan kurikulum dan juga zaman yang semakin modern ini?	Saya kepingin punya sekolah yang mana punya penekanan di muhadatsah, sehingga anak disekolah sini misalkan pada hari tertentu harus berbicara menggunakan bahasa arab terus dipondoknya juga didukung komunitas bahasa arab. Dengan hal itu, insyaallah sedikit banyak siswa bisa lancar berbicara bahasa arab. Karena nanti akan terlihat dari bicaranya itu, kalau misal kan mengartikan qiro'ah itu siswa hanya memahami secara makna namun mereka tidak berani untuk melafalkan.

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

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

INSTRUMEN WAWANCARA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga menggunakan Genially untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Siswi MTS Annuriyah

Peneliti : Shofiatul Widad

Dosen Pembimbing : Dr. Asep Maulana, M.Pd

Adapun indikator dan pedoman wawancara adalah sebagai berikut :

No	Indikator	Pertanyaan
1	Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran Bahasa Arab	Metode apa yang digunakan guru dalam pembelajaran Bahasa Arab dikelas ?
2	Tanggapan terhadap metode yang digunakan guru dalam pembelajaran Bahasa Arab	Apakah anda menyukai metode yang digunakan guru saat pembelajaran Bahasa Arab dikelas? Mengapa?
3	Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Arab	Media pembelajaran apa yang guru anda gunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab?
4	Tanggapan terhadap media yang digunakan guru dalam pembelajaran Bahasa Arab	Apa tanggapan kamu terhadap media pembelajaran yang pernah digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab?
5	Pengembangan media pembelajaran	Bagaimana pendapat anda tentang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Arab?
6	Kendala dalam pembelajaran Bahasa Arab	Apa kendala yang anda temukan dalam pembelajaran Bahasa Arab?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

HASIL WAWANCARA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga menggunakan Genially untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Siswi MTS Annuriyah

Peneliti : Shofiatul Widad

Dosen Pembimbing : Dr. Asep Maulana, M.Pd

Informan : Alfinatul Hasanah Azzahra (Siswi Kelas 8)

Adapun jawaban dari pertanyaan wawancara adalah sebagai berikut :

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Metode apa yang digunakan guru dalam pembelajaran Bahasa Arab dikelas ?	Kadang kalo kosa kata itu dibuat nyanyi gitu kak, dikasih lagu tapi game-game tentang pembelajaran yang dibahas. Tapi seringnya pak sohib itu menyuruh saya dan teman-teman buat mengartikan kalimat panjang yang ada di buku.
2	Apakah anda menyukai metode yang digunakan guru saat pembelajaran Bahasa Arab dikelas? Mengapa?	Suka karena mudah diingat kak kalo dibikin lagu langsung ceket di otak. Kalo biasa kadang masuk kadang nggak. Kurang suka kalo misal disuruh ngartikan soalnya saya kan gak bawa hape jadi ngartiin satu-satu. Teman saya ada yang bawa hape jadi dia enak langsung dapet.
3	Media pembelajaran apa yang guru anda gunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab?	Seringnya pake buku tapi pernah juga pake LCD kak
4	Apa tanggapan kamu terhadap media pembelajaran yang	Kalau guru menggunakan LCD gitu mudah nyambung sih kak, kita juga lebih semangat juga belajarnya. Tapi kalo pas ngartiin kalimat itu bosenin menurut saya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

	pernah digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab?	
5	Bagaimana pendapat anda tentang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Arab?	Suka lah kak, karena kan gak ke buku terus. Kalo buku terus nanti pusing kalo pake hal yang baru kan ngga kayak teknologi gitu.
6	Apa kendala yang anda temukan dalam pembelajaran Bahasa Arab?	Susah mencari arti yang ada di lafadz-lafadz bahasa arab kak pada saat guru meyuruh kita mengartikan buku itu. Kan kita ngga bawa hape, jadi kita kan ngartiin sendiri itu susah kak.

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

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

HASIL WAWANCARA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga menggunakan Genially untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Siswi MTS Annuriyah

Peneliti : Shofiatul Widad

Dosen Pembimbing : Dr. Asep Maulana, M.Pd

Informan : Nailatul Husniah (Siswi Kelas 8)

Adapun jawaban dari wawancara adalah sebagai berikut :

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Metode apa yang digunakan guru dalam pembelajaran Bahasa Arab dikelas ?	Kadang kalo pembelajaran itu ya kak memaknai kalimat panjang gitu langsung di buku lks nya kadang juga disuruh hafalan kosa kata.
2	Apakah anda menyukai metode yang digunakan guru saat pembelajaran Bahasa Arab dikelas? Mengapa?	Agak kurang suka sih kak, karena kadang saya kesulitan mencari makna nya dan kadang juga kayak bikin agak males gitu ngartiin kalimat-kalimat panjang yang ada di buku dan agak ngebosenin juga sih kak.
3	Media pembelajaran apa yang guru anda gunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab?	Seringnya pakai buku sih kak, pake buku LKS ga pernah pake LCD.
4	Apa tanggapan kamu terhadap media pembelajaran yang pernah digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab?	Kalau sering pakai buku terus memaknai gitu menurut saya bosenin. Dan saya yakin anak-anak bakal bilang bosen juga sih kak.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

5	Bagaimana pendapat anda tentang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Arab?	Kalau saya dan teman-teman sih pasti senang kalau makai yang teknologi itu kak. Soalnya kan gak ngebosenin.
6	Apa kendala yang anda temukan dalam pembelajaran Bahasa Arab?	Susah ngomong bahasa arab soalnya kadang gatau bahasa arabnya apa. Tapi juga Kadang pas memaknai itu kurang tau kosa kata nya, kadang juga pernah pak sohib itu nanya kalimat ini gitu misal disuruh ganti ke nahwu sih kak, itu kadang susah meskipun kita belajar kitab dipondok kadang kan penjelasan guru itu berbeda-beda sih kak.

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

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

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran " Permainan Ular Tangga " menggunakan Genially untuk meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab di MTS Annuriyah Jember

Pengembang : Shofiatul Widad

Dosen Pembimbing : Dr. Asep Maulana, M.Pd.

A. Data Validator

Nama Validator : Muhammad Nidom Hamami Abicandra, M.Pd

NIP :197912282014111002

Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

B. Petunjuk Penilaian

Berilah tanda (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan skala penelitian sebagai berikut :

1 : Tidak Baik 4 : Baik

2 : Kurang Baik 5 : Sangat Baik

3 : Cukup Baik

C. Tabel Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi						
1	Kejelasan materi sesuai capaian pembelajaran					✓
2	Materi yang disajikan sistematis, logis, dan jelas.				✓	
3	Materi yang disajikan mudah dipahami.				✓	
4	Materi yang disajikan menarik.					✓
5	Materi yang disajikan lengkap					✓
Bahasa						
1	Bahasa yang digunakan tepat, jelas, dan mudah dipahami.				✓	
2	Bahasa yang digunakan komunikatif dan informative.			✓		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Dipindai dengan CamScanner

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

3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat beroikir peserta didik.					✓
4	Bahasa yang dipilih dalam kosa kata umum dan mudah dipahami				✓	
5	Bahasa arab yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa arab yang baik dan benar					✓
Efek bagi strategi pembelajaran						
1	Dukungan media bagi proses belajar peserta didik				✓	
2	Kemampuan media menambah pengetahuan siswa				✓	
3	Media mendorong siswa memahami materi					✓
4	Media mendorong siswa menjalankan proyek pembelajaran secara kelompok				✓	
Tampilan Visual						
1	Gambar, ikon, kosa kata dalam media mempermudah pemahaman konsep				✓	
2	Ukuran tampilan media dapat dilihat dan dibaca dengan baik dan jelas				✓	
3	Terdapat tombol yang jelas dan sesuai					✓

D. Kebenaran Aspek Materi

Apabila terdapat kesalahan pada materi yang dikembangkan, mohon untuk menuliskan jenis kesalahan atau kekurangan disertai dengan saran perbaikan pada kolom berikut ini :

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan	Pada Bagian
1.	ما المعنة هذه الصورة؟	ما المعنة في هذه الصورة؟	Pertanyaan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Dipindai dengan CamScanner

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

E. Kelebihan dan Kekurangan Materi Pada Media

Kelebihan	Kekurangan
Bagus dan Menarik	Butuh koneksi yang stabil

F. Komentar dan Saran

- Beri bahasa Arab di "klik Dadu" & Peraturan permainan
- Gunakan bahasa yang komunikatif pada permainan

G. Penilaian Umum

Ular Tangga menggunakan Genially ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan kosa kata bahasa arab dengan keterangan (lingkari salah satu berikut!)

1. Soal dapat digunakan tanpa revisi
2. Soal dapat digunakan dengan beberapa revisi
3. Soal dapat digunakan dengan revisi total
4. Soal tidak layak digunakan

Jember, 20 Maret 2025

Validator

(Muh. Nidom Hamami A., M.Pd)

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

Dipindai dengan CamScanner

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

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran " Permainan Ular Tangga " menggunakan Genially untuk meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab di MTS Annuriyah Jember

Pengembang : Shofiatul Widad

Dosen Pembimbing : Dr. Asep Maulana, M.Pd.

A. Data Validator

Nama Validator : Dr. Mokhammad Miftakhul Huda, M.Pd

NIP : 198006252020121001

Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

B. Petunjuk Penilaian

Berilah tanda (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan skala penelitian sebagai berikut :

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

C. Tabel Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
Kualitas isi dan kemudahan						
1	Ketepatan konsep penyajian materi untuk mendukung pembelajaran					✓
2	Media menyajikan materi yang tersusun lengkap				✓	
3	Media dapat menarik perhatian siswa					✓
4	Media mudah digunakan oleh guru dan siswa					✓
5	Media mudah diakses dan dioperasikan oleh pengguna					✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

6	Media mudah dipahami tata cara permainannya oleh peserta didik				✓	
Bahasa						
1	Bahasa yang digunakan tepat, jelas, dan mudah dipahami				✓	
2	Bahasa yang digunakan komunikatif dan indormatif					✓
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik					✓
4	Bahasa yang dipilih dalam kosa kata umum dan mudah dipahami					✓
5	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa arab yang baik dan benar				✓	
Kualitas dan Intruksional						
1	Tampilan media ular tangga berbasis genially menggunakan gambar, symbol, dan teks yang sesuai					✓
2	Media memiliki unsur yang konsisten dan jelas					✓
3	Media mampu meningkatkan kemampuan penggunaan teknologi dalam pembelajaran					✓
4	Kreativitas dan inovatif dalam media pembelajaran					✓
5	Kualitas media dan penyajian menarik					✓
Tampilan Visual						
1	Keserasian kombinasi pilihan warna dalam media				✓	
2	Ketepatan pemilihan ukuran dan jenis huruf					✓
3	Ketepatan background dengan teks					✓
4	Ketepatan penggunaan objek gambar atau ikon dalam media					✓
5	Terdapat petunjuk penggunaan media yang mudah dipahami				✓	
6	Kemenarikan desain media					✓
7	Kualitas gambar dan tulisan baik dan jelas					✓
8	Kualitas gambar dan tulisan tepat dan sesuai				✓	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Dipindai dengan CamScanner

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

9	Kecepatan dalam membuka / loading media				✓	
10	Terdapat petunjuk penggunaan media yang mudah dipahami					✓

D. Kebenaran Aspek Media

Apabila terdapat kesalahan pada media yang dikembangkan, mohon untuk menuliskan jenis kesalahan atau kekurangan disertai dengan saran perbaikan pada kolom berikut ini :

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan	Pada Bagian
1	diubah	diubah ditulis nafiroh	pertanyaan

E. Kelebihan dan Kekurangan Media

Kelebihan	Kekurangan
- Tampilan menarik, mayandung unsur edukasi	- memerlukan koneksi wi fi yang stabil.

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

F. Komentar dan Saran

- tambahkan deskripsi produk yang dikembangkan.
- tambahkan profil penyembang
- perbaiki penggunaan kalimat yang digunakan dalam permainan.

Dipindai dengan CamScanner

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

G. Penilaian Umum

Ular Tangga menggunakan Genially ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan kosa kata bahasa arab dengan keterangan (lingkari salah satu berikut!)

1. Soal dapat digunakan tanpa revisi
2. Soal dapat digunakan dengan beberapa revisi
3. Soal dapat digunakan dengan revisi total
4. Soal tidak layak digunakan

Jember, 20 Maret 2025

Validator

(Dr. M. Miftakhul Huda, M.Pd)

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

Dipindai dengan CamScanner

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

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI

SOAL PRETEST DAN POSTEST

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran " Permainan Ular Tangga " menggunakan Genially untuk meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab di MTS Annuriyah Jember

Pengembang : Shofiatul Widad

Dosen Pembimbing : Dr. Asep Maulana, M.Pd.

A. Data Validator

Nama Validator : Muhammad Nidom Hamami Abicandra, M.Pd

NIP :197912282014111002

Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

B. Petunjuk Penilaian

Berilah tanda (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan skala penelitian sebagai berikut :

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

C. Tabel Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
Kelayakan Isi Soal						
1	Soal sesuai dengan capaian pembelajaran					✓
2	Soal sesuai dengan tujuan penelitian				✓	
3	Soal disajikan dengan variatif					✓
4	Soal sesuai dengan tema materi " Profesi "					✓
Struktur Soal						
1	Terdapat identitas pada lembar soal tes yang jelas					✓
2	Terdapat petunjuk pengerjaan soal secara jelas dan mudah dipahami				✓	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

3	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban					✓
4	Pokok soal memiliki nomor yang berurutan					✓
5	Informasi pada soal jelas dan mudah dipahami					✓
Bahasa						
1	Bahasa yang digunakan tepat dan jelas				✓	
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik					✓
3	Bahasa Arab yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa arab yang baik dan benar					✓
4	Bahasa yang digunakan tidak bertele-tele dan mudah dipahami					✓

D. Kebenaran Aspek Instrumen Soal

Apabila terdapat kesalahan pada soal yang digunakan untuk uji pretest dan postest, mohon untuk menuliskan jenis kesalahan atau kekurangan disertai dengan saran perbaikan pada kolom berikut ini :

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan	Pada Bagian
1	No 5 Gambar kurang jelas	Diganti dengan gambar yang lebih jelas!	A (5)

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

E. Kelebihan dan Kekurangan Instrumen Soal

Kelebihan	Kekurangan
—	—

F. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

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

G. Penilaian Umum

Soal ini dapat digunakan sebagai instrument uji efektivitas pada pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga menggunakan genially untuk meningkatkan kosa kata bahasa arab dengan keterangan (lingkari salah satu berikut!)

1. Soal dapat digunakan tanpa revisi
2. Soal dapat digunakan dengan beberapa revisi
3. Soal dapat digunakan dengan revisi total
4. Soal tidak layak digunakan

Jember, 21 Februari 2025

Validator

(Muh. Nidom Hamami A., M.Pd)

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

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

MODUL AJAR

A. Informasi Umum

1. Nama Penyusun : Shofiatul Widad
2. Nama Madrasah : MTS ANNURIYAH
3. Fase/Kelas : D/8
4. Mata Pelajaran : Bahasa Arab
5. Elemen : Mufrodat
6. Materi Pelajaran : المهنة (Profesi)
7. Alokasi Waktu : 3X30 menit/3JP
8. Kompetensi Awal : Peserta didik mampu menghafal mufradat bahasa Arab dan memahami maknanya, berbicara dengan Bahasa Arab, membaca teks bahasa Arab, memahami susunan gramatikal, dan menulis dengan bahasa Arab.
9. Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, mandiri, gotong royong, bernalar kritis, dan kreatif, sedangkan Profil Pelajar Rahmatan Lil 'Alamin yang ingin dicapai adalah taaddub, tawasuth, tathawwur wa ibtikar, dan tasamuh
10. Target Peserta Didik : Reguler (20 peserta didik)
11. Sarana dan Prasarana
    Media Pembelajaran : Papan Tulis, LCD, Jaringan Internet, Laptop, Pengeras Suara
    Sumber Belajar : Buku Bahasa Arab Kelas 8 KSKK Kemenag RI 2020, Kamus Bahasa Arab-Indonesia berbasis android
12. Model Pembelajaran : Communicative Language Teaching, Ceramah, Tanya Jawab, Cooperative Learning, dan Games Based Learning

B. Komponen Inti

1. Tujuan Pembelajaran:
   a. Peserta didik mampu menyebutkan mufrodat tentang profesi dengan benar
   b. Peserta didik mampu menggunakan kosa kata profesi dalam kalimat sederhana
   c. Peserta didik mampu mengidentifikasi profesi berdasarkan deskripsi singkat
   d. Peserta didik mampu menyebutkan tugas sesuai dengan profesi
2. Pemahaman Bermakna :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

Mengaplikasikan dengan kehidupan siswa yaitu dengan mengajak siswa menyebutkan profesi orang tua mereka dalam bahasa arab

3. Pertanyaan Pemantik :

مَاذَا تُرِيْدِيْنَ اَنْ تَكُوْنِيْنَ فِي الْمُسْتَقْبَلِ ؟

Dengan tujuan mengaitkan materi profesi dengan harapan peserta didik di masa depan

4. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-1	
1.	Kegiatan Awal • Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdoa bersama peserta didik • Guru menyiapkan fisik dan psikis serta memotivasi peserta didik • Guru mengingatkan kembali materi yang telah diajarkan • Guru menjelaskan tujuan dan manfaat mempelajari materi serta kompetensi yang akan dipelajari • Guru bertanya tentang macam profesi yang dicita-ciitakan oleh peserta didik
2.	Kegiatan Inti • Eksplorasi : Guru menunjukkan gambar profesi, siswa menebak dalam bahasa Arab • Elaborasi : Siswa menghafal dan mengucapkan kosa kata bersama guru • Konfirmasi : mendiskusikan kalimat tentang pekerjaan suatu profesi dan guru menunjuk siswa untuk mengetahui pengetahuan kosa kata yang dihafal
3.	Kegiatan Penutup • Peserta didik diminta untuk menyebutkan secara bersamaan mufrodat yang sudah dihafal • Guru merefleksi materi • Guru membrikan penguatan materi • Guru menyampaikan materi selanjutnya, dan meminta peserta didik untuk berdioa bersama, dan ditutup dengan salam

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

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

4.	Refleksi Guru • Apakah siswa mampu menyebutkan mufrodat tentang profesi dengan benar? • Apakah siswa aktif saat pembelajaran berlangsung?
5.	Refleksi Peserta Didik • Apa yang kamu pelajari hari ini? • Apa terdapat hal yang membingungkan atau sulit?
6.	Penilaian • Peserta didik diminta untuk menghafal mufrodat yang sudah dipelajari dan menyebutkan tugas sesuai dengan profesinya
Pertemuan ke 2 dan 3	
1.	Kegiatan Awal • Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdoa bersama peserta didik • Guru menyiapkan fisik dan psikis serta memotivasi peserta didik • Guru mengingatkan kembali materi yang telah diajarkan • Guru menjelaskan tujuan dan aturan bermain ular tangga menggunakan genially • Guru bertanya tentang macam profesi yang diketahui oleh peserta didik
2.	Kegiatan Inti • Eksplorasi : Guru mengenalkan kosa kata melalui gambar dan pengucapan • Permainan Kelompok : - Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok - Peserta didik bergabung dengan kelompok masing-masing - Guru memberi waktu kepada peserta didik untuk membaca ulang aturan permainan - Guru menjelaskan cara bermain ular tangga menggunakan genially - Peserta didik bermain ular tangga
3.	Kegiatan Penutup

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

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

	• Guru memberikan penguatan materi • Guru merefleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan • Guru menyampaikan materi selanjutnya, dan meminta peserta didik untuk berdoa bersama, dan ditutup dengan salam
4.	Refleksi Guru • Apakah siswa mampu menyebutkan mufrodat tentang profesi dengan benar? • Apakah siswa aktif saat pembelajaran berlangsung?
5.	Refleksi Peserta Didik • Apa yang kamu pelajari hari ini? • Apa terdapat hal yang membingungkan atau sulit?
6.	Penilaian Peserta didik diminta untuk menghafal mufrodat yang sudah dipelajari dan menyebutkan tugas sesuai dengan profesinya

Mengetahui,

Jember, 15 April 2025

Guru Bidang Studi

Sohibul Qirom, S.Pd

Peneliti / Pengembang Media

Shofiatul Widad

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

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

النشاط الأول

المفردات انظر واستمع وأعد

الحِرَف والمِهَن

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

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

الطبّاخُ في الْمَطْبَخِ لصناعة الأَطْعِمَةِ وَالمَشْرُوْبَات

الطبيبُ في المستشفى لمعالجةِ المرضى

المهندس في المدرسة لبناء القاعة الجديدة

شُرْطِيُّ الْمُرُوْرِ في الشَّارِعِ لتنظيم السَّيَّارَات

الخَيَّاطُ يَحُوْكُ الثِّيَابَ الْجَدِيْدَةَ

الفَلَّاحُ يَزْرَعُ الرُّزَّ وَالذُّرَةَ في المَزْرَعَة

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

الْمُعَلِّمُ يَشْرَحُ الدَّرْسَ فِي الْفَصْلِ النَّجَّارُ يَعْمَلُ فِي الْمَنْجَرَةِ رَجُلُ الإِطْفَاءِ يُطْفِئُ الحَرَائِقَ

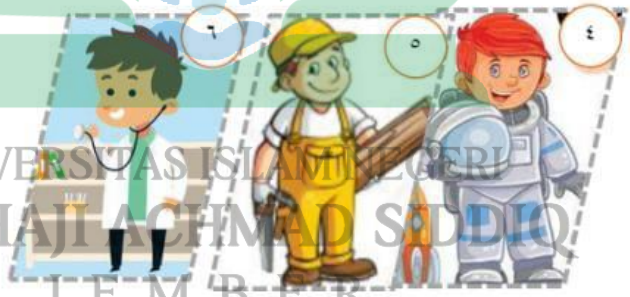
أَجِبْ عَنِ الْأَسْئِلَةِ الْآتِيَةِ شَفَهِيًّا وِفْقًا لِلصُّوْرَةِ !

مَاذَا تُرِيْدُ أَنْ تَكُوْنَ فِي الْمُسْتَقْبَلِ؟

أريد أن أكون ١. .....

٢. .....

٣. .....



٤. .....

٥. .....

٦. .....

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

امْلأ الْفَرَاغَاتِ بِالْكَلِمَةِ الْمُنَاسِبَةِ!

الطبيب - الفلاح – الممرضة – الخياط - المدرس - شرطي المرور

١. كان..... في المزرعة ليزرع الرُّزَّ وَالذُّرَةَ

٢. أختي ..... هي تَحُوْكُ الثِّيابَ الجَدِيْدةَ

٣. ..... في الشارع لِيُنَظِّمَ المرورَ

٤. يُعالِجُ ..... المرضى في المستشفى

٥. دخل ..... الفصل ليُعلِّم التلاميذ

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

Kisi – Kisi Soal Pretest dan Postest

No	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Siswi dapat memilih kosa kata sesuai dengan gambar berkaitan dengan materi profesi	Pilihan Ganda	1 – 5
2	Siswi dapat mencocokkan kosa kata dengan kalimat berkaitan dengan materi profesi	Pilihan Ganda	6 - 10
3	Siswi dapat menyebutkan kosa kata bahasa arab atau bahasa Indonesia dengan tepat berkaitan dengan materi profesi	Isian	11 - 15
4	Siswi dapat menghubungkan antara kalimat dengan kosa kata bahasa Arab yang tepat berkaitan dengan materi profesi	Mencocokkan	16 - 20

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

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

الاختبار القبلي

المادة : المفردات اللغة العربية (المهنة)

Identitas Siswi	Nilai
Nama : Santara Aleng Gunawan No.Absen : 13 Kelas : VIII.B	42

١. اخْتَرِيْ الْإِجَابَةَ الصَّحِيْحَةَ وِفْقًا لِلصُّوْرَةِ !

١. مَاذَا تُرِيْدِيْنَ أَنْ تَكُوْنِيْنَ فِيْ الْمُسْتَقْبَلِ ؟

أُرِيْدُ أَنْ أَكُوْنَ .....

أ. مُدَرِّسٌ
ب. تَاجِرٌ
ج. سَائِقٌ
د. طَبِيْبٌ

24
18
42

٢. مَاذَا تُرِيْدِيْنَ أَنْ تَكُوْنِيْنَ فِيْ الْمُسْتَقْبَلِ ؟

أُرِيْدُ أَنْ أَكُوْنَ .....

أ. مُدَرِّسٌ
ب. خَيَّاطٌ
ج. فَلَّاحٌ
د. طَبِيْبٌ

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Dipindai dengan CamScanner

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

٣. مَاذَا تُرِيْدِيْنَ أَنْ تَكُوْنِيْنَ فِيْ الْمُسْتَقْبَلِ ؟

أُرِيْدُ أَنْ أَكُوْنَ .....

أ. تَاجِرٌ

ب. خَيَّاطٌ

ج. سَائِقٌ

د. نَجَّارٌ

٤. مَاذَا تُرِيْدِيْنَ أَنْ تَكُوْنِيْنَ فِيْ الْمُسْتَقْبَلِ ؟

أُرِيْدُ أَنْ أَكُوْنَ .....

أ. تَاجِرٌ

ب. رَجُلُ الإِطْفَاءِ

ج. نَجَّارٌ

د. طَبِيْبٌ

٥. مَاذَا تُرِيْدِيْنَ أَنْ تَكُوْنِيْنَ فِيْ الْمُسْتَقْبَلِ ؟

أُرِيْدُ أَنْ أَكُوْنَ .....

أ. نَجَّارٌ

ب. رَجُلُ الإِطْفَاءِ

ج. سَائِقٌ

د. شُرْطِيٌّ

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Dipindai dengan CamScanner

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

ب. اخْتَرِيْ الْإِجَابَةَ الصَّحِيْحَةَ مُنَاسِبَةً بِالْكَلِمَةِ !

١. كَانَ ..... فِيْ الْمَزْرَعَةِ لِيَزْرَعَ الرُّزَّ

أ. فَلَاَّحٌ
ب. رَجُلُ الْإِطْفَاءِ
ج. سَائِقٌ
د. شُرْطِيٌّ

٢. أُخْتِيْ ..... هِيَ تَحُوْكُ الثِّيَابَ الْجَدِيْدَةَ

أ. طَبِيْبٌ
ب. خَيَّاطٌ
ج. مُدَرِّسٌ
د. تَاجِرٌ

٣. ..... فِيْ الشَّارِعِ لِيُنَظِّمَ الْمُرُوْرَ

أ. نَجَّارٌ
ب. خَيَّاطٌ
ج. مُدَرِّسٌ
د. شُرْطِيٌّ

٤. يُعَالِجُ ..... الْمَرْضَى فِيْ الْمُسْتَشْفَى

أ. نَجَّارٌ
ب. رَجُلُ الْإِطْفَاءِ
ج. طَبِيْبٌ
د. شُرْطِيٌّ

٥. دَخَلَ ..... الْفَصْلَ لِيُعَلِّمَ التَّلَامِيْذَ

أ. مُدَرِّسٌ
ب. رَجُلُ الْإِطْفَاءِ
ج. طَبِيْبٌ
د. شُرْطِيٌّ

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

Dipindai dengan CamScanner

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

ج. امْلَئِيْ الْفَرَاغَاتِ الآتِيَةِ بِالْإِجَابَةِ الصَّحِيْحَةِ !

الرقم	المفردات	المعنى
١	طَيَّارٌ	Pilot
٢		Sopir
٣	رَجُلُ الْإِطْفَاءِ	damkar
٤	فَلَّاحٌ	Petani
٥	شُرْطِيٌّ	Tukang

د. صِلِيْ الْمَعْلُوْمَاتِ الآتِيَةِ بِالْمِهْنَةِ الْمُنَاسِبَةِ !

رَجُلُ الْإِطْفَاءِ	فِيْ الْمَطْبَخِ يَصْنَعُ طَعَامًا
التَّجَّارُ	بَيْعُ الْفَوَاكِهِ فِيْ السُّوْقِ
الطَّبِيْبُ	يُطْفِئُ النَّارَ عِنْدَ الْحَرِيْقِ
الطَّبَّاخُ	يُعَالِجُ الْمَرْضَى فِيْ الْمُسْتَشْفَى
التَّاجِرُ	يُنْشِرُ الْخَشَبَ فِيْ الْمِنْجَرَةِ

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

Dipindai dengan CamScanner

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

الاختبار البعدي

المادة : المفردات اللغة العربية (المهنة)

Identitas Siswi	Nilai
Nama : Samyara Ajeng . G . **No.Absen** : 13 **Kelas** : VIII . 13 .	84.

أ. اخْتَرِيْ الْإِجَابَةَ الصَّحِيْحَةَ وِفْقًا لِلصُّوْرَةِ !

١. مَاذَا تُرِيْدِيْنَ أَنْ تَكُوْنِيْنَ فِيْ الْمُسْتَقْبَلِ ؟

أُرِيْدُ أَنْ أَكُوْنَ .....

أ. مُدَرِّسٌ ج. سَائِقٌ

ب. تَاجِرٌ ~~د. طَبِيْبٌ~~

٢. مَاذَا تُرِيْدِيْنَ أَنْ تَكُوْنِيْنَ فِيْ الْمُسْتَقْبَلِ ؟

أُرِيْدُ أَنْ أَكُوْنَ .....

~~أ. مُدَرِّسٌ~~ ج. فَلَّاحٌ

ب. خَيَّاطٌ د. طَبِيْبٌ

36
48
84

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Dipindai dengan CamScanner

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

٣. مَاذَا تُرِيْدِيْنَ أَنْ تَكُوْنِيْنَ فِيْ الْمُسْتَقْبَلِ ؟

أُرِيْدُ أَنْ أَكُوْنَ .....

أ. نَاجِرٌ

ب. خَيَّاطٌ

ج. سَائِقٌ

د. نَجَّارٌ

٤. مَاذَا تُرِيْدِيْنَ أَنْ تَكُوْنِيْنَ فِيْ الْمُسْتَقْبَلِ ؟

أُرِيْدُ أَنْ أَكُوْنَ .....

أ. نَاجِرٌ

ب. رَجُلُ الْإِطْفَاءِ

ج. نَجَّارٌ

د. طَبِيْبٌ

٥. مَاذَا تُرِيْدِيْنَ أَنْ تَكُوْنِيْنَ فِيْ الْمُسْتَقْبَلِ ؟

أُرِيْدُ أَنْ أَكُوْنَ .....

أ. نَجَّارٌ

ب. رَجُلُ الْإِطْفَاءِ

ج. سَائِقٌ

د. شُرْطِيٌّ

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

Dipindai dengan CamScanner

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

ب. اخْتَرِيْ الْإِجَابَةَ الصَّحِيْحَةَ مُنَاسِبَةً بِالْكَلِمَةِ !

٦. كَانَ ..... فِيْ الْمَزْرَعَةِ لِيَزْرَعَ الرُّزَّ

أ. فَلَّاحٌ
ب. رَجُلُ الْإِطْفَاءِ
ج. سَائِقٌ
د. شُرْطِيٌّ

٧. أُخْتِيْ ..... هِيَ تَحُوْكُ الثِّيَابَ الْجَدِيْدَةَ

أ. طَبِيْبٌ
ب. خَيَّاطٌ
ج. مُدَرِّسٌ
د. تَاجِرٌ

٨. ..... فِيْ الشَّارِعِ لِيُنَظِّمَ الْمُرُوْرَ

أ. نَجَّارٌ
ب. خَيَّاطٌ
ج. مُدَرِّسٌ
د. شُرْطِيٌّ

٩. يُعَالِجُ ..... الْمَرْضَى فِي الْمُسْتَشْفَى

أ. نَجَّارٌ
ب. رَجُلُ الْإِطْفَاءِ
ج. طَبِيْبٌ
د. شُرْطِيٌّ

١٠. دَخَلَ ..... الْفَصْلَ لِيُعَلِّمَ التَّلَامِيْذَ

أ. مُدَرِّسٌ
ب. رَجُلُ الْإِطْفَاءِ
ج. طَبِيْبٌ
د. شُرْطِيٌّ

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

Dipindai dengan CamScanner

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

ج. امْلَئِ الْفَرَاغَاتِ الآتِيَةِ بِالإِجابَةِ الصَّحِيْحَةِ !

الرقم	المفردات	المعنى
	طَيَّارٌ	Pilot
	سَائِقٌ	Sopir
	رَجُلُ الإِطْفَاءِ	pemadam kebakaran
	فَلَّاحٌ	Petani
	شُرْطِيٌّ	Polisi

د. صِلِي الْمَعْلُوْمَاتِ الآتِيَةِ بِالْمِهْنَةِ الْمُنَاسِبَةِ !

فِي الْمَطْبَخِ يَصْنَعُ طَعَامًا	رَجُلُ الإِطْفَاءِ
يَبِيْعُ الْفَوَاكِهَ فِي السُّوْقِ	النَّجَّارُ
يُطْفِئُ النَّارَ عِنْدَ الْحَرِيْقِ	الطَّبِيْبُ
يُعَالِجُ الْمَرْضَى فِي الْمُسْتَشْفَى	الطَّبَّاخُ
يُنْشِرُ الْخَشَبَ فِي الْمِنْجَرَةِ	التَّاجِرُ

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

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

ANGKET RESPON PESERTA UJI COBA TERHADAP

"Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga menggunakan Genially untuk meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Siswi MTS Annuriyah Rambipuji"

Nama : santoro Heny . G.

Kelas/No. Absen : VIII.B . 13

A. Petunjuk

1. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pndapat dan penilaian anda sebagai peserta uji coba tentang Permainan Ular Tangga menggunakan Genially yang sedang dibuat dan dikembangkan
2. Sebelum mengisi angket ini, pastikan anda sudah menggunakan Permainan Ular Tangga menggunakan Genially pada Pembelajaran Bahasa Arab
3. Bacalah dengan teliti dan jawaban yang diberikan pada kolom sesuai skala penelitian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian :
   5 = Sangat setuju/baik
   4 = Setuju/baik
   3 = Cukup setuju/baik
   2 = Kurang setuju/baik
   1 = Tidak setuju/baik
4. Penilaian ditinjau daari beberapa aspek, dimohon anda memberikan tanda ceklist (✓)

B. Penilaian ditinjau dari :

No	Aspek yang dinilai	Nilai pengamatan				
		1	2	3	4	5
Ketertarikan dan Kemanfaatan						
1	Desain " Permainan Ular Tangga menggunakan Genially " yang digunakan menarik					✓
2	Desain background dan warna pada " Permainan Ular Tangga menggunakan Genially " menarik dan nyaman dilihat				✓	
3	Penggunaan " Permainan Ular Tangga menggunakan Genially " sangat mudah digunakan					✓
4	Penggunaan " Permainan Ular Tangga menggunakan Genially " membantu siswa belajar secara kelompok					✓
5	Penggunaan " Permainan Ular Tangga menggunakan Genially "sangat efisien untuk membangkitkan motivasi belajar bahasa arab				✓	
Materi dan Penyajian						
1	Materi yang digunakan dalam *" Permainan Ular Tangga menggunakan Genially "* mudah untuk dipahami				✓	
2	Materi yang disajikan dalam *" Permainan Ular Tangga menggunakan Genially "* sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
3	Materi yang disajikan dalam *" Permainan Ular Tangga menggunakan Genially "* dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa arab					✓
Bahasa						
1	Bahasa yang digunakan tepat, jelas, dan mudah dipahami					✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

2	Bahasa yang digunakan komunikatif dan invormatif					✓
3	Bahasa yang dipilih dalam kosa kata umum dan sudah biasa ditemui				✓	
Tampilan visual						
1	Huruf, gambar, dan tampilan media ini mudah terbaca oleh siswa					✓
2	Gambar, icon, yang diberikan sesuai					✓
3	Gambar, icon, dan tampilan pada media ini sederhana dan mudah terbaca oleh siswa					✓

Jember, 17 - April - 2025

(Sanly Ara Ajeng S.)

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

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

لعبة الثعبان والسلم

Deskripsi Produk

لعبة الثعبان والسلم باستخدام جنيلي

Ular tangga interaktif ini dibuat menggunakan Genially untuk membantu siswa kelas 8 dalam penguasaan kosa kata tentang materi Profesi "المهنة". Dalam permainan ini, setiap kotak berisi soal, tantangan, dan keberuntungan. Media ini dirancang agar siswa belajar dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. media ini dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih individu maupun kelompok.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

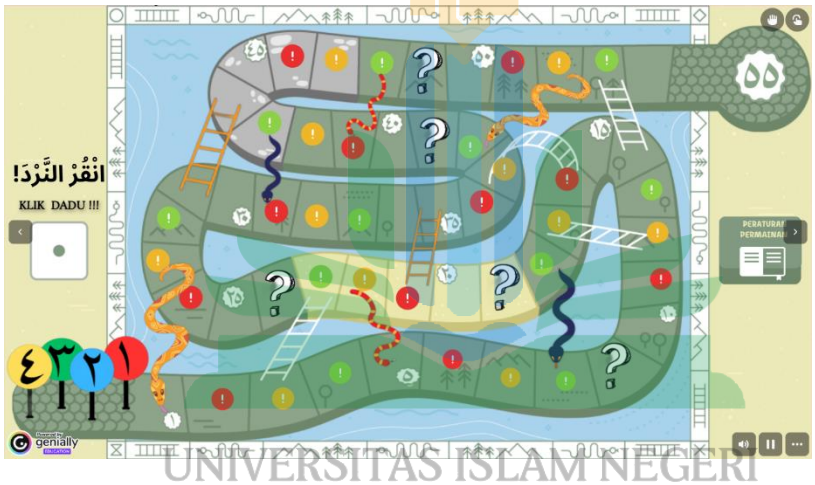
Capaian dan Tujuan Pembelajaran

1)	Kemampuan siswa dalam memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan (bunyi, kata, makna) teks terkait topik "profesi".
2)	Kemampuan siswa dalam menguasai kosakata yang berhubungan dengan topik profesi dan mampu mempersentasikannya.
3)	Kemampuan siswa dalam mendeskripsikan pekerjaan atau peran yang dilakukan oleh profesi-profesi yang ada di lingkungan sekitar.

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

Komponen Ular Tangga menggunakan Genially

	Dadu digunakan untuk mengetahui jumlah langkah pemain		ikon merah, kuning, dan hijau yang berisi tantangan yang akan muncul setelah di klik
١ ٢ ٣ ٤	Pion digunakan untuk mengetahui posisi para pemain		ikon tanda tanya keberuntungan yang berisi sebuah pernyataan jika beruntung maka akan mendapatkan hadiah dan belum beruntung tidak mendapatkan hadiah
PERATURAN PERMAINAN	Ikon peraturan Permainan yang didalamnya dijelaskan tata cara bermain dan aturan-aturan yang harus di taati saat permainan berlangsung		Simbol ular tangga yang menunjukkan pemain maju atau mundur, menentukan pemain beruntung atau tidak beruntung

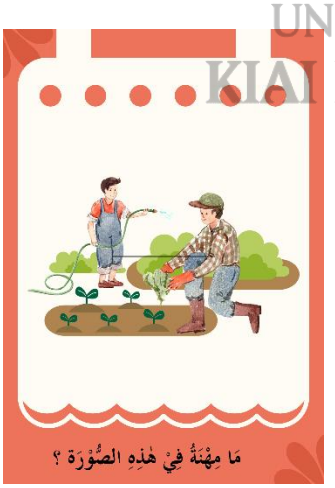


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

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

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

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



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

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

مَا مِهْنَةُ فِيْ هٰذِهِ الصُّوْرَةِ ؟

مَا مِهْنَةُ فِيْ هٰذِهِ الصُّوْرَةِ ؟

مَا مِهْنَةُ فِيْ هٰذِهِ الصُّوْرَةِ ؟

مَا مِهْنَةُ فِيْ هٰذِهِ الصُّوْرَةِ ؟

مَا امِهْنَةُ فِيْ هٰذِهِ الصُّوْرَةِ ؟

مَا مِهْنَةُ فِيْ هٰذِهِ الصُّوْرَةِ ؟

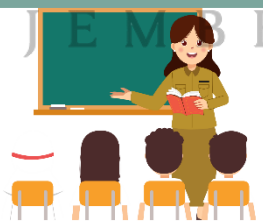
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

مَاذَا يَعْمَلُ الْفَلَّاحُ؟

الْفَلَّاحُ فِيْ الْمَزْرَعَةِ

لِ _____

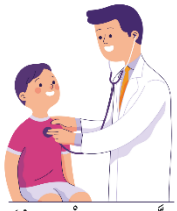
مَاذَا يَعْمَلُ الْمُعَلِّمُ؟



الْمُعَلِّمُ فِيْ الْفَصْلِ

لِ _____

مَاذَا يَعْمَلُ الطَّبِيْبُ؟



الطَّبِيْبُ فِيْ الْمُسْتَشْفَى

لِ ـــــ

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

مَاذَا يَعْمَلُ التَّاجِرُ ؟

التَّاجِرُ فِيْ السُّوْقِ

لِ _____

مَاذَا يَعْمَلُ الْخَيَّاطُ ؟

الْخَيَّاطُ عَمَلُهُ

لِ _____

مَاذَا يَعْمَلُ الْشُرْطِيُّ؟

الشُّرْطِيُّ فِيْ الشَّارِعِ

لِ _____

مَاذَا يَعْمَلُ رَجُلُ الْإِطْفَاءِ؟

رَجُلُ الْإِطْفَاءِ عَمَلُهُ

لِ _____

مَاذَا يَعْمَلُ السَّائِقُ؟

السَّائِقُ عَمَلُهُ فِيْ الشَّارِعِ

لِ _____

مَاذَا يَعْمَلُ الطَّيَّارُ؟

الطَّيَّارُ عَمَلُهُ فِيْ السَّمَاءِ

لِ _____

مَاذَا يَعْمَلُ الْفَلَّاحُ؟

الْفَلَّاحُ فِيْ الْمَزْرَعَةِ

لِ _____

مَاذَا يَعْمَلُ النَّجَّارُ ؟

النَّجَّارُ يَعْمَلُ فِيْ الْمِنْجَرَةِ

لِ _____

مَاذَا يَعْمَلُ الطَّبَّاخُ؟

الطَّبَّاخُ فِيْ الْمَطْبَخِ

لِ _____

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

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

الوثائق

ملاحظة تعليم اللغة العربية

مقابلة مع معلم اللغة العربية

مقابلة مع التلميذة الصف الثامن

أنشطة الاختبار القبلي

الشرح قبل تطبيق لعبة الثعبان والسلم باستخدام جنيلي

تطبيق لعبة الثعبان والسلم باستخدام جنيلي

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

أنشطة الاختبار البعدي

تعبئة الاستبيانات

التصوير مع الصف السابع

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

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

السيرة الذاتية

الاسم : صافية الوداد

رقم جامعي : ٢١٢١٠١٠٢٠٠٠٨

مكان وتاريخ الميلاد : جمبر، ١ أغسطس ٢٠٠٢

الشعبة : تعليم اللغة العربية

القسم : التربية الإسلامية واللغوية

الكلية : التربية والعلوم التدريسية

مؤسسة : جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر

العنوان : شارع الحاج عمر سعيد جكروأمينوتو الرابع رقم ١٠٦ جمبر كيدول كاليواتس جمبر

بريد إلكتروني : shofiatulwidad75@gmail.com

السيرة الدراسية :

- روضة الأطفال كارنتي الثانية، جمبر (٢٠٠٧-٢٠٠٩)
- المدرسة كيفاتيهان الأولى الإبتدائية الحكومية، جمبر (٢٠٠٩-٢٠١٥)
- معهد دار الإستقامة مايسان، بندووسو (٢٠١٥-٢٠٢١)
- جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر (٢٠٢١-٢٠٢٥)

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

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