

تصميم وسيلة لعبة اللودو العربية لتحسين دوافع في تعلّم الطالبات بمدرسة الصديقية للبنات
الثانوية الإسلامية جمبر للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م

البحث العلمي



إعداد الطالبة:

دياه ريتنو بالوي

٢٠١١٠١٠٢٠٠٨
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
شعبة تعليم اللغة العربية

قسم التربية الإسلامية واللغوية

كلية التربية والعلوم التدريسية

جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر

٢٠٢٥ م

تصميم وسيلة لعبة اللودو العربية لتحسين دوافع في تعلّم الطالبات بمدرسة الصديقية للبنات
الثانوية الإسلامية جمبر للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م

البحث العلمي

مقدم لاستيفاء بعض الشروط اللازمة النهائية للحصول على الدرجة الجامعية الأولى

شعبة تعليم اللغة العربية قسم التربية الإسلامية واللغوية بكلية التربية وعلوم التدريس

جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر



إعداد الطالبة:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
٢٠١١٠١٠٢٠٠٠٨

شعبة تعليم اللغة العربية

قسم التربية الإسلامية واللغوية

كلية التربية والعلوم التدريسية

جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر

٢٠٢٥ م

رسالة الموافقة من المشرفة

تصميم وسيلة لعبة اللودو العربية لتحسين دوافع في تعلّم الطالبات بمدرسة الصديقية للبنات
الثانوية الإسلامية جمبر للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م

البحث العلمي

مقدم لاستيفاء بعض الشروط اللازمة النهائية للحصول على الدراجة الجامعية الأولى
شعبة تعليم اللغة العربية قسم التربية الإسلامية واللغوية بكلية التربية والعلوم التدريسية
جامعة كيائي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر

إعداد الطالبة:

دياه ريتنو بالوبي

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
٢٠١١٠١٠٢٠٠٠٨
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

تمت الموافقة على هذا البحث العلمي من طرف المشرفة

دوي خيرات النساء الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٩١٠١١٥٢٠١٩٠٣٢٠١٢

رسالة القرار من المناقشين

تصميم وسيلة لعبة اللودو العربية لتحسين دوافع تعلّم الطالبات بمدرسة الصديقية للبنات
الثانوية الإسلامية جمبر للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م

البحث العلمي

قد تمت المناقشة على هذا البحث العلمي أمام لجنة المناقشين
وقررت اللجنة بنجاح الباحثة وقبول بحثها العلمي بعد إجراء التعديلات المطلوبة،
وتستحق صاحبها الدرجة الأكاديمية "S.Pd"

اليوم: الخميس

التاريخ: ٢٦ يونيو ٢٠٢٥

أعضاء لجنة المناقشة

السكرتير

(عبد المقيت الماجستير)

الرئيس

(محمد أرضي ريني الماجستير)

رقم التوظيف: ١٩٨٦١٢١٢٠٣٢٠١٩١٠ رقم التوظيف: ١٩٨٤٠٧٢٣٢٠١٩٠٣١٠٠٢

المتحن:

(.....)
(.....)

١. الدكتور أسيب مولانا الماجستير

٢. دوي خيرات النساء الماجستير

يصدق عليه عميد كلية التربية والعلوم التربوية



الدكتور الحاج عبد العزيز الماجستير

رقم التوظيف : ٣١٠٠٥

إقرار الطالبة

أنا الموقّعة :

الاسم الكامل : دياه ريتنو بالوبي

الرقم الجامعي : ٢٠١١٠١٠٢٠٠٠٨

العنوان : كرانجسونو - جرنندن - بوجر - جمبر

أقر بأن هذا البحث العلمي التي قدمتها لاستيفاء بعض الشروط اللازمة النهائية للحصول على الدرجة الجامعية الأولى (S1) بشعبة تعليم اللغة العربية قسم التربية الإسلامية واللغوية بكلية التربية وعلوم التدريسية بجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر تحت العنوان:

تصميم وسيلة لعبة اللودو العربية لتحسين دوافع في تعلّم الطالبات بمدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية جمبر للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م.

كتبته بنفسي وما صورته من إبداع غيري أو التأليف الآخر.

وإذا ادعى أحد استقبالا أنها من تأليفه وتبين أنه فعلا ليس من بحثي أتحمل المسؤولية على ذلك وليست على المشرفة أو على شعبة تعليم اللغة العربية قسم التربية الإسلامية واللغوية بكلية التربية والعلوم التدريسية بجامعة كياهي الحاج أحمد صديق جمبر.

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

جمبر، ٢٥ مايو ٢٠٢٥

الطالبة،


دياه ريتنو بالوبي

الرقم الجامعي: ٢٠١١٠١٠٢٠٠٠٨

الشعار

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُعَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِنْ
دُونِهِ مِنْ وَّالٍ*



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

* Kementrian Agama Republik Indonesia, “*Qur'an Kemenag*,” Surat Ar - Ra'd (13) : 11, 2022,
<https://quran.kemenag.go.id>

الإهداء

أهدي هذا البحث العلمي إلى :

١. أبي مسلان وأمي دوي رتنانينغ تياس اللذان دعما لأيد كل القرارات والإختيارات في حياتي

ولم يتوفقا لدعائي بكل الحب أبدا اللذان كانا دائما فرغا الوقت المرافقتي أثناء العمل على هذا البحث العلمي.

٢. أختي الكبيرة دياه أنغرايني، وأخي الصغير فاريتي أزكا، وأختي الصغير دياه عليشة رمضاني،

شكراً لوقوفكم إلى جانبي وتشجيعكم الدائم في كل خطوة من مسيرتي.

٣. أخي محمد مالك زيدان، جزيل الشكر على دعمه الصادق وتشجيعه الدائم. جزاه الله خير

الجزاء.

٤. أصدقائي الأحباء : موليا علما، أماليا ولننداري، ليا ورداة، محمد عمران، عفيف نور.

شكرا جزيلا على دوعتكم، حماسكم، و دعمكم في إتمام هذا البحث العلمي. أسأل الله

أن يجازيكم خيرا ويحفظكم.

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

كلمة الشكر

الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين، سيدنا ونبينا وحبينا

محمد صل الله عليه وسلم وعلى آله وصحبه أجمعين.

قد تمت كتابة هذا البحث العلمي للحصول على الدرجة الجامعة الأولى بشعبة تعليم اللغة

العربية قسم التربية الإسلامية واللغوية بكلية التربية وعلوم التدريسية بجامعة كياي أحمد صديق

الإسلامية الحكومية جبر، ولذلك من الجدير على الباحثة أن تقديم الشكر العميق على كل من أسهم

في كتابة هذا البحث العلمي، وهم:

١. فضيلة الكريم، الأستاذ الدكتور الحاج حفني الماجستير كرئيس جامعة كياي أحمد

صديق الإسلامية الحكومية بجبر الذي منح الفرصة للباحثة لطلب العلم في هذه الجامعة.

٢. فضيلة الكريم، الدكتور عبد المعز الماجستير كعميد كلية التربية والعلوم التدريسية الذي قد

حمى هذه الكلية بجد.

٣. فضيلة الكريم، الدكتور نور الدين الماجستير كرئيس قسم التربية الإسلامية واللغوية الذي يقدم

المعرفة ويحب الطلاب في هذا القسم.

٤. فضيلة الكريم، محمد أرضي زيني الماجستير كرئيس شعبة تعليم اللغة العربية الذي قد بذل

جهده في رئاسة هذه الشعبة المحبوبة.

٥. فضيلة الكريم، المشرفة دوي خيرات النساء الماجستير التي قد فضلت الباحثة بالتوجيهات

والإرشادات والإقتراحات في كتابة هذا البحث العلمي.

٦. فضيلة الكريم، الدكتوراندا جرد دين كريس المدرسة الثانوية الإسلامية الصديقة للبنات التي

قد أذنت الباحثة على قيام بحثها في مدرستها.

٧. فضيلة الكريم، نور فرياني S.Pd.I معلم اللغة العربية الذي كانت على استعداد لإجراء مقابلة

مع الباحثة.

٨. الطالبات بمدرسة الصديقة للبنات الاثني قد ساعدت الباحثة بكل سهولة في كتابة هذا

البحث العلمي

شعرت الباحثة بأن كتابة هذا البحث العلمي لم تكن كاملة فلذا رجعت الباحثة بالإقتراحات

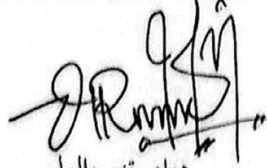
والإنتفادات والإرشادات لتكميل هذا البحث العلمي. فطلبت الباحثة إلى الله الكريم أن تكون أعمالهم

مقبولة ويكون هذا البحث العلمي نافعا ومفيدا لنا وبارك الله لنا، آمين يا رب العالمين.

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

جمبر، ٢٥ مايو ٢٠٢٥

الطالبة،


دياه رتنو بالولي

الرقم الجامعي: ٢٠١١٠١٠٢٠٠٠٨

مستخلص البحث

دياه ريتنو بالوي، ٢٠٢٥ م، تصميم وسيلة لعبة لودو العربية لتحسين دوافع تعلم بمدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية جمبر للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م. البحث العلمي شعبة تعليم اللغة العربية قسم التربية الإسلامية واللغوية بكلية التربية والعلوم التدريسية بجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر تحت إشراف دوي خيرات النساء الماجستير.

الكلمة الرئيسية: وسيلة تعليمية، اللودو العربية، دوافع تعلم.

يعد انخفاض دوافع طالبات لتعلم اللغة العربية إحدى المشكلات التي تواجهها في مدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية جمبر. يميل الطالبات إلى السلبية، وقلة الحماس، وضعف الاهتمام بالتعلم، مما يؤثر على نتائج التعلم غير المثالية. تظهر هذه الحالة الحاجة إلى الابتكار في التعلم لخلق جو تعليمي ممتع ورفع معنويات الطالبات.

ومشكلة البحث هي : ١. عملية تصميم وسيلة لعبة اللودو العربية لتحسين دوافع في تعلم الطالبات بمدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية جمبر للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م ؟ ٢. مامدى فعالية تصميم وسيلة لعبة اللودو العربية لتحسين دوافع في تعلم الطالبات بمدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية جمبر للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م ؟. وهدف هذا البحث العلمي : (١) لوصف عملية تصميم وسيلة لعبة اللودو العربية لتحسين دوافع في تعلم الطالبات. (٢) مدى فعالية تصميم وسيلة لعبة اللودو العربية لتحسين دوافع في تعلم الطالبات. واستخدمت الباحثة في هذا البحث، البحث والتطوير بنموذج ADDIE التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم . وأما طريقة جمع البيانات فهي الملاحظة و المقابلة و الاستبيان و الوثائق. تم استخدمت الباحثة تحليل البيانات اختبار المستقل ت ببرنامج التحليل الإحصاء للعلوم الاجتماعية IBM/SPSS.

أما نتيجة التي حصلت عليها الباحثة فهي على قيمة اختبار ت المستقل من الاستبيان القبلي والاستبيان البعدي، تم الحصول على قيمة sig. (٢ ذيل) هي $0,000 > 0,005$ ، مما يعني أن هناك أهمية في وسيلة لعبة اللودو العربية بدوافع تعلم الطالبات للصف العاشر بمدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية جمبر للسنة الدراسية ٢٠٢٤ / ٢٠٢٥ م. واختبار Group Statistics أن المتوسط للمجموعة التجريبية هو (٨٢,٩٧) في حين أن المتوسط للمجموعة الضابطة هو (٦١,٠٣). ومن هناك يمكن استنتاج أن وسيلة لعبة اللودو العربية " فعالية جداً" في تحسين دوافع تعلم الطالبات.

المحتوى

أ.....	صفحة الغلاف
ب.....	رسالة الموافقة من المشرف
ج.....	رسالة القرار من المناقشين
د.....	إقرار الطالب
ه.....	الشعار
و.....	الإهداء
ز.....	كلمة الشكر
ط.....	مستخلص البحث
ي.....	المحتوى
م.....	قائمة الجداول
١.....	الباب الأول: المقدمة
١.....	أ. خلفية البحث
٦.....	ب. أسئلة البحث

ج. أهداف البحث و التطوير	٦
د. خصائص الإنتاج	٧
هـ. أهمية البحث و التطوير	٨
و. فروض البحث و التحديده والتطويره.....	٩
ز. تعريف المصطلحات	٩
ح. هيكل البحث.....	١١
الباب الثاني: الدراسة المكتبية	١٢
أ. الدراسة السابقة.....	١٢
ب. الدراسة النظرية.....	٢١
الباب الثالث: منهج البحث	٣٣
أ. نموذج البحث و التطوير	٣٣
ب. مراحل البحث و التطوير	٣٤
ج. تجربة الإنتاج.....	٣٧
د. تصميم التجربة	٣٧
١. موضوع التجربة	٣٨

٢. أدوات جمع البيانات..... ٣٨

٣. طريقة تحليل البيانات..... ٤٧

الباب الرابع: عرض البيانات وتحليلها ٥٢

أ. وصف موقع البحث ٥٢

ب. عرض بيانات التجربة ٥٦

ت. تحليل البيانات..... ٥٨

ث. تعديل المنتج..... ٦٨

ج. المناقشة والتأويل ٧٣

الباب الخامس: الإختتام ٨٦

أ. الخلاصة..... ٨٦

ب. الإقتراحات ٨٧

قائمة المراجع ٨٨

قائمة الجدول

الرقم	نوع الجدول	الصفحة
٢,١	الدراسة السابقة	١٥
٣,١	قيم درجات جودة الوسائل حسب خبراء المواد وخبراء الإعلام	٤٠
٣,٢	فئات درجات مدى ملاءمة الوسائل حسب خبراء المحتوى	٤١
٣,٣	فئات درجات صلاحية الوسيلة التعليمية حسب خبر الوسائل	٤١
٤,١	اسم المدرس في مدرسة الثانوية الإسلامية الصديقية للبنات	٤٦
٤,٢	تصميم المنتج	٥١
٤,٣	نتائج تحكيم المواد التعليمية	٥٤
٤,٤	نتائج تحكيم وسيلة التعليمية	٥٦
٤,٥	نتائج الاستبيان القبلي و البعدي للمجموعة التجريبية	٦١
٤,٦	نتائج الاستبيان القبلي و البعدي للمجموعة الضابطة	٦٣
٤,٧	نتائج التقييم الشاملة	٦٥
٤,٨	تعديلة الوسيلة	٦٦
٤,٩	تعديلة المواد	٦٧
٤,١٠	الإحصائي الوصفي	٦٩
٤,١١	الاختبار الطبيعي	٧٠
٤,١٢	اختبار التجانسي	٧٠
٤,١٣	اختبار ت المستقل	٧١

٧٢	اختبار Group Statistics	٤,١٤
----	-------------------------	------

قائمة الصورة

الرقم	نوع الجدول	الصفحة
١	خطوة استخدام أسلوب البحث والتطوير	٣٣
٢	لوحة اللودو العربية	٥١
٣	بطاقة كيفية لعبة اللودو	٥١
٤	بطاقة السؤال اللودو	٥٢
٥	نرد لودو العربية	٥٢
٦	بيدق لودو العربي	٥٢
٧	صندوق لعبة لودو العربية	٥٣
٨	رسم بياني لنتائج التحقق من صحة الخبراء المواد	٥٥
٩	رسم بياني لنتائج التحقق من صحة الخبراء المواد	٥٦
١٠	قدمت الباحثة عن المواد التعليمية	٥٨
١١	شرحت الباحثة كيفية وسيلة لعبة اللودو	٥٨
١٢	نتائج تقييم الطالبات	٥٩
١٣	إجراء استبيان قبلي التعليم	٥٩
١٤	أجابت الطالبات على استبيان بعدي	٦٠
١٥	الاستبيان القبلي الفصل التجريبي	٧٣

١٦	إعطاء العلاج اللودو العربية	٧٤
١٧	الاستبيان البعدي	٧٤

قائمة الملاحق

الرقم	نوع الجدول	الصفحة
١	خطة الدرس	٨٥
٢	استبيان قبلي	٨٦
٣	استبيان بعدي	٨٧
٤	تصنيف الاستبيان	٨٨
٥	ورقة تقييم خبير المواد	٨٩
٦	ورقة تقييم خبير الوسيلة	٩٠
٧	ورقة التحقق من صحة استبيان قبلي	٩١
٨	ورقة التحقق من صحة استبيان بعدي	٩٢
٩	قائمة البحث العلمي	٩٣
١٠	خطاب إذن البحث	٩٤
١١	خطاب إتمام البحث	٩٥
١٢	وثائق	٩٦

الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

التعليم هو أحد المعايير التي تلد جيلا من الأشخاص الأذكياء وذوي الشخصية النبيلة. وفقا لقانون جمهورية إندونيسيا رقم ٢٠ لعام ٢٠٠٣ بشأن نظام التعليم الوطني، تنص المادة الأولى من الفصل الأول على أن التعليم هو جهد واع ومخطط لخلق جو تعليمي وعملية تعلم بحيث يطور الطلاب بنشاط إمكاناتهم لاكتساب القوة الروحية الدينية وضبط النفس والشخصية والذكاء الأخلاقي النبيل والمهارات اللازمة لأنفسهم، المجتمع والأمة والدولة.^١ من هذا التعريف يتضح أن حالة التعلم وعملية التعلم في الفصل يجب أن يكونا مترابطة مع الحياة حتى يتمكن الطلاب من اكتشاف إمكاناتهم وتطويرها.

التعليم هو نشاط منظم يغير سلوك الشخص، سواء من المعرفة (المعرفية) والمهارات (الحركية النفسية) أو فيما يتعلق بالقيم والمواقف (العاطفية). تتضمن عملية التعلم قيام الطلاب بدور نشط في التفاعل مع الوسائل أو مصادر التعلم الأخرى من أجل تطوير إمكاناتهم والتي يسهلها المعلم. وفقا لقانون الحكومة إندونيسيا رقم ١٩ لعام ٢٠٠٥ المادة ٢٠.١٩

اللغة العربية هي الكلمات التي يعبر بها العرب عن أغراضهم، وقد وصلت إلين من طريق النقل وحفظها لنا القرآن الكريم والأحاديث الشريفة وما رواه الثقات من منثور العرب

¹ Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, "Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional" 4 (2003): 3.

² Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, "Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2015," no. 8 (2015).

ومنظومهم. وهذه اللغة هي أحد التوجيه للمسلمين في الدنيا والآخرة، ويستخدم الأفراد هذه اللغة في العبادة اليومية أيضا، مثل لإقامت الصلاة والدعاء إلى الله تعالى. ولذا لا شك أن جميع المسلمين يستخدمون هذه اللغة في عبادتهم، اعتمادا على ذلك، يتعلم كثير من المسلمين هذه اللغة وسيلة للتعلم والتعمق معلوماتهم عن الدين. كما قال الله تعالى في القرآن الكريم:

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ.^٣

وجود الوسائل التعليم في هذا الجيل ليس أمرا غريبا. يتم دعم ذلك من خلال العديد من الوسائل التعليم خارج الإنترنت وعبر الإنترنت التي يستخدمها وحتى يطورها بعض المعلم أو فريق التدريس بهدف لتسهيل مسار نشاط التدريس والتعلم. إن عملية التعليم والتعلم نفسها في الأساس هي عملية اتصال، أي عملية توصيل الرسائل من مصدر الرسالة عبر وسائل معينة إلى متلقي الرسالة. وفي هذه عملية الاتصال، هناك العديد من المكونات المهمة التي يمكن أن تدعم نجاح عملية التعلم، أحدها هو وسائل التعليم^٤.

في عملية تعلم اللغة العربية في المدرسة عادة ما تنشأ مشاكل، إما المشاكل الداخلية من الطالب أو المشاكل الخارجية من خارج الطالب. بالإضافة إلى هذين العاملين العاملين، هناك عامل آخر لا يقل أهمية لسهولة تعلم اللغة العربية في المدرسة، وهو مرتبط بالإعلام أو

^٣القرآن الكريم، ١٢:٢

^٤Oemar Hamalik, *Metode Belajar Dan Kesulitan-Kesulitan Belajar* (Bandung: Tarsito, 1990).

المرافق والبنية التحتية^٥. في تعلم اللغة باللغتين العربية والإنجليزية، يلزم استخدام الوسائل حتى لا يكون التعلم مملاً ويصبح نشاطاً ممتعاً. لذلك، يطلب من المعلمين أن يكونوا قادرين على مواكبة العصر حتى لا يتم تركيزهم دائماً على نوع واحد فقط من الوسائل.

في عملية التعليم والتعلم، يلعب وجود وسائل التعليم دوراً مهماً. لأنه في هذا النشاط، يمكن المساعدة في نقص المواد المقدمة من خلال تقديم وسائل التعليم كوسيلة. يمكن تبسيط تعقيد المواد التي سيتم نقلها للطلاب بمساعدة وسائل التعليم. يمكن لوسائل التعليم أن تمثل ما لا يستطيع المعلم قوله من خلال كلمات أو جمل معينة. يمكن تجسيد حتى تجريد المادة من خلال وجود وسائل التعليم. وفقاً لأحمد سالم، يجب أن تحتوي وسائل التعليم على عدة عناصر، بما في ذلك: (١) القدرة على جذب اهتمام التلاميذ، (٢) القدرة على زيادة فهم التلاميذ للموضوع (٣) القدرة على توفير بيانات قوية وموثوقة، (٤) تكثيف المعلومات (٥) تسهيل تفسير البيانات^٦.

الوسائل التعليمية هي إحدى من مكوّن عملية التعليم التي لها دور أهمية في عملية التعليم للوسائل التعليمية أهمية تربوية وقد أثبتت كثير من الدراسات ضرورة استخدامها ودورها في رفع مستوى تحصيل الطلبة، وخاصة بعد أن اتسعت المناهج الدراسية وتعددت جوانبها وأصبحت المعارف والمعلومات تزداد يوماً بعد يوم وتأتي من جهات ووسائل عدة، نظراً لتطوير وسائل الاتصال وتعدد وسائل المعرفة ومصادرها.

^٥ Rofiatul Azizah, 'Permainan Teka Teki Silang Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Maharah Kitabah', Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 3.2 (2022), 117–29.

^٦ محمد أحمد سالم، (الوسائل التعليمية في تعليم اللغة العربية لغة أجنبية) معهد العلوم الإسلامية والعربية بإندونيسيا، ١٩٨٧

لعبة اللودو هي نوع من ألعاب التقليديّة التي يلعبها من ٢ إلى ٤ أشخاص. تطلب هذه اللعبة من اللاعبين التنافس على تشغيل البيّادق وفقاً لقيمة رمي النرد من البداية إلى النهاية. اللاعب يصل إلى خط النهاية أولاً هو الفائز. الباحثة بتعديل لعبة اللودو هذه بإضافة مكونات على شكل بطاقات أسئلة قصة تم الحصول عليها من عدة صندوق مميزة ومجهزة بمفاتيح الإجابة للتأكد من إجابات الطالبات.

تم اختيار لعبة لودو لأن هذه اللعبة هي إحدى الألعاب التقليديّة الممتعة والمسلية ويسهل على الطلاب أن يلعبوا بها بالإضافة إلى ذلك، فإن لعبة لودو يمكن أن تجذب اهتمامات الطلاب. لأنه في هذه اللعبة يمكن أن يشارك جميع الطلاب بنشاط في عملية التعلم.^٧

لا شك أن الدوافع لها دور مهم في عملية تعليم التلميذ لاسيما تعليم اللغة العربية. إن وجود الدوافع لدى متعلم اللغة العربية كلغة أجنبية أمر ضروري لأنه يدفعه للمثابرة والصبر، وبقدر ما يكون هذا الدافع قويا ومستمرًا يكون هناك تعلم مفيد. إن العملية التعليمية التعليمية مبنية على الدوافع المتعددة، لاسيما في تعليم اللغة العربية، إذ إن الدافعية شرط أساسي من شروط التعلم، فلا تعلم من غير دوافع معين. وجود الدوافع القوي المتمثل في حاجات التلميذين وميولهم يزيد في سرعة عملية التعلم، ويزيد من تأثيرها، ويجعل المادة ذات وظيفة في حياة التلميذ، فيقبل عليها بنفس راضية.

⁷ Afrizal Rafif Herdana and Yusman Wiyatmo, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERACTIVE PHYSICS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN PENGUASAAN MATERI FISIKA PESERTA DIDIK SMA," *Jurnal Pendidikan Fisika* 10, no. 1 (April 1, 2023): 124–49, <https://doi.org/10.21831/jpf.v10i1.19854>.

بناءً على نتائج الملاحظات التي أجرتها الباحثة خلال فعالية (PLP) "الممارسة الميدانية التعليمية" بمدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية جمبر، وُجد أن دوافع الطالبات للتعلم، وخاصةً في مواد اللغة العربية، لا تزال منخفضة نسبيًا. ويتجلى ذلك في انشغال الطالبات بالحديث مع أنفسهن، بل إن بعضهن ينام أثناء عملية التعلم. إضافةً إلى ذلك، غالبًا ما تتأخر الطالبات عن الحضور، وخاصةً خلال ساعات الدراسة بعد الاستراحة. ومن بين إجمالي ٣٠ طالبةً، يتابع نصفهن تقريبًا عملية التعلم حتى نهايتها، وغالبًا ما يكون أقل من نصف هذا العدد.^٨

تُظهر هذه الظاهرة ضرورة الابتكار في عملية تعلم اللغة العربية، لا سيما من خلال استخدام أسلوب أكثر متعةً وتفاعليةً لزيادة دافعية الطلاب للتعلم. ومن الجهود التي يمكن تحقيقها تطوير وسائل تعليمية قائمة على الألعاب.

تم اختيار وسيلة لعبة اللودو لأنها لعبة بسيطة، سهلة اللعب، جذابة للطالبات، تتضمن عناصر تنافسية، ويمكن تعديلها وفقًا للمادة الدراسية. علاوةً على ذلك، لم تُعدّل هذه اللعبة من قبل لاستخدامها في تعليم اللغة العربية بمدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية جمبر. هذا التفرد والحداثة هما القيمة المضافة للوسائل المتعددة قيد التطوير.

للباحثة أيضًا خبرة سابقة في تطوير وسيلة مشابحة خلال دراستها لمقرر العربية للأطفال، وذلك بإنشاء نسخة للأطفال من لعبة اللودو لمستوى المرحلة الابتدائية. وبناءً على هذه الخبرة، تسعى الباحثة إلى إعادة تطوير وسيلة لعبة اللودو بنسخة مُعدّلة لمستوى المرحلة

^٨ الملاحظة في الوقت (PLP) الممارسة الميدانية التعليمية، في المدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية جمبر، ٢٥ أكتوبر ٢٠٢٤.

الثانوية، بما يُعزز اهتمام الطالبات ودافعيتهم لتعلم اللغة العربية بمدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية جمبر.

بناءً على هذه الخلفية، تهتم الباحثة بإجراء بحوث التطوير تحت العنوان " تصميم وسيلة لعبة اللودو العربية لتحسين دوافع في تعلّم الطالبات بمدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية جمبر للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م."

ب. أسئلة البحث

ومن خلفية البحث السابقة تكون أسئلة البحث كما يلي :

١. عملية تصميم وسيلة لعبة اللودو العربية لتحسين دوافع في تعلّم الطالبات بمدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية جمبر للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م.

٢. مامدى فعالية تصميم وسيلة لعبة اللودو العربية لتحسين دوافع في تعلّم الطالبات بمدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية جمبر للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م.

ج. أهداف البحث والتطوير
وتتمثل أهداف البحث في الآتي :

١. لوصف عملية تصميم وسيلة لعبة اللودو العربية لتحسين دوافع في تعلّم الطالبات بمدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية جمبر للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م.

٢. مدى فعالية تصميم وسيلة لعبة اللودو العربية لتحسين دوافع في تعلّم الطالبات بمدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية جمبر للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م.

د. خصائص المنتج

اللودو العربية هي لعبة لوحية تعليمية مُعدّلة من لعبة لودو التقليدية. صُممت هذه اللعبة خصيصًا لتعلم اللغة العربية، بهدف زيادة دافعتهم ومشاركتهم في عملية التعلم. تتكون لعبة اللودو العربية من لوحة لعب ملونة مقسمة إلى أربع مناطق، كل منطقة تمثل فريقًا أو مجموعة. يحتوي كل مربع على لوحة اللعبة على أسئلة أو أوامر تتعلق بمواد اللغة العربية، مثل المفردات والتركيب والمحادثات البسيطة. من خلال الجمع بين عناصر اللعبة ومواد التعلم، تصبح لعبة اللودو العربية وسيلة فعالة لزيادة اهتمام الطلاب ومشاركتهم الفعالة ودافعية التعلم في مواد اللغة العربية.

النتاج الذي تطويره في هذا البحث هي وسيلة التعليم اللودو العربية لطالبات في الصف العاشر بمدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية جبر. مواصفات اللودو التي تم

تطويرها في هذا البحث هي كما يلي:
 ١. يستخدم معلم وسيلة التعليم لودو العربية هذه في عملية التعلم.

٢. تتكون وسيلة تعليم لودو عربية من عدة مكونات بما في ذلك : لوحة لعبة لودو، وبطاقات

الأسئلة، وتعليمات اللعبة، والبيادق والنرد.

٣. لوحة لعبة لودو مصنوعة بحجم ٥٠×٥٠، ويتم تعديلها باستخدام مواد تعليمية باللغة

العربية. بطاقات الأسئلة: يُطلب من اللاعبين الذين يتوقفون عند مربع معين أخذ بطاقة

سؤال. تُصنف هذه البطاقات بناءً على مواد تعلم اللغة العربية، بما في ذلك: مهارات

الاستماع، ومهارات الكتابة، والقواعد.

٤. تحتوي تعليمات لعبة اللودو العربية على القواعد والخطوات والشروحات حول كيفية لعب لعبة اللودو.

٥. البيادق هي أدوات اللعب التي يستخدمها كل لاعب للتحرك على لوحة اللعبة. لكل لاعب أربعة بيادق، تختلف ألوانها: أحمر، أصفر، أخضر، أزرق.

٦. يستخدم النرد لتحديد حركة اللاعب. عادةً ما يكون على شكل مكعب بستة جوانب.

٧. أفضل وسيلة تعليم اللودو العربية والتي يتم لعبها في مجموعات صغيرة (٤-٢ أشخاص) أو معًا لخلق جو تعليمي نشط وممتع وتواصلي. إن إنشاء هذه الوسيلة ليس صعبًا للغاية وتتمتع هذه الوسيلة بمزايا عديدة، خاصة القدرة على تحفيز الأطفال وزيادة حماسهم في عملية التعلم.

هـ. أهمية البحث وتطوير

ويمكن استخدام أهمية هذا البحث والتطوير كمرجع أو مثال لمزيد من الأبحاث حول التطوير، وخاصة وسائل تطوير الألعاب باللغة العربية. ثم يمكن لهذا البحث أن يزيد من المعرفة حول وسائل الألعاب العربية ويمكن استخدامه كمرجع في تطوير وسائل ألعاب أكثر تعقيدًا باللغة العربية أو مواضيع أخرى لتطوير وسائل الألعاب. من الناحية النظرية، إعطاء التصوير الواضح والمتكامل عن أهمية وسائل التعليمية لودو العربي لترقية دوافع تعلم اللغة العربية لدى الطالبات في تعلم اللغة العربية. وأنه لا يمكن أن يتعلموا اللغة العربية بشكل جيد إلا إذا كانت لديهم الدوافع العالية.

١. للمدرسة

يمكن استخدامه كمدخلات على أهمية الوسائل في عملية تعلم اللغة العربية وغيرها من المواد بحيث يمكن للمدارس بأكثر الاهتمام باحتياجات المعلمين والتلاميذ في الأنشطة التعليمية.

٢. للمعلمين

يمكن استخدام الوسائل لودو العربية كمرجع إضافي لوسائل تعلم اللغة العربية لترقية دافع تعلم اللغة العربية لدى الطالبات الصف العاشر بمدرسة أصري جمبر.

٣. للطلاب

يمكن لوسائل لودو العربي أن تخلق جوا أكثر نشاطا ومتعة في عملية التعلم، ويمكن أن ترقية الدافع لتعلم اللغة العربية.

٤. للباحثة

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

و. افتراض وتحديد البحث والتطوير

الافتراضات وتحديد المفروضة على التطوير في هذا البحث هي:

١. افتراض البحث

أ. قدرة على جعل الطلاب نشطين في عملية تعلم اللغة العربية

ب. يمكن لوسائل تعليمية اللودو العربية متوقع أن تزيد دافعية التعلم اللغة العربية

ج. اللودو العربية متوقع أن يكون وسيلة تعليمية مستقلة وممتعة

٢. تحديد البحث

أ. لد الباحثين وقت محدود وأموال محدودة، فإن المواد الموجودة في هذا البحث وتطوير تقتصر فقط على المواد المتعلقة بالهواية.

ب. تجربة فقط على عدد قليل من الطالبات الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية عصري جمبر.

ج. نتائج البحث والتطوير لا تصل إلى الإنتاج الضخم أو لا يتم توسيعها.

ز. تعريف مصطلحات

ونستخدم في هذا البحث عدد المصطلحات، ولتسهيل البحث سوف تعرف الباحثة

المصطلحات المستخدمة كما يلي :

١. وسيلة لعبة اللودو العربية
الوسيلة التعليم هي وسائل أو أداة تستخدمها المعلم لتسهيل ومساعدة عملية التعلم والتدريس، بهدف زيادة تحفيز الطلاب لتحقيق أهداف التعلم أو لجعل معنى الرسالة المرسله أكثر وضوحاً، وضمان تحقيق أهداف التعليم بفعالية وكفاءة. وسائل تعليمية كمصدر واحد من مصادر التعلم لطلاب، بهدف الحصول على الرسائل والمعلومات التي يقدمها المعلم.

بينما، لعبة لودو العربية هي لعبة لودو تم تعديلها لتصبح وسيلة لتعلم اللغة العربية لزيادة دافعية التعلم لدى الطلاب. تتميز لعبة اللودو العربية بأنها قادرة على تقديم تصورات أكثر إثارة للاهتمام لمواد تعلم اللغة العربية. بدءاً من ظهور الصور الملونة التي تبدو مثيرة للاهتمام على بطاقة

السؤال، تدفق لعبة لودو يمكن أن تحفز الطلاب على الاستمرار في الإجابة على الأسئلة، والتفاعل مع رفاق اللعبة الذين يعززون بشكل أكبر التواصل بين الطالب.

٢. الدوافع التعليمية

الدوافع هي أحد العوامل التي تؤثر على نجاح الطلاب. سيحصل الشخص على النتائج المرجوة في التعلم إذا كانت هناك رغبة في التعلم. يمكن أن يكون الدوافع بمثابة محرك لتحقيق نتائج جيدة. سيقوم شخص ما بنشاط ما لوجود الدوافع لديه. وجود الدوافع العالي في التعلم سيحقق أفضل النتائج. الدوافع هي أحد العوامل التي تؤثر على نجاح الطلاب. سيحصل الشخص على النتائج المرجوة في التعلم إذا كانت هناك رغبة في التعلم. يمكن أن يكون الدوافع بمثابة محرك لتحقيق نتائج جيدة. سيقوم شخص ما بنشاط ما لوجود الدوافع لديه. وجود الدوافع العالي في التعلم سيحقق أفضل النتائج.

ح. هيكل البحث

تحتوي في هذا البحث على الأبواب من الباب الأول إلى الباب الخامس بشكل الكتابة القصص الوصفي . وهي كما تلي :

يبحث الباب الأول المقدمة التي تشمل على خلفية البحث وأسئلة البحث وأهداف البحث والتطوير خصائص المنتج أهمية البحث والتطوير فروض البحث وتحديد والتطويره والتعريف مصطلحات وهيكل البحث. يبحث الباب الثاني الدراسة المكتبية التي تكون من الدراسة السابقة و الدراسة النظرية التي تشمل على تعريف وسيلة لعبة لودو و تعريف دوافع التعلم.

يبحث الباب الثالث منهج البحث والتطوير التي تشمل على مدخل البحث ونوعه
 نموذج البحث والتطوير مراحل البحث والتطوير وتجربة المنتج وتصميم التجربة وموضوع التجربة
 وأدوات جمع البيانات وطريقة تحليل البيانات. يبحث الباب الرابع عرض البيانات وتحليلها
 التي تشمل على عملية تصميم وسيلة لعبة لودو العربية لتحسين دوافع في تعلّم الطالبات
 بمدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية جمبر، فعالية تصميم وسيلة لعبة لودو العربية
 لتحسين دوافع في تعلّم الطالبات بمدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية جمبر. يبحث
 الباب الخامس الإختتام التي تشمل على الخلاصة والإقتراحات من نتائج البحث الذي أجراه
 الباحثة.



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

الباب الثاني

الدراسة المكتبية

أ. الدراسة السابقة

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

١. أحمد مرزق و خفني نرعيني (٢٠١٩) بالموضوع " تطوير الوسيلة التعليمية Ludo لمادة مفردات اللغة العربية في مدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية ، Kelapa Gading ، جاكرتا". وتم الحصول على نتائج الدراسة من خلال خمس خطوات إنتاج وسائل التعلم لودو: (١) تحليل احتياجات الطلاب في التعلم. كان من المهم تطوير المنتج. (٢) تصميم المنتج وهو تصميم لوحة الألعاب وبطاقات الأسئلة تحتوي على صور ومفردات عربية. (٣) التنمية؛ عملية تم إجراء تقييم تصميم المنتج من خلال تقديم تقييم. منتج تم إجراء التقييم من قبل خبراء المواد وخبراء الإعلام؛ (٤) تطبيق؛ اختبار جدوى تعلم الوسائل اللودو ب ١٥ حقلاً طلاب المحاكاة. وأجريت التجربة لتحديد مدى فعالية منتج؛ (٥) التقييم؛ المنتج بناء على نتائج وتم توزيع الاستبيان على خبراء المادة وخبراء الإعلام والأزهر الشريف طلاب المدرسة الثانوية الإسلامية كيلابا غادينغ. مستوى جدوى المشروع وسائل التعلم لودو على أساس التقييم: (١) أظهر خبير المواد متوسط النسبة ٩٦٪ (جيد جداً)؛ (٢)

أظهر الخبر الإعلامي متوسط النسبة ٩٤٪ (جيد جداً). نتائج الطلاب في وأظهرت التجربة أن

متوسط النسبة ٨٩٪ (جيد جداً). لذلك، يعتبر *Ludo* مناسباً لاستخدامه كوسيلة تعليمية.^٩

٢. مفيدة مفتاحل جنة و يسمان ويتمو (٢٠١٨) بالموضوع " تطوير وسائل تعليم لعبة لودو لترقية

إتقان المادة و الدافع تعليم لدى طلاب بمدرسة الثانوية للمادة والاهتمام بدراسة الفيزياء " وقد تم

تحليل تحسن مادة الفيزياء لدى الطلاب واهتماماتهم التعليمية باستخدام المعيار يكسب. أظهرت

نتيجة البحث أن: (١) منتج الوسائط التعليمية للعبة لودو الذي تم تطويره كان مناسباً يستخدمها

الطلاب في الفصل عشرة في المدرسة الثانوية الحكومية ١ كمفنيغ بناءً على تقييم المحاضر ومدرس

الفيزياء للفصل عشرة في المدرسة الثانوية الحكومية ١ كمفنيغ وكانت نتيجة متوسط التقييم ٣,٩٦

(جيد جداً)، وكانت نتيجة استجابة الطلاب ٢,٩٨ (جيد) الاختبار الميداني الأولي و ٣,١٨

(جيد جداً) للاختبار الميداني الرئيسي، (٢) يمكن تحسين وسائط تعلم لعبة لودو فهم الطلاب

للمواد الفيزيائية في الاختبار الميداني الأولي مع الكسب القياسي ٠,٦٨ (متوسط) وفي المجال

الرئيسي الاختبار مع الكسب القياسي ٠,٧٠ (عالي)، و (٣) يمكن لوسائط التعلم الخاصة بلعبة

لودو أن تحسن اهتمام الطالب بالتعلم الفيزياء في الاختبار الميداني الأولي مع الكسب القياسي

٠,٣١ (متوسط) وفي الاختبار الميداني الرئيسي مع الكسب القياسي ٠,٤٠ (واسطة).^{١٠}

٣. رفيقة أنور رخيمة (٢٠٢٠) بالموضوع " تطوير وسائل لعبة لودو لتعلم مهارات التحديد باللغة

الفرنسي للطلاب في المدرسة الثانوية الحكومية ١ سليمان يوجيا كارتا". نتائج البحث هي وسائط

^٩ خيفي نوراني و أحمد مرزوق، " تطوير الوسيلة التعليمية "لودو" لمادة مفردات اللغة العربية في المدرسة الأزهري"، المعرفة ١٦، العدد.

٠١ (١٦ مايو ٢٠١٩): ١٥٧-١٦٩، <https://doi.org/10.21009/almakrifah.16.01.10>.

¹⁰ Herdana and Wiyatmo, "Pengembangan Media Pembelajaran Interactive Physics Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Penguasaan Materi Fisika Peserta Didik SMA", *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 10, no 1 (2023), 240.

تطوير المنتج للعبة لودو لتعلم مهارات التحدث باللغة الفرنسية مع موضوع *donner l'identité*. وكانت نسبة تقييم الجدوى المادية ٩١٪ في فئة "جيد جداً". وكانت نسبة تقييم ملائمة الوسائط ٩٢٪ في فئة "جيد جداً". وكانت نتائج تقييم استجابة الطلاب ٨٣٪ في فئة "جيد جداً". وفي الوقت نفسه، كانت ٧٨٪ من إجابات المعلمين في الفئة "جيدة". بناءً على نتائج الجدوى الإجمالية، يمكن استنتاج أن وسائط لعبة لودو مناسبة للاستخدام في عملية تعلم اللغة الفرنسية في المدارس المهنية/الثانوية.^{١١}

٤. ميلدا رشيادي (٢٠٢٢) بالموضوع "ترقية دوافع تعلم اللغة العربية بالتعليم القائم على المهام". يتم استخدام تقنية جمع البيانات من خلال توزيع الاستبيانات والاختبارات وتقنية تحليل البيانات المستخدمة هي تقنية تحليل مشتركة يعني تقنية كمية تعتمد على متوسط درجة الاستبيان الدوافع ودرجة الاختبار، وتقنية نوعية القائمة على وصف نتائج التحليل المتوسط درجة استبيان الدوافع ودرجة الاختبار. وقد أثبت هذا البحث أن التعليم القائم على المهام يمكن أن ترقى دوافع تعلم اللغة العربية لتلاميذ الصف الخامس بمدرسة نور الهدى الابتدائية تشارينجين بوجور.^{١٢}

٥. محمد محزل اليسر (٢٠٢٠) بالموضوع "الدوافع التعليمية لدى الطلبة المكفوفين ونتائجها في تعليم اللغة العربية بمدرسة يكيونوس (YAKETUNIS) المتوسطة الإسلامية بيوكياكرتا. ظهر من نتائج هذا البحث أن: ١. الدوافع التعليمية التي تؤثر نجاح الطلبة في تعليم اللغة العربية هي: أ) الدوافع الداخلي الدوافع الفطرية هي مستويات الذكاء لدى الطلبة المكفوفين أكثر ذكاء من غيرهم في

¹¹ Rafika Annur Rokhimah, "Pengembangan Media Permainan Ludo Untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X Smk Pi Ambarukmo 1 Sleman Yogyakarta" (Universitas Negeri Yogyakarta, 2020), 36-37.

¹² ميلدا رشيادي, "ترقية دوافع تعلم اللغة العربية بالتعليم القائم على المهام" (جامعة شريف هداية الله الإسلامية الحكومية جاكارتا,

حفظ المفردات، والدوافع الداخلية أخرى هي إرادة الطلبة لأن يستطيعوا و يقرأوا و يكتبوا ويحفظوا القرآن الكريم البرايل.

(ب) الدوافع الخارجي البيئة، كما في الوثائق الملاحقة أن هناك الصندوق الذي فيه الأنشطة التعلم الإضافي التي تتعلق بتعليم اللغة العربية، وكفاءة المعلم، قدرة المعلم على إدارة الفصل بوضع الطلبة مناسبة لقدرة العقلية وسكولوجياتهم. ٢. ومحاولات المعلم في تنمية الدوافع التعليمية لدى الطلبة المكفوفين في تعليم اللغة العربية بمدرسة يكتونوس (YAKETUNIS) المتوسطة بيوكتا كرتا هي : (أ) يكون البيئة التعليمية بيئة مريحة. (ب) يربط المفردات الجديدة بحوادث اليومية (ج) يهدي طالباته غاية تعليم اللغة العربية (د) يكون الوظيفة وظيفة متعلقة بالحوادث اليومية. (هـ) إنتقال الطالب من فصل إلى فصل آخر حتى يسعر مريحة بأصحابه. ١٣

الجدول ١ . ٢

التشابهات واختلافات بين الدراسات السابقة و هذا البحث
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

رقم	الباحث /ة والموضوع	نتيجة البحث	المساواة	اختلاف
١	٢	٣	٤	٥
٠١	أحمد مرزق و خفني نرعيني، (٢٠١٩).	وبناء على نتائج البحث مستوى جدوى المشروع وسائل التعلم لودو على	كلاهما يستخدم	يهدف هذا البحث لترقية فهم المفردات

١٣ محمد محزل اليسر، “الدوافع التعليمية لدى الطلبة المكفوفين ونتائجها في تعليم اللغة العربية بمدرسة يكتونوس (YAKETUNIS) المتوسطة الإسلامية بيوكتا كرتا” (جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، ٢٠١٦).

	تطوير الوسيلة "التعليمية Ludo" لمادة مفردات اللغة العربية في مدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية، Kelapa Gading جاكرتا".	أساس التقييم: (١) أظهر خبير المواد متوسط النسبة ٩٦٪ (جيد جداً)؛ (٢) أظهر الخبير الإعلامي متوسط النسبة ٩٤٪ (جيد جداً). نتائج للطلاب في وأظهرت التجربة أن متوسط النسبة ٨٩٪ (جيد جداً).	البحث والتطوير. يستخدم هذا البحث لعبة لودو كوسيلة للتعليم الترقية دافعية التعلم لدى الطلاب
٠٢	مفيدة مفتاحل جنة و يسمان ويتمو، (٢٠١٨). " تطوير وسائل تعليم لعبة لودو لترقية إتقان المادة و الدافع تعليم لدى طلاب بمدرسة الثانوية للمادة والاهتمام بدراسة الفيزياء "	أظهرت النتائج البحث أن: (١) منتج الوسائل التعليمية للعبة لودو المطور قابل للاستخدام من قبل طلاب الصف العاشر في المدرسة العالية الحكومية واحد فيغون بناءً على تقييم المحاضرين ومعلمي الفيزياء للصف العاشر بمتوسط تقييم ٣,٩٦ (جيد جداً)،	يستخدم هذا البحث لعبة لودو لترقية رغبة الطلاب بتعلم الفيزياء يستخدم نموذج البحث 4D

		وكذلك نتائج استجابات الطلاب بقيمة ٢,٩٨ (جيد) في التجربة المحدودة و ٣,١٨ (جيد جداً) في التجربة الميدانية، (٢) يمكن لوسائل تعلم لعبة لودو أن ترقية إتقان الطلاب لمادة الفيزياء في التجارب المحدودة بمكسب معياري قدره ٠,٦٨ (متوسط) وفي التجارب الميدانية بمكسب معياري قدره ٠,٧ (مرتفع).		
٠٣	رفيقة أنور رخييمة (٢٠٢٠).	نتائج البحث هي وسائل تطوير المنتج للعبة لودو لتعلم مهارات الكلام باللغة الفرنسية مع موضوع <i>donner l'identité</i>.	تطوير وسائل لعبة لودو لتعلم مهارات الكلام باللغة الفرنسية لدى طلاب في المدرسة الثانوية الحكومية ١ سليمان يوجيا كارتا".	يستخدم نموذج بحث وتطوير لعبة لودو لمهارات الكلام باللغة الفرنسي باستخدام لعبة لودو كوسيلة تعليمية

		وكانت نسبة تقييم الجدوى المادية ٩١٪ في فئة "جيد جداً". وكانت نسبة تقييم ملائمة الوسائط ٩٢٪ في فئة "جيد جداً". وكانت نتائج تقييم استجابة الطلاب ٨٣٪ في فئة "جيد جداً". في حين بلغت نسبة تقييم استجابة المعلم ٧٨٪ في فئة "جيد". بناءً على نتائج الجدوى الشاملة. يمكن الاستنتاج أن وسائل لعبة لودو مناسبة للاستخدام في عملية تعلم اللغة الفرنسية في المدارس العالية الحكومية.	
٠٤	ميلدا رشيادي (٢٠٢٢).	إن الدوافع الى تعلم اللغة العربية لتلاميذ الصف ترقية دافع تعليمية.	يستخدم طريقة PTK

ترقية دوافع تعلم اللغة العربية بالتعليم القائم على المهام". الخامس بمدرسة نور الهدى الابتدائية تشارينجين بوجور من ٢٠ تلميذا قبل الإجراء حصلت على (٤٠) في الفئة العليا. وإن متوسط قيمة مخرجات تعلم اللغة العربية لتلاميذ الصف الخامس بمدرسة نور الهدى الابتدائية تشارينجين بوجور ل ٢٠ تلميذا قبل الإجراء ٦,٧٥.	باستخدام التعليم القائم على الوظيفة الصف الخامس المدرسة الابتدائية
٥٠ محمد محزل اليسر، (٢٠٢٠). نتائج هذا البحث أن : ١. الدوافع التعليمية التي تؤثر نجاح الطلبة في تعليم اللغة العربية بمدرسة يكيونوس (YAKETUNIS) المتوسطة الإسلامية بيوكياكرتا". الدوافع التعليمية لدى الطلبة المكفوفين ونتائجها في تعليم اللغة العربية بمدرسة يكيونوس (YAKETUNIS) المتوسطة الإسلامية بيوكياكرتا". هي مستويات الذكاء لدى الطلبة المكفوفين أكثر ذكاء من غيرهم في حفظ	ترقية الدافع التعليمي البحث الميداني - وكان موضوع البحث من الطلاب المكفوفين - واستخدم الباحث المنهج

المفردات، والدوافع	الوصفي
الداخلية أخرى هي إرادة الطلبة لأن يستطيعوا ويقراءوا ويكتبوا ويحفظوا القرآن الكريم البرايل.	التحليلي النوعي

المساواة والاختلاف وقد تم توضيح العلاقة بين الباحث السابقة والباحث الحالي أن المساواة هو تحسين دوافع تعلّم اللغة العربية ،وأما الفرق فهو أن الباحث السابقة لم تستخدم وسيلة لعبة اللودو العربية. إن أوجه المساواة والاختلاف بين هذا البحث والأبحاث السابقة تثبت أن هذا البحث هو بحث جديد لا يشبه الأبحاث السابقة.

ب. الدراسة النظرية ١. تعريف الوسيلة لعبة لودو أ. مفهوم الوسيلة

تعتبر الوسيلة التعليمية عنصراً أساسياً في العملية التعليمية ، وذلك لما تقدمه من مساهمات في مجال التدريس والتعلم ويلعب دوراً مهماً في خلق تفاعل إيجابي بين المعلم والمتعلم وتجعل الدرس أكثر التنمية التي تعني وسط أو واسط وأما “Medius” تشويقاً واهتماماً . وسائل الإعلام تأتي كلمة في كلمة اللاتينية هي وسائل أو رسالة تمهيدية من المرسل إلى مقابل الرسالة.^{١٤} . لذلك، من الناحية اللغوية، تعني ميديا نقل الرسالة من المرسل إلى المستقبل بشكل أكثر تحديداً، يفهم

¹⁴ Arief S Sadiman, *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatan)*, 1st ed. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005),6.

مصطلح وسائل الإعلام في سياق التدريس والتعلم على أنه أدوات بصرية، فوتوغرافية، أو إلكترونية تستخدم لالتقاط، ومعالجة، وإعادة ترتيب المعلومات البصرية أو اللفظية.

AECT (Association of Education Technology) قدم تعريفا لوسائل الإعلام

على أنها جميع الأشكال والقنوات التي يتم استخدامها لنقل الرسائل أو المعلومات. أما جمعية التعليم الوطنية (*NEA*)، فتفسر وسائل الإعلام بأنها جميع الأشياء التي يمكن التلاعب بها؛ سواء كانت مرئية، مسموعة، مقروءة، أو يمكن مناقشتها، بالإضافة إلى الأدوات المستخدمة لهذه الأنشطة. فقال *gagne* أن وسائل هي جميعة المقوم في بيئة التلاميذ لتحرك التلاميذ أن يتعلموا . وفي الوقت نفسه، يزعم *briggs* (١٩٧٠) أن الوسائل هي أي أداة مادية يمكنها تقديم الرسائل أو المعلومات وتحفيز الطلاب على التعلم، مثل الكتب والأفلام وأشرطة الكاسيت وإطارات الأفلام وغيرها.

والخلاصة القول أن الوسائل التعليمية هي مجموع الأدوات المستخدمة من قبل المدرس لتسهيل وتحسين العملية التعليمية، كما أنها تساعد في توضيح الأفكار الغامضة وتقريب المفاهيم إلى أذهان الطلاب، لذلك يجب أن يتناسب مع المستوي الطلاب.

ب. مفهوم وسيلة اللعبة

وسيلة اللعبة هي وسيلة تعليمية تستخدم في عملية التعلم من خلال التفاعل بين اللاعبين باتباع التعليمات والإرشادات قواعد معينة لتحقيق أهداف التعلم. وفقا لساديمان، اللعبة هي أي مسابقة بين اللاعبين الذين يتفاعلون مع بعضهم البعض من خلال اتباع قواعد معينة لتحقيق الهدف.^{١٥}

¹⁵ Rudiansyah.(2021). *Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Permainan Ludo pada Materi Sifat Cahaya untuk Siswa Kelas IV SD*, Universitas Lambung Mangkurat,14.

التعلم في الألعاب هو شكل من أشكال التعلم الهادف للبحث والعثور على الإجابات من خلال الإجراءات والخطوات وقواعد اللعبة التي يجب إتباعها أثناء التعلم (سانجايا). يمكن للألعاب أن تجعل بيئة التعلم أكثر ممتعة حتى لا يشعر الطلاب بالملل.^{١٦}

تعد وسائل لعبة لودو تطوير للوسائل المرئية، لأنها تتضمن حاسة البصر المصممة بالصور والكتابة، والتي يتم تعبئتها على شكل بطاقات ألعاب. وفقًا لسوناريو، هناك عناصر من الوسائط المرئية التي يمكن استخدامها كدليل في تصميم وسائط لعبة لودو، وهي على النحو التالي:

١. الخطوط هي عبارة عن سلسلة من النقاط المتصلة بكثافة معينة أو تتكون من نقطتين متصلتين.

٢. الحقول أو الأشكال هي عناصر لها أبعاد الطول والعرض والارتفاع، بالإضافة إلى المحتوى والحجم.

٣. اللون، في اختيار الوسائط المرئية يجب مراعاة الانسجام اللوني. بعض مصطلحات الألوان هي:

أ. الألوان الأساسية هي الألوان الأساسية أو الألوان الرئيسية التي لا يمكن الحصول عليها

من مزيج من الألوان الأخرى، وتتكون من الأحمر والأصفر والأزرق.

ب. الألوان الثانوية هي الألوان التي يتم الحصول عليها من خليط من لونين أساسيين، بما في

ذلك الأرجواني وهو خليط من الأحمر والأزرق، والبرتقالي وهو خليط من الأحمر والأصفر،

بينما الأخضر هو خليط من الأصفر والأزرق.

¹⁶ Putri, A.R. (2022). *Pengaruh Media Permainan Kartu terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab*, IAIN Kudus, 22.

ج. مفهوم وسيلة لعبة لودو العربية

وسائل لعبة لودو العربية هي وسائط تعليمية تم تطويرها من خلال الجمع بين شكل لعبة لوح اللودو مع مواد اللغة العربية، مثل المفردات، والقواعد (النحو والصرف)، أو التعبيرات اليومية باللغة العربية. وفي تطبيقها، تصاحب كل خطوة في هذه اللعبة تحديات أو أسئلة تتعلق باللغة العربية، بحيث لا يلعب اللاعبون فقط، بل يتعلمون ويمارسون أيضاً استخدام اللغة العربية بشكل نشط.

صممت هذه الوسيلة لخلق جو تعليمي ممتع، وتحفيز الطلاب، وزيادة مشاركتهم في عملية التعلم. وقد ثبت أن أسلوب التعلم باللعب هذا يزيد من استيعاب المواد الدراسية ويعزز اهتمام الطلاب بالتعلم، وخاصةً في المواد التي تُعتبر صعبة، مثل اللغة العربية. وبذلك فإن وسائل لعبة لودو العربية هي شكل من أشكال الابتكار التعليمي الموجه نحو التعلم النشط والمتمركز حول الطالب، وهو متوافق مع مبادئ التعلم في القرن الحادي والعشرين التي تؤكد على الإبداع والتعاون والتواصل والتفكير النقدي.

د. خصائص وسائل لعبة لودو العربية

تتمتع وسائل لعبة اللودو بخصائص فريدة وممتعة يمكن استخدامها كوسيلة تعليمية في الفصل الدراسي. بالإضافة إلى ذلك، تعد وسائط لعبة اللودو فعالة في مساعدة عملية تعلم اللغات الأجنبية. لعبة لودو بالخصائص العامة لقواعد اللعبة، وهي عبارة عن لوحة متقاطعة تتميز بأربعة منازل للاعبين، يقع كل منها في زاوية من اللوحة. عادة ما تكون المنازل الأربعة ملونة باللون الأزرق والأحمر والأخضر والأصفر، مع وجود ٤ قطع لكل منزل لاعب.

تبدأ اللعبة برمي النرد، حيث يمكن للاعبين إزالة قطعة من المنزل إذا حصلوا على قيمة النرد ٦. بينما يحصل اللاعب على قيمة نرد غير ٦، ينتظر دوره حتى يحصل على قيمة نرد ٦. يمكن للاعب الذي يحصل على قيمة نرد ٦ رمي النرد مرة أخرى. إذا كان هناك قطعتين بألوان مختلفة، يجب إزالة القطعة السابقة وإعادتها إلى المنزل، ثم انتظار دورها لمغادرة المنزل.^{١٧}

إن شرح لعبة اللودو أعلاه هو القواعد العامة للعبة اللودو الأصلية. وفي هذه الدراسة حاول الباحثة تعديل اللعبة والقواعد وفقاً لحاجات الطلبة والمعلمين لتحقيق أهداف التعلم وخاصة تعلم مهارات التحدث باللغة العربية على مستوى المرحلة الثانوية.

هذا التعديل في الوسائل موجود في عدد القطع المخفض إلى قطعة واحدة لكل لاعب، تم تقليل عدد القطع بسبب إضافة مكونات بطاقة الأسئلة في اللعبة، حيث تم إضافة بطاقات الأسئلة كعقاب لاختبار قدرة الطلاب على اللغة العربية، الأسئلة أو الاستفسارات الموجودة في بطاقات الأسئلة لها مستويات صعوبة مختلفة تتراوح بين الأساسي والمتقدم والصعب، لذلك توجد علامات خاصة تحتوي على بطاقات أسئلة على عدة خطوط مربعة.

هـ. المزايا و نقصان وسيلة لعبة لودو العربية

تتمثل مزايا وسائل التعلم لودو عربية حسب ساديمان في ما يلي:

١. يوجد في استخدام هذه اللعبة العربية لودو عنصر المنافسة، فهناك مجموعة رابحة وهناك مجموعة خاسرة، بحيث تصبح هذه اللعبة جاذبيتها الخاصة ويمكنها خلق جو تعليمي ممتع.
٢. إن استخدام وسائل لودو العربية يمكن أن يشرك جميع الطلاب في المشاركة الفعالة في اللعبة.

¹⁷ Anisaua'adah & Zulfa Karimah. (2025). "Pengembangan Pembelajaran Tahsin Berbasis Game Ludo," *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)* , 2 (2), 537. <https://doi.org/10.62017/jppi.v2i2.3796>

٣. إن استخدام وسائل اللودو العربية في عملية التعلم يجعلها أكثر فعالية لأنها توفر تغذية راجعة مباشرة.

٤. استخدام وسائل لودو العربية يمكن أن يساعد في تنفيذ مفاهيم المواد التعليمية المراد تحقيقها.

٥. بالإضافة إلى الحصول على المتعة، يمكن لوسائل لودو العربية قياس نتائج تعلم الطلاب المتعلقة بقدرات الطلاب في مادة التعلم التي يتم تدريسها.

ومن نقصان وسائل تعليم اللودو العربية حسب رأي ساديمان ما يلي:

١. أحياناً ما تجعل وسائل الإعلام العربية الخاصة باللودو الطلاب ينسون الهدف الرئيسي من مادة التعلم، ويحدث هذا لأن الطلاب مشغولون جداً بلعب اللعبة.

٢. إن استخدام وسائل اللودو العربية يستغرق وقتاً طويلاً، خاصة بالنسبة للطلاب الذين لم يتقنوا المفاهيم والتكتيكات في الإجابة على الأسئلة في اللعبة. كما يتطلب مساحة واسعة ليكونوا أكثر حرية عند لعب اللعبة.

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

٢. تعريف دوافع التعلم

أ. مفهوم دوافع التعلم

الدوافع مأخوذ من كلمة "الباعث"، والتي تعرف على أنها جهد يشجع شخصا لعمل الشيء. لذلك، يمكن تفسير الدوافع على أنه قوة دافعة يمكن أن تجعل الشخص نشيطا في فعل الشيء والحصول عليه الدوافع هو القوة التي تأتي من الداخل أو من الخارج تشجع الشخص على

تحقيق أهداف معينة تم التخطيط لها مسبقا .^{١٨} الدوافع هو حاجة جسدية أو حاجة نفسية

واجتماعية تدفع الشخص نحو الحركة لتحقيق الأهداف لتحقيق الرضا عن النفس والراحة .^{١٩}

لذا، فإن دوافع التعلم هو تشجيع للطلاب داخليا وخارجيا لتغيير سلوك الطلاب نحو

الأفضل في عملية التعلم. يتضمن دوافع التعلم هذا عدة مؤشرات على النحو التالي:

- الرغبة في النجاح في التعلم
 - لديك دافع في التعلم
 - لديه حاجة للتعلم
 - لها آمال وأحلام المستقبل
 - هناك أنشطة تحبها أثناء الدراسة
 - أن يكون لديك بيئة تعليمية مواتية وممتعة^{٢٠}
- الدوافع عامل نفسي وأهم مكون في التعلم في المؤسسة التعليمية، لأن الدافع يمكن أن يؤثر على نجاح تحقيق أهداف التعلم الدافع للتعلم هو أيضا أحد العوامل التي تزيد من المعرفة المعرفية وتحصيل الطلاب .^{٢١}

ب. وظيفة دوافع التعلم

¹⁸ Sardiman, A.M. (2019) "Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar".

¹⁹ سامعيل نادري، "عالقة دافع التعلم والتقييم الذاتي بمهارة الكتابة لدى معلم اللغة العربية"، دراسات يف تعليم اللغة العربية وتعلمها

دولية عملية محكمة نصف سنوية، السنة الثانية، العدد الثالث، خريف وشتاء ، ١٤٤-١٣١.

²⁰ Purnomo Halim, "Psikologi Pendidikan," (Yogyakarta: Lembaga Penelitian, Publikasi, dan Pengabdian Masyarakat (LP3M), Universitas Muhammadiyah Yogyakarta 2019): hlm.87.

²¹ Neni Fitriana Harahap, Dewi Anjani, and Nabsiah Sabrina, "Analisis Artikel Metode Motivasi Dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa," *Indonesian Journal of Intellectual Publication* 1, no. 3 (July 23, 2021): 198-203, <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.121>.

ستكون عملية التدريس والتعلم ناجحة إذا كان هناك دوافع للتعلم، لأن الدوافع يمكن أن يؤثر على رغبة الشخص بالتعلم. يحتاج المعلم عند تعليم طلابه إلى التشجيع على التعلم لتحقيق أهداف التعلم. فيما يلي وظائف الدوافع في عملية التعلم:

١. وظيفة الدوافع كقوة دافعة للطلاب ليكونوا نشطين. إن العمل والسلوك الذي يقوم به الشخص ناتج عن اندفاع ينشأ من نفسه وبيئته، وهذا يسمى الدوافع، يتم تحديد الحماس العالي والمنخفض لدى الشخص لفعل شيء ما من خلال الدوافع العالي والمنخفض لديه. إذا كان مرتبطاً بعملية التعلم، فعادة ما يكون الطلاب متحمسين للتعلم ويحصلون على درجات جيدة لأن لديهم دافعا كبيرا للتعلم.

٢. الدوافع بمثابة دليل يمكن أن يوفر الدوافع التوجيه للأنشطة التي يجب القيام بها وفقا للأهداف المراد تحقيقها^{٢٢}. يتم توجيه السلوك الذي يظهره الشخص بشكل أساسي من خلال الدوافع والرغبة في تحقيق الأهداف التي تم التخطيط لها وتلبية احتياجاتهم. وبالتالي، يعمل الدوافع على توجيه شخص ما إلى هدف في عملية التعلم الدافع كدليل للطلاب في تحقيق نتائج جيدة للإنجاز والتعلم.^{٢٣}

أما، ذكر عمر حميك في كتابه أن الدوافع هو قوة دافعة، بمعنى أن الدافع يمكن أن يحرك سلوك الشخص. مرتفع ومنخفض الدوافع يستطيع أن تحديد سريعة أم بطيئة العمل عند ارتباطه

²² Refy Kusuma Wardani, "Hubungan Penguasaan Kosakata Dan Motivasi Belajar Dengan Kemampuan Menulis Narasi Kelas IV Sekolah Dasar," *Didaktika Dwija Indria* 10, no. 3 (December 7, 2023), <https://doi.org/10.20961/ddi.v8i01.39741>.

²³ Dita Handayani, Nurhayati Nurhayati, and Herawati Herawati, "Hubungan Antara Minat Belajar Siswa Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas V Sd Negeri Cibuluh 6 Kota Bogor," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 9, no. 1 (January 10, 2020), <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v9i1.2710>.

بأنشطة التعلم، يمكن أن يحدد مستوى دوافع التعلم ما إذا كان الطلاب سريعون أو بطيئون في فهم المواد التعليمية.^{٢٤}

الدوافع له وظيفتان أساسيتان، وهما زيادة الأنشطة وتوجيه سلوك الشخص. يقال إن الدوافع يزيد من الأنشطة لأن الإجراء الذي يتم تنفيذه بدوافع من شأنه أن يجعل الشخص متحمسا لتشغيله من ناحية أخرى ، إذا تم تنفيذ إجراء بدون دوافع، فسيؤدي ذلك إلى عدم تحمس الشخص للقيام به. وظيفة الدوافع أيضًا لتوجيه سلوك الشخص الدوافع سيجعل الشخص أقرب إلى الهدف المقصود. إذا كان الهدف هو المطلوب من قبل الشخص، فسوف يقترب منه، وإذا كان الهدف غير مرغوب فيه من قبل الشخص، فسيبتعد عنه. يحدث هذا بسبب الدوافع داخل الشخص.

ج. أنواع دوافع التعلم

يمكن تقسيم دوافع إلى نوعين ، وهما:

١. الداخلي

شعور بالرغبة في التصرف ينشأ من داخل (داخليًا) الفرد سيكون الأفراد الذين تحركهم الدافع الداخلي راضين إذا حققت الأنشطة التي تم تنفيذها أقصى قدر من النتائج وشاركوا في هذه الأنشطة، على سبيل المثال أنشطة التعلم، سيكون الطلاب راضين إذا حصلوا على درجات جيدة. كلما زاد الدافع الذاتي للشخص، كلما أظهر الشخص سلوكا قويا لتحقيق أهدافه.^{٢٥}

²⁴ Sampiril Taurus Tamaji, "Manajemen Pembelajaran Bahasa Arab," *Dar El-Ilmi : Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 5(1) 5, no. 1 (2018): 107-122.

²⁵ Risna Srinawati and Fatoni Achmad, "Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Labakkang," *MOMENTUM : Jurnal Sosial dan Keagamaan* 10, no. 1 (May 30, 2021): 100–118, <https://doi.org/10.29062/mmt.v10i1.139>.

٢. الخارجي

الرغبة في التصرف التي تنشأ من خارج الفرد (خارجي). الهدف الرئيسي هو القيام بأنشطة لتحقيق أهداف خارج أنشطة التعلم ينشأ الدافع الخارجي عادة بسبب التشجيع من الناس الآخرين والبيئة المحيطة. يمكن أيضاً تفسير الدافع الخارجي على أنه دافع لفعل شيء ما للحصول على شيء آخر.^{٢٦}

د. أشكال دوافع التعلم

من المتوقع أن يكون المعلم قادراً على توفير الدوافع التعليمي للطلاب، من أجل إنشاء عملية تعلم ممتعة ويمكن أن يزيد الحماس للطلاب. هناك عدة أشكال للدوافع في التعلم، منها ما يلي:

١. تقديم الهدية

٢. تقديم القيمة

٣. خلق مناخ تنافسي جيد

٤. زيادة دراية الطلاب بأهمية المهمة (ego-involvement)

٥. تقدم الواجبات

٦. تقدم اختبار

٧. تقدم المجاملة

٨. عقوبات على المخالفين

²⁶ Mugi Utomo, "Penerapan Metode Discovery Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Biologi Materi Jamur Di SMA Negeri 3 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara Tahun Pelajaran 2015/2016," *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* 7, no. 3 (August 19, 2015), <https://doi.org/10.26418/jvip.v7i3.17185>.

٩. خلق بيئة الفصل الدراسي الرغيد

١٠. زيادة رغبة الطلاب بالتعلم

١١. تقديم شرح لأهداف التعلم ٢٧

من الشرح أعلاه، يظهر أن الدافع الخارجي هو الأكثر انتشاراً كقوة دافعة للطلاب من الخارج للبقاء متحمسين للتعلم، إلى جانب أنه يمكن بدافع الطلاب بسبب الدافع الداخلي أيضاً ، وهو مدعاة الذي يوجد في ذات الطلاب.



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

²⁷ Sardiman A.M (2019), "Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar."

الباب الثالث

منهج البحث والتطوير

أ. نموذج البحث والتطوير

أسلوب البحث والتطوير، أو بالإنجليزية *Research and Development* “*R&D*”، هو أسلوب بحث يتم استخدامه لإنتاج منتج معين واختبار فعالية هذا المنتج، وفقا لما ورد في دراسة سوجيونو التي.²⁸ يعمل البحث والتطوير على التحقق من صحة وتطوير المنتج التحقق من صحة المنتج يعني أن المنتج موجود بالفعل، والباحث يقوم فقط باختبار فعالية أو صحة هذا المنتج. وتطوير المنتج بمعنى واسع يمكن أن يكون تحديثا للمنتجات القائمة بالفعل لتصبح أكثر عملية وفعالية وكفاءة أو إنشاء منتجات جديدة.

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

(*Implementation*) ، والتقييم (*Evaluation*).²⁹

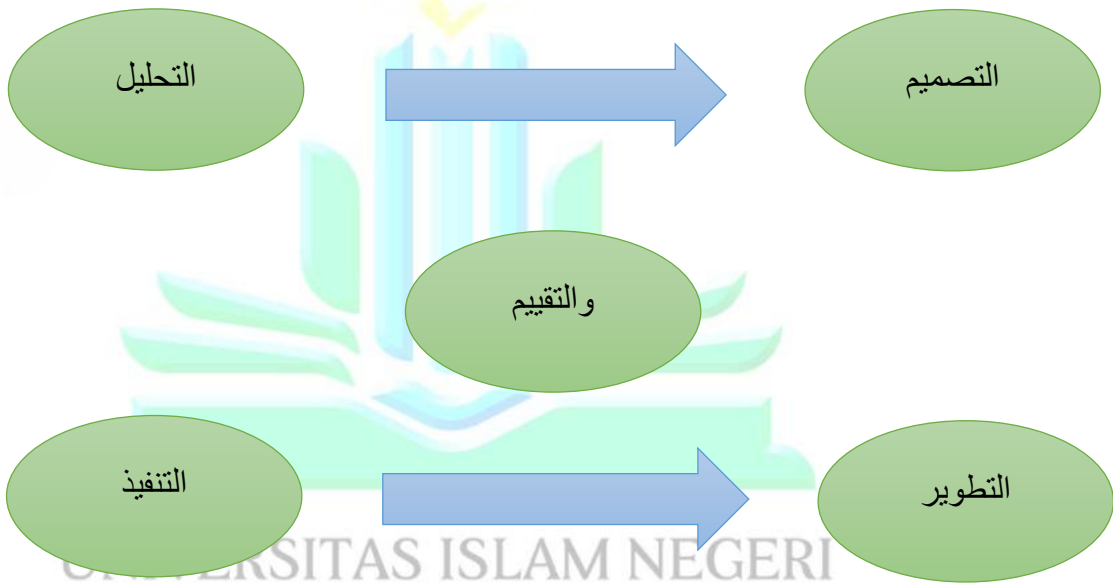
²⁸ Nurgiyantoro Burhan (2010) , “Penilaian Pembelajaran Sastra Berbasis Kompetensi,” Yogyakarta: BPFe.

²⁹ Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 394.

الصورة ١ . ٣

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

وفقا لسوجيونو.



ب. مرحل البحث والتطوير

تطوير وسيلة التعليم الجيدة بمعنى القدرة على تحسين جودة التعلم، يتطلب الأمر

تخطيطا وتصميما جيدا. مراعاة المظهر الجوانب اللغوية والأهداف المراد تحقيقها من خلال

وسيلة التعليم. سيتم تطوير وسيلة لعبة لودو العربية باستخدام نموذج ADDIE الذي يتكون

من ٥ مراحل، وهي:

١. التحليل

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

٢. التصميم

بعد مرحلة التحليل الخطوة التالية التي يقوم بها الباحث هي مرحلة التخطيط (Design) المتعلقة بوسيلة لعبة لودو العربية التي ستصنع. يتضمن ذلك إعداد المواد وإنشاء مرجع لمحتوى التعليمي الذي سيتم إنتاجه. تتكون هذه المرحلة من أطر عمل قبل بدء تطوير المنتج.

وسيلة لعبة لودو العربية كوسيلة تعليمية يمكن أن تساعد في التغلب على هذه المشكلة. يمكن الحصول على مصادر الرجوع لتطوير وسائل التعلم القائمة على الألعاب من مصادر ذات صلة، وذلك لك باستخدام الكتب والإنترنت. يتم ذلك من خلال إجراء البحث وجمع البيانات لتحليل احتياجات المعلمين والطلاب تجاه وسائط اللعب.

³⁰ Sukmadinata ,Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2017).

٣. التطوير

في هذه المرحلة، يقوم الكاتب بإنشاء منتج وسيلة التعلم للصف العاشر في مدرسة أصري جبر، من خلال مجموعة من المراحل التي تم اجتيازها بدءاً من التحليل، التصميم، وصولاً إلى تطوير منتج وسيلة التعلم. يتم تنفيذ التحضير وإنجاز إنشاء وسيلة التعلم المستندة إلى الألعاب من خلال عدة مراحل. يقوم الباحث بجمع المواد التي يمكن أن تدعم تطوير وسيلة التعلم. بعد ذلك، يقوم الباحث بإنتاج وسيلة التعلم ويتم إجراء التحقق من صحة المنتج من قبل الخبراء، بما في ذلك خبير المحتوى وخبير الوسائط.^{٣١}

٤. التنفيذ

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

٥. والتقييم

التحقق من صحة المنتج هو عملية تقييم جدوى وفعالية المنتج المتطور. تهدف هذه العملية إلى ضمان أن المنتج يلبي الاحتياجات والتوقعات والمعايير التي تم تحديدها. تتضمن عملية التحقق عادةً الاستعانة بخبراء وإجراء تجارب وجمع بيانات لقياس مدى

³¹ Prof. Dr.H. Punaji Setyosari M.Ed, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011).

ملاءمة المنتج لأهداف البحث. في هذه الحالة، وسيلة التعلم لعبة لودو العربية ستحصل على تقييم إيجابي لأنها تكون أكثر جاذبية، مما يجعل الطلاب يفهمون بشكل أفضل ويزيدون من التركيز والإبداع، ويعززون مهارات الكتابة لديهم. في كتاب "تقييم التعليم" الذي كتبه Scarvla B. Anderson وزملاؤه، يُذكر أن الاختبار يعتبر صحيحًا إذا قاس ما يراد قياسه. في اللغة الإندونيسية، يُشار إلى "Valid" بمصطلح "صحيح" أو "اختبار خبير الوسائط" أو "التحقق". باختبار خبير المواد التعلمية تصميم التعلم هو خبير في تصميم التعلم الذي يلزم المراجعة جوانب معينة من العناصر الموجودة في المنتج. يمتلك هذا الخبير معرفة بدقة بالمعايير الدنيا المعتمدة في إنتاج عجلة الدوران المادة اللغة العربية للصف العاشر في مدرسة أصري جمير. لفهم فعالية وجاذبية وسيلة لعبة لودو العربية للمتعلمين خلال عملية التعلم. يتم إجراء اختبار خبير الوسائط عن طريق عرض وسيلة لعبة لودو العربية وتقديم استبيان الخبير الوسائط. بعد أن يتم تحقيق تصميم المنتج من قبل خبير الوسائط من خلال النقاش، سيكون من الممكن بناء على ذلك معرفة نقاط الضعف في وسيلة لعبة لودو العربية كوسيلة تعلم للغة العربية لطالبات الصف العاشر في مدرسة أصري جمير. سيتم تحسين نقاط الضعف في تصميم المنتج السابق لإنتاج منتج أفضل. إذا كانت التغييرات التي تم إجراؤها لإنتاج المنتج الجديد كبيرة وأساسية، يجب إجراء تقييم تكويني ثانٍ. ولكن إذا كانت التعديلات قليلة، فإن المنتج الجديد جاهز للاستخدام في الميدان الفعلي . ٣٢

³² Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

ج. تجربة المنتج

١. تصميم التجربة

تم بعد ذلك اختبار المنتجات الناتجة عن الأنشطة التعليمية. أُجريت التجربة في الصف العاشر بمدرسة الصديقية للبنات جبر. اختبار المنتج بعدة طرق، بما في ذلك قيام الباحثين بمراجعة المواد وشرح مواضيع تعلم اللغة العربية. ثم يطلب من الطالبات دراسة المادة التي تم شرحها، ثم يطلب منهم لمدة ثلاث دقائق تذكر المادة التي تعلموها أثناء تعلم اللغة العربية. يتم إجراء هذا الاختبار عن طريق تشكيل مجموعات باستخدام لعبة لودو العربية (باستخدام أسلوب تقييم المجموعات الصغيرة في لعبة لودو العربية) والذي يحتوي على أسئلة من مواد تم تعديلها وفقًا للمواضيع التي يتم تدريسها على لوحة لودو. وبعد ذلك قام الطلاب بلعب لعبة اللودو العربية حسب قواعد اللعبة المعمول بها.

٢. موضوع التجربة

الموضوع في هذا البحث هي طالبات الصف العاشر ومدرس اللغة العربية في مدرسة الصديقية للبنات جبر. سيقوم الباحثة باتخاذ فصل واحد كعينة لتحقيق التحقق لاعبي لودو العربية من كوسيلة تعلم. يستخدم الباحث فقط فصلاً واحداً كعينة بسبب قيود الوقت في إجراء البحث، وسيتم تنفيذ البحث في مدرسة الصديقية للبنات جبر.

٣. طريقة جمع البيانات

أنواع البيانات في تطوير وسائل لعبة اللودو العربية تشمل أنواع البيانات الكمية والنوعية يعتبر استخدام هذه الأنواع من البيانات ضروريا في تطوير وسائل الإعلام البيانات الكمية توفر معلومات قابلة للقياس بما في تلك الأرقام والإحصائيات، بينما توفر البيانات النوعية هذه حول الجوانب ذات الطابع الجودة والسياق، وآراء ذات الطابع الشخصي. تجمع هاتان النوعين من البيانات سويا لمساعدة مطوري وسائل الإعلام في اتخاذ قرارات مستنيرة و قواعد على المعلومات.^{٣٣}

استخدمت الباحثة في هذا البحث أهم أدوات البحث للحصول على البيانات المعلومات التالي تحتاج إليها، وهي :

١. الملاحظة

الملاحظة هي إحدى الوسائل تستخدمها الإنسان في اكتياف خبراته ومعلوماته التي تدل على ما يشاهده ويسمع عنه. وأشار سوتريسنو هادي إلى أنها تستجیل الظواهر المنظورة.^{٣٤} تلاحظ الباحثة عملية التعليم في مدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية جمبر. استخدمت الباحثة في هذا البحث الملاحظة غير المهيكلة.

٢. المقابلة

تعتمد تقنية هذه جمع البيانات على تقرير الذاتية أو على الأقل على معرفة أو المعتقدات الشخصية. تمكن إجراءات المقابلات بطريقة منظمة أو غير منظمة، وتمكن

³³ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, vol. 5 (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 26-29.

³⁴ حولي هيكل، إستراتيجية تدريس قواعد اللغة العربية بالتعبير الشفوي (جمبر : فوستكاردجا, ٢٠٢٠).

إجراؤها وجها لوجه أو عبر العاتف.^{٣٥} البيانات التي حصلت الباحثة في هذه المقابلة هي طالبات في مدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية جمبر. استخدمت الباحثة في هذا البحث المقابلة المفتوحة.

٣. الاستبيان

الاستبيان هو أحد أساليب جمع البيانات التي تستخدم كثيرا في البحوث. إنه مجموعة من الأسئلة المنظمة في نموذج مكتوب يستخدم لجمع المعلومات من المستجيبين. يمكن أن تكون الأسئلة في الاستبيان عبارة عن اختيارات متعددة، أسئلة مفتوحة، أو مقياس تقييم.^{٣٦} استخدمت الباحثة في هذا البحث هو استبيان ليكرت، حيث يستخدمها الباحثة لتقييم المنتج من قبل الخبراء التي تنقسم إلى خبراء في الوسائل وخبراء في المادة. واستخدمت الباحثة استبيانات الاختبار القبلي و الاختبار البعدي للمساعدة في قياس فعالية التعلم.

٤. الوثائق

الدراسة الوثائقية هي أحد أساليب جمع البيانات التي تشمل تحليل الوثائق أو المواد المكتوبة ذات الصلة بالبحث وتتضمن هذه المراجعة والفحص المستفيض المجموعة متنوعة من الوثائق مثل التقارير والسجلات والرسائل والمواد المكتوبة الأخرى ذات الصلة بموضوع البحث. تساعد دراسة الوثائق الباحث في فهم السياق والتاريخ الظاهرة ما،

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. h,195

³⁶ Emzir, "Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data," *Jakarta: Raja Grafindo* (2021),5.

وتوفير رؤى عميقة حول الموضوع المدروس^{٣٧}. استخدمت الباحثة في هذا البحث الوثائق

المرئية التي يمكن أن توفر رسوما توضيحية أو تصورات بصرة تساعد في فهم وتحليل

البيانات.

٤. طريقة تحليل البيانات

استخدمت الباحثة في هذا التحليل برنامج *SPSS* الذي يتكون من الاختبارات :

اختبار الاحصائي، اختبار الطبيعية، اختبار التجانس، واختبار المستقل. يتم تحديد اختبار

نوع تحليل البيانات إلى حد كبير من خلال نوع البيانات التي تم جمعها مع البقاء موجهة نحو

الهدف أو الفرضية التي سيتم اختبارها. لذا فإن الشيء الرئيسي هو تحديد تقنية التحليل.

التحليل الاستدلالي هو تحليل يستخدم لتحليل بيانات العينة ويتم تطبيق النتائج

على السكان. في هذا البحث، التحليل المستخدم هو تحليل الانحدار الخطي البسيط لتحديد

تأثير متغير مستقل (حر) على متغير تابع (تابع). وفي حساب تحليل الانحدار الخطي البسيط

في هذا البحث، تم استخدام برنامج *SPSS*^{٣٨}.

في هذه الدراسة، تم تحويل البيانات الكمية المستخلصة من استبيان تقييم جودة

الوسائل، الذي أعدّه خبراء في الإعلام وخبراء في المواد التعليمية، بالإضافة إلى ردود الطلاب،

إلى بيانات نوعية. وقد استخدم في ذلك مقياس "ليكرت"، حيث تُمنح الدرجة (٥) لأكثر

الإجابات إيجابية، وهي فئة "جيد جداً"، والدرجة (٤) لفئة "جيد"، والدرجة (٣) لفئة

³⁷ Rica Nanda Supriatna and Nanang Supriatna, "Pelestarian Kesenian Gembyung Di Padepokan Dangiandong Kabupaten Subang," *SWARA-Jurnal Antologi Pendidikan Musik* 3, no. 3 (2023): 95-102, <https://doi.org/10.17509/swara.v3i3.31407>

³⁸ Sugiyono, 228.

"متوسط"، والدرجة (٢) لفئة "ضعيف"، والدرجة (١) لفئة "ضعيف جدا".^{٣٩} وتتمثل

طريقة تحليل البيانات في هذه الدراسة في تحويل الفئات إلى درجات، ثم حساب مدى فاعلية

الوسائل باستخدام صيغة رياضية.

١. تحويل القيم التصنيفية إلى درجات رقمية

الجدول ٣,١.

قيم درجات جودة الوسائل حسب خبراء المواد وخبراء الإعلام

الدرجة	الفئة
١	جيد جدا
٢	جيد
٣	متوسطة
٤	ضعيف
٥	ضعيف جدا

³⁹ Singgih Santoso, *SPSS Tuntas : Mengolah Data Statistik Secara Profesional* (Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2018), 45.

٢. جدوى الوسائل

لتحديد مستوى جدوى الوسائل، من الضروري تحليل النتيجة. ويتم

التقييم بقسمة النتيجة المحصل عليها على الحد الأقصى للنتيجة المتوقعة، ثم

ضربها في ١٠٠. وصيغة حساب جدوى الوسائل، هي كما يلي:^{٤٠}

$$\text{القيمة} = \frac{\text{الدرجة المحصلة}}{\text{الدرجة القصوى}} \times 100$$

الحد الأقصى للدرجات في استبيان التقييم من قبل خبير المادة = ٨٥

الجدول ٣,٢

فئات درجات مدى ملاءمة الوسائل حسب خبراء المحتوى

النسبة المئوية (%)	الدرجة	الفئة
٨١ – ١٠٠	٦٨ – ٨٥	جيد جدا
٦١ – ٨٠	٥٢ – ٦٨	جيد
٤١ – ٦٠	٣٥ – ٥١	متوسطة
٢١ – ٤٠	١٨ – ٣٤	ضعيف
٠ – ٢٠	٠ – ١٧	ضعيف جدا

الحد الأقصى للدرجات في استبيان التقييم من قبل خبير الوسائل = ٢٠٠

⁴⁰ Arikunto dan Suharsini, *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program* (Yogyakarta: Pustaka Belajar 2017), 61.

الجدول ٣,٣.

فئات درجات صلاحية الوسيلة التعليمية حسب خبر الوسائل

النسبة المئوية (%)	الدرجة	الفئة
٨١ – ١٠٠	١٦١ – ٢٠٠	جيد جدا
٦١ – ٨٠	١٢١ – ١٦٠	جيد
٤١ – ٦٠	٨١ – ١٢٠	متوسطة
٢١ – ٤٠	٤١ – ٨٠	ضعيف
٠ – ٢٠	٠ – ٤٠	ضعيف جدا



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

الباب الرابع

عرض البيانات وتحليلها

أ. وصف موقع البحث

وصف موضوع البحث في هذه الدراسة هو وصف موجز فيما يتعلق بأحوال مدرسة الثانوية الإسلامية الصديقية للبنات التي تقع في الشارع كيائي الحاج الصديق ٨٢ جمبر أمام مركز التجار جادي تالاغساري جمبر في القرية جمبر الجنوبي منطقة كاليواتس جمبر هي موقع

البحث. هناك وصف موجز لوصف الكائن البحث على التالي:

١. صورة جانبية عن المدرسة الثانوية الإسلامية الصديقية للبنات

(أ) هوية المدرسة

(١) اسم المدرسة : مدرسة الثانوية الإسلامية الصديقية للبنات

(٢) عنوان : شارع كيائي الحاج الصديق ٨٢ جمبر

(٣) رقم التليفون : (٠٣٣١) ٤٨٢٠٦٦

(٤) رقم إحصائي المدرسة : ١٢١٢٢٣٥٠٩٠٠٦٤

(٥) رقم المدرسة : ٢٠٥٨١٥٠٠

(٦) قيمة امتحانات المدرسة : ٠٥١٦

(٧) رقم الهوية الضريبية : ٠٢٥٣٢٧٧٤٣٦٢٦٠٠٠

ب) موقع المدرسة

١) عنوان المدرسة : شارع كيائي الحاج الصديق رقم ٨٢

٢) قرية : جمبر الجنوبي

٣) منطقة : كاليواتس

٤) مدينة : جمبر

٢. رؤية ومهمة المدرسة الثانوية الإسلامية الصديقية للبنات

١) رؤية المدرسة

"تحقيق كيائي الأنثى"

تتحقق هذه الرؤية من خلال المنشآت التالية:

أ. القدرة على أداء الصلاة الفرض بالجماعة والصلاة السنة

ب. القدرة على قراءة الدعاء اليومية

ج. القدرة على قراءة وكتابة القرآن الكريم بشكل صحيح

د. احفظ ما لا يقل عن ٣٠ جزءا

هـ. حافظ على حسن الخلق

و. الامتثال للوائح المعمول بها

ز. التفوق في الدراسة

ح. حفظ على نظافة البيئة

(٢) مهمة المدرسة

لتحقيق هذه الرؤية، فإن المهمة التي تنفذها بالمدرسة الثانوية الإسلامية

الصديقية للبنات هي كما يلي:

- أ. أداء صلاة الفرض جماعة وصلاة السنة
- ب. التعود على قراءة الدعاء اليومية
- ج. تنفيذ أنشطة الترتيل وكتابة القرآن الكريم بطريقة إقرأ بالقلم
- د. القيام بأنشطة حفظ القرآن الكريم بما لا يقل عن ٣٠ جزءا
- هـ. التعود على الصريف بأدب تجاه جميع سكان المدرسة
- و. تنفيذ التدريب التأديبي للطالبات المدرسة من خلال إجراء جولات تفتيشية على الفصول الدراسية

ز. تحسين درجات الإختبار بشكل مستمر
 ح. تنفيذ النظافة البيئية من خلال أنشطة السبت النظيفة
 ٣. أهداف مدرسة الثانوية الإسلامية الصديقية للبنات

تخرج الطالبات أذكياء ومهرة وذوي مرأة الصالحة ملتزمين تماما بالعقيدة الإسلامية

أهل السنة والجماعة.

(١) إقامة صلاة الفرض جماعة وصلاة السنة

(٢) تنفيذ أنشطة قراءة الدعاء اليومية

(٣) تنفيذ أنشطة الترتيل وكتابة القرآن الكريم باستخدام طريقة إقرأ بالقلم

(٤) تنفيذ أنشطة تحفيظ القرآن الكريم بما لا يقل عن ٣٠ جزءا

(٥) التعود على الصريف بأدب تجاه جميع سكان المدرسة

(٦) تطبيق ثقافة الانضباط لدى الطالبات المدرسة

(٧) زيادة مستمرة في درجات الاختبار

(٨) إنشاء بيئة مدرسة نظيفة وجميلة ومرتبّة

٤. اسم المدرس في مدرسة الثانوية الإسلامية الصديقية للبنات

الرقم	الاسم	الحال
١	٢	٣
١. Dra جرد دين جيانغسيه	رئيسة المدرسة	
٢. نور فرياني، S.Pd.I	مسؤول المناهج	
٣. آكا فوسفيتا ديوي، S.Si	شؤون الطالبات	
٤. Drs الحاج خاتم عاصم الماجستير	مدرس	
٥. محمد حنيف مقربين	مدرس	
٦. Dra كورنيا هدايتي	مدرسة	
٧. الحاجة ستي خليفة S.Pd	مدرسة	

مدرسة	الحاجة نورول هياتي S.Ag	٨.
مدرسة	وهنة السعدة S.Pd	٩.
مدرسة	إمرأة الحسنة S.Pd	١٠.
مدرسة	ديفي إيكاكوملا ساري الماجستير	١١.
مدرسة	ملحة الشقية الماجستير	١٢.
مدرسة	حسبذة الحسني الماجستير	١٣.
مدرسة	إرما سولستيانى S.Pd	١٤.
مدرسة	صفية الحلمة SS	١٥.
٣	٢	١
مدرسة	إرواندا سفطري S.Th.I	١٦.
مدرسة	إيتا فاماوتي S.H	١٧.
مدرسة	إينا محمودة S.Pd	١٨.
مدرسة	ستي مدمئة S.Pd	١٩.
مدرسة	إيفا صفيا S.Pd	٢٠.
مدرسة	ستي حميدة S.Pd.I	٢١.
مدرسة	سولس راحماوتي S.Pd	٢٢.

مدرسة	سري نيفسيه	٢٣.
-------	------------	-----

ب. عرض البيانات

هذا البحث والتطوير حصلت على منتج بشكل تطوير تعليمي يستخدم وسيلة تعليم اللودو العربي لتحسين دوافع في تعلّم الطالبات الصف العشر بمدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية جمبر. تم تطوير هذه الوسيلة التعليمي وفقا لنموذج (ADDIE) الذي طوره روبرت مارث والخطوات : والتحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم.

١. التحليل

أ. تحليل الاحتياجات

تم إجراء تحليل الأداء عن طريق الملاحظة (*observasi*) لمدة شهرين خلال PLP والبحث الإضافي الذي أجراه الباحث لمدة أربعة عشر يوما تقريبا في الفصل الدراسي التسعة والفصل الدراسي العاشر واستمر هذا البحث بإجراء مقابلات مع السيدة نور برياني بصفتها معلمة اللغة العربية،^{٤١} والتي ونتائج من هذا البيانات هي أن اللغة العربية في التدريس تحتاج إلى تطوير من خلال تطبيق الأساليب الأخرى التي يستخدمها المعلمون كل يوم أساليب كتاب الطالب والمحاضرات والكتابة على السبورة، لذلك حاول الباحثة

^{٤١} الملاحظة الشخصية، في الوقت (PLP) الممارسة الميدانية ٥ نوفمبر ٢٠٢٣

استخدام طريقة أخرى وهي تطوير لعبة لود العربي حتى لا يشعر الطلاب بالملل من عملية التعلم وتكون سهلة الفهم.

ب. تحليل البيانات

في تحليل الاحتياجات ، كانت نتائج المقابلات مع السيدة نور برياني . في هذه السياق ، وجد أن تعلم اللغة العربية في مدرسة الثانوية الإسلامية الصديقية للبنات جمبر ضعف دوافع تعلّم الطالبات، لذلك قام الباحثة باستخدام طريقة وسيلة لعبة اللودو التي تهدف إلى أن يكون طلبة سعداء في استقبال الدروس وأيضاً لا تكون مملة :
إن العائق الموجودة في تعليم اللغة العربية في مدرسة الثانوية الإسلامية الصديقية للبنات جمبر بناء مقابلة التي قام بها الباحثة :

١. قلة انتباه الطلاب : الكثير من الطلاب لا ينتبهون للمعلم عند شرح مادة الكتابة

بعض الطلاب مشغولون بالكلام أو النوم في الفصل.

٢. قلة انتباه الطلاب : - قلة الوعي لدى الطالبات بتعلم اللغة العربية، مما يجعلهن يتذرعن

في كثير من الأحيان بعدم إحضار الكتب العربية.

٣. قلة دعم بيئة التعلم البيئة التعليمية غير المناسبة، مثل الفصول الدراسية المزعجة أو نقص

السيطرة من قبل المعلم.

وبناء على الشرح أعلاه توصل الباحثة إلى ضرورة توفير وسيلة لتحسين دوافع اللغة

العربية. تعد الوسيلة التعليمية أداة يمكن استخدامها المساعدة الطلاب على تنفيذ إجراءات

التعلم، بحيث تكون أنشطة التدريس والتعلم أكثر كفاءة وفعالية.

وسيلة لعبة اللودو العربية من جعل الطلاب أكثر حماسا عند تعلم اللغة العربية، إن وجود وسائل تعليمية مثيرة للاهتمام وملونة ومصورة يمكن أن يعزز اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية، بصرف النظر عن ذلك، يمكن للطلاب من خلال وسائل لعبة لودو. إذا زاد الاهتمام بالتعلم، فسيؤدي ذلك بالطبع إلى ترقية قدرات الطلاب. مع مختلف الأمور المذكورة أعلاه، يهتم الباحث بإجراء أبحاث تطويرية تحت العنوان "تصميم وسيلة لعبة اللودو العربية لتحسين دوافع في تعلم الطالبات بمدرسة الصديقية للبنات جبر للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥م.

٢. التصميم

أ. إعداد المواد والأسئلة وقواعد اللعبة

أعد الباحثة المواد التعليمية الخاصة بلعبة اللودو بالاعتماد على مواد منهاج اللغة العربية للصف العاشر، وتحديدًا مادة الهوايات. ثم تدرجت الأسئلة بين السهل والمتوسط والصعب. يعد استخدام بطاقات الأسئلة في وسيلة لعبة اللودو هذه تعديلًا للعبة اللودو بشكل عام. علاوة على ذلك، صممت قواعد اللعبة وتعليماتها لتسهيلها على الطلاب.

ب. إنشاء الصور، ولوحات اللودو، والبطاقات، وأغلفة المنتجات

يعدّل إنشاء الصور في وسائل لعبة اللودو بما يتناسب مع المواد والأسئلة المعدة. يُنشئ الباحثون صورًا على لوحة اللودو، وبطاقات الأسئلة، وأغلفة الوسائط باستخدام برنامج *Corel Draw X7*. في تصميم لوحة اللودو هذه، صممها

الباحثون على غرار لوحة اللودو بشكل عام، مع تعديلها بإضافة رموز تشير إلى الأسئلة التي يجب الإجابة عليها. تتكون كل بطاقة من صورة وسؤال ورقم بطاقة.

تشمل الأدوات التي تم إعدادها في هذه المرحلة أولاً، أدوات التحقق من خبير المواد، وثانياً، أدوات خبير الإعلام، وثالثاً، أدوات دوافع الطلبة قبل التعليم، ورابعاً، أدوات دوافع الطلبة بعد التعليم تتضمن هذه الأدوات ألواح، بيدق، نرد، بطاقة أسئلة، بطاقة كيفية اللعب. في التصميم الأولي، يتم تنفيذ التحقق أو التجربة الأولية لوسائل الإعلام مع أساتذة الإعلام قبل استخدامها، ومن بين هذه الأدوات:

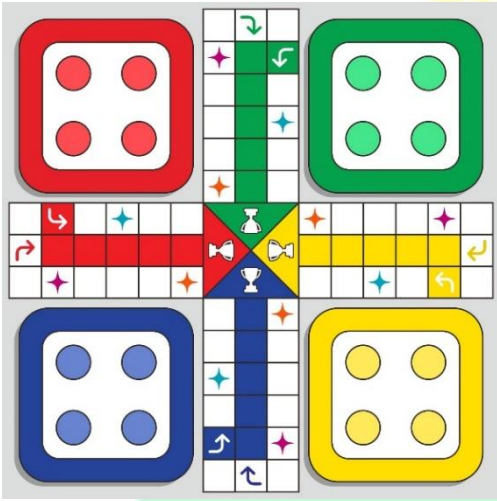
في المرحلة الأولية من التصميم المنتج، يتم إعداد المنتج قبل أن يتم اختباره من خلال ترتيب تصميم وسيلة، وتشمل ما يلي:

تم تطوير تنسيق وسيلة هذا من خلال دمج تصاميم وسيلة التعليمية العربية باستخدام لعبة لودو العربي، وهي لعبة اللوح التي تهدف لترقية دوافع تعلم الطلبة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

الجدول ٤,١

تصميم المنتج

رقم	جزء	صورة
١.	الصورة بجانب الصورة التي تمت الموافقة عليها من قبل خبير الإعلام.	
٢.	بطاقة كيفية لعبة اللودو	CARA BERMAIN LUDO ARABIC 1. Setiap kelompok masing-masing berisi 4 orang pemain. 2. Setiap pemain mendapatkan 4 buah bidak berwarna berbeda : merah, kuning, hijau, biru. 3. Tentukan pemain pertama dan seterusnya menggunakan undian. 4. Untuk mengeluarkan bidak dari rumah, harus mendapat angka 6. 5. Pemain menggerakkan bidak sesuai angka dadu, searah jarum jam. 6. Jika bidak berhenti dipetak yang sama dengan bidak lawan, bidak lawan dikembalikan ke rumah. 7. Setelah mengitari papan, bidak masuk ke jalur rumah sesuai warna masing - masing, dan hanya bisa masuk rumah dengan angka yang pas. 8. Soal pada permainan ludo arabic dibedakan berdasarkan 3 tingkatan : مبتدئ (Untuk soal مبتدئ ditandai oleh bintang berwarna biru, untuk soal متوسط ditandai oleh bintang berwarna Orange, dan untuk soal متقدم ditandai oleh bintang berwarna ungu).

 الصورة ٤	٣. من الأفضل أن يتطابق لون بطاقة السؤال مع لون النجوم الموجودة على لوحة اللودو.	
 الصورة ٥	٤. نرد لودو العربية	
 الصورة ٦	٥. بيدق لودو العربي	

 الصورة ٧	صندوق لعبة لودو العربية	٦.
---	--------------------------------	-----------

٣. التطوير

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

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

أ. تحكيم خبير للمواد التعليمية

يحكم خبير المواد التعليمية، الأستاذ الدكتور زي برهان الصالح، الحاصل على

درجة الماجستير في التربية، والمحاضر في تعليم اللغة العربية، المواد المعدة. وتهدف هذه

المصادقة إلى معرفة آراء خبراء المواد حول جودة المواد المطورة باستخدام لعبة لودو،

بهدف لترقية دوافع التعلم لدى طالبات الصف العاشر في مدرسة الصديقية للبنات.

يشمل التحقق استخدام نموذج استبيان موجه إلى خبراء المواد، ويتضمن ١٧ مؤشراً تغطي جوانب محتوى التعلم، واللغة، وطريقة العرض. يستخدم الباحثون مقياس "ليكرت" لجمع البيانات، بدرجات الإجابة التالية: ١ = ضعيف جداً، ٢ = ضعيف، ٣ = مقبول، ٤ = جيد، ٥ = جيد جداً. وبعد جمع البيانات قام الباحث بتحليل درجات التقييم باستخدام صيغة ملائمة الوسائط، حيث يتم قسمة الدرجة الكلية المتحصل عليها على الدرجة القصوى ثم ضربها في ١٠٠ للحصول على نسبة الملاءمة.

الجدول ٤,٢

نتائج تحكيم المواد التعليمية (السيد زي برهان الصالح الماجستير)

الرقم	الجانب المقدر	النتيجة المكتسبة	الحد الأقصى للنتيجة	النسبة المئوية	فئة
١.	الجانب التعليمي	٣٩	٤٥	٨٦	جيد جداً
٢.	الجانب اللغوي	١٨	٣٠	٩٠	جيد جداً
٣.	الجانب التقديمي	١٧	٢٠	٨٧	جيد جداً
	العدد	٧٤	٩٥	٨٨	جيد جداً

بناءً على الجدول ٥، يتبين أن المادة المعروضة في وسائل لعبة لودو التي

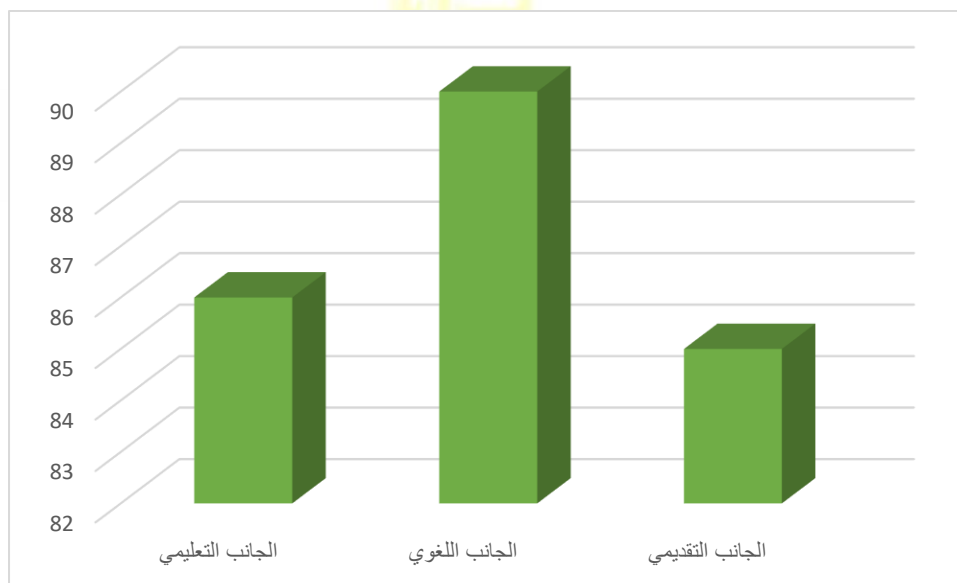
تمت مراجعتها من الجانب التعليمي حصلت على ٣٩ من أصل ٤٥ درجة، بنسبة

٨٦٪، وهي درجة "جيد جداً". أما في الجانب اللغوي، فقد حصلت على ١٨ من

أصل ٢٠ درجة، بنسبة ٩٠٪، وهي درجة "جيد جداً". علاوة على ذلك، في

جانب عرض المواد، تم الحصول على ١٧ درجة من أصل ٢٠ درجة، بنسبة ٨٥٪، وهو ما يصنف "جيد جدًا". وبالتالي، فإن الدرجة المحصل عليها من الجوانب الثلاثة هي ٧٤ من أصل ٩٥ درجة، بنسبة ٨٨٪، وهو ما يصنف "جيد جدًا".

رسم بياني لنتائج التحقق من صحة الخبراء المواد



الصورة ٨

بناءً على نتائج تقييم خبير المواد، يستنتج أن المواد المقدمة في وسائل لعبة لودو، والتي تهدف إلى ترقية دوافع طالبات للتعلم، "جديرة" بالاختبار الميداني. كما يُقدم خبير المواد مدخلات حول مؤشرات اتساق المواد، بما يتناسب مع مستوى وقدرات طالبات.

ب. تحكيم خبير للوسائل التعليمية

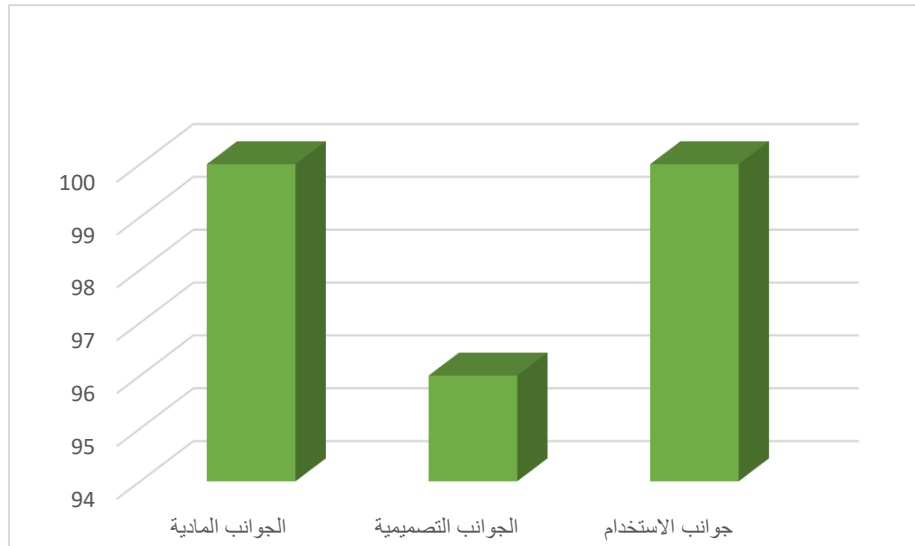
أجرى الأستاذ محمد أرضي زيني، الحاصل على درجة الماجستير، وهو محاضر في تعليم اللغة العربية بجامعة كياي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية في جمبير، عملية التحقق من صحة مادة الوسائط التعليمية. وهدفت هذه العملية إلى تقييم جودة مادة لعبة لودو في تعليم اللغة العربية لطالبات مدرسة الصديقة للبنات في جمبير. وقد تضمن استبيان التحقق الذي أجراه خبير المحتوى أربعين مؤشراً تغطي الجوانب المادية، وتصميم العرض، وأساليب الاستخدام. كما استخدم الباحث مقياس "ليكرت" لتحديد درجات الفئات، وهي: ١ = ضعيف جداً، ٢ = ضعيف، ٣ = متوسط، ٤ = جيد، ٥ = جيد جداً.

الجدول ٤,٣

نتائج تحكيم وسيطة التعليمية (السيد محمد أرضي زيني الماجستير)

الرقم	الجانب المقدر	النتيجة المكتسبة	الحد الأقصى للنتيجة	النسبة المئوية	فئة
١.	الجوانب المادية	٨٥	٨٥	١٠٠	جيد جداً
٢.	الجوانب التصميمية	٦٣	٦٥	٩٦	جيد جداً
٣.	الجوانب الاستخدام	٣٠	٣٠	١٠٠	جيد جداً
	العدد	١٧٨	١٨٠	٩٨	جيد جداً

رسم بياني لنتائج التحقق من صحة الخبراء المواد



الصورة ٩

بناءً على الجدول ٩، بلغ عدد الدرجات المحصلة من حيث الجوانب المادية، وتصميم العرض، والاستخدام ١٧٨ درجة من أصل ١٨٠ درجة كحد أقصى، بنسبة ٩٨٪ ضمن فئة "جيد جداً". المدخل الذي يحتاج إلى تحسين هو تعديل لون بطاقة الأسئلة ليتوافق مع لون الأسئلة على لوحة اللودو. بشكل عام، يُعتبر هذا الوسيط الخاص بلعبة اللودو "مؤهلاً" للاختبار الميداني.

٤. التنفيذ

أ. تطبيق وسيلة لعبة اللودو العربية

١. المرحلة التحضيرية

في هذه مرحلة إعداد وسيلة لعبة لودو العربي تشمل ما يلي:

أ. قدّمت الباحثة شرحاً موجزاً عن المادة التعليمية التي سيتم تقديمها للطلّابة.

ب. قامت الطالبات بتحضير أدوات الكتابة لتدوين ما شرّحه الباحث.

ج. قسمت الباحثة الطّلاب إلى مجموعات للعب.

د. عدت الباحثة يانصياً لتحديد ترتيب اللاعبين في اللعبة.

هـ. جهزت الباحثة الوسائط اللازمة للعبة اللودو العربية.

و. منحت الطالبات وقتاً كافياً لدراسة المادة المدرسة قبل بدء اللعبة.

ز. رشدت الباحثة سير اللعبة، ويشرح كيفية وسيلة لعبة اللودو العربية.

ح. لعبت الطالبات اللودو ويجيبون على الأسئلة على لوحة اللودو.

شرحت الباحثة كيفية وسيلة لعبة اللودو

قدمت الباحثة عن المواد التعليمية



الصورة ١١



الصورة ١٠

٢. مراحل التنفيذ

الخطوات المتخذة في مرحلة التنفيذ هي :

أ. جرت الباحثة اختباراً أولى لقياس دوافع التعلم الطلابية باستخدام طريقة استبيان عن الأسئلة التي يقدمها الباحثة، والاختبار التالي هو الاختبار القبلي والبعدي يهدف إلى قياس قدرات الطلاب.

ب. قدمت الباحثة شرحاً موجزاً عن مادة التعلم التي ستقدم للطلاب.

ج. بعد فهم المادة الموجودة في أداة التعلم، قومت الطالبات بإجراء اختبار في أداة التعلم.

د. قسمت الباحثة الطلاب إلى مجموعات ويعين أحد أعضاء كل مجموعة ليكون قائداً أن يجب على الأسئلة المتاحة.

هـ. جهزت الباحثة اللعبة مثل: اللوحة ، بيدق، نرد، بطاقة أسئلة، و بطاقة كيفية لعب لودو .

و. عدت الباحثة يانصيا لتحديد ترتيب اللاعبين في اللعبة.

ز. منح الطلاب وقتاً كافياً لدراسة المادة المدرسة قبل بدء اللعبة.

ح. رشدت الباحثة سير اللعبة، ويشرح كيفية لعب اللودو العربية.

ط. لإزالة بيدق من المنزل، يجب أن تحصل على ٦ على النرد.

ي. لكل سؤال على لوحة اللودو نقاط مختلفة. على سبيل المثال، تحصل

النجمة الزرقاء ذات مستوى السؤال السهل على ١٠ نقاط، بينما تحصل

النجمة البرتقالية ذات مستوى السؤال المتوسط على ٢٠ نقطة، بينما

يحصل السؤال الأرجواني ذو مستوى السؤال الصعب على ٣٠ نقطة.

ك. لعبت الطالبات اللودو ويحييون على الأسئلة على لوحة اللودو.

ل. يحدد الفائز في اللعبة بعدد النقاط التي يحصل عليها.

م. سيحصل الطالب الخاسر على عقوبة يحددها الطالب الفائز.

إجراء استبيان قبلي التعليم

نتائج تقييم الطالبات



الصورة ١٣

الصورة ١٢

٣. المرحلة النهائي

تشمل الخطوات المتخذة في المرحلة النهائية ما يلي :
أ. قدمت الباحثة جوائز للفريق الفائزة.
ب. دعوت الباحثة الطالبة لتذكر الأسئلة التي كانت في اللعبة التي حدثت.
ج. قدمت الباحثة تحفيزا إضافيا لتشجيع الطالبة على تعلم اللغة العربية بحماس.
د. قدمت الباحثة استبيانات بعدي لقياس دافعية التعلم لدى الطلاب باستخدام وسيلة لعبة اللودو العربية.

أجابت الطالبات على استبيان بعدي



الصورة ١٤

ب. المجموعة التجريبية

كان مجتمع الدراسة وعينتها من طالبات الصف العاشر بمدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية جمر. الصف العاشر (ب) هو فصل مجموعة تجريبية بإجمالي ٣٠ طالبات والصف العاشر (أ) عبارة عن فصل مجموعة ضابطة بإجمالي

٣٠ طالبات.

تم إجراء البيانات التي تم الحصول عليها في البحث باستخدام طريقتين،

وهما الاستبيانات والتوثيق. هناك نوعان من الاستبيانات، هناك استبيان قبلي يتم

إجراؤه قبل التعليم لتحديد دوافع طالبات، وهناك استبيان بعدي يتم إجراؤه بعد

انتهاء التعليم لمعرفة الفرق في النتائج. كل سؤال من هذه الأسئلة يحتوي على ٣٠

سؤالا.

١. المجموعة التجريبية

أ) الاستبيان القبلي

أجرى الباحثة الاستبيان القبلي يوم الاثنين في التاريخ ٢٦ مايو ٢٠٢٥ م.

ب) الاستبيان البعدي

أجرى الباحثة الإختبار البعدي يوم الاثنين في التاريخ ٢٧ مايو ٢٠٢٥ م

وكانت نتائج الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية كما يلي:

الجدول ٤,٤

نتائج الاستبيان القبلي و البعدي للمجموعة التجريبية

الرقم	الاسم	النتيجة	
		استبيان قبلي	استبيان بعدي
١	عائشة كيرانا موليدا	٧٢	٦٥
٢	عمليا خيرون نيس	٧٤	٦٩
٣	اتيكااه أفكارينا سلما	٨٤	٦٠
٤	أورا كاملان	٩٣	٦٥
٥	بالقيس كانزاتول فاروفا	٩٢	٥٩
٦	بيت ألف حانيفاتوزا حرا	٩٠	٦٤
٧	ديف إيكاف سفيطري	٧٧	٦٦
٨	فايروزا كاملي فايسال	٨٢	٥٩
٩	فاتاش أوليا كينتان	٩٠	٦٧
١٠	فاورا فليت زاحروتول	٨٠	٦٢
١١	فيردانيا كورنيا ساري	٧٢	٥٦
١٢	فطرياطول واحدا	٨٥	٦٨
١٣	خليفة ماكريفاتول جنة	٩٠	٦٨
١٤	إندري موليدا أليفيا	٧٧	٦٤
١٥	إفانا نايللا مارفانيتا	٩٠	٥٤

١٦	كاميلا شافا سالسايلا	٧٥	٦٧
١٧	كورنيا أيو رافيفا	٨٨	٦٨
١٨	لابيابة وميرة داروين	٨٥	٦٨
١٩	لايلاتوس زاحرا	٨٣	٦٤
٢٠	لاتنس زاكية	٨٩	٥٤
٢١	ماريس ألييا شابرينا	٧٦	٦٧
٢٢	مايا سافع انا	٧٢	٦٥
٢٣	ميلاديا أوليا حاريندره بوتري	٨٥	٥٩
٢٤	نايلي زاكياتون نوفوس	٩٠	٦٤
٢٥	ناسوا ماوليدا لايليا	٧٧	٦٦
٢٦	ناورا كاميلاتوز زاكية	٩٠	٥٩
٢٧	نيلا ماحندرا جحيانغ بوتري	٧٥	٦٧
٢٨	نيلام مازيدة	٨٨	٦٥
٢٩	نور ولياتول حسنة	٨٥	٦٩
٣٠	وفي إنداح رحماواتي	٨٣	٦٠
المجموع			
٢,٥٣١			
١,٩٠٩			
المتوسط / المعدل			
٨٤			
٦٤			

٢. المجموعة الضابطة

(أ) الاستبيان القبلي

أجرى الباحثة الاستبيان القبلي يوم الاثنين في التاريخ ٢٦ مايو ٢٠٢٥ م.

(ب) الاستبيان البعدي

أجرى الباحثة الإختبر البعدي يوم الاثنين في التاريخ ٧٦ مايو ٢٠٢٥ م.

وكانت نتائج الاستبيان البعدي للمجموعة الضابطة كما يلي:

الجدول ٤,٥

نتائج الاستبيان القبلي و البعدي للمجموعة الضابطة

الرقم	الاسم	النتيجة	
		استبيان قبلي	استبيان بعدي
١	اجيسنا نور عماليا	٦٢	٣٦
٢	أليا سفتياني نوريل عزيزة	٥٤	٤٥
٣	أناندا برماتت خزائنة	٦٥	٤٥
٤	أوفا إفادا شوفاني	٦٠	٥٩
٥	باحرانيا ليد افريل زيبا سافطري	٦٨	٤٧
٦	بلجيس بوتري سوفيا	٦٣	٤٧
٧	حفصة هميرة هيداياة	٦٨	٦٠
٨	دوي افباتوس سوبياة	٦٥	٣٦
٩	الفارة ماليكا	٦١	٤٥
١٠	فايكوتول جاميلا	٦٥	٤٥
١١	فاراديل قورياتول وارداي	٥٤	٥٩
١٢	فاروفاة استياناة	٥٨	٤٩
١٣	فيردا إري زاناة	٦١	٣٨
١٤	فيترياني زازكيا	٦١	٤٩
١٥	إنا روفيكاة	٥٩	٥٩
١٦	إنتان نور عيني	٦٢	٥٦
١٧	إزاة ماليكا نوسرو دينيية	٦٧	٦٣
١٨	جيهان	٥٧	٦١
١٩	كاليا بوتري لستاري	٥٩	٣٦

٢٠	خيلدا إناياتوت طييبا	٦٠	٤٥
٢١	ماهاراني نوفليان ناندي	٦١	٣٦
٢٢	ماريام هانا راوهي	٥٩	٤٥
٢٣	ميلا ساسكيا ماهاراني	٥٩	٤٥
٢٤	مونيكما مارغ رتا	٦٢	٥٩
٢٥	ناديني فتما رامادهاني	٦٧	٥٦
٢٦	نايفا الحسنة	٥٧	٤٩
٢٧	نايلاتوس ساعدة	٥٩	٤٩
٢٨	نازيلا رانادين هابيبور راحمان	٦٠	٣٦
٢٩	نوبا إليسا	٤٥	٤٥
٣٠	نور ألياطل حسنة	٤٥	٤٥
المجموع		١,٨٧١	١,٤٤٥
المتوسط / المعدل		٦٢	٤٨

٥. التقييم

في مرحلة التقييم، أجرت الباحثة تعديلا طفيفا على وسيلة لعبة اللودو فيما يتعلق بلون بطاقات الأسئلة، بحيث تتوافق مع لون مستوى السؤال على لوحة اللودو. كما راقب الباحثة عملية التعلم باستخدام وسيلة وبدونها. لمعرفة متوسط مستوى جدوى الوسائل من جميع بيانات التحقق من صحة الوسائط، يُتبع ما يلي:

الجدول ٤,٦

نتائج التقييم الشاملة

الرقم	الجانب المقدر	النتيجة المكتسبة	الحد الأقصى للنتيجة	النسبة المئوية	فئة
١.	تحكيم المواد التعليمية	٧٤	٩٥	٨٨	جيد جدًا
٢.	تحكيم وسيلة التعليمية	١٨٧	١٨٠	٩٨	جيد جدًا
٣.	طالبات الصف العاشر (ب)	٧٢	٩٣	٨٣	جيد جدًا
	العدد	٣٣٣	٣٦٨	٩٠	جيد جدًا

بناءً على النتائج الإجمالية، بلغت الدرجة الكلية المحصلة ٣٣٣ من أصل ٣٦٨

درجة، بنسبة ٩٠٪ ضمن فئة "جيد جدًا". لذا، يُمكن الاستنتاج أن لعبة اللودو التي طُوِّرت

وجرّبت على طلاب الصف العاشر في مدرسة الصديقية الإسلامية جمر تعتبر "مناسبة جدًا"

لاستخدامها في تعلم اللغة العربية في الصف العاشر.

ج. تعديل المنتج

تطوير وسيلة لعبة اللودو العربية على مادة اللغة العربية التي تشرح أو تتناول موضوع الهوية

بناءً على اقتراحات من خبراء الإعلام وخبراء المواد للحصول على منتج مناسب يمكن استخدامه

في أنشطة التدريس والتعليم. النتائج النهائية لمراجعة وسيلة لعبة لودو هي كما يلي :

١. تعديل الوسيلة

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

خبراء الإعلام.

الجدول ٤,٧

تعديلة الوسيلة

رقم	القسم المنقح	قبل التعديل	بعد التعديل
١	من الأفضل أن يتطابق لون بطاقة السؤال مع لون النجوم الموجودة على لوحة اللودو.	مبتدء Apa arti dari "الإستماع إلى الموسيقى؟" 	مبتدء Apa arti dari lafadz yang bergaris bawah "نَحْبُ مُشَاهَدَةُ مُبَارَاةِ كُرَةِ الْقَدَمِ"
		متوسط Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat yang benar ! أُسْنُوع - الأُسْتَاظ - محلة - يَشْتَرِي - جَدِيدَةٌ - مَكَّن.	متوسط Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat yang benar ! صباح - إلى - يَشْتَبِعُ - مَكَّن - القرآن
		متقدم Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat dibawah ini adalah يَبُثُّ الْفَلَرْسِي بَعْدَ.....الْفَلَرْسِيَّةِ	متقدم Apa arti dari "ماذا تفعل الآن؟"

٢. تعديلة المواد

وفيما يلي جدول بنتائج مراجعة الوسيلة التي تم تطويرها بناء على الاقتراحات التي

قدمها خبير المادة:

الجدول ٤,٨

تعديلة المواد

رقم	القسم المنقح	قبل التعديل	بعد التعديل
١	يجب أن تكون المادة متوافقة مع أهداف التعلم.		

د. تحليل البيانات

١. النتائج بالاختبار الاحصائي

يعد التحليل الإحصائي مفيدا لعرض ووصف بيانات البحث، بما في ذلك كمية

البيانات والحد الأقصى للقيمة والحد الأدنى للقيمة ومتوسطة القيمة وكل شيء آخر.

نتائج التحليل الوصف باستخدام SPSS ٢٥.

الجدول ٤,٩

الإحصائي الوصفي^{٤٢}

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
الاستبيان القبلي للمجموعة التجريبية	30	15	54	69	63.60	4.383
الاستبيان البعدي للمجموعة التجريبية	30	21	72	93	82.97	6.739
الاستبيان القبلي للمجموعة الضابطة	30	27	36	63	49.30	8.384
الاستبيان البعدي للمجموعة الضابط	30	14	54	68	61.03	3.690
Valid N (listwise)	30					

بناءً على نتائج الإختبار الوصف أعلاه، يمكننا وصف توزيع البيانات التي حصل

عليها الباحثة على النحو التالي :

١. الإختبار القبلي التجريبي، من البيانات يمكن وصف أن الحد الأدنى للقيمة هو ٥٤ بينما الحد الأقصى للقيمة هو ٦٩ والقيمة المتوسط هي ٦٠،٦٣. الانحراف المعياري لبيانات قيمة الإختبار القبلي هو ٤,٣٨٣.

٢. الإختبار البعدي التجريبي، من البيانات يمكن وصف أن الحد الأدنى للقيمة هو ٧٢

بينما الحد الأقصى للقيمة هو ٩٣ والقيمة المتوسط هي ٨٢,٩٧. الانحراف المعياري

لبيانات قيمة الإختبار القبلي هو ٦,٧٣٩.

⁴² Software SPSS IBM 25 FOR WINDOWS

٣. الإختبار القبلي الضابطة، ومن هذه البيانات يمكننا وصف أن الحد الأدنى للقيمة هو

٣٦ بينما الحد الأقصى للقيمة هو ٦٣ والقيمة المتوسطة هي ٤٩,٣٠. الانحراف المعياري

لبيانات قيمة الاختبار المسبق للتحكيم هو ٨,٣٨٤.

٤. الإختبار البعدي الضابطة، ومن هذه البيانات يمكننا وصف أن الحد الأدنى للقيمة هو

بينما الحد الأقصى للقيمة هو ٥٤ بينما الحد الأقصى للقيمة هو ٦٨ والقيمة المتوسطة

هي ٦١,٠٣. الانحراف المعياري لبيانات قيمة الاختبار المسبق للتحكيم هو ٣,٦٩٠.

٢. النتائج بالاختبار الطبيعية (Normality)

اختبار الحالة الطبيعية هو اختبار يتم إجراؤه بهدف تقييم توزيع البيانات في مجموعة

من البيانات أو المتغيرات، سواء كان توزيع البيانات موزعا بشكل طبيعي أم لا.

في هذه البيانات تم استخدام نتائج الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية

والمجموعة الضابطة باستخدام برنامج سفير ويلك، لذا قامت الباحثة بحساب البيانات لمعرفة

النتائج بمساعدة أداة SPSS ٢٥ وأداة النتائج هي كما يلي:

الجدول ٤,١٠

الاختبار الطبيعي

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
الاستبيان القبلي للمجموعة التجريبية	.203	30	.003	.898	30	.007

الاستبيان البعدي للمجموعة التجريبية	.145	30	.106	.914	30	.019
الاستبيان القبلي للمجموعة الضابطة	.155	30	.065	.909	30	.014
الاستبيان البعدي للمجموعة الضابط	.137	30	.158	.946	30	.129

ويبين الجدول أعلاه أن نتائج حساب البيانات من $spps$ ٢٥ لنتائج الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية (٠,٠٠٧) في حين أن نتائج الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية (٠,١٩). لذلك يمكن أن نستنتج أن البيانات تحتوي على بيانات غير طبيعية لأن القيمة أصغر من ٠,٠٠٥

وكانت قيمة نتيجة الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة (٠,١٤) في حين كانت القيمة من الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة (١٢٩). لذلك يمكن الاستنتاج أن نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي لهذه المجموعة الضابطة لها بيانات توزيع طبيعي لأنها أكبر من ٠,٠٠٥

٣. الاختبار التجانسى (*Test of Homogeneity*)

اختبار التجانسى هو إجراء إحصائي يُستخدم لاختبار ما إذا كانت مجموعتان أو أكثر من البيانات تمتلك نفس التباين (أي درجة التنوع أو انتشار البيانات) أو أنها متجانسة. ويعد هذا الاختبار مهمًا قبل القيام بأي تحليل إحصائي متقدم.

اختبار التجانسى هذا هو أحد الاختبارات المعلمية، ولذلك استخدمه الباحث بهدف معرفة ما إذا كانت البيانات متجانسة أم لا. والبيانات المستخدمة هي نتائج الاختبار البعدي للفصل التجريبي ونتائج الاختبار البعدي لمجموعة الضبط.

إذا كانت النتيجة لاحقاً أكبر من ٠,٠٥، فيمكن القول إن البيانات متجانسة، ومن أجل توضيح ذلك بشكل أفضل، فإن النتائج كما يلي:

الجدول ٤,١١

اختبار التجانسى

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
دوافع التعلم	Based on Mean	15.915	1	58	.000
	Based on Median	12.424	1	58	.001
	Based on Median and with adjusted df	12.424	1	48.783	.001
	Based on trimmed mean	15.700	1	58	.000

تشير نتائج الجدول أعلاه إلى أن نتيجة الاختبار البعدي للفصل التجريبي هي ٠,٠٠٠، بينما نتيجة الاختبار البعدي لمجموعة الضبط هي ٠,٠٠١. ومن هذا التوضيح، فإن

هذه البيانات متجانسة لأنها أكبر من ٠,٠٥.

٤. اختبارات المستقل

اختبار العينات المستقلة (أو ما يُسمى غالباً باختبار t للعينات المستقلة) هو أحد الاختبارات الإحصائية المعلمية التي تُستخدم لمقارنة متوسطين لمجموعتين غير مرتبطتين (مستقلتين)، لمعرفة ما إذا كان هناك فرق ذو دلالة إحصائية بينهما. البيانات المستخدمة

هي نتائج الاختبار البعدي للفصل التجريبي ونتائج الاختبار البعدي لمجموعة الضبط. يمكن

رؤية نتائج حساب الفرضية في الجدول التالي:

الجدول

٤,١٢ اختبار ت المستقل

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
دوافع التعلم	Equal variances assumed	15.915	.000	15.636	58	.000	21.933	1.403	19.125	24.741
	Equal variances not assumed			15.636	44.959	.000	21.933	1.403	19.108	24.759

استنادًا إلى الجدول أعلاه، فإن القيمة (*Sig. 2-tailed*) هي ٠,٠٠٠ وهي أكبر من

٠,٠٠٠، وبالتالي يمكن الاستنتاج أن هناك فرقًا في تطوير وسيلة لعبة لودو العربي لترقية دوافع

تعلم اللغة العربية لدى طالبات الصف العاشر بمدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية

جمبر.

لمزيد من التوضيح حول متوسط نتائج الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية

والاختبار البعدي للمجموعة الضابطة، يمكن الاطلاع على البيانات في الجدول التالي:

الجدول ٤,١١

اختبار Group Statistics

Group Statistics					
	الفصل	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
دوافع التعلم	post_eksperimen	30	82.97	6.739	1.230
	post_kontrol	30	61.03	3.690	.674

استنادًا إلى الجدول أعلاه، يتبين أن متوسط المجموعة التجريبية هو (٨٢,٩٧)، في حين أن متوسط المجموعة الضابطة هو (٦١,٠٣). وبالتالي يمكن الاستنتاج أن نتيجة الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية أعلى من نتيجة الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة، ولذلك تُعتبر هذه البيانات كافة فعّالة.

هـ. المناقشة و التّأويل

١. فعالية وسيلة لعبة اللودو العربية لتحسين دوافع في تعلّم الطالبات للصف العاشر بمدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية جمبر للسنة الدراسية ٢٠٢٤ / ٢٠٢٥ م.

نتائج من الاستبيان البعدي للمجموعة التجريبية هي (٦,٧٣٩) في حين أن نتائج الاستبيان البعدي للمجموعة الضابطة هي (٣,٦٩٠)، لذا يمكن استنتاج أن نتائج هذه البيانات متجانسة لأنها أكبر من (٠,٠٥) أو (Sig.> 0.05). مما يعني أنه يمكن استنتاج وجود زيادة في دوافع تعلّم باستخدام لعبة اللودو العربية في للصف العاشر في مدرسة الصديقية للبنات الإسلامية جمبر للسنة الدراسية ٢٠٢٤ / ٢٠٢٥ م.

لعبة اللودو العربية هي ابتكار تعليمي مُصمم لدعم عملية تعلم اللغة العربية بفعالية ومتعة أكبر. من خلال نهج قائم على اللعب، تُسهّل هذه اللعبة على الطلاب فهم المادة الدراسية، مثل المفردات وبنية الجمل وفهم النصوص البسيطة. صممت هذه اللعبة بحيث تتضمن عناصر تعليمية متكاملة في كل خطوة، ما يتيح للطلاب التعلم أثناء اللعب دون الشعور بالإرهاق. تصميمها البصري جذاب وقواعدها البسيطة تشجع الطلاب على المشاركة الفعالة في عملية التعلم.

في اللقاء الأول، تم إعطاء الطالبات استبيان قبلي بهدف قياس دوافع قبل تعلّم اللغة العربية. كما في الصورة أدناه.

الاستبيان القبلي الفصل التجريبي



الصورة ١٥

وفي اللقاء الثاني قدمت الباحثة علاجا للفصل التجريبية لتحسين دوافع في تعلّم باستخدام وسيلة لعبة اللودو العربية. وبعد ذلك تشرح الباحثة كيفية استخدام اللودو العربية. كما في الصورة أدناه.

إعطاء العلاج اللودو العربية



الصورة ١٦

وفي الاجتماع الأخيرة، أجرت الباحثة اختبارا بعديا كأداة لمعرفة مدى دوافع تعلّم باستخدام وسيلة لعبة اللودو العربية. كما في الصورة أدناه.

الاستبيان البعدي



الصورة ١٧

٢. الفروق ومدى فعالية وسيلة لعبة اللودو العربية لتحسين دوافع في تعلّم الطالبات للصف

العاشر بمدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية جبر للسنة الدراسية ٢٠٢٤ /

٢٠٢٥ م.

بناء على قيمة اختبار ت المستقل من الاستبيان القبلي والاستبيان البعدي، تم الحصول

على قيمة sig. (٢ ذيل) هي $0,000 > 0,05$ ، مما يعني أن هناك أهمية في وسيلة لعبة اللودو

العربية بدوافع تعلّم الطالبات للصف العاشر بمدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية جبر للسنة

الدراسية ٢٠٢٤ / ٢٠٢٥ م. واختبار *Group Statistics* أن المتوسط للمجموعة التجريبية هو

(٨٢,٩٧) في حين أن المتوسط للمجموعة الضابطة هو (٦١,٠٣). ومن هناك يمكن استنتاج أن

درجة الاستبيان البعدي للمجموعة التجريبية أكبر من درجة الاستبيان البعدي للمجموعة

الضابطة، وبالتالي فإن البيانات فعالية.

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

الباب الخامس

الإختتام

أ. خلاصة

بناء على عرض البيانات وتحليلها ومناقشة كاتالية

١. تطوير وسيلة لعبة اللودو العربية عبر خمس مراحل، هي: التحليل، والتصميم، والتطوير،

والتنفيذ، والتقييم (ADDIE)، مما أدى إلى إنتاج لعبة لودو بلوحة قياس 29×29 سم،

مزودة بـ ٤٨ بطاقة أسئلة، ودليل استخدام المواد، ودليل استخدام اللعبة، و١٦ قطعة، وزر

واحد. جميع معدات اللعبة معبأة في صندوق لودو مصنوع من ورق عاجي. تستخدم وسيلة

لعبة اللودو لتحسين دوافع في تعلّم الطالبات.

٢. حصلت نتائج تقييم خبر المواد على نسبة ٨٨٪، ما يعني أن جدوى المادة المعروضة كانت

ضمن فئة "جيد جدًا". بينما حصلت نتائج تقييم خبر الوسيلة على نسبة ٩٨٪، ما يعني

أن عرض المادة وظهور الوسائط كانا ضمن فئة "جيد جدًا". نتائج من الاستبيان البعدي

للمجموعة التجريبية هي (٦,٧٣٩) في حين أن نتائج الاستبيان البعدي للمجموعة الضابطة

هي (٣,٦٩٠)، لذا يمكن استنتاج أن نتائج هذه البيانات متجانسة لأنها أكبر من (٠,٠٥)

أو (Sig.> 0.05). بناء على قيمة اختبار ت المستقل من الاستبيان القبلي والاستبيان

البعدي، تم الحصول على قيمة sig. (٢ ذيل) هي $0,000 > 0,005$ ، مما يعني أن هناك

أهمية في وسيلة لعبة اللودو العربية بدوافع تعلّم الطالبات للصف العاشر بمدرسة الصديقية

للبنات الثانوية الإسلامية جمبر للسنة الدراسية ٢٠٢٤ / ٢٠٢٥ م.

واختبار *Group Statistics* أن المتوسط للمجموعة التجريبية هو (٨٢,٩٧) في حين أن المتوسط للمجموعة الضابطة هو (٦١,٠٣). ومن هناك يمكن استنتاج أن وسيلة لعبة اللودو العربية "فعالية جداً" في تحسين دوافع تعلّم الطالبات.

ب. الإقتراحات

١. للمعلم

يمكن للمعلمين الاستفادة من وسائط لودو العربية كوسيلة تعليمية بديلة ممتعة وتفاعلية، خاصة في تعلم المفردات أو المواد الأساسية للغة العربية.

٢. للطلّابة

من المتوقع أن يكون الطلّابة قادرين على استخدام وسائل الإعلام العربية لودو بشكل نشط وتعاوني لزيادة الاهتمام والدافعية في تعلم اللغة العربية.

٣. للمدرسة

يمكن للمدارس دعم استخدام الوسائط المبتكرة مثل لعبة لودو العربية في الأنشطة التعليمية لخلق جو تعليمي أكثر حيوية وممتعة.

٤. للباحثين المستقبليين

لا تزال هذه الدراسة تعاني من بعض القصور فيما يتعلق باختبار الفعالية على المدى الطويل وفي المدارس الأخرى. لذلك، يُنصح الباحثون بما يلي:

أ. تطوير نسخة رقمية من لعبة لودو العربية لتسهيل الوصول إليها على نطاق أوسع.

ب. تطبيق هذه الوسيلة واختبارها على مدى فترة زمنية أطول لتحديد تأثيرها الأعمق على

الدافعية ونتائج التعلم.

ج. تطوير تنويعات في محتوى المواد، مثل تعلم القواعد (النحو والشرف)، والمحادثات البسيطة،
أو فهم الخطاب.



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

قائمة والمراجع

أ. المراجع

١. المراجع العربية

رشيادي, ميلدا. “ترقية دوافع تعلم اللغة العربية بالتعليم القائم على المهام.” جامعة

شريف هداية الله الإسلامية الحكومية جاكارتا, ٢٠٢٢.

سامعيل نادري. “عالقة دافع التعلم والتقييم الذاتي بمهارة الكتابة لدى معلم اللغة العربية.”

دراسات ينف تعليم اللغة العربية وتعلمها العدد الثا (n.d.): ص ١٣١-١.

شحاتة, حسن and, النجار, زينب. “معجم المصطلحات التربوية النفسية,” ٢٠٠٣

محمد محزل اليسر. “الدوافع التعليمية لدى الطلبة المكفوفين ونتائجها في تعليم اللغة

العربية بمدرسة يكتونس (YAKETUNIS) المتوسطة الإسلامية بيوكيا كرتا.” جامعة مولانا

مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج, ٢٠١٦.

مصطفى, فاديه كامل حمام - علي احمد سيد. علم النفس التربوي في ضوء الاسلام.

توزيع دار زهراء الشرق للنشر والتوزيع, ٢٠٠٦.

الإسلامية الحكومية مالانج, ٢٠١٦.

٢. المراجع الإندونيسية

Arief S Sadiman dkk. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatan)*.
1st ed. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005.

Burhan Nurgiyantoro. “Penilaian Pembelajaran Sastra Berbasis Kompetensi.” *Yogyakarta: BPFe*, 2010.

Emzir. “Emzir Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data.” *Jakarta: Raja Grafindo*, 2012.

Handayani, Dita, Nurhayati Nurhayati, and Herawati Herawati. “HUBUNGAN ANTARA MINAT BELAJAR SISWA DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS SISWA KELAS V SD NEGERI CIBULUH 6 KOTA BOGOR.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 9, no. 1 (January 10, 2020). <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v9i1.2710>.

Harahap, Neni Fitriana, Dewi Anjani, and Nabsiah Sabrina. “Analisis Artikel Metode Motivasi Dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa.” *Indonesian Journal of Intellectual Publication* 1, no. 3 (July 23, 2021): 198–203. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.121>.

Herdana, Afrizal Rafif, and Yusman Wiyatmo. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERACTIVE PHYSICS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN PENGUASAAN MATERI FISIKA PESERTA DIDIK SMA.” *Jurnal Pendidikan Fisika* 10, no. 1 (April 1, 2023): 124–49. <https://doi.org/10.21831/jpf.v10i1.19854>.

Indonesia, Kementrian Agama Republik. “Qur’an Kemenag,” 2022. <https://quran.kemenag.go.id>.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. “PERATURAN PEMERINTAH REPUBLIK INDONESIA NOMOR 13 TAHUN 2015,” no. 8 (2015).

Nana Syaodih Sukmadinata. *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN*. Bandung : Remaja Rosdakarya, 2017.

Nurani, Khifni, and Ahmad Marzuq. “تطوير الوسيلة التعليمية ‘لودو’ لمادة مفردات اللغة العربية في ‘المدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية كلابا غادينج’.” *Al-Ma’rifah* 16, no. 01 (May 16, 2019): 157–69. <https://doi.org/10.21009/ALMAKRIFAH.16.01.10>.

Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. “Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional” 4 (2003): 3.

Prof. Dr. Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.

- Prof. Dr.H. Punaji Setyosari, M.Ed. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Purnomo Halim. “Psikologi Pendidikan.” *Yogyakarta: Lembaga Penelitian, Publikasi, Dan Pengabdian Masyarakat (LP3M), Universitas Muhammdiyah Yogyakarta*, 2019, hlm.87.
- Rafika Annur Rokhimah. “PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUDO UNTUK PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PRANCIS SISWA KELAS X SMK PI AMBARUKMO 1 SLEMAN YOGYAKARTA.” Universitas Negeri Yogyakarta, 2020.
- Sa’dun Akbar. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Vol. 5. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Sampiril Taurus Tamaji. “MANAJEMEN PEMBELAJARAN BAHASA ARAB.” *Dar El-Ilmi : Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 5(1) 5, no. 1 (2018): 107-122. <https://doi.org/https://doi.org/10.52166/dar%20el-ilmi.v5i1.1084>.
- Sardiman, AM. “Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar,” 2019.
- Srinawati, Risna, and Fatoni Achmad. “Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Labakkang.” *MOMENTUM : Jurnal Sosial Dan Keagamaan* 10, no. 1 (May 30, 2021): 100–118. <https://doi.org/10.29062/mmt.v10i1.139>.
- Utomo, Mugi. “Penerapan Metode Discovery Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Biologi Materi Jamur Di SMA Negeri 3 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara Tahun Pelajaran 2015/2016.” *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* 7, no. 3 (August 19, 2015). <https://doi.org/10.26418/jvip.v7i3.17185>.
- Wardani, Refy Kusuma. “Hubungan Penguasaan Kosakata Dan Motivasi Belajar Dengan Kemampuan Menulis Narasi Kelas IV Sekolah Dasar.” *Didaktika Dwija Indria* 10, no. 3 (December 7, 2023). <https://doi.org/10.20961/ddi.v8i01.39741>.
- Zukhaira. *Perencanaan Pengajaran: Implementasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. LPPM Unnes : Semarang., 2019.
- Zulfa Karimah, Anisausa’adah. “Pengembangan Pembelajaran Tahsin Berbasis Game Ludo.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)* 2, no. 2 (2025): 534.

<https://doi.org/https://doi.org/10.62017/jppi.v2i2.379696>.

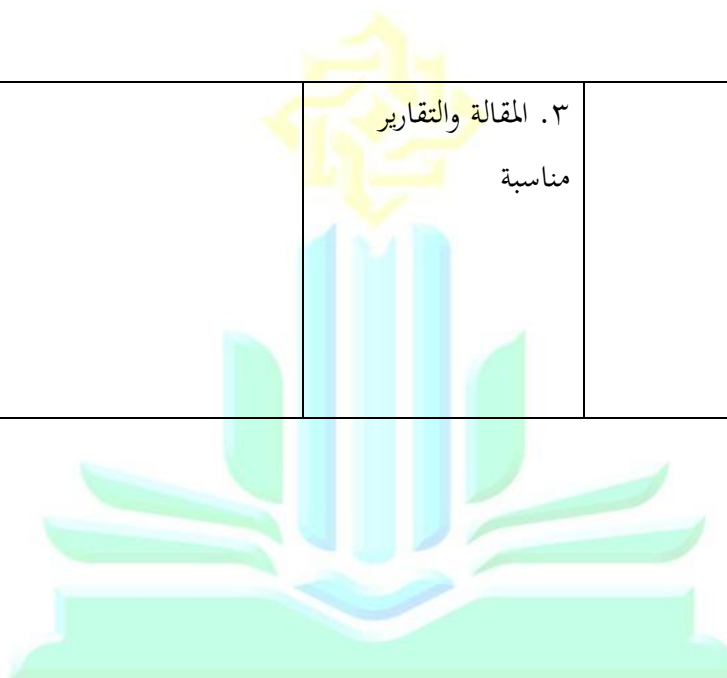


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

البناء الرئيسي

العنوان	المتغيرات	المؤشرات	مصادر البيانات	مناهج البيانات	مشكلة البحث	فروض البحث
Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah	Hipotesis
تطوير وسيلة لعبة لودو العربي لترقية دافع تعليم اللغة العربية لدى الطالبات الصف العاشر بالمدرسة الثانوية أصري جمبر للسنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤ م	أ) وسيلة لعبة لودو العربي	١. تعريف الوسيلة ٢. أنواع الوسيلة ٣. تعريف وسيلة لعبة ٤. تعريف لعبة لودو ٥. خصائص لعبة لودو ٦. كمازايا و نقصان لعبة لودو	أ. البيانات الأساسي: ١. الطالبات من المدرسة الثانوية الصديق للبانات جمبر ٢. مدير المدرسة ٣. مدرس للغة العربية	١. نوع البحث : بحث و تطوير ٢. طريقة الجمع البيانات : الاستبيان، المقابلة، الوثائق، الملاحظة •	١. كيف عمالية تطوير وسيلة لعبة لودو العربي لترقية دافع تعليم اللغة العربية لدى الطالبات الصف العاشر بالمدرسة الثانوية أصري جمبر	أ. (H_1) : توجد في فعالية وسيلة لعبة لودو العربي لترقية دافع تعليم اللغة العربية لدى الطالبات الصف العاشر بالمدرسة الثانوية أصري جمبر ب. (H_1) : لا توجد في فعالية وسيلة لعبة لودو العربي لترقية دافع تعليم اللغة العربية لدى الطالبات الصف العاشر بالمدرسة الثانوية
	أ) دوافع تعليم	١. تعريف دافع التعليم ٢. وظيفة دافع في التعليم ٣. محاولة ترقية دافع التعليم ٤. مؤشر دافع التعليم	ب. البيانات الثانوية: ١. تخطيط ٢. إعداد عملية التدريس	٢. مامدى فعالية وسيلة لعبة لودو العربي لترقية دافع تعليم اللغة العربية لدى الطالبات الصف العاشر بالمدرسة الثانوية	٢. مامدى فعالية وسيلة لعبة لودو العربي لترقية دافع تعليم اللغة العربية لدى الطالبات الصف العاشر بالمدرسة الثانوية	

أصري جمبر	أصري جمبر		٣. المقالة والتقارير مناسبة			
-----------	-----------	--	--------------------------------	--	--	--



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

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Informasi umum

A. Identitas Penulis

Nama Guru : Dyah Retno Palupi
 Nama Madrasah : MA Asshidiqiyah Putri
 Mata Pelajaran : Bahasa Arab
 Fase/Kelas : E/ X
 Semester/ TP : 2/ 2024-2025

B. Kompetensi awal

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

C. Profil Pelajar Pancasila Rahmatan Lil' Alamin

1. Profil Pelajar Pancasila

Beriman, bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia,

Berkebhinekaan global, mandiri, gotong royong, bernalar kritis dan kreatif.

2. Profil Pelajar Rahmatan Lil' Alamin:

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

D. Sarana dan Prasarana

- Media Pembelajaran : Papan Ludo Arab, kartu soal, kartu petunjuk permainan, ludo, bidak, dan dadu.
- Sumber Belajar : Buku teks Bahasa Arab kelas X SMA/MA.

Komponen Inti

A. Tujuan Pembelajaran

- Menyusun kalimat sederhana tentang hobi (الهواية) menggunakan struktur yang tepat.
- Menggunakan (أدوات الإستفهام) seperti (لماذا، كم، هل، أين، من، ما) dalam kalimat sederhana.

3. Berpartisipasi aktif dalam permainan *Ludo Arab* untuk mengasah kemampuan berbahasa Arab.
4. Meningkatkan kerja sama dan komunikasi antar teman dalam kegiatan pembelajaran berbasis permainan.

B. Pemahaman Bermakna

Kata tanya (*adawatul istifham*) sangat penting dalam membangun komunikasi, khususnya saat bertanya tentang hobi, kesukaan, dan aktivitas favorit. Kemampuan bertanya dan menjawab dalam bahasa Arab membuka peluang untuk berinteraksi dengan penutur asli dan memperluas wawasan budaya.

C. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan :

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

Kegiatan Inti:

- Guru meminta masing-masing murid untuk menyebutkan satu hobi favorit.
- Guru meminta murid untuk membuat kalimat berdasarkan hobi yang disukai.
- Guru membahas dan mengevaluasi terkait kalimat yang ditugaskan kepada murid.
- Guru menjelaskan materi *adwatul istifham* (kata tanya)
- Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok
- Guru menjelaskan aturan dan cara bermain *Ludo Arab*
- Murid bermain *Ludo Arab*, beberapa kotak ludo berisi soal/kartu perintah

- Murid menjawab pertanyaan pada papan *Ludo Arab*
- Guru mengawasi dan memberikan bimbingan saat bermain *Ludo Arab*

Penutup:

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

Materi Pembelajaran:

Pembelajaran Bahasa Arab materi *الهواية* dan *أدوات الإستفهام* yang terdapat pada kartu soal permainan *Ludo Arab*.



متوسط Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat yang benar ! الطبخ - أمي - الطبخ - في - يخبز .	متوسط Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat yang benar ! الشعر - في - ذفري - أكتب .	متوسط Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat yang benar ! الطبخ - صديقه - هو - مساء - كل - مع - يلعب .	متوسط Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat yang benar ! الحديقة - الدراجات - يزكيه - في .
متوسط Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat yang benar ! القراءة - قبل - النوم - أي - يخبز .	متوسط Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat yang benar ! جميل - السبنا - نساء - قبلنا .	متوسط Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat yang benar ! والغناء - الرفص - أختي - يخبز .	متوسط Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat yang benar ! صباح - إلى - يستمع - كل - القرآن .

متقدم Apa arti dari كيف تذهب إلى المدرسة؟	متقدم Kata tanya yang digunakan untuk 'Bagaimana' adalah.....	متقدم Kata tanya "عل" digunakan untuk menanyakan	متقدم Apa arti dari ماذا تأكل؟
متقدم Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat dibawah ini adalah سافر أي..... مكة المكرمة لأداء فريضة الحج	متقدم Kata tanya yang digunakan untuk 'Dimana' adalah.....	متقدم Kata tanya yang digunakan untuk menanyakan jumlah adalah	متقدم Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat dibawah ini adalah يث المذرس بعد..... المدرسة

Mengetahui,
Guru Bidang Studi

Nur Priyani, S.Pd.

Jember, 21 Mei 2025
Peneliti

Dyah Retno Palupi



متوسط ١ Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat yang benar ! الرَّسَائِلُ - فَاطِمَةُ - أَوْقَات - تَكْتُبُ - الْفَرَاغُ - فِي.	متوسط ٢ Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat yang benar ! صَدِيقِي - الشَّهْرُ - سَأَزُورُ - الْقَادِمُ - فِي.	متوسط ٣ Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat yang benar ! يَشْتَرِي - جَدِيدًا - كُلُّ شَهْرٍ - كِتَابًا - أَحْمَدُ.	متوسط ٤ Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat yang benar ! أَسْنُوعُ - الْأَسْتَاذُ - مَجَلَّةُ - يَشْتَرِي - جَدِيدَةً - كُلُّ.
متوسط ٥ Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat yang benar ! يُحِبُّ - لَعَبُ - الْقُرْآنَ - الشَّلَّةُ - كَثْرَةُ - فِي.	متوسط ٦ Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat yang benar ! كُلُّ - الرِّيَاضَةِ - يُصَارِبُ - صَبَاحًا - يَوْمَ.	متوسط ٧ Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat yang benar ! الْمَكْتَبَةِ - فِي - الْكُتُبُ - يَقْرَأُ - أَحْمَدُ.	متوسط ٨ Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat yang benar ! الْمَسِيحُ - السَّبَاحَةِ - فِي - أَحْيَى.



متوسط ٩ Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat yang benar ! الْمَطْبُخُ - أَبِي - الطَّيْحُ - فِي - يُحِبُّ.	متوسط ١٠ Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat yang benar ! الْبَقَرُ - فِي - دَفْتَرِي - أَكْتُبُ.	متوسط ١١ Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat yang benar ! الشَّطْرَنْجُ - صَدِيقَهُ - هُوَ - مَسَاءً - كُلُّ - مَعَ - يَلْعَبُ.	متوسط ١٢ Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat yang benar ! الْحَدِيقَةِ - الدَّرَاجَاتُ - يَرْكَبُ - فِي.
متوسط ١٣ Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat yang benar ! الْقِرَاءَةُ - قَبْلَ - النَّوْمِ - أَبِي - يُحِبُّ.	متوسط ١٤ Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat yang benar ! جَمِيلًا - السَّبَيْمًا - نَظَاهِدُ - فَبَلُمَا.	متوسط ١٥ Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat yang benar ! وَالْعَنَاءُ - الرُّقُصَ - أَخِي - يُحِبُّ.	متوسط ١٦ Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat yang benar ! صَبَاحَ - إِلَى - يَسْتَمِعُ - كُلُّ - الْقُرْآنَ.

متقدم ١ Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat dibawah ini adalah (....) الَّذِي تُرِيدُ أَنْ تَتَعَلَّمَهُ مِنْ هَوَايَتِكَ؟ أُرِيدُ أَنْ أَتَعَلَّمَ التَّصْمِيمَ.	متقدم ٢ Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat dibawah ini adalah (....) صَدِيقُكَ الَّذِي يُحِبُّ هَذِهِ الْهَوَايَةَ؟ صَدِيقِي أَحْمَدُ يُحِبُّهَا.	متقدم ٣ Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat dibawah ini adalah (....) تُحِبُّ التَّصْوِيرَ الْفُوتُوغَرَفِيَّ؟ أُخْتِي تُحِبُّ التَّصْوِيرَ الْفُوتُوغَرَفِيَّ.	متقدم ٤ Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat dibawah ini adalah (....) هَوَايَةُ تَفْضِيلُهَا؟ أَفْضَلُ التَّصْوِيرِ الْفُوتُوغَرَفِيِّ.
متقدم ٥ Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat dibawah ini adalah (....) الَّذِي تَسْتَفِيدُهُ مِنْ هَوَايَتِكَ؟ اسْتَفِيدُ تَطْوِيرَ مَهَارَاتِي.	متقدم ٦ Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat dibawah ini adalah (....) تَفْضِيلُ الْهَوَايَةِ عَلَى الْأَلْعَابِ الْإِلِكْتُرُونِيَّةِ؟ لِأَنَّهَا تُبَيِّ الْعَقْلَ وَالْمَهَارَاتِ.	متقدم ٧ Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat dibawah ini adalah (....) الْهَوَايَةُ الَّتِي تُحِبُّ أَخْتُكَ؟ تُحِبُّ أُخْتِي الْغِنَاءَ.	متقدم ٨ Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat dibawah ini adalah (....) الْأَدَوَاتُ الَّتِي تَسْتَخْدِمُهَا فِي الرَّسْمِ؟ اسْتَخْدِمُ الْأَقْلَامَ وَالْأَلْوَانِ.



متقدم ٩ Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat dibawah ini adalah (.....) يَقْرَأُ عَلَيَّ الْكُتُبَ؟ يَقْرَأُ عَلَيَّ الْكُتُبَ فِي الْمَكْتَبَةِ.	متقدم ١٠ Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat dibawah ini adalah (.....) تَذْهَبُ زَيْتَبُ إِلَى الْمَكْتَبَةِ؟ تَذْهَبُ زَيْتَبُ إِلَى الْمَكْتَبَةِ فِي السَّاعَةِ الْعَاشِرَةِ.	متقدم ١١ Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat dibawah ini adalah (.....) تَرَسُمُ فَاطِمَةُ الْمَبَانِي؟ نَعَمْ، تَرَسُمُ فَاطِمَةُ الْمَبَانِي.	متقدم ١٢ Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat dibawah ini adalah (.....) هَوَايَةُ أَحْمَدُ؟ هَوَايَةُ أَحْمَدُ كُرَةُ الْقَدَمِ.
متقدم ١٣ Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat dibawah ini adalah (.....) يُشَاهِدُ عَلِيٌّ كُرَةَ الْقَدَمِ؟ يُشَاهِدُ عَلِيٌّ كُرَةَ الْقَدَمِ فِي الثَّالِثَةِ وَالْخَمْسَةِ مَسَاءً.	متقدم ١٤ Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat dibawah ini adalah (.....) مَرَّةً تُمَارِسُ هَوَايَتَكَ فِي الْأُسْبُوعِ؟ أَمَارِسُ هَوَايَتِي ثَلَاثَ مَرَّاتٍ فِي الْأُسْبُوعِ.	متقدم ١٥ Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat dibawah ini adalah (.....) تُسَاعِدُكَ فِي مُمَارَسَةِ هَوَايَتِكَ؟ تُسَاعِدُنِي أُخْتِي فِي مُمَارَسَةِ هَوَايَتِي.	متقدم ١٦ Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat dibawah ini adalah (.....) تَشْعُرُ عِنْدَمَا تَرَسُمُ؟ أَشْعُرُ بِالسُّرُورِ وَالرَّاحَةِ عِنْدَمَا أَرَسُمُ.

PRE-TEST

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama Siswa :

Kelas :

Petunjuk :

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda cek list (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif sesuai dengan kesadaran anda !
3. Adapun keterangan jawaban yaitu :
 SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju
4. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan.
5. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja.
6. Tidak ada jawaban salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat anda sendiri.
7. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Bahasa Arab dan dijaga kerahasiannya.

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saat ada jadwal pelajaran Bahasa Arab, saya hadir disekolah sebelum bel masuk berbunyi.					
2	Saya tidak masuk sekolah karena ada jadwal pelajaran Bahasa Arab.					
3	Saya mengikuti pelajaran Bahasa Arab sampai jam pelajaran selesai.					
4	Saya tetap mengikuti pelajaran bahasa Arab siapapun guru yang mengajarnya.					
5	Jika guru lebih dulu berada di kelas saat pelajaran Bahasa Arab, maka saya cenderung memilih tidak masuk kelas.					
6	Saya cenderung mencari-cari alasan agar bisa menghindari jam pelajaran Bahasa Arab.					
7	Jika nilai ulangan Bahasa Arab saya rendah, meningkatkan belajar					

	adalah cara terbaik untuk menaikkan nilai saya.					
8	Apabila menemukan soal Bahasa Arab yang sulit, maka saya berusaha untuk mengerjakan sampai menemukan jawabannya.					
9	Saat tugas bahasa Arab yang diberikan memerlukan upaya yang lebih, saya memilih untuk tidak mengerjakannya.					
10	Saya selalu mendengarkan penjelasan guru dengan baik saat pembelajaran Bahasa Arab.					
11	Saat pelajaran Bahasa Arab, saya lebih senang mengobrol dengan teman dan tidak mendengarkan apa yang dijelaskan guru.					
12	Saya jarang membaca materi yang akan diajarkan sebelum pembelajaran Bahasa Arab berlangsung.					
13	Saya selalu bertanya kepada guru ataupun teman mengenai materi Bahasa Arab yang belum saya pahami.					
14	Saya sering mengantuk ketika guru Bahasa Arab mengajar dikelas.					
15	Saya malas mencoba memahami materi yang saya anggap sulit dalam pembelajaran Bahasa Arab.					
16	Saya selalu merasa tidak puas dan selalu ingin memperoleh hasil yang lebih baik lagi dalam Bahasa Arab.					
17	Saya merasa biasa saja ketika memperoleh nilai Bahasa Arab yang kurang memuaskan.					
18	Saya selalu mengerjakan sendiri tugas Bahasa Arab yang diberikan guru.					
19	Saya menyontek tugas teman karena saya malas berpikir dalam menyelesaikan tugas Bahasa Arab yang diberikan.					
20	Saat jam pelajaran kosong, saya tidak pernah menggunakannya untuk belajar Bahasa Arab.					

POST-TEST

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama Siswa :

Kelas :

Petunjuk :

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda cek list (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif sesuai dengan kesadaran anda !
3. Adapun keterangan jawaban yaitu :
 SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju
4. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan.
5. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja.
6. Tidak ada jawaban salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat anda sendiri.
7. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Bahasa Arab dan dijaga kerahasiannya.

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam media <i>Ludo Arabic</i> .					
2	Saya mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh.					
3	Dalam menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk tidak menjawab.					
4	Bagi saya belajar Bahasa Arab menggunakan media <i>Ludo Arabic</i> cukup menarik.					
5	Pembelajaran menyenangkan menggunakan media <i>Ludo Arabic</i> .					
6	Saya lebih mudah mengingat materi Bahasa Arab jika pembelajarannya menggunakan media <i>Ludo Arabic</i> .					

7	Pembelajaran menggunakan media <i>Ludo Arabic</i> merangsang rasa ingin tahu saya.					
8	Saya lebih senang mengerjakan soal yang disajikan dalam media <i>Ludo Arabic</i> secara mandiri.					
9	Saya selalu berusaha mengerjakan soal semampu saya tanpa bertanya kepada teman.					
10	Saya senang belajar Bahasa Arab karena pada saat pembelajaran dibentuk kelompok-kelompok.					
11	Saya senang belajar Bahasa Arab karena saat guru mengajar menggunakan metode yang bervariasi.					
12	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi Bahasa Arab dengan metode berceramah saja.					
13	Saat pembelajaran berlangsung, saya terlibat mengungkapkan pendapat.					
14	Saya berusaha mempertahankan pendapat atau jawaban saya.					
15	Saya memilih untuk membuktikan jawaban saya, jika jawaban saya berbeda dengan jawaban teman saya.					
16	Saya malu menyampaikan pendapat jika terdapat jawaban yang tidak sesuai dengan pemikiran saya.					
17	Saya yakin dengan rajin berlatih menjawab soal Bahasa Arab dalam media <i>Ludo Arabic</i> membuat saya lebih memahami materi.					
18	Saya yakin bahwa belajar Bahasa Arab dengan menggunakan media <i>Ludo Arabic</i> membuat pengetahuan saya bertambah.					
19	Saya merasa tertantang untuk belajar agar dapat menjawab soal dalam media <i>Ludo Arabic</i> .					
20	Saya senang mengikuti pembelajaran karena tertantang untuk memecahkan soal yang					

	disajikan dalam media <i>Ludo Arabic</i> .					
--	--	--	--	--	--	--



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

**KLASIFIKASI MOTIVASI BELAJAR BERDASARKAN JENIS
PADA ANGKET PRE-TEST DAN POST TEST**

1. ANGKET *PRE-TEST*

NO	PERTANYAAN	JENIS MOTIVASI
1	Saat ada jadwal pelajaran Bahasa Arab, saya hadir disekolah sebelum bel masuk berbunyi.	Intrinsik
2	Saya tidak masuk sekolah karena ada jadwal pelajaran Bahasa Arab.	Ekstrinsik
3	Saya mengikuti pelajaran Bahasa Arab sampai jam pelajaran selesai.	Intrinsik
4	Saya tetap mengikuti pelajaran bahasa Arab siapapun guru yang mengajarnya.	Intrinsik
5	Jika guru lebih dulu berada di kelas saat pelajaran Bahasa Arab, maka saya cenderung memilih tidak masuk kelas.	Ekstrinsik
6	Saya cenderung mencari-cari alasan agar bisa menghindari jam pelajaran Bahasa Arab.	Ekstrinsik
7	Jika nilai ulangan Bahasa Arab saya rendah, meningkatkan belajar adalah cara terbaik untuk menaikkan nilai saya.	Intrinsik
8	Apabila menemukan soal Bahasa Arab yang sulit, maka saya berusaha untuk mengerjakan sampai menemukan jawabannya.	Intrinsik
9	Saat tugas bahasa Arab yang diberikan memerlukan upaya yang lebih, saya memilih untuk tidak mengerjakannya.	Ekstrinsik
10	Saya selalu mendengarkan penjelasan guru dengan baik saat pembelajaran Bahasa Arab.	Intrinsik
11	Saat pelajaran Bahasa Arab, saya lebih senang mengobrol dengan teman dan tidak mendengarkan apa yang dijelaskan guru.	Ekstrinsik
12	Saya jarang membaca materi yang akan diajarkan sebelum pembelajaran Bahasa Arab berlangsung.	Ekstrinsik
13	Saya selalu bertanya kepada guru ataupun teman mengenai materi Bahasa Arab yang belum saya pahami.	Intrinsik
14	Saya sering mengantuk ketika guru Bahasa Arab mengajar dikelas.	Ekstrinsik

15	Saya malas mencoba memahami materi yang saya anggap sulit dalam pembelajaran Bahasa Arab.	Ekstrinsik
16	Saya selalu merasa tidak puas dan selalu ingin memperoleh hasil yang lebih baik lagi dalam Bahasa Arab.	Intrinsik
17	Saya merasa biasa saja ketika memperoleh nilai Bahasa Arab yang kurang memuaskan.	Ekstrinsik
18	Saya selalu mengerjakan sendiri tugas Bahasa Arab yang diberikan guru.	Intrinsik
19	Saya menyontek tugas teman karena saya malas berpikir dalam menyelesaikan tugas Bahasa Arab yang diberikan.	Ekstrinsik
20	Saat jam pelajaran kosong, saya tidak pernah menggunakannya untuk belajar Bahasa Arab.	Ekstrinsik

2. ANGKET *POST-TEST*

NO	PERTANYAAN	JENIS MOTIVASI
1	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam media <i>Ludo Arabic</i> .	Intrinsik
2	Saya mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh.	Intrinsik
3	Dalam menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk tidak menjawab.	Ekstrinsik
4	Bagi saya belajar Bahasa Arab menggunakan media <i>Ludo Arabic</i> cukup menarik.	Intrinsik
5	Pembelajaran menyenangkan menggunakan media <i>Ludo Arabic</i> .	Intrinsik
6	Saya lebih mudah mengingat materi Bahasa Arab jika pembelajarannya menggunakan media <i>Ludo Arabic</i> .	Intrinsik
7	Pembelajaran menggunakan media <i>Ludo Arabic</i> merangsang rasa ingin tahu saya.	Intrinsik
8	Saya lebih senang mengerjakan soal yang disajikan dalam media <i>Ludo Arabic</i> secara mandiri.	Intrinsik
9	Saya selalu berusaha mengerjakan soal semampu saya tanpa bertanya kepada teman.	Intrinsik
10	Saya senang belajar Bahasa Arab karena pada saat pembelajaran dibentuk kelompok-kelompok.	Ekstrinsik

11	Saya senang belajar Bahasa Arab karena saat guru mengajar menggunakan metode yang bervariasi.	Ekstrinsik
12	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi Bahasa Arab dengan metode berceramah saja.	Ekstrinsik
13	Saat pembelajaran berlangsung, saya terlibat mengungkapkan pendapat.	Intrinsik
14	Saya berusaha mempertahankan pendapat atau jawaban saya.	Intrinsik
15	Saya memilih untuk membuktikan jawaban saya, jika jawaban saya berbeda dengan jawaban teman saya.	Intrinsik
16	Saya malu menyampaikan pendapat jika terdapat jawaban yang tidak sesuai dengan pemikiran saya.	Ekstrinsik
17	Saya yakin dengan rajin berlatih menjawab soal Bahasa Arab dalam media <i>Ludo Arabic</i> membuat saya lebih memahami materi.	Intrinsik
18	Saya yakin bahwa belajar Bahasa Arab dengan menggunakan media <i>Ludo Arabic</i> membuat pengetahuan saya bertambah.	Intrinsik
19	Saya merasa tertantang untuk belajar agar dapat menjawab soal dalam media <i>Ludo Arabic</i> .	Intrinsik
20	Saya senang mengikuti pembelajaran karena tertantang untuk memecahkan soal yang disajikan dalam media <i>Ludo Arabic</i> .	Intrinsik

LEMBAR PENILAIAN UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : تطوير وسيلة لعبة لولو العربي لترقية دافع تعلم اللغة العربية لدى طالبات الصف العاشر بمدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية جمر للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥

Materi Pembelajaran : Bahasa Arab / (هواية)

Sasaran Penelitian : Siswa kelas X

Peneliti : Dyah Retno Palupi

Ahli Materi : Muhammad Ardy Zaini, M. Pd. I.

A. Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak selaku Dosen Ahli Materi tentang kualitas materi yang dikembangkan dengan media permainan *Ludo Arabic* untuk pembelajaran Bahasa Arab siswi kelas X.
2. Lembar penilaian ini terdiri dari aspek isi pembelajaran, kebahasaan, dan penyajian.
3. Pendapat, kritik, dan saran penilaian dari Bapak sebagai Ahli Materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media permainan *Ludo Arabic* ini.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak memberikan pendapat untuk setiap indikator dengan tanda centang (✓) pada skala 1,2,3,4, dan 5.

Contoh pengisian angket :

No	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian materi dengan KD						
2	Kejelasan materi pembelajaran						

Keterangan dalam skala penilaian :

1 = sangat kurang

2 = kurang

3 = cukup

4 = baik

5 = sangat baik

5. Kritik dan saran Bapak dimohon untuk dituliskan pada kolom keterangan.

6. Atas bantuan dan ketersediaan Bapak untuk mengisi lembar penilaian ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Angket penilaian untuk ahli Materi

No	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian materi dengan KD				✓		
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓		
3	Kesesuaian materi sesuai pada tingkatan					✓	
4	Keruntutan materi					✓	
5	Cakupan materi				✓		
6	Kejelasan penulisan materi yang disajikan					✓	
7	Kejelasan penulisan dalam buku petunjuk permainan					✓	
8	Kemudahan tingkat pemahaman materi				✓		
9	Penggunaan bahasa					✓	
10	Kesesuaian teks pertanyaan dan gambar dengan materi					✓	
11	Dukungan materi terhadap keaktifan peserta didik					✓	
12	Penyajian gambar animasi yang menarik					✓	
13	Kebermanfaatan materi terhadap pembelajaran					✓	
14	Ketepatan penulisan materi secara gramatikal					✓	
15	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran					✓	
16	Kualitas penyajian					✓	
17	Kualitas umpan balik					✓	

C. Kritik dan Saran

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian materi terhadap strategi pembelajaran, maka media ini dinyatakan :

1. Layak untuk diujicobakan di lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk diujicobakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak untuk diujicobakan di lapangan.

Mohon Bapak melingkari pernyataan pada nomor yang sesuai.

Jember, 26 Mei 2025

Ahli Materi

Zeburhanis Saleh, S.S., M.Pd.
NIP : 198008162009011012

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LEMBAR PENILAIAN UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : تطوير وسيلة لعبة لولو العربي لتربية دافع تعلم اللغة العربية لدى طالبات الصف

العاشر بمدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية حمير للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥

Materi Pembelajaran : Bahasa Arab / (هوية)

Sasaran Penelitian : Siswa kelas X

Peneliti : Dyah Retno Palupi

Ahli Materi : Muhammad Ardy Zaini, M.Pd. I

A. Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak selaku Dosen Ahli Media tentang kualitas media permainan *Ludo Arabic* yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa arab siswi kelas X.
2. Lembar penilaian ini terdiri dari aspek fisik, desain, dan penggunaan.
3. Pendapat, kritik, dan saran penilaian dari Bapak sebagai Ahli Media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media permainan *Ludo Arabic* ini.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak memberikan pendapat untuk setiap indikator dengan tanda centang (✓) pada skala 1,2,3,4, dan 5.

Contoh pengisian angket :

No	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian materi dengan KD						
2	Kejelasan materi pembelajaran						

Keterangan dalam skala penilaian :

1 = sangat kurang

2 = kurang

3 = cukup

4 = baik

5 = sangat baik

5. Kritik dan saran Bapak dimohon untuk dituliskan pada kolom keterangan.

6. Atas bantuan dan ketersediaan Bapak untuk mengisi lembar penilaian ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Angket penilaian untuk ahli Materi

No	Indicator	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
I	Aspek Fisik						
A.	Fisik Papan Ludo						
1	Jeis kertas papan (<i>Playwood</i>)					✓	
2	Ukuran papan (50x50 cm)					✓	
3	Ketebalan papan (2,5 cm)					✓	
B.	Fisik Kartu						
4	Jenis kertas kartu (<i>ivory 260 gr</i>)					✓	
5	Ukuran kartu (8,89x6,35 cm)					✓	
6	Ketebalan kertas kartu					✓	
C.	Buku Materi dan Petunjuk						
7	Jenis kertas (<i>HVS 80 gr</i>)					✓	
8	Ukuran kertas (8,89x6,35 cm)					✓	
D.	Fisik Box Permainan Ludo						
12	Jenis kertas <i>box</i> (<i>ivory 310 gr</i>)					✓	
13	Ukuran <i>box</i> (15x15 cm)					✓	
14	Ketebalan kertas <i>box</i>					✓	
E.	Fisik Dadu dan Bidak						
15	Jenis kertas (<i>ivory 210 gr</i>)					✓	
16	Ukuran dadu (2x2 cm)					✓	
17	Ukuran bidak/pion (1,5x3 cm)					✓	
II	Aspek Desain Tampilan						
A.	Papan Ludo						
18	Warna papan ludo					✓	
19	Jenis gambar symbol					✓	
20	Ukuran dan warna symbol					✓	
21	Warna cover papan					✓	
B.	Kartu Soal						
22	Ukuran dan warna gambar					✓	
23	Ukuran dan warna tulisan					✓	
24	Warna <i>cover</i>					✓	
C.	Kartu Petunjuk Permainan						
25	Ukuran dan warna tulisan					✓	
26	Urutan penjelasan					✓	
27	Kelengkapan					✓	

.	Box Permainan Ludo						
31	Warna box					✓	ditulis sudah
32	Ukuran dan warna gambar					✓	ada fisik box
33	Ukuran dan warna tulisan					✓	
III	Aspek Penggunaan						
34	Menarik perhatian					✓	
35	Kemudahan penggunaan media					✓	
36	Kejelasan alur permainan					✓	
37	Belajar sambil bermain					✓	
38	Meningkatkan kognitif peserta didik					✓	
39	Meningkatkan motivasi belajar dan latihan seccara mandiri					✓	

C. Kritik dan Saran

Warna pada kartu soal diangkat lebih baiknya disesuaikan warnanya dengan bintang yg ada di papan ludo.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian materi terhadap strategi pembelajaran, maka media ini dinyatakan :

1. Layak untuk diujicobakan di lapangan tanpa revisi.

2. Layak untuk diujicobakan di lapangan dengan revisi.

3. Tidak layak untuk diujicobakan di lapangan.

Mohon Bapak melingkari pernyataan pada nomor yang sesuai.

Jember, 26 Mei 2025

Ahli Materi



Muhammad Ardy Zaini, M. Pd. I.
NIP : 198612120320191010

INSTRUMEN PENILAIAN VALIDITAS ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Judul Penelitian : تطوير وسيلة لعبة لودو العربي لترقية دافع تعلم اللغة العربية لدى طالبات الصف العاشر بمدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية حمير للسنة الدراسية 2.25/2.24

Materi Pembelajaran : Bahasa Arab / (هواية)

Sasaran Penelitian : Siswa kelas X

Peneliti : Dyah Retno Palupi

Nama Ahli : Muhammad Nidhom Hamami Abi Candra, M.Pd.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap angket motivasi belajar siswa yang telah dibuat
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari butir pernyataan terhadap angket motivasi belajar. Terdapat empat (4) skor dengan keterangan berikut :
 Skor 4 : Relevan
 Skor 3 : Cukup Relevan
 Skor 2 : Kurang Relevan
 Skor 1 : Tidak Relevan
3. Apabila Bapak/Ibu menilai ada yang kurang dari media yang telah dibuat atau beberapa hal yang harus diperbaiki mohon untuk diberi tanda agar nantinya instrumen tersebut bisa direvisi lebih lanjut.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan komentar pada halaman yang disediakan .
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan instrumen dengan tanda centang (✓) terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar penilaian ini, saya ucapkan terima kasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Saat ada jadwal pelajaran Bahasa Arab, saya hadir disekolah sebelum bel masuk berbunyi.				
2	Saya tidak masuk sekolah karena ada jadwal pelajaran Bahasa Arab.				
3	Saya mengikuti pelajaran Bahasa Arab sampai jam pelajaran selesai.				
4	Saya tetap mengikuti pelajaran bahasa Arab siapapun guru yang mengajarnya.				
5	Jika guru lebih dulu berada di kelas saat pelajaran Bahasa Arab, maka saya cenderung memilih tidak masuk kelas.				

6	Saya cenderung mencari-cari alasan agar bisa menghindari jam pelajaran Bahasa Arab.				
7	Jika nilai ulangan Bahasa Arab saya rendah, meningkatkan belajar adalah cara terbaik untuk menaikkan nilai saya.				
8	Apabila menemukan soal Bahasa Arab yang sulit, maka saya berusaha untuk mengerjakan sampai menemukan jawabannya.				
9	Saat tugas bahasa Arab yang diberikan memerlukan upaya yang lebih, saya memilih untuk tidak mengerjakannya.				
10	Saya selalu mendengarkan penjelasan guru dengan baik saat pembelajaran Bahasa Arab.				
11	Saat pelajaran Bahasa Arab, saya lebih senang mengobrol dengan teman dan tidak mendengarkan apa yang dijelaskan guru.				
12	Saya jarang membaca materi yang akan diajarkan sebelum pembelajaran Bahasa Arab berlangsung.				
13	Saya selalu bertanya kepada guru ataupun teman mengenai materi Bahasa Arab yang belum saya pahami.				
14	Saya sering mengantuk ketika guru Bahasa Arab mengajar dikelas.				
15	Saya malas mencoba memahami materi yang saya anggap sulit dalam pembelajaran Bahasa Arab.				
16	Saya selalu merasa tidak puas dan selalu ingin memperoleh hasil yang lebih baik lagi dalam Bahasa Arab.				
17	Saya merasa biasa saja ketika memperoleh nilai Bahasa Arab yang kurang memuaskan.				
18	Saya selalu mengerjakan sendiri tugas Bahasa Arab yang diberikan guru.				
19	Saya menyontek tugas teman karena saya malas berpikir dalam menyelesaikan tugas Bahasa Arab yang diberikan.				
20	Saat jam pelajaran kosong, saya tidak pernah menggunakannya untuk belajar Bahasa Arab.				

C. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian materi terhadap strategi pembelajaran, maka media ini dinyatakan :

1. Layak untuk diujicobakan di lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk diujicobakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak untuk diujicobakan di lapangan.

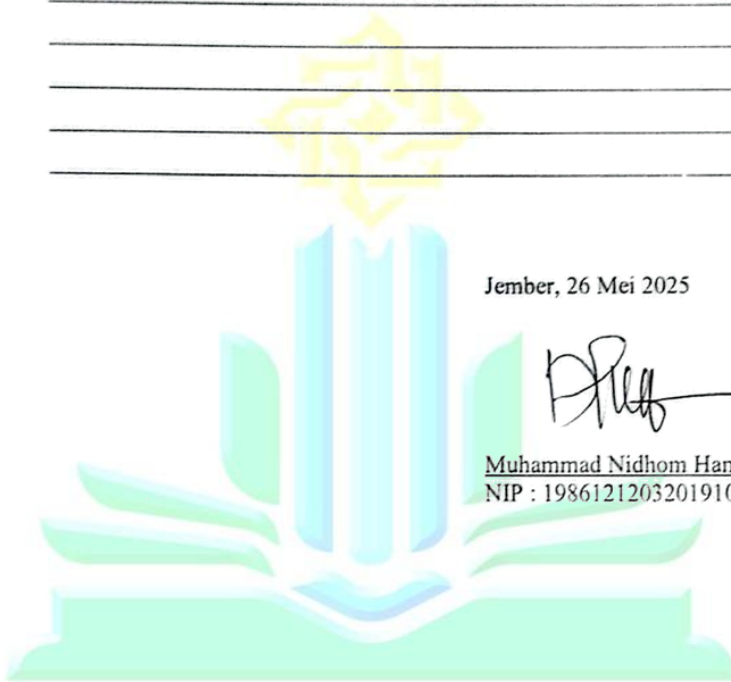
Mohon Bapak melingkari pernyataan pada nomor yang sesuai.

D. SARAN

Jember, 26 Mei 2025



Muhammad Nidhom Hamami Abicandra, M.Pd.
NIP : 198612120320191010



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

INSTRUMEN PENILAIAN VALIDITAS MEDIA PERMAINAN LUDO

Judul Penelitian : تطوير وسيلة لعبة لودو العربي لترقية دافع تعلم اللغة العربية لدى طالبات الصف العاشر بمدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية جسر للسنة الدراسية 2.25/2.24

Materi Pembelajaran : Bahasa Arab / (هواية)

Sasaran Penelitian : Siswa kelas X

Peneliti : Dyah Retno Palupi

Nama Ahli : Muhammad Nidhom Hamami Abicandra, M.Pd.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap angket motivasi belajar siswa yang telah dibuat
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari butir pernyataan terhadap angket motivasi belajar. Terdapat empat (4) skor dengan keterangan berikut :
 Skor 4 : Relevan
 Skor 3 : Cukup Relevan
 Skor 2 : Kurang Relevan
 Skor 1 : Tidak Relevan
3. Apabila Bapak/Ibu menilai ada yang kurang dari media yang telah dibuat atau beberapa hal yang harus diperbaiki mohon untuk diberi tanda agar nantinya instrumen tersebut bisa direvisi lebih lanjut.
4. Bapak/ Ibu dimohon memberikan komentar pada halaman yang disediakan .
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan instrumen dengan tanda centang (✓) terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar penilaian ini, saya ucapkan terima kasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam media <i>Ludo Arabic</i> .				
2	Saya mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh.				
3	Dalam menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk tidak menjawab.				
4	Bagi saya belajar Bahasa Arab menggunakan media <i>Ludo Arabic</i> cukup menarik.				
5	Pembelajaran menyenangkan menggunakan media <i>Ludo Arabic</i> .				

6	Saya lebih mudah mengingat materi Bahasa Arab jika pembelajarannya menggunakan media <i>Ludo Arabic</i> .				
7	Pembelajaran menggunakan media <i>Ludo Arabic</i> merangsang rasa ingin tahu saya.				
8	Saya lebih senang mengerjakan soal yang disajikan dalam media <i>Ludo Arabic</i> secara mandiri.				
9	Saya selalu berusaha mengerjakan soal semampu saya tanpa bertanya kepada teman.				
10	Saya senang belajar Bahasa Arab karena pada saat pembelajaran dibentuk kelompok-kelompok.				
11	Saya senang belajar Bahasa Arab karena saat guru mengajar menggunakan metode yang bervariasi.				
12	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi Bahasa Arab dengan metode berceramah saja.				
13	Saat pembelajaran berlangsung, saya terlibat mengungkapkan pendapat.				
14	Saya berusaha mempertahankan pendapat atau jawaban saya.				
15	Saya memilih untuk membuktikan jawaban saya, jika jawaban saya berbeda dengan jawaban teman saya.				
16	Saya malu menyampaikan pendapat jika terdapat jawaban yang tidak sesuai dengan pemikiran saya.				
17	Saya yakin dengan rajin berlatih menjawab soal Bahasa Arab dalam media <i>Ludo Arabic</i> membuat saya lebih memahami materi.				
18	Saya yakin bahwa belajar Bahasa Arab dengan menggunakan media <i>Ludo Arabic</i> membuat pengetahuan saya bertambah.				
19	Saya merasa tertantang untuk belajar agar dapat menjawab soal dalam media <i>Ludo Arabic</i> .				
20	Saya senang mengikuti pembelajaran karena tertantang untuk memecahkan soal yang disajikan dalam media <i>Ludo Arabic</i> .				

C. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian materi terhadap strategi pembelajaran, maka media ini dinyatakan :

1. Layak untuk diujicobakan di lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk diujicobakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak untuk diujicobakan di lapangan.

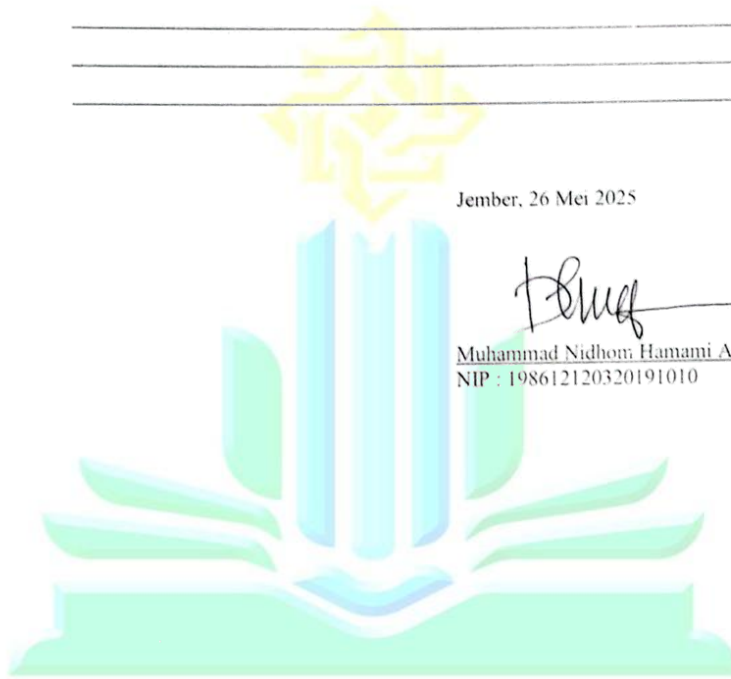
Mohon Bapak melingkari pernyataan pada nomor yang sesuai.

D. SARAN

Jember, 26 Mei 2025



Muhammad Nidhom Hamami Abicandra, M.Pd.
NIP : 198612120320191010



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 TARBIIYAH 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](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-12434/ln.20/3.a/PP.009/05/2025

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala Madrasah Aliyah ASHRI Jember

Jl. KH. Shiddiq 82 Talangsari - Jember Kidul - Kaliwates - Jember

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

NIM : 201101020008
 Nama : DYAH RETNO PALUPI
 Semester : Semester sepuluh
 Program Studi : PENDIDIKAN BAHASA ARAB

تطوير وسيلة لعبة لولو العربي لترقية دافع تعلم اللغة العربية لدى طالبات الصف العاشر بمدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية حجر للسنة الدراسية ٢٠٢٥/٢٠٢٤ selama 7 (tujuh) hari di lingkungan lembaga wewenang Ibu Dra. Cread Dien Djajaningsih Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 22 Mei 2025

an. Dekan,

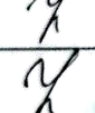
Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAN

قائمة البحث العلمي

الموقع: المدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية حمير

الرقم	التاريخ	نوع الأنشطة	التوقيع
١.	٢٦ أبريل ٢٠٢٥	إعطاء الرسالة البحث العلمي إلى رئيس المدرسة	
٢.	٢٩ أبريل ٢٠٢٥	اختبار القبلي للطلاب الصف الثمانية " أ " كمجموعة الضابطة	
٣.	٣٠ أبريل ٢٠٢٥	اختبار القبلي للطلاب الصف الثمانية " ب " كمجموعة التجريبية	
٤.	٥ مايو ٢٠٢٥	تطبيق نموذج التعليم المحاكاة باستخدام لودو العربي	
٥.	٨ مايو ٢٠٢٥	تطبيق نموذج التعليم المحاكاة باستخدام لودو العربي	
٦.	١٢ مايو ٢٠٢٥	تطبيق نموذج التعليم المحاكاة باستخدام لودو العربي	
٧.	١٥ مايو ٢٠٢٥	اختبار البعدي للطلاب " أ " كمجموعة الضابطة	
٨.	١٨ مايو ٢٠٢٥	اختبار البعدي للطلاب " ب " كمجموعة التجريبية	
٩.	٢٠ مايو ٢٠٢٥	طلب بيانات عن المعلمين والطلاب والمبكر التنظيمي للمدرسة وشهادة إتمام البحث	

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

حمير، ٢٠ مايو ٢٠٢٥

رئيس المدرسة



Dra جرد دين جيانفسه



YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ASHRI JEMBER
MADRASAH ALIYAH ASHRI

Jalan KH. Shiddiq Nomor 82 Jember 68131
 Telepon (0331) 482066
 E-mail : maashrijember062@gmail.com

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 135/Mas.13.32.022/06/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Aliyah "ASHRI" Jember, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Dyah Retno Palupi
 NIM : 201101020008
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Terhitung sejak tanggal 22 sampai dengan 31 Mei 2025 yang bersangkutan sudah melaksanakan penelitian/riset mengenai :

"Pengembangan Media Permainan Ludo Arabic Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X MA. Ashri Tahun Pelajaran 2024/2025"

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER, 2 Juni 2025



Kepala,
 Dra. Cred Dien Djajaningsih

الوثائق

الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية^١



الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية^٢



^١ المدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية جمبر، ٢٤ مايو ٢٠٢٥

^٢ المدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية جمبر، ٢٤ مايو ٢٠٢٥

الاختبار القبلي للمجموعة الضابط^٣



الاختبار البعدي للمجموعة الضابط^٤



^٣ المدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية جدير، ٢٥ مايو ٢٠٢٥

^٤ المدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية جدير، ٢٥ مايو ٢٠٢٥

نموذج التعليم مع لودو العربي^٥



مقابلة المعلمة^٦



^٥ المدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية جمبر، ٢٤ مايو ٢٠٢٥

^٦ المدرسة الصديقية للبنات الثانوية الإسلامية جمبر، ٢٥ مايو ٢٠٢٥

ترجمة النفس



اسم : دياه ريتنو با لوي
 رقم الجامعي : ٢٠١١٠١٠٢٠٠٠٨ :
 مكان وتاريخ الميلاد : جمبر، ٥ يوليو ٢٠٠٢
 قسم/شعبة : التربية الإسلامية واللغوية/ تعليم اللغة العربية
 عنوان : شارع كاريتان رقم ٨ بوجر، جمبر
 خلفية التربية :

١. روضة الأطفال ديوي ماشيطة ٤٢ كارانجسونو (٢٠٠٦-٢٠٠٨)

٢. المدرسة الابتدائية نُهضة العلماء جريندن (٢٠٠٨-٢٠١٤)

٣. المدرسة المتوسطة الإسلامية دار الصلاح جمبر (٢٠١٤-٢٠١٧)

٤. المدرسة الثانوية الإسلامية دار الصلاح جمبر (٢٠١٧-٢٠٢٠)

٥. الجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر (٢٠٢٠-٢٠٢٥)