# تصميم الوسيلة التعليمية التفاعلية
# على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية
# لترقية استيعاب المفردات للتلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر

رسالة الماجستير




إعداد الطالبة :

نفيسة رحمة الأمة

الرقم الجامعي: ٢٥٣٢٠٦٠٢٠٠٠٦

قسم تعليم اللغة العربية

كلية الدراسات العليا

جامعة كياهى الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر

سبتمبر ٢٠٢٦م

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

# تصميم الوسيلة التعليمية التفاعلية
# على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية
# لترقية استيعاب المفردات للتلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر

رسالة الماجستير




إعداد الطالبة :

نفيسة رحمة الأمة

الرقم الجامعي: ٢٥٣٢٠٦٠٢٠٠٠٦

قسم تعليم اللغة العربية

كلية الدراسات العليا

جامعة كياهى الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر

سبتمبر ٢٠٢٦م



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

## رسالة موافقة المشرفين

بعد الاطلاع على رسالة الماجستير تحت العنوان : "تصميم الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات للتلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر" التي أعدتها الطالبة، وافقها المشرفان على تقديمها إلى مجلس مناقشة رسالة الماجستير.

جمبر، ٩ سبتمبر ٢٠٢٦م

المشرف الأول

الدكتور الحاج شمس الأنام الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٧١٠٨٢١٢٠٠٧١٠١٠٠٢

المشرف الثاني

الدكتور محمد مفتاح الهدى الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٠٠٦٢٥٢٠٢٠١٢١٠٠١



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

## رسالة الموافقة والاعتماد من لجنة المناقشة

إن رسالة الماجستير تحت العنوان "تصميم الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات للتلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر" التي أعدتها الطالبة وقد دافعت الطالبة عن هذه الرسالة أمام مجلس المناقشة يوم الإثنين في التاريخ ٢٨ سبتمبر ٢٠٢٦ وثبت قبولها شرطا للحصول على درجة الماجستير (M.Pd).

وتمكون أعضاء لجنة المناقشة من السادة:

١. **رئيس لجنة المناقشة**

الدكتور الحاج بوجيونو الماجستير ( )

٢. **المناقش الرئيسي**

الدكتور أسيب مولانا الماجستير ( )

٣. **المشرف المناقش**

١) الدكتور الحاج شمس الأنام الماجستير ( )

٢) الدكتور محمد مفتاح الهدى الماجستير ( )

مدير كلية الدراسات العليا

KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER PASCASARJANA REPUBLIK INDONESIA

الأستاذ الدكتور الحاج مشهودي الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٢٠٩١٨٢٠٠٥٠١١٠٠٣



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

## إقرار الطالبة

أنا الموقعة:

الاسم : نفيسة رحمة الأمة

الرقم الجامعي : ٢٥٣٢٠٦٠٢٠٠٠٦

الكلية : الدراسات العليا

القسم : تعليم اللغة العربية

الجامعة : كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر

أقر بأن هذه الرسالة بالموضوع "**تصميم الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات للتلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر**" التي حضرتها لتوفير شرط حصول درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية في كلية الدراسات العليا بجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر، حضرتها وكتبتها بنفسي وما زورتها من إبداء غيري أو تأليف الآخر إلا ما رجعت إليها من مراجع ومصادر أخرى. وإذا وجد في المستقبل من يدعي أن هذه رسالة الماجستير هي من تأليفه، ويملك أدلة قوية تثبت ادعاءه، فإنني أتحمل المسؤولية الكاملة عن ذلك. ولن ألقي بأي مسؤولية على المشرف أو على كلية الدراسات العليا جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر.

جمبر، ٩ سبتمبر ٢٠٢٦

الباحثة




نفيسة رحمة الأمة



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

# ملخص البحث

نفيسة رحمة الأمة، ٢٠٢٦م. تصميم الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات للتلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر. كلية الدراسات العليا بقسم تعليم اللغة العربية جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر. تحت إشراف ١) الدكتور الحاج شمس الأنام الماجستير ٢) الدكتور محمد مفتاح الهدى الماجستير

**الكلمات الأساسية** : الوسيلة التعليمية التفاعلية، مغامرات مستكشفي اللغة العربية، استيعاب المفردات

كانت مغامرات مستكشفي اللغة العربية أداة تعليمية تفاعلية اعتمدت على ألعاب الطاولة، ودعت التلميذات إلى استكشاف المفردات العربية في إطار مغامرات مشوقة، بدلاً من الاكتفاء بأسلوب الحفظ الآلي الجامد. وقد جاء ابتكار هذه الأداة استجابة لواقع تدريس المفردات في المدارس المتوسطة الإسلامية، حيث ظلّت عملية التعليم غالبا حبيسة أساليب الحفظ المتكرر والنمطي. فحوّلت المادة الدراسية إلى مصدر للملل لدى التلميذات بدلا من بوابة لاستيعاب اللغة. ومن خلال هذا النهج القائم على الاستكشاف، تحوّلت التلميذات إلى شريكات فاعلات خضن تجربة التعليم بأنفسهن، عوضا عن الاكتفاء بدور المتلقيات السلبيات لرموز لفظية مجردة.

هدف هذا البحث يعني :١) لوصف تصميم الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات للتلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر ٢) ولمعرفة صلاحية الوسيلة التعليمية التفاعلية المطورة على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات للتلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر ٣) لمعرفة فعالية الوسيلة التعليمية التفاعلية المطورة على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات للتلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر.

اندرج هذا البحث ضمن فئة البحث والتصميم واعتمدت على نموذج *"ADDIE"* . ووظفت الدراسة بيانات نوعية وكمية جمعت من خلال المقابلة، والملاحظة، والاستبيان، والاختبار، ومراجعة الوثائق. وقد جرى تحليل البيانات النوعية باستخدام أسلوب "مايلز وهوبرمان" التفاعلي، في حين عولجت البيانات الكمية المستمدة من درجات الاختبارين القبلي والبعدي لـ ٢٦ تلميذات في الصف السابع ج باستخدام برنامج *" IBM SPSS Statistics"*، وذلك عبر الإحصاءات الوصفية، واختبارات التوزيع الطبيعي، واختبار *"ت"* للعينات المترابطة *(Paired-sample t-test)*، وتحليل درجات الكسب المعدّل *(N-Gain score)*.

أظهرت نتائج البحث على أن: ١) تصميم الوسيلة التعليمية التفاعلية حيث مرّ إنتاج المنتج بخمس مراحل متتابعة: التصميم الرقمي، ومراجعة المحتوى، والطباعة، والتصفيح، والتجميع النهائي ٢) ونتائج التحكيم صلاحية صالح جدا، إذ بلغت نسبة خبير المادة ٩٣,٦٪، ونسبة خبير الوسيلة ٩٦,٦٪، ونسبة الممارس ٩٤,٦٪ ٣) ونتائج فعالية هذا المنتج ارتفع متوسط درجات التلميذات من ٤٤,٥٤ في الاختبار القبلي إلى ٧٦,٧٧ في الاختبار البعدي، وبلغت درجة الكسب المعدل *(N-Gain)* ٥٨,٤٩٪ . ولذلك هذا المنتج فعال لترقية استيعاب المفردات للتلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر.



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

## ABSTRACT

Nafisah Rahmatul Ummah, 2026. Designing an Interactive Educational Tool Based on Arabic Language Explorer Adventures to Enhance Vocabulary Comprehension Among Students at Jalaluddin Rumi Islamic Junior High School Jember. Postgraduate Program, Arabic Language Education Department, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Supervised by: (1) Dr. H. Syamsul Anam, S.Ag., M.Pd. and (2) Dr. Mokhammad Miftakhul Huda, M.Pd.I.

**Keywords:** Interactive educational tool, Arabic Language Explorer Adventures, vocabulary comprehension.

---

Arabic Explore Adventure is an interactive board game based learning medium that invites female students to explore Arabic vocabulary within an engaging adventure framework, moving beyond rigid and mechanical rote memorization. This innovation emerged as a response to the reality of vocabulary instruction in Islamic junior secondary schools, where the learning process has often remained confined to repetitive and monotonous memorization methods transforming the subject into a source of boredom for students rather than a gateway to language mastery. Through this exploration based approach, students are transformed into active learning partners who experience the learning process firsthand, rather than merely serving as passive recipients of abstract verbal symbols.

This study aims to: 1) describe the design of the interactive learning medium based on Arabic Explore Adventure to improve vocabulary mastery among female students at Madrasah Tsanawiyah Jalaluddin Rumi Jember 2) determine the feasibility of the developed interactive learning medium based on Arabic Explore Adventure in improving vocabulary mastery among female students at MTs Jalaluddin Rumi Jember and 3) determine the effectiveness of the developed interactive learning medium based on Arabic Explore Adventure in improving vocabulary mastery among female students at MTs Jalaluddin Rumi Jember.

This study falls under the category of Research and Development (R&D), employing the ADDIE model. The data used comprised both qualitative and quantitative data, collected through interviews, observations, questionnaires, tests, and documentation studies. Qualitative data were analyzed using the Miles and Huberman interactive technique, while quantitative data derived from the pretest and posttest scores of 26 female students in class VII C were analyzed using IBM SPSS Statistics, encompassing descriptive statistics, normality distribution tests, paired-sample t-tests, and N-Gain score analysis.

The research findings demonstrated the successful development of the interactive learning medium, with the product's production process comprising five sequential stages: digital design, content review, printing, lamination, and final assembly. The validation results indicated a very high level of feasibility, with scores of 93.6% from the content expert, 96.6% from the media expert, and 94.6% from the practitioner. Regarding the product's effectiveness, the students' mean score increased from 44.54 on the pretest to 76.77 on the posttest, with an N-Gain score of 58.49%. These findings therefore confirm that the product is effective in improving vocabulary mastery among female students at MTs Jalaluddin Rumi Jember.




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

# ABSTRAK

Nafisah Rohmatul Ummah, 2026. Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Petualangan Penjelajah Bahasa Arab untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Siswa di SMP Islam Jalaluddin Rumi, Jember. Program Pascasarjana, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, Jember. Dibimbing oleh: (1) Dr. H. Syamsul Anam, S.Ag., M.Pd. (2) Dr. Mokhammad Miftakhul Huda, M.Pd.I.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, Petualangan penjelajah bahasa Arab, Pemahaman kosakata

---

Petualangan Penjelajah Bahasa Arab merupakan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis permainan papan yang mengajak para siswi menjelajahi kosakata bahasa Arab dalam bingkai petualangan yang seru, yang bukan hanya mengandalkan metode hafalan yang kaku dan mekanis. Inovasi media ini hadir sebagai respons atas realitas pengajaran kosakata di madrasah tsanawiyah, yang selama ini proses pembelajarannya sering kali masih terkungkung dalam metode hafalan yang berulang ulang dan monoton, sehingga mengubah mata pelajaran tersebut menjadi sumber kebosanan bagi para siswi, bukan menjadi gerbang untuk menguasai bahasa. Melalui pendekatan berbasis eksplorasi ini, para siswi bertransformasi menjadi mitra belajar yang aktif dan turut mengalami sendiri proses pembelajarannya, bukan hanya berperan sebagai penerima pasif atas simbol-simbol verbal yang abstrak.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan desain media pembelajaran interaktif berbasis Petualangan Penjelajah Bahasa Arab untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswi di Madrasah Tsanawiyah Jalaluddin Rumi Jember 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Petualangan Penjelajah Bahasa Arab yang dikembangkan tersebut untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswi di MTs Jalaluddin Rumi Jember dan 3) mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Petualangan Penjelajah Bahasa Arab yang dikembangkan tersebut untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswi di MTs Jalaluddin Rumi Jember.

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian dan pengembangan (R&D) dengan mengacu pada model ADDIE. Data yang digunakan berupa data kualitatif dan kuantitatif yang dikumpulkan melalui wawancara, observasi, angket, tes, dan studi dokumentasi. Data kualitatif dianalisis menggunakan teknik interaktif Miles dan Huberman, sementara data kuantitatif yang diperoleh dari nilai pretest dan posttest 26 siswi kelas VII C dianalisis menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics, meliputi statistik deskriptif, uji normalitas distribusi, uji-t sampel berpasangan (paired-sample t-test), serta analisis skor N-Gain (N-Gain score).

Hasil penelitian menunjukkan keberhasilan pengembangan media pembelajaran interaktif, dengan proses produksi produk melalui lima tahap berurutan: desain digital, peninjauan konten, pencetakan, laminasi, dan perakitan akhir. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan skor 93,6% dari ahli materi, 96,6% dari ahli media, dan 94,6% dari praktisi. Dari sisi efektivitas produk, rata-rata nilai siswi meningkat dari 44,54 pada pre-test menjadi 76,77 pada post-test, dengan skor N-Gain sebesar 58,49%. Dengan demikian, temuan ini membuktikan bahwa produk ini efektif dalam meningkatkan penguasaan mufradat siswi di MTs Jalaluddin Rumi Jember.




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

## كلمة الشكر والتقدير

الحمد لله رب العلمين، والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين. اللهم صل وسلم وبارك على سيدنا محمد الفاتح لما أغلق والخاتم لما سبق ناصر الحق بالحق والهادي إلى صراطك المستقيم وعلى آله حق قدره ومقداره العظيم، أما بعد.

فقد تمت بالحمدلة كتابة رسالة الماجستير من أجل الحصول على درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية كليات الدراسات العليا بجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر. لذلك، جدير بالباحثة أن تقدم الشكر من تصميم قلبها على كل من أسهم في كتابة هذه رسالة الماجستير، وهم:

١. فضيلة الكريم، رئيس جامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر، الأستاذ الدكتور شاهرا الماجستير. قد بذل سعية الحثيث في إدارة ومراعاة شؤون هذه الجامعة.

٢. فضيلة الكريم، مدير كلية الدراسات العليا، الأستاذ الدكتور الحاج مشهودي الماجستير حيث بذل جهده واهتمامه بكلية الدراسات العليا.

٣. فضيلة الكريم، رئيس قسم تعليم اللغة العربية الدكتور الحاج شمس الأنام الماجستير. الذي قد بذل جهده في قسم تعليم اللغة العربية. وكذلك بصفته مشرفا أولا للباحثة الذي قد بذل جهده في إرشاد وتوجيه الباحثة في كثير من العلوم المتعلقة بهذا البحث واللغة العربية حتى تمت هذه الكتابة.

٤. فضيلة الكريم، الدكتور محمد مفتاح الهدى الماجستير بوصفه مشرفا ثانيا للباحثة الذي قد بذل جهده في إرشاد وتوجيه الباحثة في كثير من العلوم المتعلقة بهذا البحث واللغة العربية حتى تمت هذه الكتابة.

٥. فضيلة الكريم، مدير معهد جلال الدين الرومي الإسلامي الدكتور الحاج أحمد ملطوف سراج الماجستير الذي قدم للباحثة التوجيه والنصيحة والدعم. لذلك، أقدم له جزيل الشكر والتقدير.



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

٦. فضيلة الكريم، رئيس المدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر، الأستاذ ريفقي براتاما الذي قد أذن الباحثة على قيام ببحثها في مدرسته.

٧. فضيلة الكريم، مدرس اللغة العربية في الفصل السابع بالمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر ، الأستاذ محمد بدر السلام الذي قد ساعد الباحثة حتى نهاية بحثها.

٨. الأساتيذ في كلية الدراسات العليا خاصة الدكتور مسكود الماجستير والدكتور عبد الرشيد الماجستير بوصفهما خبيرين لهذه الوسيلة والأصدقاء في قسم تعليم اللغة العربية وكل من أسهم في إكمال رسالة الماجستير هذه.

٩. جميع المدرسين الكرماء الذين قد أعطوني العلوم منذ المرحلة الأولى إلى المرحلة الأخيرة وعسى الله أن يجعلها علوما نافعتا.

١٠. أبي المحبوب محمد زبيري الغزالي وأمي المحبوبة اسوة حسنة اللذان كانا دوما عمادي في كل خطوة، وملجئي في كل شدة، ومصدر قوتي بدعواتهما التي لا تنقطع. أطال الله عمرهما وأوسع رحمة لهما في الدارين. آمين

١١. أختي الصغيرة أنيسة أوليا رمضاني وأخي الصغير محمد أصيل غزالى أقول لكما شكرا جزيلا على محبتكما ودعمكما اللذين كانا عونا في هذه الرحلة. لا استطيع ان أعبر دائما عما في قلبي، ولكن وجودكما كان دائما من أجمل الأشياء التي تمنحني القوة للاستمرار بارك الله فيكما.

١٢. جميع عائلتي الكبراء المحبوبين الذين لا أستطيع أن أذكرهم بشكل فردي، أشكركم على كل صلواتكم واهتمامكم ودعمكم ومودتكم طوال هذه الرحلة. في حين أنه لا يمكن سداد كل الإحسان، ولا



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

يمكن إدراج كل اسم في هذه الصفحة، إلا أن كل دعم له مكانة خاصة في الرحلة إلى إكمال هذه الرسالة. نسأل الله أن يحفظنا جميعا، وأن يمنحنا الصحة والسعادة والبركات علينا جميعا.

١٣. أصدقائي الأحباء فطن بريرة، نبيلة ميليا، حورية المطيعة وسديدة شكرا لكن على دعمكن ومساندتكن لي طوال رحلة إنجاز هذه الرسالة. شكرا لكن على كل ما قدمتن من تشجيع وإرشاد ونصائح ووقت خلال هذه الرحلة المليئة بالتحديات. لقد خفف وجودكن من وطأة هذه الرحلة، وأصبح جزءا جميلا منها سأذكره دائما. أسأل الله أن يجزيَكن خير الجزاء على لطفكن وإخلاصكن.

١٤. جميع الأصحاب الأحباء في قسم تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا بجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر.

شعرت الباحثة أن كتابة هذه رسالة الماجستير لم تكن كاملة، فلذا تطلب الباحثة الإقتراحات والإنتقادات والإرشادات لتكميلها. فطلبت الباحثة الله الكريم أن تكون أعمالهم مقبولة وتكون هذه رسالة الماجستير نافعة ومفيدة لنا وبارك الله فينا، آمين يارب العالمين.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



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

# المحتويات


**صفحة العنوان** ..... أ

**رسالة موافقة المشرفين** ..... ب

**رسالة موافقة والاعتماد من لجنة المناقشة** ..... ج

**إقرار الطالبة** ..... د

**ملخص البحث** ..... هـ

**كلمة الشكر والتقدير** ..... ح

**المحتويات** ..... ك

**قائمة الجداول** ..... ن

**قائمة الصور** ..... ع

**الباب الأول: المقدمة** ..... ١

أ. خلفية البحث ..... ١

ب. مشكلة البحث ..... ٩

ج. أهداف البحث ..... ٩

د. فوائد البحث ..... ١٠

هـ. مواصفات المنتج ..... ١٣

و. فروض البحث وحدوده ..... ٢١

ز. التعريف الإجرائي ..... ٢٣

**الباب الثاني: الدراسة المكتبية** ..... ٢٧

أ. الدراسة السابقة ..... ٢٧

ب. الدراسة النظرية ..... ٤٢

ج. لمحة عن مدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر ..... ٧٦




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

**الباب الثالث: منهج البحث** ..... ٨٤

أ. نموذج البحث والتصميم ..... ٨٤

ب. إجراءت البحث والتصميم ..... ٨٦

ج. المتغيرات ..... ٩٥

د. مجمعة البحث و عينته ..... ٩٦

هـ. أنواع البيانات ..... ٩٩

و. طريقة جمع البيانات وأدواتها ..... ١٠٣

ز. طريقة تحليل البيانات ..... ١١٠

**الباب الرابع: عرض البيانات وتحليلها** ..... ١١٧

أ. المبحث الأول: تصميم الوسيلة التعليمية التفاعلية المطورة على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات للتلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر ..... ١١٧

ب. المبحث الثاني: صلاحية الوسيلة التعليمية التفاعلية المطورة على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات للتلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر ..... ١٣٧

ج. المبحث الثالث: فعالية الوسيلة التعليمية التفاعلية المطورة على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات للتلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر ..... ١٤٥

**الباب الخامس: المناقشة والتأويل** ..... ١٧٢

أ. تصميم الوسيلة التعليمية التفاعلية المطورة على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات للتلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر ..... ١٧٢

ب. صلاحية الوسيلة التعليمية التفاعلية المطورة على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات للتلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر ..... ١٧٥

ج. فعالية الوسيلة التعليمية التفاعلية المطورة على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات للتلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر ..... ١٧٧



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

**الباب السادس:الخاتمة** ..... ١٨٢

أ. الخلاصة ..... ١٨٢

ب. التوصيات ..... ١٨٤

ج. الاقتراحات ..... ١٨٦

**قائمة المراجع** ..... ١٨٩

أ. المراجع العربية ..... ١٨٩

ب. المراجع الأجنبية ..... ١٩١

**السيرة الذاتية** ..... ٢٣٢

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



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

## قائمة الجداول


| الرقم | قائمة الجداول | الصحيفة |
|---|---|---|
| ٢,١ | التشابة والإختلاف بين الدراسات السابقة وهذا البحث العلمي | ٣٣ |
| ٢,٢ | مخروط الخبرة وفقًا لإدغار ديل | ٤٤ |
| ٢,٣ | بيانات المدرسين و الموظفين في المدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر | ٨١ |
| ٣,١ | نموذج البحث و التصميم | ٨٤ |
| ٣,٢ | مجتمع البحث | ٩٧ |
| ٤,١ | الوحدات الدراسية | ١٢٢ |
| ٤,٢ | التصديق من خبير المواد التعليمية | ١٣٧ |
| ٤,٣ | التصديق من خبير الوسائل التعليمية | ١٣٩ |
| ٤,٤ | التصديق من خبير المستخدمة | ١٤١ |
| ٤,٥ | قائمة البحث | ١٤٨ |
| ٤,٦ | بيانات التلميذات | ١٤٩ |
| ٤,٧ | معايير نتائج الاختبار القبلي | ١٥٢ |
| ٤,٨ | نتائج الاختبار القبلي | ١٥٣ |
| ٤,٩ | معايير نتائج الاختبار البعدي | ١٥٦ |
| ٤,١٠ | نتائج الاختبار البعدي | ١٤٨ |




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

| | | |
|---|---|---|
| ٤,١١ | الاختبار القبلي و الاختبار البعدي | ١٥٩ |
| ٤,١٢ | تحليل الإخصائي الوصفي | ١٦٢ |
| ٤,١٣ | اختبار حالة الطبيعية | ١٦٤ |
| ٤,١٤ | اختبار للعينات المزدوجة | ١٦٦ |
| ٤,١٥ | اختبار للعينات المزدوجة | ١٦٦ |
| ٤,١٦ | اختبار *N-Gain* | ١٦٨ |


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



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

## قائمة الصور


| الرقم | الصورة | الصحيفة |
|---|---|---|
| ١,١ | لوحة اللعبة مغامرات مستكشفي اللغة العربية | ١٤ |
| ١,٢ | بطاقة المفردات | ١٤ |
| ١,٣ | بطاقة الأسئلة | ١٥ |
| ١,٤ | بطاقة المساعدة | ١٦ |
| ١,٥ | النرد | ١٦ |
| ١,٦ | شخصية اللاعب | ١٧ |
| ١,٧ | العملات | ١٧ |
| ٢,١ | موقع ميدان البحث من خرائط جوجل | ٧٨ |
| ٤,١ | الاختبار القبلي | ١٤٣ |
| ٤,٢ | تطبيق الأولى مع التلميذات الصف السابع ج | ١٤٤ |
| ٤,٣ | تطبيق الثاني مع التلميذات الصف السابع ج | ١٤٥ |
| ٤,٤ | تطبيق الثالث مع التلميذات الصف السابع ج | ١٤٥ |
| ٤,٥ | تطبيق الرابع مع التلميذات الصف السابع ج | ١٤٦ |
| ٤,٦ | الاختبار البعدي | ١٤٧ |




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

# الباب الأول

## المقدمة

### أ. خلفية البحث

اللغة هي أهم أداة للتواصل مع أي شخص في العالم. وقد تم إنشاء العديد من اللغات لتسهيل التواصل مع الآخرين. اللغة هي أيضًا الوسيلة الأساسية والإبداعية والأسرع للتواصل بين البشر لتوصيل أفكارهم ومشاعرهم.[١] اللغة هي ضرورة أساسية ومهمة للبشر، لأن اللغة هي وسيلة لنقل أفكار البشر ومشاعرهم في شكل منطوق أو مكتوب بهدف أن يفهمها الآخرون. مع مرور الوقت، ازداد تنوع اللغات، بما في ذلك العربية والإنجليزية والصينية والإسبانية والكورية واليابانية وغيرها. من بين هذه اللغات العالمية، تعتبر اللغة العربية أقدم اللغات وأطولها استخدامًا في العالم.[٢]

اللغة العربية هي إحدى من اللغات السامية الوسطى، التي تنتمي إلى عائلة اللغات السامية وترتبط باللغة العبرية واللغات الآرامية الحديثة. اللغة العربية هي اللغة الأكثر انتشارًا في عائلة اللغات السامية. يتحدث بها أكثر من ٢٨٠ مليون أشخاص كلغة أم، يعيش معظمهم في الشرق الأوسط وشمال إفريقيا. هذه اللغة هي اللغة الرسمية لـ ٢٥ دول وهي لغة العبادة في الإسلام لأنها اللغة المستخدمة في القرآن الكريم. اللغة العربية هي إحدى اللغات الرسمية المستخدمة في أعلى منظمة دولية في العالم، الأمم المتحدة، إلى جانب اللغة الصينية والإنجليزية والفرنسية والروسية والإسبانية.[٣]

[1] Noor Amiruddin, "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Tamaddun*, 2017, 1, https://doi.org/https://doi.org/10.30587/tamaddun.v0i0.66.
[2] Ambo Pera Aprizal, "Jurnal Pendidikan Guru," *Pendidikan Guru* 2, no. 2 (2021): 87.
[3] *Dian Febrianingsih, "Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam* 2 (2021): 22.



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

التعليم هو عملية المتكررة تؤدي إلى تغييرات سلوكية واعية ودائمة. في عملية التعليم، هناك نشاطان رئيسيان، هما التعليم، الذي يجب أن يقوم به التلميذات، والتدريس، الذي يقوم به المعلمون. يهدف هذان النشاطان إلى تحقيق أهداف محددة مسبقًا في شكل نتائج تعليمية، يمكن أن تكون معرفية وعاطفية وحركية.[٤]

لطالما تم تعليم اللغة العربية كلغة الأجنبية في إندونيسيا، سواء بشكل رسمي أو غير رسمي، من المرحلة الابتدائية وحتى الجامعية. ويرجع ذلك إلى الدور المهم الذي تلعبه اللغة العربية في المجتمع الإندونيسي، باعتبارها لغة الدين والثقافة والعلوم، وكذلك لغة التواصل مع الدول العربية.[٥]

يعد درس اللغة العربية مادة أساسية منذ إنشاء المدارس الإسلامية الداخلية والمدارس الدينية. وهذا يختلف عن المدارس الإسلامية الداخلية، التي تركز بشكل كبير على دروس اللغة العربية، خاصة في المدارس الداخلية التي لطالما ركزت على تدريس النحو والشرف. تُدرج دروس اللغة العربية في المدارس الدينية ضمن مجموعة مواد التربية الدينية، التي تتكون من القرآن والحديث والعقيدة والأخلاق والفقه والتاريخ الإسلامي أو الحضارة الإسلامية واللغة العربية. لا يتم تصنيف دروس اللغة العربية في المدارس الدينية ضمن فئة التعليم الأساسي العام، مما يعني أنها لا تعتبر لغة أجنبية مثل اللغة الإنجليزية، بل لغة المسلمين، التي يجب تعلمها لفهم القرآن والحديث النبوي والكتب الدينية الإسلامية المكتوبة باللغة العربية.[٦]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

[4] Musthofa Arif Thobroni Muhammad, *Belajar & Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2011) 15.
[5] Rumah Jurnal and Iain Metro, "*Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*" 20, no. 01 (2018) 6.
[6] H.D Hidayat, "Pengajaran Bahasa Arab Di Indonesia, Masalah Dan Cara Mengatasinya," *Pengembangan Pengajaran Bahasa Arab*, 1986, 6.

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

لا يزال بعض التلاميذ ينظرون إلى درس اللغة العربية على أنها صعبة في التعليم، وغالبًا ما ينظر إليها على أنها مادة غير محببة. ولا يمكن فصل هذا التصور عن التحديات المختلفة التي تنشأ في عملية تعليم اللغة العربية، سواء في المرحلة الابتدائية أو الثانوية أو الجامعية. غالبًا ما تكون الصعوبات التي يواجهها التلميذات في فهم بنية اللغة واستيعاب المفردات وعدم مشاركتهم النشطة في التعليم مشاكل متكررة. ويظهر هذا الوضع أن تعليم اللغة العربية لا يزال يواجه عقبات مختلفة تحتاج إلى اهتمام جاد. لذلك، هناك حاجة إلى بذل جهود لتوفير تعليم أكثر فعالية وإثارة للاهتمام، ومن بينها استخدام الوسائل التعليمية يمكن أن تساعد التلاميذ على فهم المادة بشكل أسهل وأكثر فائدة. الوسائل التعليمية هي أي شيء يمكن استخدامه كوسيل لنقل الرسائل في شكل محتوى دراسي وتحفيز اهتمام التلاميذ وانتباههم ورغبتهم في عملية التعليم.[٧]

الوسيلة التعليمية هي أيضا عنصر مهم يجب توفيره في عملية التعليم. العناصر التي يجب توفرها في التعليم هي كما يلي: المناهج الدراسية، ومواد تعليم اللغة العربية، وأساليب تعليم اللغة العربية، والوسائل التعليمية، وأهداف تعليم اللغة العربية، والتلاميذ ، ومدرسو اللغة العربية، وتقييم التعليم اللغة العربية.[٨]

الوسيلة التعليمية التفاعلية لمهارة لغوية لها دور مهم وأثر وثيقة بتكنولوجيا على هذه الوسيلة يمكننا أن نستفيد استفادة تامة وتستخدمها بالطريقة الصحيحة والسليمة التي تساعد في تعليم اللغة

[7] Rizka Utami, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021) 31.
[8] Abdurochman, *Bahasa Arab Dan Metode Pembelajarannya* (Bandar Lampung: Aura, 2017) 2.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

العربية لغير الناطقين بها، وتجعل لغتنا تتبع عجلة القيادة من التقدم والتطور العالمي لتحقيق مرتبة متقدمة في نشرها وتعليمها باتباع الطريقة المثلى.[٩]

تلعب الوسائل التعليمية دوراً مهماً للغاية في عملية التعليم. بشكل عام، تتمثل وظيفة الوسائل التعليمية في نقل الرسائل. بالإضافة إلى هذه الوظيفة، يمكن أن يؤدي استخدام وسائل الإعلام في عملية التعليم إلى تحفيز الفضول والاهتمام، وتحفيز عملية التعليم، والتأثير على نفسية التلاميذ. كما يمكن أن يساعد استخدام الوسائل التلميذات على تحسين فهمهم، وتقديم المواد أو البيانات بطريقة شيقة، وتسهيل تفسير البيانات، وتلخيص المعلومات.[١٠]

الوسائل التعليمية ليست مفيدة فقط للمتعلمين الأطفال، ولكن أيضًا للمتعلمين البالغين. الوسائل التعليمية المستخدمة لنقل محتوى التدريس، والتي تتكون من الكتب والمسجلات والأشرطة وكاميرات الفيديو ومسجلات الفيديو والأفلام والصور والرسومات والتلفزيون وأجهزة الكمبيوتر، هي موارد تعليمية تحتوي على مواد تعليمية يمكن أن تحفز الشخص على التعليم.[١١]

يمكن تقديم المواد بطريقة ممتعة ومثيرة للاهتمام في تقديم المواد من خلال استخدام الوسائل التعليمية. إن الوسائل التعليمية التي تتضمن أنشطة لعبية يمكنها بالتأكيد خلق جو تعليمي ممتع. تعطي الألعاب في التعليم انطباعًا بأن التعليم أمر ممتع، بحيث لا يشعر التلاميذ بالضغط النفسي ولا

[٩] زين حسنين, ''فعالية تنفيذ الطريقة المباشرة باستعمال الكتاب 'العربية بين يديك' لترقية مهارة الكلام بالمدرسة الثانوية محمدية غوبه تمبانج كمبار رياو'' (جامعة سلطان شريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو, ٢٠١١).

[10] Siti Mahmuda, "Media Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal An Nabighoh* 20, no. 01 (2018): 34.

[11] Asni Furoidah, "*Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab*," *Al-Fusha* Vol.2 (2020): 19, https://doi.org/https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358.

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

يشعرون بالملل مما يدرسه المعلم. عندما يلعب الأطفال الألعاب، فإنهم يسعون إلى تحقيق رغباتهم، بحيث يمكن تحسين جميع جوانب نمو الطفل، وبفضل الحرية، يمكن للأطفال التعبير عن أنفسهم والاستكشاف لترقية ما يعرفونه بالفعل واكتشاف أشياء جديدة.[١٢]

ستجعل الوسائل التعليمية على أساس لعبة الصعبة التلاميذ مدمنين ويرغبون في تكرارها مرارًا وتكرارًا، وستكون لها تأثير إيجابي إذا كانت الألعاب التي يتم لعبها تعليمية. إحدى الوسائل التعليمية القائمة على الألعاب التي يسهل إدراج المواد التعليمية فيها هي استخدام ألعاب الطاولة.

اللعبة اللوحية هي لعبة تلعب على سطح مستو. وهي أيضا شكل مبتكر من أشكال الوسائل التعليمية التي تجمع بين عناصر اللعب وعادة ما تلعب في مجموعات، مما يجعل عملية التعليم أكثر تفاعلية ومتعة.[١٣]

اللعبة اللوحية هي مجموعة من الألعاب تتضمن أدوات وأجزاء يتم وضعها ونقلها وتحريكها ووضعها على سطح محدد أو مقسم وفقًا لمجموعة من القواعد المحددة.[١٤] وبالتالي، أن اللعبة اللوحية هي لعبة تمارس على سطح مستو وفقًا لمجموعة من القواعد المحددة، وتحتوي على مسار يجب على اللاعبين اجتيازه لإكمال المهام المتعلقة بالموضوع المحدد. وعند استخدامها في عملية التعليم، يتم تكييف المهام والموضوعات المحددة مع الموضوع الذي سيدرسه التلاميذ.

---

[12] Zulfvia Trinova, "*Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik*," *Al Ta'lim Journal* 19 (2012): 213, https://doi.org/https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55.

[13] Elis Maryanti, Asep Sukenda Egok, and Riduan Febriandi, "*Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Untuk Siswa Sekolah Dasar*," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 4214.

[14] Nova dwi Erlitasari and Utari Dewi, "*Pengembangan Media Board Gamegaris Bilangan Materi Bilangan Bulat Pada Mata Pelajaran Matematka Kelas Iv Sdn Ngampelsari Candi Sidoarjo,"* Jurnal Mahasiswa Tekhnologi Pendidikan 7, no. 1 (2016): 4.

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

اللعبة اللوحية ممتعة ومسلية للغاية تصبح عملية التدريس والتعليم أفضل وأكثر فعالية، مما يتيح المشاركة النشطة من التلاميذ في تعلمهم. يمكن أن يؤدي استخدام اللعبة اللوحية في الفصل الدراسي إلى صقل مهارات التلاميذ ودقتهم في إنجاز المهام، وبالتالي توفير ملاحظات فورية. يصبح التلاميذ أكثر نشاطًا وتواصلًا وأقل خجلًا من القيام بأشياء مثل إعطاء إجابات خاطئة لأنهم يشعرون أثناء اللعب بأنهم يتنافسون. يمكن أن يؤدي اللعب أثناء التعليم إلى زيادة التفاعل الاجتماعي بين التلاميذ. يمكن أن يساعد استخدام اللعبة اللوحية كوسيلة التلاميذ على فهم وتذكر المواد التي يتم تدريسها بسهولة أكبر.[١٥]

بناءً على آراء العديد من الخبراء في مجال اللعبة اللوحية، يمكن استنتاج أن اللعبة اللوحية هي العاب القائمة على قواعد يتم لعبها على سطح مستوٍ ويمكن استخدامها كوسيلة التعليمية مبتكرة. يمكن أن يؤدي استخدام اللعبة اللوحية في التعليم إلى زيادة مشاركة التلميذات، وتدريب مهارات التفكير والدقة، وتشجيع التفاعل الاجتماعي الإيجابي، مما يساعد التلاميذ على فهم المواد التعليمية وتذكرها.

بناءً على وصف اللعبة اللوحية أعلاه، يمكن استنتاج أن اللعبة اللوحية لديها القدرة على أن تكون وسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على الالعاب. لذلك، تم تصميم الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية من خلال تكييف مفهوم اللعبة اللوحية كوسيلة التعليم اللغة العربية. مغامرات مستكشفي اللغة العربية هي وسيلة التعليمية التفاعلية قائمة على اللعبة اللوحية

[15] Arief Sadiman, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009) 37.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

مصممة لمساعدة التلميذات على تعليم اللغة العربية من خلال أنشطة استكشافية وتفاعلية وتعاونية تتماشى مع أهداف التعليم.

في تنفيذ التعليم، لا تتم أي عملية التعليمية بشكل مستقل عن التوجهات والأهداف التي تم تحديدها على المستوى الوطني. يتم تنظيم التعليم كنظام يضم مختلف الأطراف، من صانعي السياسات إلى معلمي الفصول الدراسية، وجميعهم موجهون نحو تحقيق الأهداف التعليمية الوطنية. ويتماشى ذلك مع قانون النظام التعليمي الوطني رقم ٢٠ لعام ٢٠٠٣، وهو تنمية التلميذات ليصبحوا أفراداً مخلصين ومتفانين لله سبحانه وتعالى، ذوي خلق نبيل، ومثقفين، وماهرين، ومبدعين، ومستقلين، ومواطنين ديمقراطيين ومسؤولين.[١٦]

التعليم لا يقتصر على نقل المعرفة فحسب، بل يشمل أيضًا تشكيل مواقف التلاميذ واستعدادهم في عملية التعليم. تتطلب عملية التعليم الانفتاح والانضباط والاستعداد لاتباع التعليمات في بيئة التعليمية منظمة. تؤكد التعليم الإسلامية على أن هذه المواقف هي جزء من آداب تلاميذ العلم وهي الطريق الذي يسلكه البشر للوصول إلى المجد، لأن العلم والإيمان هما أساس ارتقاء مكانة الإنسان، كما ورد في سورة المجادلة الآية ١١.

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْٓا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَافْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْۚ وَاِذَا قِيْلَ انْشُزُوْا فَانْشُزُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْۙ وَالَّذِيْنَ اُوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ﴿١١﴾

[16] "Undang Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," no. 1 (2003): 1–42.

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

يجب أن تنعكس القيمة التعليمية المثالية في ممارسات التعليم اليومية في البيئة المدرسية. ومع ذلك، استنادًا إلى المقابلات والملاحظات التي أجريت بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر، لا يزال تعليم اللغة العربية يواجه عددًا من العقبات. تميل دوافع التلميذات للتعليم إلى أن تكون منخفضة، كما يتضح من عدم حماسهنّ للمشاركة في الأنشطة التعليمية ومشاركتهنّ النشطة المحدودة في الفصل. بالإضافة إلى ذلك، تواجه التلميذات صعوبة في فهم المفردات وحفظها، وهي أساس مهم لاستيعاب اللغة العربية. وتتفاقم هذه الصعوبات بسبب الاستخدام المحدود للوسائل التعليمية، بحيث لم يتمكن التعليم من توفير تجربة تعليمية ممتعة وذات مغزى للتلميذات. ومن ناحية أخرى، تساهم بيئة التعليم غير الداعمة، سواء من حيث الأجواء أو عادة استخدام اللغة العربية خارج الفصل الدراسي، في انخفاض تحقيق أهداف تعليم اللغة العربية.[١٧]

تم اختيار مدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر كموقع للبحثة استنادًا إلى التوافق بين المشكلات التي تم رصدها ميدانيًّا وأهداف البحث الرامية إلى تصميم الوسائل التعليمية أكثر تفاعلية وارتباطًا بالسياق. وتعد هذه المدرسة نموذجًا حقيقيًّا لسياق التعليم، لذا يتوقع أن يوفر تصميم تصميم الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية حلاً لمشكلة انخفاض الحافز على التعليم والصعوبات التي يواجهها التلميذات في استيعاب المفردات.

بنأ على ما سبق ذكره، قدمت الباحثة عنوان تصميم الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات للتلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي

[١٧] المقابلة و ملاحظة الأولى، الباحثة، حول عملية تعليم اللغة العربية في مدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر، ١٥ ديسمبر ٢٠٢٥.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

المتوسطة الإسلامية جمبر. لأن وسيلة مغامرات مستكشفي اللغة العربية يمكن أن تشجع التلميذة وتسهل على التلميذة لترقية استيعاب المفردات.

## ب. مشكلات البحث

إنطلاقا من الشرح السابق أي خلفية البحث، قدمت الباحثة الأسئلة الآتية:

١. كيف يتم تصميم الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات للتلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر؟

٢. ما مدى صلاحية الوسيلة التعليمية التفاعلية المطورة على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات للتلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر؟

٣. ما مدى فعالية الوسيلة التعليمية التفاعلية المطورة على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات للتلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر؟

## ج. أهداف البحث

ويهدف هذا البحث الى تحقيق الأهداف التالية:

١. لوصف تصميم الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات للتلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر.

٢. لمعرفة صلاحية وسيلة التعليمية التفاعلية المطورة على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات للتلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر.

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

٣. لمعرفة فعالية وسيلة التعليمية التفاعلية المطورة على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات للتلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر.

## د. فوائد البحث

في هذا البحث هناك نوعان من الفوائد التي يمكن تحقيقها، وهما الفوائد النظرية و الفوائد التطبيقية. وتفاصيل فوائد البحث هي كما يلي:

### ١. الفائدة النظرية

رجت الباحثة زيادة فؤائد الكثيرة و من المتوقع أن تساهم هذه الدراسة في تصميم تعليم اللغة العربية، لا سيما فيما يتعلق باستخدام الوسيلة التعليمية أقرب إلى تجارب التعليم التي تمر بها التلميذة. من خلال تصميم الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية، تسعى هذه الدراسة إلى إثراء الدراسة النظرية حول كيفية مساعدة الوسائل التعليمية التفاعلية والسياقية التلميذة على استيعاب المفردات العربية بطريقة أكثر فائدة. وفي جانب الأخر، من المتوقع أن تكون نتائج هذه الدراسة مادة مرجعية نظرية للباحثين والمعلمين في تصميم وسائل تعليم اللغة العربية التي لا تركز فقط على الحفظ، بل تشجع أيضًا على المشاركة النشطة وتجارب التعليم الممتعة للتلميذة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

**٢. الفائدة التطبيقية**

أما فوائد هذا البحث فتحتوى على أربعة أقسام:

**أ- للمدرسة**

تسهم هذه الدراسة في مساعدة المدارس على تحسين جودة تعليم اللغة العربية، لا سيما في استيعاب المفردات. ومن خلال تصميم الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية، تحصل المدارس على بديل تعليمي أكثر تفاعلية ومتعة، مما تشجع التلميذة على المشاركة بشكل أكثر نشاطًا في عملية التعليم. كما أن استخدام هذه الوسيلة القائمة على الالعاب من شأنه أن يخلق جوًا صفيًا أكثر إيجابية وأقل رتابة، مما يجعلن التلميذات يشعرن براحة أكبر وتحفيز أكبر في التعليم. بالإضافة إلى ذلك، فإن استخدام المواد المعاد تدويرها في صناعة الوسائل يوضح أن الابتكار التعليمية يمكن تصميمه من موارد بسيطة ومتاحة في البيئة المحيطة. وبالتالي، من المتوقع أن يقدم هذا البحث ليس فقط بديلاً لوسائل التعليم، بل أن يكون مصدر إلهام للمدارس في تصميم ممارسات تعليمية أكثر إبداعاً وارتباطاً بالسياق، وموجهة نحو تجربة التعليم لدى التلميذة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

**ب– للمؤسسة**

من المتوقع أن تفيد هذه الدراسة المؤسسات التعليمية في جهودها الرامية إلى تحسين تعليم اللغة العربية بحيث يتناسب بشكل أفضل مع احتياجات وخصائص التلميذة. يمكن أن يكون استخدام وسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية شكلاً من أشكال الابتكار التعليمية الذي يدعم خلق بيئة تعليمية أكثر نشاطاً وإبداعاً تتماشى مع التطورات التكنولوجية.

**ج– للجامعة**

من المتوقع أن تسهم هذه الدراسة في تصميم المعرفة العلمية في أوساط المؤسسات التعليمية العليا، لا سيما في مجال تعليم اللغة العربية وتصميم الوسائل التعليمية. ويمكن أن تشكل نتائج هذه الدراسة مرجعاً أكاديمياً يثري الدراسات المتعلقة باستخدام الوسائل القائمة على الألعاب في تحسين استيعاب المفردات. بالإضافة إلى ذلك، يتوقع أن تشجع هذه الدراسة على ظهور ابتكارات مماثلة في تصميم الوسائل التعليمية إبداعية وسياقية ومتوافقة مع احتياجات التلميذة. وبالتالي، فإن هذه الدراسة لا تقتصر على كونها مجرد إنجاز لمهمة أكاديمية، بل تعد أيضًا جزءًا من المساهمة العلمية التي يمكن الاستفادة منها في تصميم الأبحاث اللاحقة في الأوساط الجامعية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

## هـ. مواصفات المنتج

### ١. مكونات المنتج

تم تصميم منتج مغامرات مستكشفي اللغة العربية كوسيلة التعليمية القائمة على الألعاب تتكون من عدة مكونات متكاملة. لكل مكون وظيفته الخاصة، ولكنها تعمل معًا لخلق تجربة تعليمية نشطة وممتعة وذات مغزى للتلميذة. المكونات المضمنة في مجموعة الألعاب الواحدة هي كما يلي:

أ- لوحة اللعبة

لوحة اللعبة هي المكون الرئيسي لمنتج مغامرات مستكشفي اللغة العربية، والتي تشكل الأساس لجميع الأنشطة التعليمية. من خلال هذه اللوحة، يتم تنظيم اللعبة بحيث تظل عملية التعليم مركزة ولا تحيد عن الأهداف المحددة مسبقًا.

تم تصميم اللوحة على شكل مسار لعبة يتكون من عدة مربعات بمستويات صعوبة متفاوتة موضوعة بشكل عشوائي. يهدف هذا الترتيب إلى خلق عنصر المفاجأة في كل خطوة من خطوات اللعبة، بحيث لا يستطيع التلميذات توقع أنواع التحديات التي سيواجهونها. على الرغم من عدم ترتيبها بشكل متسلسل، إلا أن مستويات الصعوبة المتفاوتة لا تزال توفر فرصًا للتلميذة لتصميم إستيعابهم للمفردات من خلال تجارب متنوعة. وبالتالي، فإن عملية التعليم ديناميكية ولكنها تظل مركزة على أهداف التعليم.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

تساعد لوحة اللعبة أيضًا في خلق جو تعليمي أكثر حيوية. يمكن للتلميذة رؤية مواقعهم وتقدمهم أثناء اللعبة، مما يشجعهم على الاستمرار في المشاركة بنشاط. لوحة اللعبة ليست مجرد وسيلة داعمة، بل تعمل أيضًا كإطار تعليمي يجمع بين عناصر اللعبة والأهداف الأكاديمية بطريقة متوازنة ومخططة.

**الصورة ١,١**

**صورة لوحة اللعبة مغامرات مستكشفي اللغة العربية**[١٨]



*المصدر: من تصميم الباحثة باستخدام Canva، ٢٠٢٦*

ب- بطاقات المفردات

تستخدم بطاقات المفردات كوسيلة لتعريف التلميذات بالمفردات العربية قبل بدء اللعبة. تحتوي هذه البطاقات على صور ومفردات عربية ومعاني إندونيسية. تستخدم بطاقات المفردات في المراحل الأولى من التعليم لمدة ٢٠ دقائق تقريبًا لمساعدة التلميذات على فهم المفردات المتعلقة بموضوع اللوازم المدرسية قبل الدخول في مرحلة اللعبة.

**الصورة ١,٢**

**صورة بطاقة المفردات**[١٩]




*المصدر: من تصميم الباحثة باستخدام Canva، ٢٠٢٦*

[١٨] تمت المعالجة من تطبيق كانفا في التاريخ ٣ مارس ٢٠٢٦

[١٩] تمت المعالجة من تطبيق كانفا في التاريخ ٨ مارس ٢٠٢٦

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

ج- بطاقات الأسئلة

بطاقات الأسئلة هي جوهر الأنشطة التعليمية في هذه اللعبة. لأنها وسيلة مباشرة لممارسة إستيعاب التلميذات للمفردات. تحتوي كل بطاقة على أسئلة مرتبة وفقًا للمفردات التي تمت دراستها. تنقسم البطاقات إلى ثلاثة مستويات من الصعوبة لتزويد التلميذات بمجموعة متنوعة من التحديات. تتيح هذه المستويات المختلفة للتلميذة التعرف على أنواع مختلفة من الأسئلة، بحيث لا تكون عملية الممارسة رتيبة وتظل ممتعة.

من خلال بطاقات الأسئلة، يتم تشجيع التلميذات على التفكير والإجابة بنشاط. تساعد هذه النشاطات على تعزيز فهم المفردات مع تعريف التلميذات على استخدام المفردات في السياق المناسب. لا تعمل بطاقات الأسئلة كأداة لعبة فحسب، بل كوسيلة تدريب تدعم تحقيق أهداف التعليم بفعالية.

**الصورة ١,٣**

**صورة بطاقة الأسئلة**[٢٠]




*المصدر: من تصميم الباحثة باستخدام Canva، ٢٠٢٦*

[٢٠] تمت المعالجة من تطبيق كانفا في التاريخ ١٢ فبراير ٢٠٢٦

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

د- بطاقات المساعدة

تقدم بطاقات المساعدة كشكل من أشكال الدعم التعليمي عندما يواجه التلميذات صعوبات. هناك نوعان من بطاقات المساعدة: البطاقات التي تسمح للتلميذة بفتح كتبهم المدرسية للعثور على الإجابات، والبطاقات التي تسمح للتلميذة بطلب التوجيه من معلميهم. استخدام بطاقات المساعدة محدود بحيث يتم تشجيع التلميذات على التفكير بشكل مستقل، مع إتاحة الفرصة لهم لطلب التوجيه عند الحاجة.

**الصورة ١,٤**

**صورة بطاقة المساعدة**[٢١]



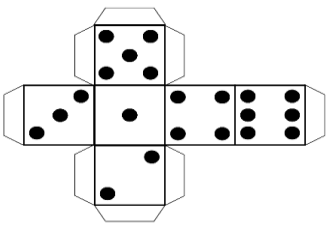

*المصدر: من تصميم الباحثة باستخدام Canva، ٢٠٢٦*

هـ- النرد

يستخدم النرد لتحديد عدد الخطوات التي يمكن للاعب اتخاذها في كل دور. يضيف وجود النرد عنصر المفاجأة والديناميكية إلى اللعبة، مما يمنع جو التعليم من أن يصبح رتيبًا. تساعد هذه الآلية أيضًا في خلق جو تنافسي صحي بين التلميذات.

**الصورة ١,٥**

**صورة النرد**[22]



*المصدر: من تصميم الباحثة باستخدام Canva، ٢٠٢٦*

[٢١] تمت المعالجة من تطبيق كانفا في التاريخ ١٢ فبراير ٢٠٢٦

[٢٢] تمت المعالجة من تطبيق كانفا في التاريخ ٤ مارس ٢٠٢٦

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

و- شخصية اللاعب

تستخدم شخصية اللاعبين كعلامات لموقع كل مشارك على لوحة اللعبة. يوضح هذا المكون تحركات وتقدم كل لاعب أثناء اللعبة. بالإضافة إلى ذلك، يعزز استخدام شخصية اللاعبين الجوانب التفاعلية والتعاونية للأنشطة الجماعية.

**الصورة ١,٦**

**صورة شخصية اللاعب**[٢٣]



*المصدر: من تصميم الباحثة باستخدام Canva، ٢٠٢٦*

ز- العملات

تعطى العملات للاعبين الذين يجيبون على الأسئلة بشكل صحيح. يعمل نظام العملات كشكل من أشكال الترقية الإيجابي والتقدير للجهود التي يبذلها التلميذات. من خلال هذه الالية، يتم تشجيع التلميذات على أن يكونوا أكثر نشاطًا وثقة في الإجابة على الأسئلة.

**الصورة ١,٧**

**صورة العملات**[٢٤]



*المصدر: من تصميم الباحثة باستخدام Canva، ٢٠٢٦*

[٢٣] تمت المعالجة من تطبيق كانفا في التاريخ ١٢ فبراير ٢٠٢٦

[٢٤] تمت المعالجة من تطبيق كانفا في التاريخ ٤ مارس ٢٠٢٦

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

## ٢. خصائص المنتج

تجميع مواصفات هذا المنتج لتقديم نظرة عامة تقنية على شكل وحجم وكمية وخصائص وسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية. ويهدف وصف هذه المواصفات إلى ضمان أن يكون المنتج المطور ذو معايير واضحة وعمليًا ومناسبًا لاحتياجات تعليم اللغة العربية في المرحلة الإعدادية.

أ- حجم لوحة اللعبة

تصميم لوحة اللعبة بحجم *A3* بأبعاد ٢٩,٧ سم × ٤٢ سم. تم اختيار هذا الحجم لأنه كبير بما يكفي لعرض مسار اللعبة والمربعات الملونة والعناصر المرئية الأخرى بشكل متناسب دون أن تبدو مزدحمة أو ضيقة. مع هذا الحجم، يمكن لخمسة لاعبين في المجموعة رؤية اللوحة بوضوح من جوانب مختلفة من الطاولة.

لزيادة المتانة والجودة البصرية، طبعت لوحة اللعبة على ورق سميك عالي الجودة، ثم غلفت بطبقة تصفيح غير لامع لحمايتها من الخدوش والرطوبة والتلف الناتج عن الاستخدام المتكرر، مع الحفاظ في الوقت نفسه على وضوح الألوان ودقة الطباعة. وصممت اللوحة بحيث تطوى إلى أربعة أقسام متساوية، على غرار الألعاب اللوحية التجارية المتداولة، مما سهّل حملها وتخزينها دون أن يؤثر ذلك في متانتها أو في سلاسة استخدامها داخل الفصل الدراسي. وبفضل هذا التصميم، لم تعد لوحة اللعبة وظيفيةً في سياق التعليم الجماعي فحسب، بل باتت أيضًا عمليةً من حيث التخزين والتنقل، تمامًا كما هو الحال في الألعاب اللوحية الاحترافية.

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

ب- نظام المستويات والتصميم المربع

تتكون لوحة اللعبة من مربعات ملونة موزعة بشكل عشوائي. تمثل الألوان ثلاثة مستويات من الصعوبة، وهي:

١- المستوى ١ (سهل)

٢- المستوى ٢ (متوسط)

٣- المستوى ٣ (عالي)

تم تصميم التوزيع غير المتسلسل للمستويات لخلق عنصر المفاجأة والديناميكية في اللعبة. وبالتالي، لا يمكن للتلميذات توقع مستوى الصعوبة الذي سيواجهونه، مما يحافظ على جو التعليم مليئًا بالتحديات وغير رتيب.

ج- عدد وتوزيع بطاقات الأسئلة

تتكون بطاقات الأسئلة من ثلاثة مستويات، كل مستوى يحتوي على ١٥ بطاقة، بإجمالي ٤٥ بطاقة. تحتوي كل بطاقة على سؤال واحد يتعلق بمفردات تتعلق بمعدات المدرسة وفقًا لمواد اللغة العربية للصف السابع. ويهدف التوزيع المتوازن للبطاقات بين المستويات إلى الحفاظ على التناسب في مستوى صعوبة اللعبة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

د- بطاقات المساعدة

يتم ترتيب بطاقات المساعدة في كومة منفصلة وتحتوي على نوعين من المساعدة، وهما: بطاقات مساعدة لفتح الكتب المدرسية.

بطاقات مساعدة لطلب تلميحات من المعلم.

يتم خلط كلا النوعين من البطاقات عشوائيًا في مجموعة واحدة. لكل لاعب ثلاث فرص كحد أقصى لاستخدام بطاقات المساعدة أثناء اللعبة. يهدف هذا القيد إلى تعزيز التعليم المستقل مع توفير دعم منظم.

هـ- عدد اللاعبين

تصميم مجموعة واحدة من اللعبة لاستخدامها من قبل خمسة لاعبين في مجموعة. يعتبر هذا العدد مثاليًا لخلق تفاعل نشط دون تقليل فرصة كل طالب للمشاركة بشكل فردي.

و- العملات المعدنية كنظام تعزيز

تحتوي مجموعة الألعاب على ٧٥ عملة معدنية. تُمنح العملات المعدنية للاعبين القادرين على الإجابة عن الأسئلة بشكل صحيح، مع تعديل المبلغ وفقًا لمستوى صعوبة السؤال. تم تصميم هذا النظام كشكل من أشكال الترقية الإيجابي الذي يشجع المشاركة النشطة ويبني الدافع الداخلي والخارجي لدى التلميذات.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

ز- المواد المستخدمة

تصميم هذا المنتج باستخدام مواد صديقة للبيئة، ولا سيما الورق المقوى المستخدم كقاعدة للوحة اللعبة. اختيار المواد المعاد تدويرها هو شكل من أشكال تطبيق قيم الاستدامة والوعي البيئي. وفي الوقت نفسه، تُطبع البطاقات على ورق سميك بحيث لا تتلف بسهولة عند استخدامها بشكل متكرر.

## ز. فروض البحث وحدوده

من أجل تقديم إجابات مؤقتة للمشاكل التي يعرضها الباحثة، هناك حاجة إلى فرضية. تعريف الفرضية هي إجابة مؤقتة لمشكلة البحث التي تعتبر نظريا الأكثر احتمالا أو لديها أعلى مستوى من الحقيقية.[٢٥] الفرضيات في هذه الدراسة هي كما يلي:

### ١. فروض البحث والتصميم

أ- **الفرض الخياري ($H_a$)**: إنّ تصميم الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية فعال لترقية استيعاب المفردات للتلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر.

ب- **الفرض الصفري ($H_o$)**: إنّ تصميم الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية غير فعال لترقية استيعاب المفردات للتلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر.

[25] S. Margono, *Metodologi penelitian pendidikan,* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), 67.

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

## ٢. حدود البحث والتصميم

لكل دراسة نطاق محدد بحيث يكون تنفيذها مركّزًا ويمكن تحليل النتائج التي تم الحصول عليها بعمق. وقد صُممت هذه الدراسة مع مراعاة محور الدراسة والظروف الميدانية وتوافر الموارد، لذا يجب توضيح القيود التالية بشكل متناسب.

تركز هذه الدراسة إلى تصميم وتطبيق الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية كوسيلة لدعم استيعاب التلميذات الصف السابع ج للمفردات العربية. لا تشمل الدراسة مهارات لغوية أخرى مثل الاستماع والكلام والقراءة أو الكتابة. وقد فُرض هذا القيد حتى يكون للبحث اتجاه واضح ويسمح بتحليل أكثر تعمقًا لجانب معين من جوانب الكفاءة اللغوية.

أجرى البحث في إطار زمني محدود، وفقًا للتقويم الأكاديمي والجدول الزمني للمدرسة. أثر هذا القيد الزمني على مدة استخدام الوسيلة في الفصل الدراسي وعدد الاجتماعات التي يمكن عقدها خلال المرحلة التجريبية. لذلك، تمثل نتائج هذه الدراسة فعالية الوسيلة في سياق تطبيق قصير نسبيًا.

من منظور تصميم المنتج، أخذت هذه الدراسة في الاعتبار أيضًا محدودية الأموال المتاحة. أثرت اعتبارات التمويل على اختيار المواد وتقنيات الإنتاج والتصميم النهائي للوسائل التي تم تصميمها. تم تصميم الوسائل بناءً على مبادئ الكفاءة واستخدام المواد المتاحة بسهولة، بحيث يمكن تكرارها في البيئات المدرسية ذات الموارد المحدودة. ونتيجة

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

لذلك، لم تصل الوسائل بعد إلى مرحلة الإنتاج الضخم أو استخدام مواد ذات مواصفات صناعية أعلى.

بالإضافة إلى ذلك، تم تعديل استخدام المراجع الأكاديمية في هذه الدراسة لتتناسب مع المصادر ذات الصلة والمتاحة للباحثين. على الرغم من بذل الجهود لاستخدام مراجع حديثة وموثوقة، إلا أن الوصول المحدود إلى بعض المصادر الدولية ظل أحد الاعتبارات في إعداد الدراسة النظرية.

مع هذه القيود، لا تهدف هذه الدراسة إلى تقديم تعميمات واسعة النطاق، بل إلى تقديم وصف تجريبي لتصميم وتنفيذ وسائل التعليم القائمة على الألعاب في سياق تعليم المفردات العربية في المرحلة الإعدادية.

**ح. التعريف الإجرائي**

لسهل فهم هذا البحث فعبرت الباحثة تعريف المصطلحات:

١. **الوسيلة التعليمية التفاعلية** : تشير الوسيلة التعليمية التفاعلية في هذه الدراسة إلى أدوات تعليمية مصممة لإشراك التلميذات بشكل فعال في عملية التعليم من خلال التفاعل المباشر، سواء مع الوسائل أو مع زملائهم التلميذات. لا تعمل هذه الوسيلة فقط كأداة لتقديم المواد، بل تعمل أيضًا كميسر يحفز مشاركة التلميذات واستجابتهم وانخراطهم أثناء سير عملية التعليم. وبالتالي، فإن عملية التعليم ليست أحادية الاتجاه، بل تجري بشكل ديناميكي من خلال أنشطة تشرك التلميذات بشكل مباشر.

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

تتجسد الوسيلة التعليمية التفاعلية في شكل لعبة اللوحية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية تجمع بين عناصر اللعب والتحدي والتعاون. استخدم هذه الوسيلة كأداة الرئيسية في التعليم دون الاعتماد على الكتب المدرسية. تبدأ عملية التعليم بالتعرف على المفردات من خلال بطاقات تحتوي على صور ومعاني الكلمات، ثم تتبعها أنشطة لعبة تتطلب من التلميذات الإجابة عن الأسئلة وفقًا للمستوى الذي حصلوا عليه، ومناقشة الأمر مع زملائهم، والمشاركة بنشاط في كل مرحلة من مراحل اللعبة.

من خلال هذه الآلية، لا يقتصر دور التلميذات على تلقي المعلومات فحسب، بل يشاركون بشكل مباشر في عملية استيعاب المفردات وحفظها واستخدامها في سياقات بسيطة. ومن المتوقع أن تؤدي التفاعلات التي تحدث أثناء اللعبة، سواء بين التلميذات بأنفسهم أو بين التلميذات بوسيلة التعليمية، إلى تعزيز الفهم وزيادة المشاركة في عملية التعليم بشكل عام.

من الناحية العملية، تظهر الوسيلة التعليمية التفاعلية في هذه الدراسة من خلال تنفيذ خطوات استخدام الوسيلة التي تم تصميمها، وكذلك مستوى مشاركة التلميذات في متابعة الأنشطة التعليمية، مثل النشاط في اللعب، والإجابة على الأسئلة، والمناقشة، والاستجابة لكل تحدٍ يتم طرحه أثناء سير اللعبة.

٢. **مغامرات مستكشفي اللغة العربية:** مغامرات مستكشفي اللغة العربية هي الوسيلة التعليمية التفاعلية على شكل لعبة اللوحية، صممتها لتساعد التلميذات على استيعاب المفردات العربية من خلال المغامرات والاستكشاف، لا من خلال الحفظ المباشر. وتتكوّن هذه اللعبة من ثلاثة

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

مستويات متدرجة الصعوبة: يبدأ المستوى الأخضر بالتعرف على المفردة من خلال صورة، ثم ينتقل المستوى الأصفر إلى فهمها في سياقٍ معين، وينتهي المستوى الأحمر بمطالبة التلميذة بإنشاء جملة كاملة بنفسها.

وتتألف هذه اللعبة من عدة مكونات مادية متكاملة: لوحة اللعبة يسير عليها اللاعبات من نقطة إلى أخرى، وبطاقات مفردات مصوّرة تحمل الكلمة ومعناها، وبطاقات أسئلة وتحديات تطرح على التلميذة عند وصولها إلى مربع معين، ونرد وبيادق تستخدم للتنقل بين المربعات، ورموز نقدية تمنح مكافأة على الإجابة الصحيحة، وبطاقات مساعدة تقدم للتلميذة حين تواجه صعوبة في الإجابة.

٣. **استيعاب المفردات**: استيعاب المفردات هو قدرة التلميذات على فهم المفردات العربية والتعرف عليها واستخدامها بشكل مناسب وفقًا لسياق التعليم المقدم. لا يقتصر هذا الاستيعاب على القدرة على تذكر معنى الكلمات، بل يشمل أيضًا فهم المعنى والنطق الصحيح واستخدام المفردات في المواقف ذات الصلة بالمواد الدراسية.

من الناحية العملية، يفهم استيعاب المفردات على أنه نتائج التعليم التي يحصل عليها التلميذات بعد المشاركة في عملية التعليم باستخدام الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية. تنعكس هذه القدرة في ردود التلميذات على المهام والأسئلة المتعلقة بالمفردات التي تعلموها. وبالتالي، يعتبر استيعاب المفردات في هذه الدراسة مؤشراً على التطور المعرفي للتلميذات من حيث المفردات العربية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

من خلال هذا التعريف، لا يفهم استيعاب المفردات على أنه مجرد نشاط لحفظ قائمة من الكلمات، بل كعملية فهم تمكن التلميذات من التعرف على المفردات وتذكرها وتطبيقها في سياق تعليمي أكثر فائدة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

# الباب الثاني

# الدراسة المكتبية

## ١. الدراسة السابقة

أ- توليبودين سيريجار، ٢٠٢٤، بعنوان تصميم وسائل تعليم المفردات العربية القائمة على نظام أندرويد في مدرسة ابتدائية نيجيري ٣ بانتول يوجياكارتا، الطريقة المستخدمة هي البحث والتصميم باستخدام نموذج أدي الذي يتضمن مراحل التحليل والتصميم والتصميم والتنفيذ والتقييم. أظهرت نتائج التحليل الحاجة إلى وسائط تعليمية تفاعلية وسياقية للتغلب على صعوبات التلميذات في قراءة الحروف العربية وحفظ المفردات . وقد تم تصميم المنتج الإعلامي على شكل تطبيق على نظام أندرويد يحمل اسم "العربي"، وتم التحقق من صلاحيته من قبل خبراء الإعلام وخبراء المواد والمعلمين، حيث بلغت نتائج التحقق ٧١ و ٨١٪ و ٤,٨ على مقياس من ٥ على التوالي، مما يشير إلى مستوى عال من الجدوى . تم اختبار فاعلية الوسائل من خلال الاختبار القبلي والاختبار البعدي على ٤٨ طالبا وطالبة، حيث ارتفع t-t متوسط الدرجات من ٨١,٤ إلى ٩٦,٦ . أظهرت نتائج اختبار العينة المزدوجة دلالة ٠,٠١ ٠,٠٥ ، مما يشير إلى تحسن ملحوظ إحصائيا . كما أظهرت test استجابات المتعلمين حماسًا واهتمامًا

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



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

متزايدًا بالتعليم . وبالتالي، ثبت أن هذه الوسائل التعليمية صالحة ومجدية وفعالة في تعلم اللغة العربية في المرحلة الابتدائية.[٢٦]

ب- هادي جوناوان ساكتي، بايق سارليتا كارتياني, ٢٠٢٣, بعنوان فعالية استخدام اللعبة اللوحية في تحسين نتائج التعليم لدى التلميذات, هذا البحث هو دراسة تجريبية كمية كانت طرق جمع البيانات المستخدمة في هذه الدراسة هي الاختبارات كطريقة أساسية، مع استكمالها بالملاحظة والتوثيق, حصلت نتائج التحليل على قيمة t تبلغ ١٠,٣٣ وقيمة جدول t عند مستوى دلالة ٠,٠٥٪ = ٢,٠٥٦ مع d.b (N-1) = 26-1 = 25، وبالتالي فإن قيمة t أكبر من جدول t (١٠,٣٣>٢,٠٥٦). وهذا يعني رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة، التي تنص على: هناك فعالية في استخدام ألعاب الطاولة كوسيلة لتحسين نتائج التعليم في دروس اللغة الإنجليزية للتلميذات الصف العاشر في مدرسة لينغسار ١ المهنية الثانوية في العام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣. لذلك، يمكن استنتاج أن نتائج هذه الدراسة "مهمة".[٢٧]

ج- هادي جوناوان ساكتي, ٢٠٢٣, بعنوان تدريب على اللعبة اللوحية لتحسين نتائج التعلم، هذا البحث هو بحث نوعي, تم استقبال نتائج أنشطة الخدمة المجتمعية بحماس

[٢٦] توليبودين سيريجار, ''تطوير وسائط تعليم المفردات العربية القائمة على نظام أندرويد في مدرسة ابتدائية نيجيري ٣ بانتول يوجياكارتا'' ٢.

[27] Baiq Sarlita Sakti, Hadi Gunawan. Kartiani, "*Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa*," *Jurnal Visionary : Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan* 11, no. April (2023): 116–21.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

وحافز على تنفيذ الأنشطة. من نتائج الممارسة، يمكن استنتاج أن ٨٥٪ من المشاركين في التنشئة الاجتماعية تمكنوا من استخدام وسائط اللعبة اللوحية بشكل جيد.[٢٨]

د- واهيو كريشنا موكتي, ٢٠٢٤, بعنوان تصميم وسائط اللعبة اللوحية احتكارية لتعلم المفردات العربية للتلميذات الصف السابع في مدرسة مولانا المغربي الإعدادية، أوجونجنيجورو، كاندمان، باتانج, استخدم الباحث هذه الدراسة البحث والتصميم. أظهر النتائج تستند ملاءمة وسائط التعليم الاحتكارية كوسيلة تعليمية إلى تقييمات الخبراء وردود التلميذات. حصلت النسبة المئوية من قبل خبراء الوسائل على درجة ٨٨,٥٪ (مناسبة جدًا/ملائمة جدًا)، بينما حصلت النسبة المئوية من قبل خبراء الموضوع على درجة ٩٦٪ (مناسبة جدًا/ملائمة جدًا). حصلت نسبة ملاءمة وسائل الإعلام من قبل معلمي اللغة العربية على ٩٧,٥٪ (مناسبة جدًا/ملائمة جدًا)، بينما حصلت نسبة ملاءمة وسائل الإعلام من قبل التلميذات على ٨٨٪ (مناسبة جدًا/ملائمة جدًا).[٢٩]

هـ- أحمد زين المصطفى, شمس أنام, أسيب مولانا, ٢٠٢٥, بعنوان تصميم وسائط تعليمية إلكترونية محلية قائمة على الحكمة المحلية لتحسين استيعاب المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية النورية كاليوينينج جمبر, استخدام نموذج البحث والتصميم الخاص

[28] Jurnal Pengabdian, Kepada Masyarakat, and Cahaya Mandalika, "*Pelatihan Media Board Game Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Cahaya Mandalika*, e-ISSN: 2722-824X, Vol. 4, No.2 Desember 2023 Avalaible Online at: Http://Ojs.Cahayamandalika .Com/Index.Php/Abdimandalika/Issue/Archive" 4, no. 2 (2023): 116–20.

[29] Wahyu Krisna Mukti, "*Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VII Di MTs Maulana Maghribi Ujungnegoro Kandeman Batang*," 2024.

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

بشركة *Borg & Gall*, أظهرت نتائج التحقق من الصحة جدوى عالية، حيث بلغت درجة التحقق من الصحة من قبل خبراء الإعلام ٩٢٪، وخبراء المحتوى ٨٩٪، واستجابة التلميذات ٩١٪. تحسنت إجادة المفردات بشكل ملحوظ بناءً على نتائج الاختبار قبل وبعد الاختبار. وبالتالي، ثبتت فعالية هذه الوسائل وساهمت في تصميم تعلم اللغة العربية في سياقها وبشكل جذاب.[٣٠]

و- ديفا أجستيا نور عزيزة، ولحق زهدي, ٢٠٢٥, بعنوان تصميم بطاقات استكشاف الكلمات لتحسين مفردات اللغة الإنجليزية للتلميذات الصف السادس الابتدائي, استخدام نموذج البحث والتصميم, أظهرت نتائج التحقق مستوى عالٍ جدًا من الصحة من قبل خبراء الموضوع (٩٨,٦٪) وخبراء وسائل الإعلام (٩٩٪). ويُظهر الاستبيان أن وسائل الإعلام عملية جدًا وفقًا للتلميذات (٩٠,٧٪) والمعلمين (٩٤,٦٪). وتُثبت فعالية وسائل الإعلام من خلال درجة *n-gain* تبلغ ٠,٨٩ (فئة عالية). تشير هذه النتائج إلى أن بطاقات بطاقات مستكشفي الكلمات يمكن استخدامها كوسيلة بديلة صالحة وعملية وفعالة لتعليم مفردات اللغة الإنجليزية في المدارس الابتدائية.[٣١]

ز- إيرينا كوسوما أنجريني, ٢٠٢٢, بعنوان استخدام البطاقات التعليمية لتحسين استيعاب المفردات العربية لدى طلاب المدارس الإعدادية, استخدامت هذا البحث على أنه بحث

[30] Ahmad Zayyinul Mushofa, Syamsul Anam, and Asep Maulana, "*Pengembangan Media Pembelajaran Web Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab DiMts AN- Nuriyah Kaliwining Jember*" 13, no. 2 (2025): 1–10.
[31] Diva Agistia et al., "*Pengembangan Media Word Explorer Cards Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Peserta Didik Kelas Vi Sd*" 13, no. 3 (2025): 741–55.

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

عملي في الفصل الدراسي, بناءً على نتائج البحث، تم الحصول على البيانات في مرحلة ما قبل العمل، حيث لم يتقن ٤٠٪ من التلميذات المفردات بعد، أي ما يعادل ١٢ طالبًا، بينما أتقنها ٣٣,٣٪ بشكل كافٍ، أي ما يعادل ١٠ طلاب، وأتقنها ٢٦,٧٪ بشكل كامل، أي ما يعادل ٨ طلاب. وفي الوقت نفسه، في الدورة الأولى، لم يتقن ٢٦,٧٪ من التلميذات، أو ٨ طلاب، المفردات بعد، بينما أتقنها ٣٠٪ من التلميذات، أو ٩ طلاب، بشكل كافٍ، وأتقنها ٤٣,٣٪ من التلميذات، أو ١٣ طالبًا. أخيرًا، في الدورة الثانية، كان ١٣,٣٪ من التلميذات، أو ٤ طلاب، في فئة لم يتقنوا المفردات بعد، و ٢٠,٣٪ من التلميذات، أو ٦ طلاب، في فئة أتقنوا المفردات بشكل كافٍ، و ٦٦,٧٪ من التلميذات، أو ٢٠ طالبًا، في فئة أتقنوا المفردات بالفعل.[٣٢]

ح- نوفل الفرحي, ٢٠٢٤, بعنوان تصميم مواد تعليمية قائمة على الكتب المنبثقة لتحسين استيعاب المفردات لدى طلاب الصف الخامس في مدرسة مدرسة الابتدائية الكوثر مريكان كديري, استخدام نموذج البحث والتصميم الخاص بشركة *Borg & Gall*, القيمة التي تم الحصول عليها من تقييم خبراء الإعلام هي نسبة مئوية متوسطة تبلغ "٩٤,١٪" مع تصنيف "صالح/جيد جدًا". بالنسبة للتقييم من خلال التحقق من خبراء اللغة، بلغت النسبة المئوية المتوسطة "٨٠٪" مع تصنيف "صالح/جيد"، وبالنسبة للتقييم من خلال التحقق من خبراء المواد، بلغت النسبة المئوية المتوسطة "٧٣٪" مع تصنيف

[32] Erina Kusuma Anggraini, "*Penggunaan Media Kartu Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah,"* Indonesian Journal of Action Research 1 (2022): 267, https://doi.org/https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-15.

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

"صالح/جيد إلى حد ما". بناءً على الوصف أعلاه، يمكن اعتبار نتاج البحث والتصميم، أي المواد التعليمية لتعليم اللغة العربية القائمة على وسائط الكتب المنبثقة، مناسبًا للاستخدام كمواد تعليمية في تعلم اللغة العربية.[٣٣]

ط- بوتري سايلا مينانيل مولا, ٢٠٢٤, بعنوان تصميم وسيلة تعليمية على شكل ألغاز مصورة لتحسين استيعاب المفردات العربية في الصف السابع في مدرسة المتوسطة السلفية ويراديسا مقاطعة بيكالونجان, استخدام نموذج البحث والتصميم, تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن وسائط الألغاز المصورة يمكن تطبيقها في عملية تعلم اللغة العربية، كما يتضح من السرعة التي قبل بها التلميذات وفهموا المواد المقدمة. ويمكن ملاحظة ذلك أيضًا من استبيان التلميذات، الذي بلغ متوسط درجاته الإجمالي ٧٨. وخلصت هذه الدراسة إلى حدوث تغيير بعد استخدام وسائط الألغاز المصورة. فقبل استخدام هذه الوسائل، بدا التلميذات يشعرون بالملل ويميلون إلى عدم الانتباه إلى المعلم. وبعد استخدام هذه الوسائل، أصبح التلميذات نشيطين ومتحمسين للمشاركة في عملية التعلم.[٣٤]

ي- ألفيات المناورة, ٢٠٢٤, بعنوان تصميم وسائط ألعاب تقمص الأدوار: مغامرات الدم المستوحاة من الدورة الدموية البشرية, استخدام نموذج البحث والتصميم, تظهر نتائج

[33] Siswa Kelas and V M I Al-kautsar Mrican, "*Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat*" 2, no. 2 (2024): 144–63.
[34] Putri Saila Minanil Maula, "*Pengembangan Media Puzzle Tebak Gambar Mufrodat Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas VII MTs Salafiyah Wiradesa Kabupaten Pekalongan" (*UIN.K.H.Abdurrahman Wahid Pekalongan.,2024), http:// etheses.uingusdur.ac.id/id /eprint/10219.

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

الدراسة أن خبراء الموضوع حصلوا على ٩١٪، وخبراء الإعلام حصلوا على ٨٩٪، وممارسو التعليم حصلوا على ٨٦٪، وخبراء اللغة حصلوا على ٨٥٪ في فئة جيد جدًا. كانت درجة التطبيق العملي للإعلام ٩٥٪، وهو ما يعتبر عمليًا جدًا. كان متوسط درجة تقييم الخبراء ٨٨٪ في فئة جيد جدًا. تؤدي نتائج التعليم الفعالة إلى تحسين نتائج التعلم. تعد وسائل التعلمية التفاعلية صالحة وعملية وفعالة في تحسين نتائج التعليم للتلميذات الصف الخامس في مدرسة باروارامبات الابتدائية مدينة ليما باميكاسان.[٣٥]

بناءً على مراجعة الدراسات السابقة، تبين أن العديد من الدراسات قد بحثت في استخدام اللعبة اللوحية في تعليم اللغة العربية، ولا سيما لتحسين استيعاب المفردات. ومع ذلك، لم يتم العثور على أي دراسات تركز بشكل خاص على تصميم وسائط تعليمية قائمة على ألعاب الطاولة باستخدام مفهوم وتصميم استكشاف المغامرات العربية لتحسين المفردات. بالإضافة إلى الاختلافات في تسمية الوسائل، تتميز هذه الدراسة أيضًا بسمات فريدة من حيث تصميم اللعبة، وتدفق المغامرات، ونظام التقييم، ومراحل التصميم التي تتناسب مع خصائص التلميذات. لذلك، تقدم هذه الدراسة ابتكارًا جديدًا في شكل تصميم وسائط تعليمية من المتوقع أن تساهم في تحسين مفردات التلميذات بشكل أكثر فعالية ومنهجية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

[35] Alviatul Munawwaroh, *"Pengembangan Media Game Adventure of Blood Berbasis Role Play Peredaran Darah Manusia Authors,"* Journal of Education Research 5, no. 2 (2024), https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.1179.

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

بعد أن تبحث الباحثة الدراسة السابقة تستنتج الباحثة كما يلي:

**الجدول ٢,١**

**التشابة والإختلاف بين الدراسات السابقة وهذا البحث العلمي**

| الرقم | الاسم/السنة | العنوان | النتيجة | التشابة | الإختلاف |
|---|---|---|---|---|---|
| ١ | ٢ | ٣ | ٤ | ٥ | ٦ |
| ١ | توليبودين سيريجار (٢٠٢٤) | تصميم وسائل تعليم المفردات العربية القائمة على نظام أندرويد في مدرسة ابتدائية نيجيري ٣ بانتول يوجياكارتا | فعّال في تعليم المفردات العربية القائمة على نظام أندرويد | أ. ركز على تعليم المفردات ب. إستخدم نمودج البحث و التصميم | أ.الوسيلة التعليمية المستخدم هي نظام أندرويد ب. مكان البحث |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

| ١ | ٢ | ٣ | ٤ | ٥ | ٦ |
|---|---|---|---|---|---|
| ٢ | هادي جوناوان ساكتي و بايق سارليتا كارتياني (٢٠٢٣) | فعالية استخدام ألعاب الطاولة في تحسين نتائج التعليم لدى التلميذات | ألعاب الطاولة فعّال في تحسين نتائج التعليم | أ. إستخدم وسيلة ألعاب الطاولة | أ.ركز على تحسين نتائج التعليم<br>ب. إستخدام المدخل الكمي<br>ج. مكان البحث |
| ٣ | هادي جوناوان ساكتي (٢٠٢٣) | تدريب على ألعاب الطاولة الإعلامية لتحسين نتائج التعليم | فعّال لتحسين نتائج التعليم | أ. إستخدم وسيلة ألعاب الطاولة | أ.ركز على تحسين نتائج التعليم<br>ب.إستخدام المدخل الكيفي<br>ج. مكان البحث |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

| ١ | ٢ | ٣ | ٤ | ٥ | ٦ |
|---|---|---|---|---|---|
| ٤ | واهيو كريشنا موكتي (٢٠٢٤) | تصميم وسائط ألعاب احتكارية لتعليم المفردات العربية للتلميذات الصف السابع في مدرسة مولانا المغربي الإعدادية، أوجونجنيجورو، كاندمان، باتانج | ألعاب احتكارية فعّال لتعليم المفردات العربية | أ. إستخدم وسيلة ألعاب الطاولة<br>ب.ركز على تعليم المفردات<br>ج. إستخدم نموذج البحث والتصميم<br>د. للتلميذات الصف السابع | أ. مكان البحث |
| ٥ | أحمد زين المصطفى و شمس أنام | تصميم وسائط تعليمية إلكترونية محلية | إلكترونية محلية قائمة فعّال لتحسين | أ. ركز على تعليم المفردات | أ. وسيلة التعليمية المستخدم هي |

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

| ١ | ٢ | ٣ | ٤ | ٥ | ٦ |
|---|---|---|---|---|---|
| | و أسيب مولانا (٢٠٢٥) | قائمة على الحكمة المحلية لتحسين استيعاب المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية النورية كاليونينج جمبر | استيعاب المفردات العربية | ب.إستخدم نموذج البحث و التصميم | إلكترونية محلية قائمة ب.مكان البحث |
| ٦ | ديفا أجستيا نور عزيزة و نور زهدي (٢٠٢٥) | تصميم بطاقات استكشاف الكلمات لتحسين | بطاقات استكشاف فعّال لتحسين مفردات اللغة الإنجليزية | أ.ركز على تعليم المفردات ب. إستخدم نموذج البحث والتصميم | أ.ركز على اللغة الإنجليزية ب. وسيلة التعليمية المستخدم |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

| ١ | ٢ | ٣ | ٤ | ٥ | ٦ |
|---|---|---|---|---|---|
| | | مفردات اللغة الإنجليزية للتلميذات الصف السادس الابتدائي | | | هي بطاقات استكشاف الكلمات ج. مكان البحث |
| ٧ | إيرينا كوسوما أنجريني (٢٠٢٢) | استخدام البطاقات التعليمية لتحسين استيعاب المفردات العربية لدى طلاب المدارس الإعدادية, | البطاقات التعليمية فعّال لتحسين استيعاب المفردات العربية | أ. ركز على استيعاب المفردات | أ. وسيلة التعليمية المستخدم هي البطاقات التعليمية ب. إستخدام المدخل الكمي ج. مكان البحث |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

| ١ | ٢ | ٣ | ٤ | ٥ | ٦ |
|---|---|---|---|---|---|
| ٨ | نوفل الفرحي (٢٠٢٤) | تصميم مواد تعليمية قائمة على الكتب المنبثقة لتحسين استيعاب المفردات لدى طلاب الصف الخامس في مدرسة مدرسة الابتدائية الكوثر مريكان كديري | المواد التعليمية لتعليم اللغة العربية القائمة على وسائط الكتب المنبثقة، مناسبًا للاستخدام كمواد تعليمية في تعلم اللغة العربية | أ. ركز على استيعاب المفردات<br>ب.إستخدم نموذج البحث و التصميم | أ.وسيلة التعليمية المستخدم هي مواد تعليمية قائمة على الكتب المنبثقة<br>ب.مكان البحث |
| ٩ | بوتري سايلا مينانيل مولا (٢٠٢٤) | تصميم وسيلة تعليمية على شكل ألغاز | فقبل استخدام هذه الوسائل، بدا التلميذات | أ. ركز على استيعاب المفردات | أ. وسيلة التعليمية |

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

| ١ | ٢ | ٣ | ٤ | ٥ | ٦ |
|---|---|---|---|---|---|
| | | مصورة لتحسين استيعاب المفردات العربية في الصف السابع في مدرسة المتوسطة السلفية ويراديسا مقاطعة بيكالونجان | يشعرون بالملل ويميلون إلى عدم الانتباه إلى المعلم. وبعد استخدام هذه الوسائل، أصبح التلميذات نشيطين ومتحمسين للمشاركة في عملية التعليم | ب.إستخدم نموذج البحث و التصميم | المستخدم هي ألغاز مصورة ب. مكان البحث |
| ١٠ | ألفيات المناورة (٢٠٢٤) | تصميم وسائط ألعاب تقمص الأدوار: مغامرات الدم | وسائل التعلمية التفاعلية صالحة وعملية وفعالة في تحسين نتائج | أ. إستخدم نموذج البحث و التصميم | أ. وسيلة التعليمية المستخدم هي |

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

| ١ | ٢ | ٣ | ٤ | ٥ | ٦ |
|---|---|---|---|---|---|
| | | المستوحاة من الدورة الدموية البشرية | التعليم للتلميذات | | ألعاب تقمص الأدوار ب. مكان البحث |

بناء على الجدول السابقة، يمكن فهم أن هذه الدراسة لها أوجه تشابه مفاهيمية مع العديد من الدراسات السابقة، لا سيما في استخدام اللعبة اللوحية لدعم تعليم اللغة العربية. تشير أوجه التشابه هذه إلى وجود أساس نظري قوي لاستخدام الألعاب التعليمية في تحسين استيعاب المفردات. ومع ذلك، تقدم هذه الدراسة ابتكارًا من خلال تصميم وسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية، التي تم تصميمها بشكل منهجي وفقًا لخصائص التلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر، من حيث تصميم اللعبة وتدفق التعليم ودمج مواد المفردات. ولا تقتصر هذه الاختلافات على التسمية فحسب، بل تشمل أيضًا عملية التصميم وسياق التنفيذ وتوجه المنتج النهائي. وبالتالي، تسعى هذه الدراسة إلى استكمال وإثراء تصميم وسائط تعلم اللغة العربية من خلال نهج أكثر سياقية وابتكارًا وقابلية للتطبيق.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

## ٢. الدراسة النظرية

### أ- الوسيلة التعليمية التفاعلية

#### ١- تعريف الوسيلة التعليمية

في عملية التعليم، يحدث التواصل بين المعلمين والتلميذات. يعمل المعلمون كمرسلين للمعلومات، بينما يعمل التلميذات كمستقبلين للمعلومات. ستكون هذه العملية ناجحة إذا تواصل الطرفان بسلاسة، حيث يتمكن المعلمون من نقل المعلومات بشكل جيد إلى التلميذات ويكون لدى التلميذات القدرة على استقبال تلك المعلومات بشكل جيد. لتحسين التواصل بين مرسلين ومستقبلين المعلومات من أجل خلق تواصل فعال، هناك حاجة إلى أدوات أو وسائل اتصال.[٣٦]

تعد وسائل أحدى من مكونات نظام التعليم الأساسي. وباعتبارها أحدى من المكونات، يجب أن تكون وسائل جزءًا لا يتجزأ من عملية التعليم الشاملة ومتوافقة معها. والهدف النهائي لاختيار وسائل هو استخدامها في الأنشطة التعليمية، مما يمكّن التلميذات من التفاعل مع الوسائل المختارة.[٣٧]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

[36] Fatma Sukmawati, *Media Pembelajaran*, 1st ed. (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 25.
[37] Teni Nurrita, "*Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*" 03 (2018): 87.

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

تأتي كلمة "وسائل " من الكلمة اللاتينية ميديوس، التي تعني حرفياً "وسط" أو "وسيط" أو "ناقل". في اللغة العربية، وسائل هي وسيط أو ناقل للرسائل من المرسل إلى المتلقي. وبالتالي، فإن وسائل هي أداة تنقل أو توصل الرسائل التعليمية.[٣٨]

وسيلة التعليم هي أي شيء يستخدم كوسيلة أو رابط بين مقدم المعلومات، أي المعلم، ومتلقي المعلومات، أي الطالب، بهدف تحفيز التلميذات على أن يكونوا متحمسين وقادرين على متابعة عملية التعليم بطريقة شاملة وذات مغزى. وهذا يعني أن هناك خمسة مكونات في تعريف وسائل التعليمية. أولاً، كوسيلة للرسائل أو المواد في عملية التعليم. ثانياً، كمصدر للتعليم. ثالثًا، كأداة لتحفيز دافع التلميذات في التعليم. رابعًا، كأداة فعالة لتحقيق نتائج تعليمية كاملة وذات مغزى. خامسًا، كأداة لاكتساب المهارات وتحسينها. تعمل هذه المكونات الخمسة معًا بشكل جيد وستؤثر على نجاح نتائج التعليم وفقًا للأهداف المتوقعة.[٣٩]

وسيلة التعليم هي إحدى العناصر الأساسية التي يجب على المدرس تضمينها في خطة التعليمية. مثلما يتم اختيار المواد والاستراتيجيات والأساليب وأنشطة التعليمية بناء على أهدافهم، كذلك يتم اختيار وسائل التعليمية. مهمة

[38] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011) 8.
[39] Sukmawati, *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 27.

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

المدرس في هذه الحالة، للتفكير والبحث عن الوسائل التي يمكنها تحسين عملية التعليمية ولها معنى ووظيفة واضحين.[٤٠]

استنادًا إلى التعريفات المختلفة التي تم طرحها، لا يفهم الوسائل التعليمية على أنها مجرد أداة لنقل الرسائل فحسب، بل لها أيضًا أساس نظري يفسر دورها في عملية التعليم. إحدى النظريات التي يشار إليها على نطاق واسع في دراسة وسائل التعليمية هي مفهوم مخروط الخبرة الذي اقترحه إدغار ديل.

يشرح مفهوم مخروط الخبرة أن تجارب التعليم مرتبة في تسلسل هرمي ينتقل من التجارب الأكثر واقعية إلى التجارب الأكثر تجريدية. في قاعدة المخروط توجد التجارب المباشرة، وهي أنشطة تنطوي على مشاركة نشطة من المتعلمين في مواقف التعليم. ويشمل المستوى التالي التجارب المحاكاة والعروض التوضيحية واستخدام الوسا المرئية مثل الصور والأفلام أو التسجيلات. ومع صعودنا في المخروط، تصبح التجارب التعليمية أكثر رمزية وتجريدية، مثل استخدام الرموز المرئية والرموز اللفظية في شكل كلمات مكتوبة أو منطوقة. وشدد ديل على أنه كلما كانت التجارب التعليمية التي يكتسبها المتعلمون أكثر واقعية، زادت احتمالية فهم المادة وتذكرها بطريقة أكثر فائدة.

[٤٠] حسن جعفر الجلفية ,فصول في تدريس اللغة العربية (الرياض: مكتبة الرشيد, ٢٠٠٣) ٩.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

يوضح مخروط الخبرة الذي وضعه إدغار ديل الخبرة المكتسبة من استخدام الوسائل من الأكثر واقعية (في الأسفل) إلى الأكثر تجريدية (في الأعلى). يذكر ديل الفئات التالية من الخبرة: (١) الخبرة المباشرة، الخبرة المتعمدة، (٢) الخبرة الاصطناعية، (٣) المشاركة الدرامية، (٤) العرض التوضيحي، (٥) الرحلات الميدانية، (٦) المعارض، (٧) الصور المتحركة، (٨) التسجيلات الإذاعية، الصور الثابتة (الصوت مع الصور المرئية) (٩) الرموز المرئية، (١٠) الرموز اللفظية.[٤١]

**الجدول ٢,٢**

**مخروط الخبرة وفقًا لإدغار ديل**[٤٢]




[41] Kara Dawson, *Education and Technologhy: An Encylopedia* (California: ABC - CLIO, 2004), 161.
[42] Edgar Dale, *Audiovisual Methodes In Teaching*, 3rd ed. (New York: The Dryden Press Inc, 1969), 107.

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

بناءً على هذا التوضيح، يمكن فهم أن وسائل التعليمية تلعب دورًا استراتيجيًا في تحويل تجارب التعليم من مجردة إلى أكثر واقعية. يتيح استخدام الوسائل المرئية والمحاكاة والأنشطة القائمة على الألعاب للتلميذات اكتساب خبرات أكثر واقعية مقارنة بالتعليم الذي يعتمد فقط على التفسيرات اللفظية. وبالتالي، تعزز هذه النظرية الحجة القائلة بأن استخدام الوسائل في التعليم يهدف إلى تحسين جودة فهم التلميذات واستيعابهم للمواد التي يتم دراستها.

بالإضافة إلى مراجعة أهمية التجارب الملموسة، يمكن أيضًا فهم فعالية الوسائل التعليمية من منظور أنظمة التعليم. في هذه الحالة، توضح النظرية التي اقترحها روبرت غاني من خلال مفهوم شروط التعليم أن التعليم الفعال يحدث عندما يتم تصميم الظروف الداخلية والخارجية للمتعلمين بشكل منهجي. طور غاني نظرية حول أنواع نتائج التعليم التي تصنف نتائج التعليم إلى خمس فئات، وهي المعلومات اللفظية والمهارات الفكرية والاستراتيجيات المعرفية والمواقف والمهارات الحركية. هذا التصنيف هو تصميم لأنواع التعليم الثمانية التي تم ترتيبها سابقًا بشكل هرمي، مما يدل على أن كل نوع من أنواع نتائج التعليم يتطلب ظروف تعلم مختلفة.[٤٣]

[43] Robert M Gagne, *Principles Of Intruction* (New York: Printice Hall, 1997), 44.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

تلعب الوسائل التعليمية دوراً استراتيجياً كجزء من الأنشطة التعليمية المصممة لدعم تحقيق أنواع مختلفة من نتائج التعليم. يمكن أن تساعد الوسائل المرئية والأنشطة التفاعلية والألعاب التعليمية التلميذات على فهم المعلومات اللفظية وتصميم المهارات الفكرية وبناء مواقف إيجابية تجاه التعليم. وبالتالي، لا تعمل الوسائل كأدوات فحسب، بل كعناصر أساسية في نظام تعليمي مصمم لتحقيق الأهداف التعليمية بفعالية.

بناءً على النظريات التي قدمها إدغار ديل وروبرت غانيه، يمكن استنتاج أن استخدام وسائل التعليمية له أساس نظري قوي، سواء من حيث تجربة التعليم أو من حيث أنظمة التعليم ونتائجه. تعزز كلتا النظريتين الحجة القائلة بأن تصميم واستخدام وسائل التعليم يجب أن يتم بطريقة مخططة من أجل تحسين جودة عملية التعليم ونتائجها بالنسبة للتلميذات.

**٢- أهمية الوسيلة التعليمية**

أهمية الوسائل التعليمية بشكل عام والوسائل التعليمية التفاعلية بشكل خاص بالنسبة للتدريس كونها من المسلمات الاساسية التي اثبتت فاعليتها لتحسين وانجاح العملية التعليمية، والتي تكمن في:

أ) تغير من دور المدرس اذ لم يعد هو المصدر الوحيد للمعلومات بل اصبحت الوسيلة متممة له في تقصي المعلومة والوصول لها والإفادة منها.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

ب) يمكن عدها وسيلة للكشف عن قدرات التلميذات ومواهبهم وامكاناتهم والتعبير عن شخصياتهم .

ج) يمكن عدها اداة فاعلة للتخلص من الضغوط النفسية التي تفرضها بعض الممارسات التعليمية والتنشئة الاجتماعية.

د) لها دور كبير في زيادة دافعية التلميذات للتعليم توفير عنصر المنافسة والاثارة والمتعة.

هـ) يمارس الطالب تعلمة بشكل ايجابي بوجود الوسيلة التعليمية.

و) تساعد المدرس في تعليم المواضيع الصعبة.

ز) تعزز ما تعلمة الطالبة وتعد أداة للتغذية الراجعة.

ح) تساعد في تقليل الفروق الفردية بين التلميذات من خلال تضييق الفجوة بين التلميذات المتفوقين والتلميذات ذوي المستوى المتدني

ط) تشرك جميع الحواس في عملية التعليم والبحث اثبت انه كلما اشتركت أكثر من حاسة في عملية التعليم كلما كان. للتعليم اثر وكان أكثر بقاء في البنى المعرفية للمتعلم. [٤٤]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

[٤٤] عبد الوهاب الصغير ,المعلم في الموقف التربوي (القاهرة: مطبعة الساعدة, ٢٠٠١) ١٢.

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

### ٣- أهداف الوسيلة التعليمية

وسيلة التعليم لها دوراً مهماً للغاية في دعم عملية التعليم، حيث تساعد المعلمين على نقل المواد الدراسية بطريقة أكثر فائدة للتلميذات. من خلال استخدام وسائل، لا يقتصر التعليم على الشرح الشفهي فحسب، بل يوفر للتلميذات فرصاً لفهم المواد الدراسية بطريقة أكثر واقعية وملموسة وفقاً للسياق قيد الدراسة.

وأهداف وسيلة التعليم هي كما يلي:

أ) ضمان سير عملية التعليم و التعليم بشكل فعال وكفء.

ب) تسهيل نقل المعلومات والمواد الدراسية من قبل المعلمين أو المربين إلى التلميذات.

ج) تسهيل استيعاب التلميذات للمواد الدراسية التي يقدمها المعلمون أو المربون وتلقيها وفهمها.

د) تشجيع التلميذات على الرغبة في معرفة المزيد واكتساب فهم أعمق للمواد أو الرسائل التي ينقلها المعلمون أو المربون.

هـ) تجنب سوء الفهم أو سوء التفسير بين التلميذات فيما يتعلق بالمواد أو الرسائل التي ينقلها المعلمون أو المربون.[٤٥]

[45] Leo Suryani, Nunuk & Agung, *Strategi Belajar Mengajar*, *Penerbit Ombak* (Yogyakarta, 2012).

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

### ٤- وظيفة الوسيلة التعليمية

نجاح عملية التعليم لا يتحدد فقط بالمواد المقدمة، بل أيضاً بالوسائل المستخدمة لتقديمها. استخدام وسائل التعليمية هو أحدى من العوامل التي تحدد الفعالية والكفاءة في تحقيق أهداف التعليم. من خلال استخدام الوسائل المناسبة، يمكن أن تصبح عملية التعليم أكثر فائدة وتساعد التلميذات على فهم المواد بشكل أفضل.

الوظائف الأربع لوسائل التعليمية هي:

أ) تحويل محور التركيز في التعليم الرسمي، مما يعني أن وسائل التعليمية التي كانت مجردة في السابق تصبح ملموسة، وأن التعليم الذي كان نظريًا في السابق يصبح عمليًا ووظيفيًا.

ب) تحفيز الدافع للتعليم، وفي هذه الحالة تصبح الوسائل محفزًا خارجيًا للمتعلمين، لأن استخدام وسائل التعليمية يصبح أكثر إثارة للاهتمام ويركز انتباه المتعلمين.

ج) توفير الوضوح، بحيث تصبح معارف المتعلمين وخبراتهم أكثر وضوحًا وسهولة في الفهم.

د) تحفيز التعليم، وخاصة فضول المتعلمين. يجب تحفيز الفضول بحيث يظهر دائمًا ويجب إشباعه من خلال توفير الوسائل.[٤٦]

[46] Mohammad Miftah, *Peran, Fungsi, Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*, ed. August Leonardo, 1st ed. (Bandung: C.V. Feniks Muda Sejahtera, 2022), 4.

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

### ٥- فوائد الوسيلة التعليمية

فوائد وسائل التعليمية في عملية تعليم التلميذات هي كما يلي:

أ) سيجذب التعليم مزيدًا من اهتمام التلميذات، مما يزيد من دافعهم للتعليم.

ب) ستكون مواد التعليم أكثر وضوحًا في المعنى، مما يسهل على التلميذات فهمها ويمكّنهم من تحقيق أهداف التعليم.

ج) ستكون أساليب التدريس أكثر تنوعًا، ولن تقتصر على التواصل اللفظي من خلال سرد المعلم، بحيث لا يشعر التلميذات بالملل ولا ينفد طاقة المعلمين.

د) ينخرط التلميذات في المزيد من الأنشطة التعليمية لأنهم لا يستمعون فقط إلى شروحات المعلم، بل يقومون أيضًا بأنشطة أخرى مثل الملاحظة والعرض التوضيحي ولعب الأدوار وما إلى ذلك.[٤٧]

### ٦- أنواع الوسيلة التعليمية

يمكن أن تساهم الوسائل التعليمية المناسبة في تعزيز فعالية عملية التعلم، وتسهيل نقل المعلومات، وزيادة مشاركة التلميذات. كما أن الاستخدام المتكامل لأنواع مختلفة من الوسائل التعليمية قادر على خلق تجربة تعليمية أكثر ثراءً وقيمةً للتلميذات. ويمكن تصنيف الوسائل التعليمية إلى عدة أنواع، منها:

[47] Virdyra Rozana, Salma & Widya, Rika & Tasril, *Multimedia: Pendidikan Kesehatan Dan Nutrisi*, ed. Ahmad Mufid Anwari, 1st ed. (Yogyakarta, 2022), 16.

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

أ) الوسيلة السمعية

تعد الوسيلة السمعية نوعًا من الوسائل التعلمية التي تستخدم حاسة البصر لنقل الرسائل أو المواد التعليمية. ويمكن للوسيلة السمعية أن تعزز فهم التلميذات للمعلومات واستيعابهم لها. بالإضافة إلى ذلك، تمتلك الوسيلة السمعية القدرة على تحفيز المتعلمين وربط المفاهيم الدراسية بالواقع اليومي.[48]

في سياق الوسائل التعليمية التفاعلية، تعد الوسائل المتعددة الخيار الرئيسي. تتيح الوسائل المتعددة تفاعل المتعلمين من خلال عناصر متنوعة، مثل أزرار التنقل والروابط التشعبية والرسوم المتحركة والفيديو والصوت، مما يجعل عملية التعليم أكثر جاذبية وفعالية.[49]

تتميز الوسيلة السمعية بمزايا وعيوب في مجال التعلم، و أما المزايا يعنى وسيلة السمعية فهي أنها ملموسة لأنها تعرض الأشياء بشكل واقعي، مما يسهل فهمها وملاحظتها من قبل التلميذات. كما أن هذه الوسائل قادرة على تحويل المعلومات والمواد المجردة إلى أشكال ملموسة وسهلة الفهم.

بالإضافة إلى ذلك، تتغلب الوسيلة البصرية على قيود المكان والزمان من خلال عرض الأشياء التي يصعب ملاحظتها مباشرة، مثل الأشياء الصغيرة جدًا أو الكبيرة جدًا أو الخطرة. وتشمل المزايا الأخرى القدرة على

[48] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011) 24.
[49] Daryanto, *Media Pembelajaran: Pendekatan Terbaru Dalam Berbagai Pendekatan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2013) 114.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

زيادة الاهتمام والتحفيز على التعليم من خلال العرض الجذاب، فضلاً عن تسهيل تكرار المواد وإثرائها بشكل فعال.

بالإضافة إلى مزاياها، فإن الوسيلة السمعية لها بعض أوجه القصور، ومن بينها أنها سلبية وثابتة، مما يجعلها أقل قدرة على عرض الحركات أو العمليات الديناميكية، كما أن نطاق رؤيتها محدود، وتحتاج إلى مهارات خاصة في تصميمها سواء في التصميم أو الإنتاج أو الاستخدام. كما أن استخدام الوسيلة السمعية يتطلب إعدادًا دقيقًا من حيث التخطيط والتوفير والاستفادة منها في عملية التعليم. كما أن الوسيلة السمعية لها حدودها في الوصول إلى التلميذات ذوي الاحتياجات الخاصة، مثل التلميذات الذين يعانون من إعاقات بصرية.[٥٠]

ب) الوسيلة البصرية

تعد الوسيلة البصرية وسيلة تعليمية تنقل الرسائل عن طريق السمع، أي أنها تسمع فقط، وبالتالي فهي قادرة على التأثير على أفكار التلميذات ومشاعرهم وتركيزهم ودوافعهم في دراسة المواد الدراسية. تتخذ هذه الوسائل شكل مواد سمعية، مثل أشرطة الكاسيت أو الأسطوانات، والتي تحفز الجوانب المعرفية والعاطفية والتركيز أثناء التعليم.[٥١]

[50] Aisyah Ali et al., *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interakttif Di Sekolah Dasar* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024) 6.
[51] Nana Sudjana and Ahmad Rivai, *Media Pengajaran: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010) 46.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

ومن فوائد الوسيلة البصرية أنها تساعد التلميذات على تذكر المعلومات بشكل أفضل من خلال التكرار والاستماع، كما يمكن للتلميذة الوصول إلى المواد الصوتية والاستماع إليها في أي وقت وفي أي مكان، مما يزيد من مرونة التعليم، ويساعد التلميذات الذين يعانون من صعوبات في القراءة، ويحفز خيال التلميذات لأنهم يتخيلون ما يسمعونه.[٥٢]

تتميز الوسيلة البصرية بمزايا وعيوب في استخدامها في الأنشطة التعليمية .أما مزايا من الوسيلة البصرية فهي يمكن استخدامها في مختلف الأماكن والمواقف، سواء داخل الفصل الدراسي أو خارجه، كما أنها سهلة الإنتاج وتوزيعها على المستخدمين وبتكلفة منخفضة، ويمكن استخدامها بما يتناسب مع مستوى خيال التلميذات، وتجذب انتباه المستمعين وتحفزهم، خاصةً إذا تم إعدادها بشكل جيد. ويمكن أن يحفز ذلك المشاركة السمعية النشطة للطلبة، ويطور قدراتهم التخيلية، كما أنه فعال في نقل المعلومات والتعليمات والرسائل اللفظية. ويمكن للوسيلة البصرية أن تدعم التعليم عن بعد وتتيح التفاعل بين المعلم والتلميذات.[٥٣]

أما فيما يتعلق بمحدودية استخدام الوسيلة البصرية في التعليم، فهي تكمن في طبيعة التواصل الأحادي الاتجاه، حيث لا يمكنها سوى نقل

[52] Richard E. Mayer, *Multimedia Learning* (Cambridge: Cambridge University Press, 2009)133.
[53] Sharon E Smalldino, Deborah L Lowther, and James D Russell, *Instructional Technology and Media for Learning* (Upper Saddle River: Pearson, 2008) 212.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

الرسائل اللفظية، مما يحد من قدرتها على تقديم الرسائل البصرية أو الحركية البصرية. وتعتمد الوسيلة البصرية في عرضها على حاسّة واحدة فقط، وتستلزم تركيزاً أكبر من الانتباه، كما أنها لا تستطيع عرض الصور أو الأشياء الملموسة، مما يجعلها أقل فعالية في نقل المعلومات التي تتطلب التصور البصري.[٥٤]

ج) الوسيلة السمعية البصرية

هناك الوسائل السمعية البصرية، التي تلعب دورًا مهمًا جدًا في مساعدة التلميذات على تعليم اللغة العربية. يمكن للوسائل السمعية البصرية أن تحفزهم على تعليم اللغة العربية. إذا كانت الوسائل السمعية وحدها أو الوسائل البصرية وحدها قادرة على إثارة حماس التلميذات لتعليم اللغة العربية، فإن الجمع بين الاثنين يكون أكثر فعالية. تلعب هذه الوسائل دورًا مهمًا جدًا في تسهيل تعليم التلميذات للغة العربية. تعد الميزات الفريدة للوسائل السمعية البصرية مفيدة في زيادة حماس التلميذات لتعليم اللغة العربية. وذلك لأن هذه الوسائل توفر للتلميذات تجارب جديدة، مما يسهل عليهم تعليم اللغة العربية، ويقوي ذاكرتهم لما تعلموه من خلال هذه الوسائل.[٥٥]

[54] Jerrold Kemp and Deane K Dayton, *Planning and Producing Audiovisual Materials* (New York: Thomas Y. Croowell, 1985) 157.
[55] Azkia Muharrom Albantani, *Media Pembelajaran Bahasa Arab: Teori Dan Praktik Media Sosial*, ed. Maila Dinia HUsni Rahiem, 1st ed. (Banten: UIN Jakarta Press, 2021), 7.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

د) الوسيلة الإلكترونية

أصبحت الوسيلة الإلكترونية جزءًا لا يتجزأ من التعليم الحديث، لا سيما مع تطور التكنولوجيا والإنترنت. وتتمثل دور الوسيلة الإلكترونية في التعليم في استخدام الإنترنت للوصول إلى المواد التعليمية، والتفاعل مع المحتوى والمعلمين وزملاء الدراسة الآخرين، والحصول على الدعم خلال عملية التعليم، بهدف اكتساب المعرفة، وتكوين فهم شخصي، وتنمية الخبرات التعليمية.[٥٦]

توفر الوسيلة التعليمية عبر الإنترنت مرونة وإمكانية وصول عالية، مما يتيح التعليم في أي وقت ومن أي مكان بفضل اتصال الإنترنت. ومن بين أنواع الوسائل التعليمية عبر الإنترنت الشائعة الاستخدام ما يلي:

١) التعليم على أساس الويب (*Web-based Learning*) ، وهو التعليم الذي يستخدم تقنيات الويب، مثل المواقع الإلكترونية والبوابات والتطبيقات على الويب. أمثلة: الفصول الافتراضية، والوحدات التعليمية عبر الإنترنت، والكتب الإلكترونية.

٢) التعليم متعدد الوسيلة، وهو التعليم الذي يستخدم مزيجًا من الوسائل، مثل النصوص والصور والصوت والفيديو والرسوم

[56] Michael G Moore, Candice Dickson, and Presence Galyen, "Using Online Learning Communities to Capture the Essence of Presence.," *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning,* 8 (2011): 6.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

المتحركة. أمثلة: مقاطع الفيديو التعليمية، والعروض التقديمية التفاعلية، والمحاكاة، وغيرها .

٣) التعليم على أساس تطبيقات الهاتف المحمول .(*Mobile Learning*) وهو التعليم الذي يستخدم الأجهزة المحمولة، مثل الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية. أمثلة: تطبيقات التعليم، والألعاب التعليمية، والكتب الصوتية، وما إلى ذلك.

٤) التعليم على أساس شبكات التواصل الاجتماعي، وهو التعليم الذي يدمج منصات شبكات التواصل الاجتماعي، مثل المنتديات والمدونات ووسائل التواصل الاجتماعي.

٥) التعليم القائم على أساس الألعاب (*Game-based-learning*) وهو التعليم الذي يستخدم عناصر الألعاب لزيادة المشاركة والتحفيز على التعليم. أمثلة: المحاكاة، والألعاب التعليمية، والألغاز، وما إلى ذلك.

٦) التعليم على أساس الذكاء الاصطناعي (*AI*) وهو التعليم الذي يدمج تكنولوجيا الذكاء الاصطناعي لتخصيص التعليم وتكييفه. أمثلة: روبوتات الدردشة، وأنظمة التوصيات، وأنظمة التغذية الراجعة التكيفية، وما إلى ذلك.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KHACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

٧) التعليم على أساس نظام إدارة التعليم (*LMS*) وهو التعليم الذي تتم إدارته عبر منصات *LMS* ، مثل *Moodle* و *Google Classroom* و *Canvas*وغيرها.[٥٧]

هـ) الوسيلة التعليمية التفاعلية

وسيلة التعلمية التفاعلية هي أدوات التعليمية تتيح التفاعل الثنائي الاتجاه بين المستخدم والمواد التعليمية. وعادةً ما تستند هذه الوسائل إلى التكنولوجيا الرقمية، وهي مصممة لتحفيز الاستجابة النشطة من جانب المتعلمين، وتقديم ردود فعل فورية، وتكييف عرض المواد بناءً على مدخلات المستخدم.

وسيلة التعلمية التفاعلية هي وسائل مزودة بأدوات تحكم يمكن للمستخدم تشغيلها، بحيث يمكن للمستخدم اختيار ما يريده للخطوة التالية. وسيلة التعلمية التفاعلية هي وسيلة في شكل تطبيقات و وسيلة حاسوبية مصممة خصيصًا للتعليم التفاعلي. ومن أمثلة التعليم التفاعلي ما يلي:

١) الألعاب التعليمية، وهي ألعاب تجمع بين الترفيه والتعليم بهدف تعزيز دافع التلميذات.

[57] Ali et al., *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interakttif Di Sekolah Dasar* 10.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

٢) المحاكاة والنمذجة، وهي أدوات تتيح للتلميذة ممارسة المفاهيم في بيئة آمنة وخاضعة للرقابة[58].

تعد الوسيلة التعليمية على أساس اللعبة التعليمية أحدى من أشكال الوسائل التعليمية التفاعلية التي تشهد تطوراً في الممارسة التربوية. فهذه الوسائل لا تقتصر على تقديم المواد التعليمية فحسب، بل تدمج أيضاً عناصر التفاعل والتحدي والتغذية الراجعة التي تتيح للمتعلمين المشاركة بنشاط في عملية التعليم. وبالتالي، لا يكتفي المتعلمون بتلقي المعلومات بشكل سلبي، بل يبنون فهمهم من خلال تجربة تعليمية استكشافية.

في سياق تعليم اللغة، ولا سيما استيعاب المفردات العربية، يعتبر الوسائل على أساس اللعبة التعليمية ذات إمكانات لترقية المشاركة والاستيعاب في التعليم. ومن بين تطبيقات الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس اللعبة التعليمية بإسم مغامرات مستكشفي اللغة العربية. وقد صمم هذه الوسيلة بدمج أنشطة الاستكشاف والتحديات التفاعلية التي تتيح للمتعلمين التفاعل المباشر مع مفردات اللغة العربية في سياقات مثيرة للاهتمام.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

[58] Ali et al. *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interakttif Di Sekolah Dasar* 19.

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

## ب- مغامرات مستكشفي اللغة العربية

### ١- تعريف مغامرات مستكشفي اللغة العربية

قبل الخوض في التعريف الكامل للمنتج، يحسن أولًا استقصاء دلالة المصطلحين اللذين يتألف منهما: اللعبة اللوحية بوصفها الشكل الوسائلي، و الاستكشاف بوصفه الروح التربوية الكامنة وراءه.

تفهم اللعبة اللوحية اصطلاحًا بأنها نوع من الألعاب تتضمن قطعا أو بيادق صغيرة توضع وتحرك وفق قواعد محددة على لوح ذي تصميم خاص، وغالبا ما ترفق بعناصر داعمة كالنرد أو البطاقات أو الرموز.[٥٩] وهذه العناصر هي التي تميّز اللعبة اللوحية عن سائر أنواع الألعاب، إذ يُعَدّ وجود اللوح بوصفه مساحةً للحركة وعلامةً على مسار اللعبة شرطًا أساسيًا لها. أما اللعبُ بمعناه الأعمّ، فيُعرَّف بأنه نشاطٌ مرتبط بتحدٍّ ومجموعةٍ من القواعد، يُمارَس غالبًا طلبًا للمتعة، أو تحقيقًا لمنافسةٍ صحية، أو سعيًا إلى تنمية الذات.[٦٠]

ولا يعدّ توظيف عنصر اللعب في تعليم اللغة العربية أمرًا مستحدثًا، فقد أكدت بعض الدراسات أن للألعاب اللغوية دورًا كبيرًا في اكتساب المهارات اللغوية، ذلك أن تعلّم اللغة في جوهره عملٌ يتطلب تدريبًا مكثفًا ومتكررًا، في

---

[٥٩] سليمان بوراس و مقران شطة, "ألالعاب اللغوية مفهومها وأهميتها في العملية التعليمية,"٢٠٢٢ مجلة العمدة في اللسانيات وتحليل الخطاب.

[60] Johan Huizinga, *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture* (London: Routledge & Kegan Paul, 1949).

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

حين تتيح اللعبةُ المختارة بعنايةٍ للطالب أن يتدرب على المهارات اللغوية الأربع في جوٍّ ممتعٍ، دون أن تفقد اللغة وظيفتها التواصلية.[٦١] ويؤيد هذا الرأيَ ما ذهبت إليه دراسةٌ أخرى، إذ عرّفت اللعبةَ اللغوية بأنها نشاطٌ موجَّه يمارسه المتعلم لترقية جوانبه المعرفية والحركية والوجدانية، مع ما يرافق ذلك من شعورٍ بالمتعة والترفيه بوصفه جزءًا لا يتجزأ من عملية التعلم.[٦٢]

أما تعريف المستكشفي الذي يمثل روح هذا المنتج، فيستند إلى نظرية التعليم بالاستكشاف *(Discovery Learning)* التي أرسى دعائمها جيروم برونر، إذ يرى برونر أنّ فهم المتعلم يكون أعمق وأرسخ حين يكتشف المعرفة بنفسه تحت توجيه المعلم، بدلا من أن يكتفي بتلقي الإجابات الجاهزة.[٦٣] ومن الأفكار المحورية في هذه النظرية أن يعود المتعلم على أن يستكشف بنفسه بنية المادة الدراسية والروابط القائمة بين مفاهيمها وحقائقها، عوضًا عن توجيهه إلى حفظ الحقائق منفصلة بعضها عن بعض.

وهذا المبدأ هو الذي يشكل الركيزة الفلسفية وراء إطلاق مسمى مستكشفي على هذا المنتج إذ لا يوضع التلميذة في موضع المتلقي السلبي

---

[٦١] فاطمة عبد الله الكحلاني and سعاد سالم القحطاني, ‘‘فعالية الألعاب اللغوية في تعليم المفردات لمتعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بجامعة الملك عبد العزيز .*https://doi.org/10.32996/jhsss*

[٦٢] فاطمة محسني, ‘‘استراتيجية الألعاب اللغوية ودورها في تحسين التفاعل وتعزيز المهارات التواصلية,’’ دراسات فى تعليم اللغة العربية وتعلمها, ٢٠٢٤ , https://jsatl.shirazu.ac.ir/article_7894.html.

[63] Jerome S Bruner, *Toward a Theory of Instruction* (Cambridge: Belknap Press of Harvard University Press, 1966).

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

للمفردات، بل يوضع بصفته مستكشفيا نشطا يكتشف معنى كل مفردة من خلال تجربته الخاصة في اللعبة، في حين يقتصر دور المعلم على التوجيه والإرشاد دون أن يكون المصدر الوحيد للمعلومات. وانطلاقا من هذين المفهومين الأساسيين، يمكن تعريف مغامرات مستكشفي اللغة العربية بأنها وسيلة تعليمية قائمة على ألعاب اللوحة، صممت لدعم ترقية المفردات العربية بطريقة نشطة تشاركية. وتجمع هذه الوسيلة بين عناصر اللعب والتحديات المتدرجة ونظام المكافآت في نشاط تعليمي منظم، مما يتيح للتلميذة التفاعل المباشر مع حفظ المفردات وفهمها واستخدامها طوال رحلتهم الاستكشافية داخل اللعبة، بدلا من الاكتفاء بالتلقي المجرد.

### ٢- أسس البيداغوجية لمغامرات مستكشفي اللغة العربية

إذا كان المبحث السابق قد استعرض الجذور الفلسفية لإطلاق مسمى المستكشفي، فإن هذا يتناول بالتحليل الأسباب البيداغوجية التي تجعل المدخل القائم على الألعاب فعالا في ترقية المفردات، وذلك من خلال تتبع عدد من النظريات المترابطة والمتكاملة. يتأكد لدى برونر أن التعليم ذا الأثر والمغزى إنما يتحقق عندما يبني المتعلم فهمه بنفسه بصورة نشطة، لا حين يقتصر على امتصاص المعلومات المتدفقة من المعلم في اتجاه واحد وبذلك ينتقل

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KHACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

دور المعلم من مجرد ملقن للمعرفة إلى ميسر ومصمم للخبرات التعليمية.[٦٤] ويشكل هذا المبدأ حجر الأساس لفلسفة مغامرات مستكشفي اللغة العربية إذ إن كل مرحلة من مراحل اللعبة بدءا من سحب البطاقات، وحل التحديات، وصولا إلى رسم استراتيجيات الإجابة تتطلب من التلميذة التفكير واتخاذ القرار بذاتها، بدلا من انتظار تلقي الإجابات الجاهزة من المعلم. ويتجلى التطبيق العملي لهذه الفلسفة في مدخل التليم القائم على الألعاب الذي يستثمر عناصر اللعب مثل نظام النقاط، والتحديات المتدرجة، وآليات المكافآت لترقية دافعية التلميذة وزيادة انخراطهنّ في العملية التعليمية، فضلا عن إبقاء الأثر المعرفي أطول مدةً في الذاكرة مقارنةً بالطرائق التقليدية.[٦٥]

إذ تؤكد المدرسة السلوكية أن السيطرة على اللغة تتشكل من خلال التكرار والترقية المستمرين بين المثير والاستجابة،[٦٦] وهذا المبدأ التكراري هو ما يتحقق بشكل طبيعي داخل ألعاب اللوحية حيث تواجه التلميذة الكلمات نفسها مرارا وتكرارا في سياقات مختلفة على طول مسار اللعبة دون شعور بالملل، نظرا لتغليفها في قالب تنافسي ممتع. وتعد مهمة استيعاب المفردات الأكثر أساسية وصعوبة أمام متعلمي اللغة، كونها المدخل الرئيس لجميع المهارات اللغوية الأخرى. كما يبرز مدخل الحقل الدلالي *(Semantic Field*

[64] Jerome Bruner, *The Process of Education* (Cambridge: Harvard University Press, 1960).
[65] Pieter Wouters et al., "A Meta-Analysis of the Cognitive and Motivational Effects of Serious Games," *Journal of Educational Psychology* 105 (2013): 249–65, https://doi.org/10.1037/a0031311.
[66] B. F Skinner, *Verbal Behavior* (USA America: Pearson Education, 1990).

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

*Theory)* أهمية تقديم المفردات ضمن مجموعات دلالية مترابطة، بدلا من القوائم المنفصلة ليمتلك المتعلم القدرة على فهم العلاقات بين المفردات واستخدامها بدقة في سياقها المناسب.[٦٧] وهذا المبدأ بالذات هو الموجِّه لتصميم بطاقات المفردات في «مغامرات مستكشفي اللغة العربية»، حيث جرى تصنيف الكلمات وفق موضوعات أو حقول دلالية محددة في كل مستوى من مستويات اللعبة.

وبناءً على هذه المنظومة من المرتكزات النظرية، يمكن القول إن مغامرات مستكشفي اللغة العربية ليست مجرد لعبة ترفيهية ألصق بها طابعٌ تعليمي، بل هي منتج صمم بناء على فهم عميق لكيفية تعليم التلميذات للمفردات العربية، وتذكّرها، واستيعابها في النهاية بصورة ذات معنى.

### ٣- خصائص مغامرات مستكشفي اللغة العربية

تتميز مغامرات مستكشفي اللغة العربية بثلاث خصائص رئيسة مترابطة هي: التدرج في مستويات الصعوبة، ونظام النقود الرموز بوصفه شكلا من أشكال التقدير، وبطاقات المساعدة المخصصة للتلميذات عند مواجهة التعثر. ويستند هذا التدرج في مستويات الصعوبة إلى مفهوم فيغوتسكي حول منطقة النمو التقريبي وهي الفجوة بين ما تستطيع التلميذة إنجازه بمفردها وما

[67] Joanna Channel, "Applying Semantic Theory to Vocabulary Teaching," *ELT Journal* XXXV, no. 2 (1981): 115–22, https://doi.org/10.1093/elt/XXXV.2.115.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

يمكنها تحقيقه بمساعدة الآخرين. إذ صمم كل مستوى بحيث تتجاوز تحدياته قدرات التلميذة الحالية بدرجة يسيرة، مما يدفعها نحو التطور المستمر دون شعور بالعبء النفسي، وهنا يأتي دور بطاقات المساعدة لتكون دعامة مؤقتة تتيح للتلميذة مواصلة اللعب دون توقف نتيجة الشعور بالفشل.

أما نظام النقود الذي يمنح للتلميذة فور إجابتها الصحيحة، فيرتكز على نظرية الترقية لسكنر والتي تنص على أن السلوك يميل إلى التكرار إذا أتبع بنتيجة سارّة. وتعمل هذه النقود بوصفها معززًا إيجابيًا يحافظ على استقرار دافعية التلميذة طوال سير اللعبة. وتؤكد هذه الخصائص الثلاث أن مغامرات مستكشفي اللغة العربية لا تقتصر على التركيز على النتيجة النهائية فحسب، بل تولي اهتماما بالغا لعملية التعليم الداعمة، وتثمن كلّ جهد تبذله التلميذة، مهما كان صغيرًا.

**٤- مكونات مغامرات مستكشفي اللغة العربية**

بوصفها لعبة لوحة تتكون مغامرات مستكشفي اللغة العربية من عدة مكونات مادية متكاملة، وفقًا للخصائص المعتادة لألعاب اللوحية التي تعتمد على قطع أو بيادق صغيرة توضع وتحرّك بناءً على قواعد محددة على لوح ذي طابع خاص، وترافقها ملحقات إضافية كالنرد والبطاقات. وتتضمن المكونات الرئيسة لهذا المنتج: لوحة اللعبة التي تحوي مسار المغامرات المتدرج، وبطاقات المفردات بوصفها المادة الجوهرية، والنرد وقطع الحركة بوصفها أدوات لتنقّل

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

اللاعبات، والرموز النقدية بوصفها نظاما للمكافأة، فضلا عن بطاقات المساعدة التي يمكن استخدامها عند مواجهة الصعوبات.

ولا تعدّ هذه المكونات مجرد عناصر تكميلية للعب، بل تمثّل المقومات التي تؤكد الدراسات العلمية حول الألعاب التعليمية ضرورة توافرها كي تكتسب اللعبة صفة الوسيلة التعليمية وهي: وجود هدف تعليمي واضح، وقواعد محددة للعب، وعنصر التنافس الشريف، وتحديات تتناسب مع قدرات اللاعبات، ومساحة للتخيل، إضافةً إلى التوازن بين الترفيه والمحتوى التعليمي. فعلى سبيل المثال، تمثّل اللوحة وبطاقات المفردات عنصري الهدف والقواعد في حين يضفي النرد ونظامُ الأدوار عنصر التحدي وعدمِ اليقين، مما يبقي اللعبة حيوية وتجسّد الرموز النقدية وبطاقات المساعدة الصورة العملية للتوازن بين التنافس والدعم التعليمي المذكور آنفًا.

وبهذا التركيب للمكونات، صمّمت مغامرات مستكشفي اللغة العربية بحيث لا يعمل أيّ جزء منها بمعزل عن الآخر، بل تتكامل جميعها لتقديم تجربة لعب موجّهة نحو هدف رئيس واحد، وهو: استيعاب المفردات العربية.

### ٥- خطوات مغامرات مستكشفي اللغة العربية

تجري مغامرات مستكشفي اللغة العربية في مجموعات مع التركيز على المشاركة النشطة لكل طالب. تم تصميم اللعبة بحيث يتعلم التلميذات من

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

خلال التجربة المباشرة، بدلاً من مجرد تلقي الشروحات. مراحل التنفيذ هي كما يلي:

(١) التحضير الأولي

يقسم المعلم التلميذات إلى عدة مجموعات، تتكون كل منها من خمسة أشخاص. تتلقى كل مجموعة مجموعة من الألعاب تتضمن لوحة لعب، وبطاقات أسئلة حسب مستوى الصعوبة، وبطاقات مساعدة، وعملات معدنية، ونرد، وقطع لاعبين. قبل بدء اللعبة، يشرح المعلم أهداف التعليم والقواعد الأساسية للعبة حتى يفهم جميع التلميذات الآلية التي سيتم تنفيذها.

(٢) تحديد الأدوار

يتم تحديد ترتيب الأدوار بناءً على اتفاق متبادل داخل المجموعة. يتم إبرام هذا الاتفاق لترقية الاحترام المتبادل والشعور بالمسؤولية تجاه القواعد المتفق عليها. يقوم اللاعب الذي يحين دوره برمي النرد وتحريك قطعة اللعب الخاصة به وفقًا للرقم الذي تم رمي النرد عليه. تتوقف قطعة اللعب على مربع معين، يشير لونه إلى مستوى صعوبة السؤال. يشير لون المربع إلى فئة السؤال الذي يجب الإجابة عليه، وهي:

(أ) الأخضر للمستوى السهل

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

(ب) الأصفر للمستوى المتوسط

(ج) الأحمر للمستوى الصعب

(٣) قراءة بطاقات المفردات جماعيًا

قبل الشروع في جلسة اللعب، تمنح كل مجموعة مدة قدرها عشرون دقيقة لقراءة بطاقات المفردات ودراستها معًا، تحضيرًا لخوض غمار اللعب. وفي هذه المرحلة، تتبادل التلميذات قراءة المفردات المدونة في كل بطاقة، ويناقشن دلالاتها وكيفية نطقها، فضلًا عن تعاونهنّ على فهم الكلمات التي ما تزال تبدو غريبة لدى بعض عضوات المجموعة. ولا يقتصر هذا النشاط على كونه زادًا معرفيًا قبل مواجهة تحديات اللعب فحسب، بل يسهم أيضًا في تهيئة أجواء تعلّمية دافئة وتعاونية، تشعر فيها كل تلميذة بدعم زميلاتها لها قبل دخولها جلسة التنافس الفردي. وبناءً على ذلك، تشكّل هذه المرحلة جسرًا مهدئًا بين عملية التعليم الجماعي وعملية التنافس الفردي التي ستجري لاحقًا.

(٤) اختيار البطاقة وقراءتها

يتولى قائد المجموعة أخذ بطاقة السؤال، أو أحد أعضائها بالتناوب وفقًا لاتفاق مشترك بينهم، تبعًا للون المربع الذي توقفت عنده قطعة لعب المجموعة. وعلى الرغم من أن الآخذ للبطاقة واحد

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

فقط، فإن جميع أعضاء المجموعة يتقدمون معًا لمواجهة السؤال. تفتح البطاقة وتقرأ بوضوح، ثم يتشاور أعضاء المجموعة فيما بينهم، ويتبادلون الآراء، ويساعد بعضهم بعضًا في صياغة أفضل إجابة قبل تقديمها. ويحدد وقت الإجابة بدقيقتين كحد أقصى، للحفاظ على ديناميكية اللعبة، ولتدريب المجموعة على التماسك وسرعة التفكير الجماعي.

(٥) نظام المكافآت

إذا كانت الإجابة صحيحة، يحصل اللاعب على عملات معدنية وفقًا لمستوى صعوبة السؤال. كلما زاد مستوى الصعوبة، زاد عدد العملات المعدنية الممنوحة. إذا كانت الإجابة غير صحيحة، لا يحصل اللاعب على أي عملات معدنية ويكون الدور على اللاعب التالي.

(٦) استخدام بطاقات المساعدة

إذا واجه اللاعب صعوبة في الإجابة على سؤال ما، يسمح له باستخدام بطاقة مساعدة. يحق لكل لاعب استخدام ثلاث بطاقات مساعدة كحد أقصى خلال اللعبة. يمكن أن تكون بطاقات المساعدة في شكل إذن بفتح كتاب لغة عربية أو طلب تلميح واحد من المعلم. يُقصد باستخدام بطاقات المساعدة أن

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

يكون شكلاً من أشكال الدعم التعليمي، وليس طريقة مختصرة، وذلك للحفاظ على التوازن بين التحدي والمساعدة.

(٧) خطوة الأخيرة

تستمر اللعبة حتى انتهاء الوقت المحدد من قبل المعلم. بمجرد انتهاء اللعبة، يتم عد جميع العملات المعدنية ويتم إعلان اللاعب الذي حصل على أكبر عدد من العملات المعدنية فائزًا. في نهاية اللعبة، يقوم المعلم بالتفكير مع التلاميذ لترقية المفردات التي تعلموها والخبرات التعليمية التي اكتسبوها خلال اللعبة.

**٦- استيعاب المفردات**

**١- تعريف استيعاب المفردات**

المفردات في اللغة العربية هي مجموعة من الكلمات أو كنز من الكلمات التي يعرفها شخص أو كيان آخر وتشكل جزءًا من لغة معينة. في اللغة الإنجليزية، يُشار إلى المفردات باسم فوجابولاري. يمكن أيضًا تعريف المفردات على أنها مجموعة من الكلمات التي يفهمها ذلك الشخص ومن المرجح أن يستخدمها لبناء جمل جديدة. المفردات هي أحدى من العناصر الثلاثة للغة التي يجب استيعابها. وهي تُستخدم في اللغة المكتوبة والمنطوقة على حد سواء، وتعد إحدى أدوات تصميم مهارات اللغة العربية.[٦٨]

[68] Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (Malang: UIN Maliki Press, 2017).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

المفردات هي احدى عناصر من اللغة التي يجب ان يفهمها متعلم اللغة الأجنبية لأجل اكتساب المهارات اللغوية للتواصل.[٦٩] و كل اللغة لها مفردات متنوعة غير مسوية و اللغة العربية عند اللغوى لها مفردات كثيرة، و اهميتها في الصيغة عن الثقافة و الأعمال اليومية ليست القضية في تعليم المفردات ان يتعلم الطالب نطق حروفها أو فهم معناها مستقلة فحسب، أو معرفة طريقة الاشتقاق منها، أو مجرد وصفها في تركيب لغوي صحيح ان معيار الكفاءة في تعليم المفردات هو أن يكون التلميذات قادرا على هذا كله بالإضافة إلى شئ آخر لا يقل عن هذا كله اهمية، ألا و هو قدرته على ان يستخدم الكلمة المناسبة في المكان المناسب. [٧٠]

استيعاب المفردات هو قدرة الشخص على التعرف على الكلمات وفهمها واستخدامها بشكل صحيح ومناسب من خلال الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة. بدون المفردات، لا يمكن للشخص نقل المعنى والتواصل مع الآخرين بلغة معينة.[٧١] تبدأ هذه المراحل بحفظ المفردة، وهي قدرة التلميذة على التعرّف الكلمة الجديدة واستذكارها من خلال بطاقات مصوّرة تجمع بين الصورة المرئية للشيء والكلمة العربية المكتوبة أسفلها، بحيث يترسخ معنى الكلمة في ذهنها عبر الربط بصورة ملموسة، ليس عبر الحفظ النصي المجرد بمعزل عن السياق.

---

[69] Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: Misykat, 2005), 96.

[٧٠] رشدي أحمد طعيمة ,تعليم العربية لغير الناطقين بها (الرباط, ١٩٨٩)

[71] BAB Ii, A Landasan Teori, and Penguasaan Kosakata, "No Title," no. 1995 (2021): 10–31.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

وتعزز هذه المرحلة بعد ذلك من خلال إكمال الجملة، حيث تختبر قدرة التلميذة على فهم المفردة في سياق وظيفي أوسع، باختيار الكلمة التي حفظتها ووضعها في الموضع المناسب من جملة جاهزة. وتتطلب هذه المرحلة فهمًا أعمق من مجرد التعرّف على الكلمة، إذ يتوجب على التلميذة أن تراعي مناسبة المعنى وسلامة التركيب في آنٍ واحد. وفي المرحلة الأعلى، وهي تكوين الجملة، تنتقل التلميذة من موقع المتلقي السلبي إلى موقع المستخدم الفاعل للغة، فتنشئ جملتها الخاصة من المفردة التي أتقنتها، في دليل عملي على أن استيعاب المفردة قد تحقق فعلًا، لا أنه بقي عالقًا على سطح الذاكرة بشكل مؤقت.

وتتفق هذه المراحل الثلاث مع ما ذهب إليه بول نيشن في تصنيفه لمعرفة المفردة إلى بعدين رئيسيين: المعرفة الاستقبالية *(Receptive Knowledge)*، وتتمثل في القدرة على التعرّف على المفردة وفهمها، والمعرفة الإنتاجية *(Productive Knowledge)*، وتتمثل في القدرة على استخدام المفردة بفاعلية. فمرحلة حفظ المفردة تندرج ضمن البعد الاستقبالي، في حين تندرج مرحلتا إكمال الجملة وتكوين الجملة ضمن البعد الإنتاجي الذي يُعدّ، وفقًا لنيشن، المستوى الأعمق والأصعب في استيعاب المفردة، لأنه يتطلب من المتعلم توظيفها توظيفًا فعّالًا لا مجرد التعرف عليها سلبيًا.[٧٢]

[72] Paul Nation, *Learning Vocabulary in Another Language*, 3rd ed. (Cambridge: Cambridge University Press, 2022).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

وقد بنيت هذه المراحل الثلاث لتكون الأساس النظري لتصميم مستويات اللعبة الثلاثة في وسيلة مغامرات مستكشفي اللغة العربية: فالبطاقة الأخضر يقيس مرحلة حفظ المفردة من خلال بطاقات الصور، والبطاقة الأصفر يقيس مرحلة إكمال الجملة في سياق وظيفي، والبطاقة الأحمر يقيس مرحلة تكوين الجملة، بمطالبة الطالبة بإنشاء جملة جديدة من تأليفها الخاص. وبهذا التصميم المتدرج، لا تكون اللعبة مجرد نشاط ترفيهي عشوائي، بل أداة قياس منهجية تتبع مسار اكتساب المفردة من التعرف السلبي إلى التوظيف الإنتاجي الكامل.

**٢- أهمية استيعاب المفردات**

لا يمكن فصل استيعاب اللغة عن المفردات، لأن المفردات هي أحدى من جوانب استيعاب اللغة. استيعاب المفردات هو القدرة على استخدام المفردات في كل من الشكلين المنطوق والمكتوب. لذلك، فإن مهارات الشخص في اللغة المنطوقة والمكتوبة تتحدد إلى حد كبير بقدرته على معالجة المفردات، مما يؤدي إلى استيعاب اللغة المنطوقة والمكتوبة. يجب أن يستمر تصميم المفردات، كوسيلة للتعبير عن الأفكار، يومًا بعد يوم. ولهذا السبب، يتعين على الشخص أن يمتلك مفردات كافية ليتمكن من التعبير عن أفكاره وفهم أفكار الآخرين جيدًا. لذلك،

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

يمكن استنتاج أن المفردات تلعب دورًا مهمًا في التواصل البشري، سواء شفهيًا أو كتابيًا.[٧٣]

إستيعاب المفردات يلعب أيضًا دورًا مهمًا في عمليات التفكير البشري. جودة عمليات التفكير لدى الشخص تتحدد إلى حد كبير بمفرداته. فيما يتعلق بجودة المفردات، تعتمد مهارات الشخص اللغوية على مفرداته. لذلك، يمكن معرفة مدى استيعاب الشخص للغة من المفردات التي يستخدمها.[٧٤]

بناءً على هذا التفسير، يمكن فهم أن استيعاب المفردات يلعب دورًا مهمًا للغاية، سواء في الحياة اليومية أو في العالم الأكاديمي. فالطفل الذي يدرس ويتعلم تخصصًا معينًا يحتاج إلى استيعاب المفردات المتعلقة بهذا المجال، لأن كل مفهوم في العلوم يتم نقله وفهمه من خلال المفردات.

**٣- إستراتيجيات تعليم المفردات**

من بين طرائق تعليم المفردات العربية ما يأتي:

أ) الإستراتيجية المباشرة. مثل: استخدام البطاقات، أو نطق المفردات أمام المتعلمين.

ب) إستراتيجية تخمين المعنى من السياق تعرض كلمة على المتعلم أو نص قرائي أو مسموع، ويطلب منه تحديد معنى المفردة من السياق.

[73] Teknozla, "Pentingnya Penguasaan Kosakata," Artikelkami.com, 2020, https://www.artikelkami.com/2020/04/pentingnya-penguasaan-kosakata.html.
[74] H.G Tarigan, *Pengajaran Pemerolehan Bahasa* (Bandung: Angkasa, 1988).

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

ج) إستراتيجية استخدام المعجم أو القاموس يرجع المتعلم إلى المعجم أو القاموس ليعرف دلالة المفردات.

د) إستراتيجية تدوين الملحوظات يدون المتعلم ملحوظاته عن المفردات بالطريقة المناسبة له بحيث تساعده على تذكر المفردات.

هـ) إستراتيجية التذكر والاستدعاء.

و) إستراتيجية الكلمات المفتاحية بتحديد المفردات المهمة في كل موضوع يتعلمه، سواء من خلال القراءة أو الاستماع.

ز) إستراتيجية خرائط المفاهيم مثلا: يكتب عنوان الدرس، ويكتب المفردات الجديدة فيه[٧٥].

**٤- أهداف تعليم المفردات**

وتتمثل الأهداف العامة لتعليم المفردات العربية فيما يلي:

أ) تعريف التلاميذ بمفردات جديدة إما بالقراءة أو بالفهم المسمو.

ب) تعليم التلميذات نطق المفردات بشكل جيد وصحيح، بناءً على النطق الجيد والصحيح مما يؤدي إلى مهارات جيدة وصحيحة في الكلام والقراءة.

ج) افهم معنى المفردات سواء كانت دلالية أو معجمية أو عند استخدامها في سياق جملة معينة.

[٧٥] علي عبد المحسن الحديبي ,دليل معلم اللغة العربية للناطقين بغير العربية( الرياض: مجمع الملك سلمان العالي للغة العربية, ١٤٤٥).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

د) تعرف على كيفية تقدير وتنفيد المفردات في التعبيرات الشفوية والكتابية وفقا للسياق.[٧٦]

## ٣. لمحة عن المدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر

### أ- وصف موقع البحث

كتبت الباحثة عن موضوع البحث وخلفية البحث أن مكان هذا البحث كان في المدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر. ولذلك سيتعرف الباحثة على ما يتعلق بالمدرسة وما يتوافق مع أهداف هذا البحث مثل: تاريخ الإنشاء، الرؤية، الرسالة، الأهداف، منهج الدروس، الموقع الجغرافي، حالة المعلمين والمعلمات، حالة التلميذات، وظروف المدرسة.

### ١- تاريخ تأسيس المدرسة

لا ينفصل وجود مدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر عن التاريخ الطويل لتأسيس معهد جلال الدين الرومي الإسلامي الذي بدأت بذرته الأولى في منتصف عام ٢٠١٦م. استهلت نشأة هذه المؤسسة من أمانة أرض وقفية منحتها إحدى العائلات الخيرة في منطقة جمبر لمدير المعهد. كخطوة استباقية لتقنين المسيرة التعليمية، تم إنشاء مؤسسة رسمية لتكون مظلة قانونية لأول صرح تعليمي تحت إشرافها، وهو روضة الأطفال. ومع تزايد تطلعات المجتمع المحلي

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

نحو التعليم المتوسط، بادرت المؤسسة بتأسيس مدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر في مطلع عام ٢٠١٧م.

وجاء القرار بتأسيس المرحلة المتوسطة بدلاً من المدرسة الثناوية بناءً على اعتبارات استراتيجية واجتماعية دقيقة. فمن الناحية المادية، كان تصميم المرحلة الإعدادية أكثر واقعية وقابلية للتنفيذ بالنسبة للمؤسسة مقارنة ببناء المرحلة الثانوية التي تتطلب استثمارات ضخمة في البنية التحتية. وعلاوة على ذلك، هدف اختيار هذا النموذج التعليمي إلى إيجاد نوع من التمايز بين المؤسسات التعليمية في المنطقة؛ فنظراً لووجود مدرسة ثناوية خاصة أخرى في نفس القرية، آثرت المؤسسة سلك مسار المدرسة الإعدادية لتوفير خيار تعليمي بديل للمجتمع، وتجنب المنافسة المباشرة مع المؤسسات القائمة مسبقاً.

أما من الناحية التصميمية، فقد مرت المدرسة بمرحلة انتقالية إدارية جوهرية. فمنذ انطلاق مسيرتها في العام الدراسي ٢٠١٧/٢٠١٨م وحتى عام ٢٠٢٢م، كان الوضع الإداري لشؤون التلميذات لا يزال تابعاً للمدرسة الإعدادية الحكومية الثانية بتيمبورجو. ويعزى ذلك إلى إجراءات استخراج التراخيص القانونية التي كانت قيد التنفيذ آنذاك. وقد تحقق الاستقلال الكامل للمدرسة في يناير ٢٠٢٢م عقب صدور ترخيص التشغيل الرسمي من الجهات المختصة. وبصدور هذا الترخيص، شرعت مدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية في تنظيم

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

عملية قبول التلميذات الجدد وإدارة شؤونها التعليمية بشكل مستقل وسيادي بدءاً من العام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣م.

**٢- هوية المدرسة**

| | |
|---|---|
| اسم المدرسة | : مدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر |
| خط العرض | : ٨,٢٩١٧٧١١- |
| خط الطول | : ١١٣,٦٨٧٤٤٠٩ |
| رقم الهاتف | : ٠٨٢١٤٣٠٦٣٠٤٩ |
| البريد الإلك | : smpplusarumi@gmail.com |
| العنوان | : شارع غروجوكان |
| القرية | : جاتيساري |
| المنطقة | : جنغاوه |
| المدينة | : جمبر |
| المحافظة | : جاوى شرقية |
| الرمز البريدي | : ٦٨١٧١ |

**٣- الموقع والجغرافي**

من الناحية الجغرافية، تقع مدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية في شارع غروجوجان، قرية جاتيساري، منطقة جينغوا، مدينة جمبر، جاوة الشرقية. وتقع هذه المدرسة في منطقة ريفية في الجزء الجنوبي من مقاطعة جمبر، حيث يغلب عليها الطابع الزراعي المتمثل في حقول الأرز الخصبة. ويخلق موقعها في بيئة خلابة وبعيدة عن صخب المدينة جوًا هادئًا، مما يجعلها مواتية

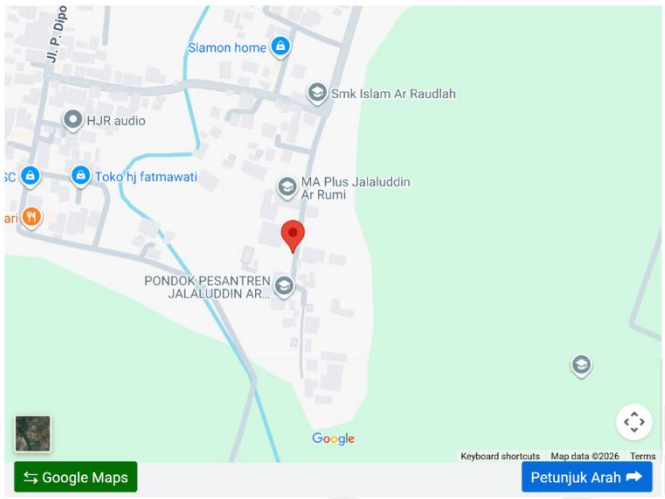
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

جدًا لدعم تركيز التلميذات على التعليم. وعلى الرغم من وجودها في منطقة ريفية، إلا أن الوصول إلى موقع المدرسة لا يزال سهلاً بفضل البنية التحتية المناسبة للطرق، التي تربطها بمركز المنطقة ومركز مقاطعة جمبر.

الصورة: ٢،١

موقع ميدان البحث من خرائط جوجل




*المصدر: خريطة جوجل،٢٠٢٦*

## ٤- الرؤية والبعثة وأهداف المدرسة

أ) الرؤية المدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر

"تكوين جيل من التلميذات يتمتعون بشخصية ذكية وكفاءات جذابة كأساس للتميز الروحي والفكري والعاطفي"

ب) البعثة المدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر

١) تنمية التميز الروحي والشخصية الذكية

٢) تنمية الكفاءات الفكرية النقدية والإبداعية

٣) تنمية مهارات التواصل العالمي والمواطنة

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

٤) تنمية شخصية مستقلة ومتعاونة وصحية

ج) أهداف المدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر

١) دمج قيم الإيمان وخصال الذكية في تخطيط وتنفيذ عملية التعليم في جميع المواد الدراسية في نهاية كل فصل دراسي.

٢) تفعيل برنامج لترقية العادات الدينية والأخلاق الحميدة مثل صلاة الضحى الجماعية، وتلاوة القرآن، والأنشطة الخيرية يشارك فيه بانتظام ما لا يقل عن ٩٠٪ من التلميذات.

٣) خلق ثقافة مدرسية تعكس قيم الذكية خاصة التعاطف والأمانة واللياقة في التفاعلات اليومية، والتي يتم قياسها من خلال استطلاع سنوي حول بيئة التعليم.

٤) أن يتمكن ما لا يقل عن ٨٠٪ من المعلمين من تصميم وتنفيذ أساليب تعليمية مبتكرة تركز على الطالب، مثل التعليم القائم على المشاريع.

٥) تحسن مهارات القراءة والكتابة والحساب والتفكير النقدي لدى التلميذات، وهو ما يتجلى في تحسن نتائج التقييم المدرسي عامًا بعد عام.

٦) تحقيق تحسن في الأداء الأكاديمي وغير الأكاديمي للتلميذات في مختلف المسابقات، مع استهداف تحقيق إنجازات على مستوى المقاطعة كحد أدنى.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KHACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

٧) تطبيق برامج رائدة وفعّالة في اللغتين العربية والإنجليزية، بحيث يمتلك غالبية الخريجين بنهاية المرحلة التعليمية مهارات تواصل أساسية وفعّالة في كلتا اللغتين.

٨) تنفيذ ما لا يقل عن ثلاثة أنشطة رئيسية سنويًا لترقية الشعور بالوطنية والوعي الاجتماعي، مثل الاحتفالات باليوم الوطني، والخدمة المجتمعية، أو غيرها من المشاريع المدنية.

٩) إظهار الخريجين شخصية مستقلة ومسؤولة، يتجلى ذلك في مشاركتهم الفعّالة في الأنشطة اللامنهجية والمنظمات المدرسية.

١٠) تهيئة بيئة تعليمية صحية وآمنة ومريحة، بدنيًا ونفسيًا واجتماعيًا، لجميع أفراد المجتمع المدرسي.

١١) تعزيز التنسيق والتعاون الفعّال بين المدرسة وأولياء الأمور في دعم تعليم التلميذات وتنمية شخصياتهم، ويتم رصد ذلك من خلال التقارير الدورية واجتماعات التقييم المشتركة.

د) بيانات المدرسين والموظفين

استنادًا إلى البيانات التي تم الحصول عليها، تضم مدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية ٢١ مدرساً، منهم ١٣ مدرس و ٨ مدرسة. وجميع المدرسين حاصلون على مرحلة الأولى في تخصصاتهم العلمية. بالإضافة إلى ذلك، يواصل بعض المدرسين دراستهم في مرحلة الماجستير بهدف تصميم

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

كفاءاتهم الأكاديمية والمهنية. كما أكمل معظم أعضاء هيئة التدريس برنامج التعليم المهني للمعلمين، مما يدل على استعدادهم التربوي والمهني لتنفيذ عملية التعليم. وتعد هذه الظروف أحدى من العوامل الداعمة لخلق بيئة تعليمية مواتية ومنفتحة على تصميم وتطبيق الابتكارات التعليمية في المدرسة.

**جدول ٢,٣**

**بيانات المدرسين و الموظفين في المدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر**

| رقم | أسماء المدرسين و الموظفين | الوظائف |
|---|---|---|
| ١. | محمد ريفكي براتاما | مدير المدرسة |
| ٢. | حجة الإسلام | نائب مدير المدرسة للشؤون الأكاديمية |
| ٣. | مزمل | نائب مدير المدرسة لشؤون التلميذات |
| ٤. | محمد دانيل | أمين الصندوق |
| ٥. | فاندي واريزا بوترا | مسؤول النظام الإلكتروني |
| ٦. | ديماس شاهبوترا | الشؤون الإدارية |
| ٧. | رحماواتي إيكا بوتري | المرشدة التلميذاتي |
| ٨. | إفادة الشابرة | مشرفة مجلس التلميذات |
| ٩. | رفعة العفيفة سلسبيلا | مشرفة مجلس التلميذات |
| ١٠. | إدريس | مدرس التربية الإسلامية |
| ١١. | ريزا أمامي | مدرسة اللغة الإنجليزية |
| ١٢. | محمد بدر السلام | مدرس اللغة العربية |
| ١٣. | أناندا إنتان سافيترِي | مدرسة اللغة الإندونيسية |
| ١٤. | محمد عفان رضو | مدرس اللغة الإنجليزية |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KHAS HMAD SIDDIQ JEMBER

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

| | | |
|---|---|---|
| ١٥. | محمد إلزام | مدرس الدراسات الاجتماعية |
| ١٦. | سيتي مسلوخة سونت | مدرسة الدراسات الاجتماعية |
| ١٧. | سيتي أم الهفصة الشقيق | مدرسة العلم الحساب |
| ١٨. | محمد مواهب الأكبر | مدرس تقنية المعلومات والاتصالات |
| ١٩. | فيض الرفيق لطف الهدى | مدرس القرآن الكريم |
| ٢٠. | دليل النافلين | مدرس العقيدة الأخلاق |
| ٢١. | رفعة حسنة | مدرسة القرآن الكريم |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

# الباب الثالث

# منهج البحث

## ١. نموذج البحث والتصميم

استخدمت هذه الدراسة نهج البحث والتصميم. وقد تم اختيار هذا النهج لأن الدراسة لا تهدف فقط إلى الحصول على البيانات أو اختبار الفرضيات، بل تهدف أيضًا إلى إنتاج منتج تعليمي يمكن استخدامه في العملية التعليمية. بمعنى آخر، تركز هذه الدراسة على عملية تصميم وتصميم واختبار جدوى وفعالية المنتج النهائي.[٧٧]

البحث والتصميم هو طريقة مصممة لإنتاج منتجات محددة من خلال مراحل منهجية، ثم اختبار جودة هذه المنتجات للتأكد من ملاءمتها للاستخدام في السياق المقصود. المنتج المشار إليه في هذه الدراسة هو وسيلة تعليمية في شكل لعبة لوحية بعنوان "مغامرات مستكشفي اللغة العربية" تم تصميمها لدعم استيعاب المفردات العربية بين طلاب المدارس الإعدادية.

تتيح هذا النهج للباحثة دمج الدراسات النظرية مع الاحتياجات التجريبية في هذا المجال. عملية التصميم ليست فورية، بل تتضمن مراحل منظمة تتراوح بين تحليل الاحتياجات وتصميم المفهوم وتصميم المنتج الأولي والتحقق من صحة الخبراء إلى تجارب

[٧٧] ديفا فوزية رزقا, ''تنفيذ نموذج التعليم التعاوني في تعليم المفردات لطلاب الصف التاسع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية محمدية ٣ ينججونج فونوروجو'' (الجامعة الإسلامية الحكومية فونوروجو, ٢٠٢٤).١١



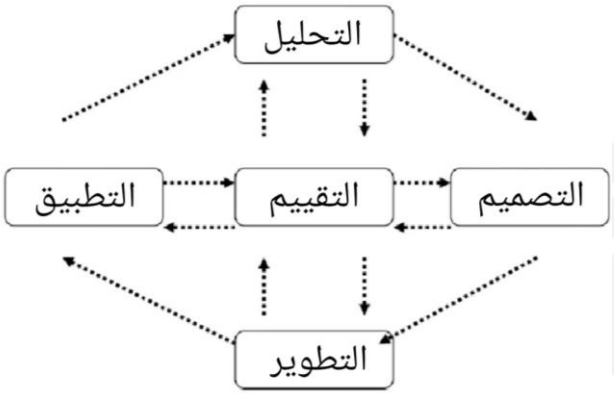
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

محدودة في بيئة تعليمية حقيقية. وبالتالي، فإن المنتج الناتج لا يتمتع فقط بأساس مفاهيمي قوي، بل إنه مناسب أيضًا لظروف وخصائص التلميذات.

النموذج المستخدم في هذه الدراسة هو نموذج التصميم *ADDIE*. هناك خمس مراحل للتصميم في نموذج البحث *ADDIE* ، وهي: التحليل، والتصميم، والتصميم، والتنفيذ، والتقييم.[٧٨]

**الجدول ٣,١**

**نمودج البحث و التصميم**[٧٩]




من خلال تطبيق هذا النموذج، لا يركز تصميم وسائط مغامرات مستكشفي اللغة العربية على الجوانب البصرية والتقنية للعبة فحسب، بل يأخذ في الاعتبار أيضًا الأهداف التعليمية وخصائص التلميذات ومدى ملاءمة المواد للمناهج الدراسية

[78] Hasrul Hadi and Sri Agustina, "Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model Addie," *Jurnal Education* 1 (2016): 90.
[79] Joko Soebagyo, "Tahapan ADDIE Model," Research Gate, 2021,https://www.researchgate.net/ figure /Gambar-1-Tahapan-ADDIE-Model-Sumber-Anglada-2007_fig1_354139596.

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

المطبقة. وبالتالي، من المتوقع أن يكون للمنتج الناتج قيمة تربوية وعملية وسياقية في دعم عملية تعليم المفردات العربية.

## ٢. إجراءات البحث والتصميم

أجريت هذه الدراسة من خلال إجراء منهجي يستند إلى نموذج التصميم *ADDIE*، الذي يتكون من خمس مراحل رئيسية: التحليل، والتصميم، والتصميم، والتنفيذ، والتقييم. تم تنفيذ كل مرحلة على التوالي وبشكل مترابط، بحيث أصبحت نتائج مرحلة ما أساسًا للمرحلة التالية. تم اختيار هذا النهج لضمان أن تكون الوسائل المطورة جذابة بصريًا، وأن تكون أيضًا ذات أساس تربوي قوي وذات صلة باحتياجات التعليم في هذا المجال.

### أ- التحليل

تعد مرحلة التحليل الأساس الرئيسي في عملية تصميم وسيلة التعليم. في هذه المرحلة، سعت الباحثة إلى الحصول على فهم شامل للظروف الفعلية لتعليم اللغة العربية في الفصل السابع ج بالمدرسة المتوسطة الإسلامية جلال الدين الرومي جمبر، لا سيما فيما يتعلق بمواد المفردات التي تتناول موضوع الأدوات المدرسية. هذا الفهم السياقي مهم حتى تتناول المنتجات المطورة احتياجات التعليم بشكل حقيقي، بدلاً من أن تكون مجرد ابتكارات مفاهيمية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

تم تنفيذ عملية التحليل من خلال الملاحظة المباشرة لأنشطة التعليم والمقابلات المتعمقة مع مدرس اللغة العربية. استنادًا إلى نتائج الملاحظة، لا يزال تعليم المفردات يهيمن عليه استخدام الكتب المدرسية والسبورات كوسائط رئيسية. يميل نمط التعليم إلى أن يكون مركزًا على المعلم، حيث تقتصر أنشطة التلميذات على تدوين الملاحظات وحفظ المفردات. التفاعل الثنائي والمشاركة النشطة للتلميذات لم تصل بعد إلى المستوى الأمثل.

واستناداً إلى نتائج المقابلات التي أجريت مع المعلمين، هناك مشاكل تتعلق بدافعية التلميذات للتعليم. يبدو أن بعض التلميذات أقل حماسًا لتعليم اللغة العربية. عند حفظ المفردات، يظهر على التلميذات علامات الملل وقلة التركيز. تؤثر هذه الحالة على ضعف استيعابهم للمفردات التي تعلموها وقدرتهم على حفظها. وينعكس ذلك أيضًا في نتائج تقييم التعليم، التي تظهر أن تحصيل التلميذات لا يزال في فئة مقبول ولم يلب التوقعات على النحو الأمثل.

من الناحية التربوية، تشير هذه الحالة إلى وجود فجوة بين خصائص التلميذات واستراتيجيات التعليم المطبقة. يمر طلاب الصف السابع بمرحلة من النمو تتطلب محفزات بصرية وأنشطة استكشافية وتجارب تعليمية ممتعة ومليئة بالتحديات. لذلك، يعتبر استخدام الوسائل التقليدية غير قادر على تلبية هذه الاحتياجات على النحو الأمثل.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

بناءً على هذه النتائج، يمكن استنتاج أن هناك حاجة إلى وسيلة التعليم مبتكرة يمكنها زيادة مشاركة التلميذات، وتعزيز الدافع للتعليم، وتسهيل استيعاب المفردات بشكل أكثر فعالية. بناءً على هذه الاعتبارات، طور الباحث وسيلة التعليم تفاعلية قائمة على الألعاب تسمى بمغامرات مستكشفي اللغة العربية كحل بديل لتدريس المفردات المتعلقة بموضوع الأدوات المدرسية في الفصل السابع ج.

**ب– التصميم**

مرحلة التصميم هي مرحلة مفاهيمية تربط بين نتائج تحليل الاحتياجات والشكل الملموس للوسائط التي يتم تصميمها. في هذه المرحلة، لا يكتفي الباحثة بتصميم الشكل التقني للعبة فحسب، بل يصممون أيضًا تجربة تعليمية منظمة ومتدرجة تتماشى مع هدف تحسين استيعاب التلميذات للمفردات.

تم تصميم وسائط مغامرات مستكشفي اللغة العربية على شكل لعبة لوحية بحجم *A3* مصنوعة من مواد بسيطة مثل الورق المقوى المستعمل. وقد استند اختيار شكل اللعبة المادية، بدلاً من الوسائل الرقمية، إلى اعتبارات سياقية تتعلق بالبيئة المدرسية والحاجة إلى التفاعل المباشر بين التلميذات. تحمل هذه الوسائل مفهوم المغامرات الاستكشافية ذات الطابع العربي، بحيث لا يتعلم التلميذات المفردات فحسب، بل يختبرون أيضًا الشعور الرمزي بالاستكشاف في عملية التعليم.

تم تصميم هيكل لوحة اللعبة بحيث تشبه مسار استكشاف يتكون من عدد من المربعات الملونة. يمثل كل لون مستوى مختلف من الصعوبة، وهي المستوى

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

الأساسي والمتوسط والمتقدم. تم تصميم هذا التمييز بين المستويات عن قصد لخلق تقدم معرفي في التعلم. في المستوى الأول، يتم توجيه التلميذات عبر مراحل التعرف على المفردات وتحديدها بمساعدة الوسائل البصرية. في المستوى الثاني، يبدأ التلميذات في مواجهة التحدي المتمثل في فهم الأسئلة باللغة العربية البسيطة والإجابة عليها. وفي الوقت نفسه، في المستوى الثالث، يتم تشجيع التلميذات على إنتاج اللغة من خلال تكوين جمل بناءً على المفردات التي اكتسبوها. وبالتالي، لا يقتصر تصميم اللعبة على أنشطة الحفظ، بل يؤدي إلى استخدام اللغة بشكل أكثر نشاطًا.

يتم لعب اللعبة في مجموعات صغيرة لبناء ديناميكيات اجتماعية في التعليم، ولكن نظام النقاط فردي. يتمتع كل طالب بنفس الفرصة لرمي النرد وتحريك قطعة الشطرنج الخاصة به والإجابة على الأسئلة بشكل مستقل عندما يتوقف عند مربع معين. تم تصميم هذه الآلية لترقية الشعور بالمسؤولية الشخصية مع خلق منافسة صحية. يتم منح النقاط في شكل عملات معدنية للتلميذات الذين يجيبون بشكل صحيح، ويتم تحديد الفائز بناءً على أعلى تراكم للعملات المعدنية.

بالإضافة إلى لوحة اللعبة، فإن هذه الوسيلة مزودة ببطاقات أسئلة وبطاقات مساعدة وبطاقات مفردات. لا تعمل هذه البطاقات كأدوات تقييمية فحسب، بل كحوافز تعليمية تدعم عملية استكشاف المفردات تدريجياً. في هذه الحالة، يعمل المعلم كمسهل ومراقب للعبة، ويضمن اتباع القواعد ويقدم الترقيةات

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

لإجابات التلميذات. تضع مرحلة التصميم هذه اللعبة في مكانة ليست مجرد وسيلة للترفيه، بل كاستراتيجية تربوية مصممة لزيادة مشاركة التلميذات وتحفيزهم واستيعابهم للمفردات بطريقة أكثر فاعلية.

**ج- التصميم**

مرحلة التصميم هي مرحلة تنفيذ التصميم المفاهيمي الذي تم إعداده مسبقًا. في هذه المرحلة، يتم تنفيذ التصميم الإعلامي المخطط له في شكل منتج تعليمي جاهز للاختبار المحدود. تتم عملية التصميم على مراحل، بدءًا من الإعداد النهائي لمكونات اللعبة، وطباعة البطاقات وتقليمها، وصولًا إلى صقل قواعد اللعبة بحيث يسهل على التلميذات فهمها.

في هذه العملية، تقوم الباحثة بإجراء تعديلات فنية على مواد اللعبة وآلياتها لضمان توافقها مع مسار التعليم المصمم. يأخذ الانتهاء من بطاقات الأسئلة وبطاقات المساعدة وبطاقات المفردات في الاعتبار التوازن بين مستوى الصعوبة ووضوح اللغة والتكامل بين المستويات. هذه المرحلة مهمة لضمان أن كل عنصر من عناصر اللعبة يدعم حقًا هدف تحسين استيعاب المفردات، بدلاً من أن يكون مجرد نشاط تنافسي.

بعد إعلان اكتمال المنتج الأولي داخليًا، سيتم التحقق من صحة الوسائل من قبل خبيرين، هما خبير في الموضوع وخبير في الوسائل. يتم إجراء التحقق من الصحة لتقييم مدى ملاءمة المحتوى ودقة استخدام اللغة العربية والامتثال

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

للكفاءات الأساسية، فضلاً عن تصميم ووظائف الوسائل كأداة تعليمية. سيستخدم التقييم استبيان مقياس ليكرت بحيث يمكن تحليل النتائج بشكل كمي وموضوعي.

سيتم استخدام مدخلات وتوصيات الخبراء كأساس لمراجعة المنتج وتحسينه. تشمل هذه المراجعات تحسين صياغة الأسئلة، وتحسين قواعد اللعبة، وإجراء التعديلات الفنية الأخرى التي تعتبر ضرورية. تضمن هذه المرحلة أن الوسائل الناتجة ليست جذابة بصريًا فحسب، بل تتمتع أيضًا بصحة المحتوى وملاءمته التربوية قبل تنفيذها.

**د- التطبيق**

مرحلة التنفيذ هي مرحلة تطبيق وسائط مغامرات مستكشفي اللغة العربية في بيئة تعليمية حقيقية. سيتم اختبار الوسائل، التي خضعت لعملية تصميم وتقييم، على ٢٩ طالبًا في الفصل السابع ج بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر. من المقرر أن تستمر هذه التجربة لمدة ثلاثة أشهر تقريبًا، وفقًا لجدول تعلم اللغة العربية في المدرسة.

في بداية النشاط، سيخضع التلميذات لاختبار تمهيدي لقياس كفاءتهم الأولية في استيعاب مفردات موضوع الأدوات المدرسية. يهدف هذا الاختبار التمهيدي إلى الحصول على صورة موضوعية لمستوى فهم التلميذات قبل استخدام

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

الوسائل. بعد ذلك، سيتم التعليم باستخدام وسائط مغامرات مستكشفي اللغة العربية كجزء من استراتيجية التعليم في الفصل الدراسي.

في الممارسة العملية، سيتم تقسيم التلميذات إلى مجموعات صغيرة لخلق بيئة تعليمية تعاونية. على الرغم من أن اللعبة تُلعب في مجموعات، إلا أن نظام النقاط يظل فرديًا. يتناوب كل طالب على رمي النرد وتحريك قطعة الشطرنج الخاصة به وفقًا للرقم الذي تم رمي النرد عليه. عندما يتوقفون على مربع معين، يجب على التلميذات أخذ بطاقة وفقًا لفئة المستوى والإجابة على الأسئلة بشكل مستقل دون مساعدة من أعضاء المجموعة الآخرين. يعمل المعلم كميسر ومراقب للعبة، حيث يقرأ البطاقات، ويضمن اتباع القواعد، ويقدم تعزيزًا لإجابات التلميذات.

يتم التخطيط لكل جلسة لعب لتستمر حوالي ساعة في اجتماع واحد، مع تعديلها وفقًا للوقت المخصص للموضوع. خلال هذه العملية، سيقوم الباحث أيضًا بمراقبة مشاركة التلميذات وحماسهم واستجابتهم لاستخدام الوسائل. من المتوقع أن يخلق هذا النهج جوًا تعليميًا أكثر نشاطًا ومتعة مقارنة بالطرق التقليدية المستخدمة سابقًا.

في نهاية فترة التنفيذ، سيخضع التلميذات لاختبار لاحق بمؤشرات مماثلة لاختبار ما قبل التنفيذ لقياس التحسن في استيعاب المفردات. ثم سيتم تحليل مقارنة بين نتائج الاختبار الأولي والاختبار النهائي لتحديد فعالية الوسائل المطورة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

لا تقتصر مرحلة التنفيذ على كونها تجربة فنية لاستخدام الوسائل، بل هي أيضًا وسيلة لمراقبة كيفية تفاعل الوسائل مع ديناميكيات الفصل الدراسي وتأثيرها على تحفيز التلميذات ونتائج التعليم.

**هـ – التقييم**

تصميم مرحلة التقييم في هذه الدراسة كعملية تقييم شاملة لفعالية وجدوى وسائط مغامرات مستكشفي اللغة العربية بعد تطبيقها في التعليم. لم يُفهم التقييم على أنه قياس للنتائج النهائية فحسب، بل كان أيضًا محاولة لمعرفة مدى قدرة الوسائل المطورة على معالجة المشكلات الأولية التي تم اكتشافها في مرحلة التحليل، وهي انخفاض الدافع واستيعاب المفردات بين التلميذات.

إجراء تقييم الفعالية من خلال مقارنة نتائج الاختبار التمهيدي والاختبار النهائي الذي تم إجراؤه على طلاب الصف السابع جيم. استخدم الاختبار التمهيدي لتقييم القدرات الأولية للتلميذات قبل استخدام الوسائل، بينما تم إجراء الاختبار النهائي بعد الانتهاء من سلسلة من الدروس باستخدام الوسائل. تم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها بشكل كمي لمعرفة ما إذا كان هناك زيادة في التحصيل الدراسي. يمكن إجراء تحليل التحسن من خلال حسابات *N-Gain* أو الاختبارات الإحصائية ذات الصلة، بحيث يمكن تفسير التغييرات في نتائج التعليم بشكل موضوعي وقابل للقياس. هذا النهج مهم لضمان أن التحسينات التي تحدث لها أساس تجريبي وليست مجرد انطباعات ذاتية أثناء عملية التعليم.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

بالإضافة إلى الجوانب المعرفية، يأخذ التقييم في الاعتبار أيضًا بعد تجارب التعليم لدى التلميذات. سيتم جمع ردود التلميذات على استخدام الوسائل من خلال استبيانات تحتوي على مؤشرات للمشاركة وسهولة الاستخدام ومستوى الاهتمام بأنشطة الألعاب. من خلال هذه البيانات، يمكن للباحثة أن يروا كيف تؤثر الوسائل ليس فقط على نتائج التعليم ، ولكن أيضًا على ديناميكيات الفصل الدراسي والتحفيز وأجواء التعليم بشكل عام. تعد نتائج التحقق من صحة البيانات من قبل خبراء الموضوع وخبراء الوسائل جزءًا مهمًا من مرحلة التقييم. توفر تقييمات الخبراء ضماناً بأن الوسائل التي تم تصميمها تفي بمعايير ملاءمة المحتوى والدقة اللغوية والملاءمة التربوية. سيتم تحليل المدخلات المقدمة واستخدامها، إذا لزم الأمر، كأساس لمزيد من التحسينات لتحسين جودة الوسائل.

وبالتالي، فإن مرحلة التقييم في هذه الدراسة لا تهدف فقط إلى زيادة الدرجات، بل إلى فهم أكثر شمولاً لتأثير استخدام الوسائل على عملية التعليم ونتائجها. ومن خلال التقييم المنهجي والقائم على البيانات، من المتوقع أن تقدم هذه الدراسة مساهمة أكاديمية مسؤولة وذات صلة بممارسات التعليم في الفصول الدراسية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

### ٣. المتغيرات

متغير البحث هو خاصية أو صفة قيمة لشخص أو كائن أو نشاط له اختلافات معينة تحددها الباحثة لدراستها ثم استخلاص النتائج.[٨٠] تعد متغير البحث عنصراً مهماً في الدراسات العلمية لأنها توضح اتجاه البحث وتجعله قابلاً للقياس. تصف المتغيرات العوامل التي يتم التعامل معها والجوانب التي يتم ملاحظة تغيراتها نتيجة للتعامل معها. في هذه الدراسة التصميمية، تم تحديد المتغيرات بناءً على الهدف الرئيسي للدراسة، وهو اختبار فعالية الوسائل التعليمية المطورة في استيعاب التلميذات للمفردات العربية. وتقسم الباحثة متغير البحث إلى قسمين، وهما المتغير المستقل *(X)* والمتغير التابع *(Y)*.

#### أ- المتغير المستقل

المتغير المستقل هو المتغير الذي يتأثر أو يمثل ظهور المتغير التابع.[٨١] المتغير المستقلة، التي يشار إليها غالبًا باالمتغير التفسيرية أو المتغير التنبؤية، هي متغير تستخدم في دراسة أو تجربة للتأثير على التغيرات في المتغيرات التابعة أو التنبؤبها. المتغير المستقل هي عوامل أو أسباب يمكن أن تؤثر على نتائج الدراسة.[٨٢]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

[80] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2023), 68.
[81] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2019), 57.
[82] Jaya Prasetyo, "Pengertian Variabel Independen Dan Dependan: Kunci Penting Dalam Penelitian," TambahPinter.com, 2024, https://tambahpinter.com/pengertian-variabel-independen-dan-dependen/, 1.

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

المتغير المستقل في هذه الدراسة هو استخدام وسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية. هذه الوسيلة هي لعبة لوحية تعليمية مصممة لدعم عملية تعليم المفردات من خلال أنشطة لعب منظمة وتفاعلية.

**ب– المتغير التابع**

المتغير التابع هو المتغير الذي يقاس لمعرفة على تأثير من المتغير المستقل.[٨٣] المتغير التابع هو متغير يمثل نتيجة أو عاقبة متغير آخر في الدراسة. يعرف هذا المتغير أيضًا باسم المتغير المرتبط لأن قيمته تعتمد على تأثير المتغير المستقل. بعبارة أخرى، يصف هذا المتغير الاستجابة أو الناتج التي ترغب الباحثة في قياسه بعد إجراء معالجة معينة.[٨٤]

المتغير التابع في هذه الدراسة هو إستيعاب المفردات العربية للطلبة. ويشير إستيعاب المفردات إلى قدرة التلميذات على فهم المفردات والتعرف عليها واستخدامها وفقًا لسياق التعليم المقدم.

**٤. مجتمع البحث و عينته**

تم تحديد المجتمع و العينة البحث في هذه الدراسة بشكل منهجي لضمان أن تكون البيانات التي تم الحصول عليها ذات صلة بأهداف البحث وتمثل ظروف التعليم

[83] Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)* (Literasi Nusantara, 2019), 87.
[84] Hilmi Aziz Rakhmatullah, "Apa Itu Variabel Dependen? Pengertian, Karakteristik, Dan Contohnya," ebizmark blog, 2025, https://ebizmark.id/artikel/apa-itu-variabel-dependen-pengertian-karakteristik-dan-contohnya/, 1.

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

الفعلية. يصف هذا القسم بالتفصيل موضوعات البحث وخصائصها وتقنيات أخذ العينات المستخدمة.

## أ- مجتمع البحث

مجتمع هو تتكون منطقة التعميم من كائنات أو مواضيع لها صفات وخصائص معينة يحددها الباحث لدراستها ثم يستخلص منها استنتاجات. [٨٥] المجتمع في هذا البحث هو تلميذات الصف السابع بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر للسنة الدراسية ٢٠٢٥/٢٠٢٦م وعددهم ٦٦ طالباً من ٣ فصول دراسية.

الغرض من هذا البحث هو لتصميم وسيلة التعليمية مغامرات مستكشفي اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات للتلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر للسنة الدراسية ٢٠٢٦/٢٠٢٧م.

تم اختيار الصف السابع بناء على اعتبارات أكاديمية، وهي أن التلميذات في هذه المرحلة يبدأن في دراسة المفردات بشكل أكثر منهجية كأساس لمهارات اللغة العربية في المستوى التالي.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

[85] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2019).130.

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

**الجدول ٣,٢**

**مجتمع البحث**[٨٦]

| رقم | الفصل | المجتمع |
|---|---|---|
| ١ | ٧ أ | ٢٠ |
| ٢ | ٧ ب | ٢٠ |
| ٣ | ٧ ج | ٢٦ |

**ب- عينة البحث**

عينة البحث هي جزء أو ممثل للمجتمع البحث.[٨٧] إذا كان عدد المجتمع كبيرا ولا تمكن للباحثة أن تدرس كل شيء في ذلك المجتمع، فتمكن الباحثة العينات المأخوذة من المجتمع والتي دراستها بعد ذلك ويمكن التطبيق للمجتمع. وكان نوع العينة التي استخدمت الباحثة هي العينة الهادفة العينات. الهادفة هو الأسلوب لتحديد العينات مع الاعتبارات المعينة. [٨٨]

استخدمت الباحثة العينة من التلميذات الفصل السابع ج بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر للسنة الدراسية ٢٠٢٦/٢٠٢٧م ، التي تتكون من ٢٦ التلميذات. تم اختيار الفصول الدراسية باستخدام العينات الموجهة،

[٨٦] الوثائقية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية جلال الدين الرومي جمبر في التاريخ١٥ ديسمبر ٢٠٢٥.

[87] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 131.

[88] Sugiyono, 138 .

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

وهي تقنية لتحديد العينات بناءً على اعتبارات محددة ذات صلة بأهداف البحث. تم اختيار هذه التقنية لأن أبحاث الترقية تركز على اختبار المنتجات في ظروف تعليمية حقيقية لمعرفة مدى قدرة الوسائل المطورة على معالجة المشكلات الحالية.

اختيار الفصل السابع ج بناءً على الملاحظات الأولية والمعلومات الواردة من معلمي المادة التي تشير إلى أن مستويات مشاركة التلميذات كانت منخفضة نسبيًا وأن الحافز في تعلم المفردات لا يزال بحاجة إلى تحسين. بالإضافة إلى ذلك، لم تظهر إجادة التلميذات في تلك الفصل للمفردات نتائج مثالية بعد. جعلت هذه الظروفِ المقصودة في هذه الدراسة هو ضمان إجراء تجارب الوسائل على المجموعات التي تحتاج حقًا إلى ابتكارات تعليمية، بحيث يمكن اختبار فعالية المنتج بطريقة أكثر فائدة وسياقية.استخدمت هذه الدراسة فصلاً واحداً فقط كفصل تجريبي دون إشراك فصل مراقبة. واستند ذلك إلى تصميم بحثي تصميمي ركز على اختبار جدوى المنتج وفعاليته الأولية قبل تطبيقه على نطاق أوسع.

### ٥. أنواع البيانات

أسفر هذا البحث والتصميم لوسائل التعليم عن بيانات كمية ونوعية. تم جمع كلا النوعين من البيانات بطريقة متكاملة لتقديم صورة شاملة عن جدوى وفعالية وسائل مغامرات مستكشفي اللغة العربية في دعم استيعاب التلميذات للمفردات العربية.

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

ويستند استخدام النوعين من البيانات إلى اعتبارات منهجية مفادها أن البحث التصميمي لا يهدف فقط إلى إنتاج منتجات، بل أيضاً إلى اختبار جودة وتأثير تنفيذها بشكل تجريبي.

**أ- البيانات الكمية**

البيانات الكمية هو نهج قائم على فلسفة الوضعية لدراسة المجتمع وعينات البحث، وجمع البيانات باستخدام أدوات البحث، وتحليل البيانات الكمية لأغراض الوصف واختبار فرضيات محددة.[٨٩]

الحصول على البيانات الكمية في هذه الدراسة من مصدرين رئيسيين، وهما اختبارات نتائج التعليم واستبيانات التقييم. واستخدمت هذه البيانات لتقديم وصف تجريبي لفعالية وسيلة مغامرات مستكشفي اللغة العربية ومدى ملاءمتها كوسيلة لتعليم المفردات.

تجميع أداة الاختبار في شكل ٢٠ سؤالاً من أسئلة الاختيار من متعدد تركز على استيعاب المفردات بموضوع الأدوات المدرسية. تم إجراء الاختبار على مرحلتين، هما اختبار تمهيدي قبل استخدام الوسيلة واختبار نهائي بعد الانتهاء من عملية التعلم. تمثل الدرجات التي حصل عليها التلميذات مستويات استيعابهم الفردية للمفردات. تم استخدام المقارنة بين نتائج الاختبار التمهيدي والاختبار

[89] Sugiyono, 115.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

النهائي كأساس لتحديد التحسينات في القدرات التعلمية. باستخدام هذا النهج، يمكن تحليل التغيرات في تحصيل التلميذات بشكل موضوعي وقابل للقياس.

بالإضافة إلى اختبارات نتائج التعليم، تم الحصول على بيانات كمية من استبيانات التحقق التي تم توزيعها على خبراء في الموضوع وخبراء في وسائل الإعلام. استخدمت هذه الاستبيانات مقياس ليكرت لتقييم مدى ملاءمة المحتوى والدقة اللغوية وتصميم العرض ومدى ملاءمة وسائل الإعلام من الناحية التربوية. ثم تمت معالجة الدرجات التي أعطاها الخبراء لتحديد فئة ملاءمة المنتجات التي تم تصميمها.

بالإضافة إلى ذلك، تم استخدام استبيانات ردود التلميذات كجزء من جمع البيانات الكمية. وتضمنت هذه الاستبيانات أسئلة "نعم" و"لا" تهدف إلى تحديد تصورات التلميذات حول سهولة استخدام الوسائل ومستوى اهتمامهم وتجاربهم التعليمية أثناء اللعبة. على الرغم من بساطتها، توفر هذه البيانات صورة رقمية لقبول التلميذات لوسائل الإعلام المطورة. تسعى هذه الدراسة إلى تقديم نتائج ليست وصفية فحسب، بل تستند أيضًا إلى قياسات منهجية. يعزز هذا النهج مكانة الدراسة كدراسة تصميمية تستند إلى أدلة تجريبية وتحليل قابل للقياس.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

**ب– البيانات الكيفية**

البيانات الكيفية هي جمع البيانات في بيئة طبيعية بهدف تفسير الظواهر التي تحدث، حيث تكون الباحثة هو الأداة الرئيسية وتركز نتائج البحث الكيفية على المعنى بدلا من التعميم.[٩٠]

لا تستند هذه الدراسة إلى القياسات الرقمية فحسب، بل تأخذ في الاعتبار أيضًا أبعاد العملية التي تحدث أثناء التعليم. لذلك، تم جمع بيانات الكيفية لاكتساب فهم أعمق لديناميات الفصل الدراسي، واستجابات التلميذات، وأهمية استخدام وسائط مغامرات مستكشفي اللغة العربية في السياق الحقيقي لتعليم اللغة العربية.

الحصول على البيانات الكيفية من خلال الملاحظة والمقابلات. أجريت الملاحظات أثناء استخدام الوسائل في الفصل السابع ج لمراقبة مستوى مشاركة التلميذات وأنماط التفاعل داخل المجموعات والمشاركة الفردية في الإجابة على الأسئلة والتغيرات في جو التعليم مقارنة بالتعليم التقليدي. ركزت الملاحظة على مؤشرات الدافع للتعليم والشجاعة في استخدام المفردات والمشاركة النشطة في أنشطة الألعاب. تم تسجيل البيانات بشكل منهجي في أوراق الملاحظة للحفاظ على اتساق ومصداقية النتائج.

تم إجراء المقابلات مع معلمي اللغة العربية بصفتهم مصدرًا رئيسيًا للمعلومات. وقد اختيرت المقابلة شبه المنظمة لتوفير إطار أسئلة واضح للباحث،

[90] Albi Anggito, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jawa Barat: CV Jejak, 2018), 8.

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

وفي الوقت نفسه إتاحة الفرصة للمعلمين لتوسيع إجاباتهم بناءً على خبراتهم المهنية. وتهدف هذه المقابلة إلى استكشاف تصورات المعلمين حول احتياجات تعليم المفردات، ومدى ملاءمة الوسائل التعليمية لخصائص التلميذات، وأثرها على الدافعية ومخرجات التعليم.

تم تحليل البيانات النوعية عبر مراحل تقليل البيانات وتصنيف النتائج والعرض السردي واستخلاص النتائج، وقد مكنت هذه العملية الباحثة من تحديد الأنماط التي ظهرت بشكل متسق أثناء تطبيق الوسائل التعليمية. ووفقًا لهذا النهج، لا تُعد البيانات النوعية مجرد مكمل للبيانات الكمية، بل تعمل كمصدر لفهم السياق الذي يعزز تفسير النتائج الإجمالية للبحث. كما تسعى هذه الدراسة إلى بناء حجج قائمة على الأدلة ومراعية لواقع عملية التعليم بما يتماشى مع معايير البحوث التصميمية التي تؤكد على التوازن بين القياس التجريبي وفهم السياق.

### ٦. طريقة جمع البيانات وأدواتها

جمع البيانات في هذا البحث والتصميم بطريقة مخططة وتدريجية، مع التكيف مع خصائص كل مرحلة من مراحل تصميم المنتج. لم تكن عملية جمع البيانات تهدف فقط إلى تقييم النتائج النهائية من حيث زيادة استيعاب المفردات، ولكن أيضًا لفهم الجدوى وقابلية التطبيق واستجابة المستخدمين للوسائط المطورة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

للحصول على بيانات شاملة، استخدمت هذه الدراسة عدة تقنيات تكميلية لجمع البيانات، وهي الاختبارات والاستبيانات والملاحظات والتحقق من الخبراء. تم دعم كل تقنية بأدوات مصممة بشكل منهجي وفقًا لأهداف البحث.

**أ- المقابلة**

أجريت المقابلات في هذه الدراسة خلال مرحلة التحليل كجزء من عملية تحديد الاحتياجات لتصميم وسائل التعلمية. كان الغرض الرئيسي من المقابلات هو الحصول على صورة شاملة لظروف تعليم اللغة العربية، لا سيما من حيث استيعاب المفردات، فضلاً عن التحديات التي تواجه عملية التعليم في الصف السابع.

استخدم الباحثة طريقة المقابلة شبه منظم مع أسئلة مفتوحة بحيث تظل عملية جمع البيانات مركزة ولكنها تسمح للمستجوبين بالتعبير عن آرائهم بشكل انعكاسي. أجريت المقابلات مع ثلاثة أطراف رئيسية، وهي مدير المدرسة، ونائب المدير لشؤون المناهج، ومدرس اللغة العربية للصف السابع ج.

ركزت المقابلة مع مدير المدرسة على سياسات المدرسة ورؤيتها فيما يتعلق بالابتكار في التعليم ودعم تصميم الوسائل التعليمية. في حين ركزت المقابلة مع نائب مدير المدرسة لشؤون المناهج على جوانب ملاءمة المناهج الدراسية، وتحقيق الكفاءة، واحتياجات التعليم التي تتطلب نهجًا أكثر تفاعلية. ركزت المقابلة مع مدرس اللغة العربية على الظروف الفعلية للفصل الدراسي، ومستويات تحفيز

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

التلميذات، والعقبات في استيعاب المفردات، والوسائل التي تم استخدامها في التعليم.

أجريت المقابلات شخصياً في جو موات. وسجلت البيانات التي تم الحصول عليها في ملاحظات ميدانية ووثقت لضمان دقة المعلومات. علاوة على ذلك، تم تحليل البيانات من خلال عملية تحديد الموضوعات الرئيسية ذات الصلة بمشكلة البحث، مثل انخفاض الدافع للتعلم، ومحدودية الوسائل، والحاجة إلى تعليم أكثر سياقيا ومتعة. شكلت نتائج هذه المقابلات الأساس النظري لتصميم وسائط مغامرات مستكشفي اللغة العربية، بحيث لم يكن تصميم المنتج مبتكراً في التصميم فحسب، بل كان أيضاً ذا صلة بالاحتياجات الحقيقية للبيئة المدرسية.

**ب- الملاحظة**

أجريت الملاحظات في هذه الدراسة خلال مرحلة التحليل كجزء من تحديد الظروف الأولية لتعلم اللغة العربية في الفصل السابع جيم. استخدم الباحث نهج الملاحظة غير التشاركية، حيث عمل الباحث كمراقب دون المشاركة بشكل مباشر في عملية التدريس. واصل مدرس اللغة العربية التدريس كالمعتاد، بينما راقب الباحثة ديناميكيات الفصل الدراسي بشكل منهجي.

كان الغرض من هذه الملاحظة هو الحصول على صورة واقعية لعملية تعليم المفردات قبل تصميم الوسائل. تضمنت نقاط التركيز في الملاحظة مستوى مشاركة التلميذات، وردودهم على شروحات المعلم، وأنماط التفاعل في الفصل، واستخدام

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

الوسائل التعليمية المتاحة، والأجواء العامة للتعلم. تم إيلاء اهتمام خاص لمؤشرات الدافع للتعليم، مثل حماس التلميذات، ونشاطهم في الإجابة على الأسئلة، ومشاركتهم في الأنشطة.

للحفاظ على جمع البيانات بشكل منهجي، استخدم الباحثة ورقة ملاحظة منظمة تحتوي على مؤشرات تم تعديلها لتتناسب مع أهداف البحث. بالإضافة إلى ذلك، قام الباحث أيضًا بتجميع ملاحظات ميدانية لتوثيق النتائج السياقية التي لم يتم تغطيتها دائمًا في الأدوات المنظمة، مثل تعبيرات التلميذات وديناميات المجموعة والعوامل الظرفية التي أثرت على عملية التعليم.

ثم تحليل بيانات الملاحظة بشكل وصفي من خلال عملية اختزال وتصنيف النتائج. وشكلت نتائج هذا التحليل الأساس لصياغة الحاجة إلى وسائل إعلام أكثر تفاعلية يمكن أن تزيد من مشاركة التلميذات في تعليم المفردات. وبالتالي، لم تكن الملاحظة مجرد وسيلة لجمع المعلومات الأولية، بل كانت أيضًا أساسًا مفاهيميًا لتصميم وسائط مغامرات مستكشفي اللغة العربية.

**ج–الاستبيانات**

استخدم الاستبيان في هذه الدراسة للحصول على بيانات حول تجارب التلميذات وتصوراتهم لاستخدام وسائط مغامرات مستكشفي اللغة العربية في تعليم المفردات. تم تصميم هذه الأداة لالتقاط الجوانب العاطفية للتعليم ، مثل اهتمام التلميذات ودوافعهم وراحتهم أثناء الألعاب التعليمية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

تجميع الاستبيان في شكل عبارات بسيطة مع خيارين للإجابة، وهما "نعم" و"لا". تم اختيار هذا الشكل مع مراعاة المستوى التنموي للتلميذات الصف السابع حتى يتمكنوا من فهم كل عبارة بوضوح وتقديم إجابات تلقائية دون ارتباك. ركزت العبارات على عدة مؤشرات، منها: مستوى الاستمتاع أثناء اللعب، وسهولة فهم قواعد اللعبة، والشجاعة في الإجابة على الأسئلة بشكل مستقل، والشعور بالمساعدة في تذكر المفردات من خلال الأنشطة الاستكشافية.

توزيع الاستبيان بعد الانتهاء من عملية التعليم باستخدام الوسائل. تم ملؤه بشكل مستقل في جو مواتٍ بحيث تعكس الإجابات المقدمة تجربة التعليم الفعلية. حرص الباحثون على عدم وجود أي ضغط أو توجيه محدد عند ملء الاستبيان.

تحليل البيانات التي تم الحصول عليها عن طريق حساب تكرار الردود على كل عبارة لتحديد الاتجاهات العامة. على الرغم من بساطة شكله، فقد قدم هذا الاستبيان معلومات كمية مهمة عن قبول وسائل الإعلام وتأثيرها على بيئة التعليم في الفصل الدراسي.

**د- الاختبار**

استخدم الاختبار في هذه الدراسة كأداة لقياس استيعاب التلميذات للمفردات المتعلقة بموضوع الأدوات المدرسية قبل وبعد استخدام وسائط مغامرات مستكشفي اللغة العربية. تم تجميع أداة الاختبار في شكل ٢٠ سؤالًا من أسئلة

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

الاختيار من متعدد تم تصميمها بناءً على مؤشرات الكفاءة التي تم تعديلها لتتناسب مع منهج المرحلة الإعدادية.

تجميع الأسئلة بناءً على شبكة تحتوي على العلاقة بين أهداف التعليم والمواد التعليمية والمستوى المطلوب من القدرة المعرفية. ركزت كل سؤال على القدرة على التعرف على معنى المفردات وفهم العلاقة بين الكلمات والصور واستخدام المفردات في سياق جمل بسيطة. وبالتالي، تم تصميم هذه الأداة لقياس استيعاب المفردات بطريقة مستهدفة ذات صلة باحتياجات التعليم.

في الممارسة العملية، تم تقسيم الاختبار إلى مرحلتين:

١- الاختبار القبلي

أجري الاختبار القبلي قبل استخدام وسائط مغامرات مستكشفي اللغة العربية. هدف هذا الاختبار إلى تحديد القدرة الأولية للتلميذات في استيعاب المفردات قبل تلقي العلاج التعليمي من خلال وسائط الألعاب. استخدمت نتائج الاختبار التمهيدي كبيانات أساسية تصف الحالة الفعلية لقدرات التلميذات في المرحلة الأولية من الدراسة.

٢- الاختبار البعدي

يُجرى الاختبار اللاحق بعد تنفيذ سلسلة التعليم الكاملة باستخدام الوسائل. يهدف هذا الاختبار إلى قياس مستوى استيعاب التلميذات للمفردات بعد اكتسابهم خبرات تعليمية من خلال الوسائل المطورة. ثم تُقارن

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

نتائج الاختبار اللاحق بنتائج الاختبار المسبق لمعرفة ما إذا كان هناك تحسن في القدرات التعليمية.

تم تصحيح جميع أوراق الإجابات بشكل منهجي بناءً على عدد الإجابات الصحيحة، ثم تم تحويلها إلى درجات. تم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها بشكل كمي لتحديد الاختلافات في التحصيل قبل وبعد استخدام الوسائل. شكلت مقارنة نتائج الاختبارين الأساس لتقييم فعالية وسائط مغامرات مستكشفي اللغة العربية في تحسين استيعاب المفردات لدى طلاب الصف السابع.

**هـ – الوثائق**

يستخدم الوثائق كأداة داعمة لتكملة البيانات التي تم الحصول عليها من خلال الاختبارات والمقابلات والملاحظات والاستبيانات. في هذه الدراسة، يستخدم الوثائق كدليل مكتوب ومرئي يعزز صحة البيانات ويقدم نظرة عامة سياقية على تنفيذ البحث.

تشمل الوثائق التي تم جمعها وثائق أكاديمية مثل المناهج الدراسية وخطط الدروس وقوائم درجات التلميذات ذات الصلة بتعلم المفردات. تستخدم هذه الوثائق للتأكد من أن تصميم الوسائل يتماشى مع المناهج الدراسية وأهداف التعليم المطبقة في المدارس. بالإضافة إلى ذلك، تم أيضًا جمع وثائق مرئية في شكل صور فوتوغرافية لأنشطة التعليم واستخدام وسائط مغامرات مستكشفي اللغة العربية خلال عملية

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

البحث. تهدف هذه الوثائق إلى تسجيل حالة الفصل الدراسي وتفاعلات التلميذات في المجموعات وعملية تنفيذ اللعبة كجزء من تنفيذ الوسائل. لا تعمل الأدلة المرئية كملحق لتقرير البحث فحسب، بل كتمثيل حقيقي للعملية التي تم تنفيذها.

جمع جميع الوثائق بشكل منهجي واستخدامها كبيانات داعمة في عملية التحليل. وبفضل هذه الوثائق، أصبحت للبحثة سجل واضح للتنفيذ، مما زاد من مصداقيته وشفافيته المنهجية.

**٧. طريقة تحليل البيانات**

إجراء تحليل البيانات في هذا البحث والتصميم بطريقة متكاملة، مع مراعاة خصائص البيانات التي تم الحصول عليها. ونظراً لأن هذه الدراسة أنتجت بيانات كمية ونوعية، فقد تم تكييف تقنيات التحليل المستخدمة وفقاً لنوع وغرض كل معالجة للبيانات. تم اختيار هذا النهج بحيث لا تظهر نتائج التحليل الإنجازات الرقمية فحسب، بل توفر أيضاً فهماً شاملاً لعملية تنفيذ الوسائل التعليمية المطورة.

**أ- تحليل البيانات الكيفية**

يستخدم تحليل البيانات في البحوث النوعية في الغالب التقنية التي ابتكرها مايلز وهوبيرمان، والمعروفة باسم طريقة تحليل البيانات التفاعلية. أما تحليل البيانات

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

النوعية فيتألف من ثلاث مراحل، وهي: مرحلة تقليص البيانات، ومرحلة عرض البيانات، ومرحلة استخلاص الاستنتاجات.

١- تقليص البيانات

يعد تقليص البيانات عملية مهمة في تحليل البيانات النوعية، حيث تركز على تجميع البيانات وفرزها واستخلاص البيانات الأكثر أهمية وأساسية، مع استبعاد البيانات غير الضرورية. لا تقتصر هذه العملية على مجرد اختيار البيانات، بل تشمل أيضًا صقل البيانات الأولية من الملاحظات الميدانية وتصنيفها وتوجيهها وتبسيطها وتنظيمها لتصبح أكثر تنظيماً وذات مغزى. يتم إجراء تخفيض البيانات بشكل مستمر خلال البحث، بدءًا من تحديد المعلومات المهمة وفقًا لمحور البحث، وتصنيفها بناءً على موضوعات معينة، وصولاً إلى إجراء عملية الاستخلاص لتلخيص جوهر البيانات في شكل أسهل للفهم. الهدف الرئيسي هو مساعدة الباحث على التحكم في تعقيد البيانات، وإبراز الموضوعات الرئيسية، وتسهيل استخلاص استنتاجات يمكن تبريرها، باستخدام تقنيات مثل الملخصات، والترميز، والملاحظات التحليلية، ووضع المخططات أو المصفوفات المفاهيمية.

٢- عرض البيانات

يعد عرض البيانات مرحلة حاسمة في تحليل البيانات النوعية، ويهدف إلى تنظيم المعلومات وعرضها بشكل منهجي لتسهيل فهمها. تُعرض بيانات البحث

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

في صيغ ذات مغزى، مثل السرد الوصفي أو الجداول أو المخططات أو الرسوم البيانية التي توضح العلاقات بين الظواهر، على الرغم من أن الصيغة الأكثر شيوعًا هي النص السردي. في الممارسة العملية، يميل عرض البيانات النوعية إلى أن يكون وصفياً ومتعمقاً، مع استخدام استراتيجيات متنوعة مثل تلخيص الموضوعات، أو وضع مصفوفات التصنيف، أو إنشاء مخططات تدفق، أو غيرها من وسائل التصور لتوضيح تعقيد النتائج بشكل كامل. الهدف الرئيسي هو مساعدة الباحث على فهم ما يحدث، وتحديد الأنماط والعلاقات والمواضيع المهمة، بالإضافة إلى تخطيط خطوات التحليل التالية حتى استخلاص النتائج. لذلك، لا يقتصر عرض البيانات على مجرد عرض المعلومات، بل يوفر أيضًا سياقًا ومعنى عميقًا حتى يمكن فهم نتائج البحث بشكل شامل.

٣- استخلاص الاستنتاجات

يتم استخلاص الاستنتاجات في البحث النوعي منذ بدء عملية جمع البيانات، حيث يسعى الباحث باستمرار إلى فهم معنى البيانات التي تم الحصول عليها كنتيجة لعملية البحث بأكملها. والهدف الرئيسي من ذلك هو تحديد الخطوة التالية بدقة، لذا يجب أن تستند الاستنتاجات الناتجة إلى البيانات بشكل كامل، وليس إلى رغبات الباحث أو افتراضاته. بالإضافة إلى ذلك، يجب التحقق من الاستنتاجات بشكل مستمر خلال البحث، من خلال طرق مختلفة مثل مراجعة

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

الملاحظات الميدانية، والتفكير في النتائج أثناء الكتابة، وإعادة فحص البيانات، وكذلك مناقشة النتائج مع الزملاء للوصول إلى اتفاق مشترك. كما يحتاج الباحث إلى مطابقة النتائج مع البيانات الأخرى بدقة حتى تكون الاستنتاجات الناتجة قوية ومتسقة ويمكن تبريرها.[٩١]

### ٤- تحليل البيانات الكمية

تم إجراء التحليل الكمي للبيانات في هذه الدراسة باستخدام برنامج *IBM SPSS Statistics* لضمان دقة الحسابات وموضوعية النتائج. تم الحصول على البيانات التي تم تحليلها من درجات الاختبار التمهيدي والاختبار النهائي لـ ٢٩ طالبًا في الفصل السابع ج، والتي تم إجراؤها قبل وبعد استخدام وسائط مغامرات مستكشفي اللغة العربية. تم تنفيذ عملية التحليل في أربع مراحل رئيسية، على النحو التالي:

١- الإحصاء الوصفي

كانت المرحلة الأولية من التحليل هي عرض الإحصاءات الوصفية لتقديم نظرة عامة على توزيع درجات التلميذات في الاختبار التمهيدي والاختبار النهائي. في هذه المرحلة، تم حساب المتوسط والانحراف المعياري والقيم الدنيا

[91] Qomaruddin and Halimah Sa'diyah, *"Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif: Prespektif Spradley, Miles Dan Huberman,"* Jurnal of Management, Accounting and Administration 1, no. 2 (2024): 81.

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

والقصوى. استُخدمت الإحصاءات الوصفية لإظهار الحالة الأولية لمهارات التلميذات في المفردات والتغيرات العامة التي حدثت بعد استخدام وسائط التعليم. يُعد عرض هذه البيانات الوصفية بمثابة الأساس الأولي قبل إجراء التحليل الاستنتاجي.

٢- اختبار الطبيعية

قبل إجراء اختبار الفرضية البارامترية، يتم إجراء اختبار الطبيعية للتأكد من أن البيانات تفي بافتراضات التوزيع الطبيعي. ونظرًا لأن حجم العينة كان أقل من ٥٠ طالبًا، تم إجراء اختبار الطبيعية باستخدام اختبار شابيرو-ويلك من خلال *IBM SPSS*.

معايير القرار هي كما يلي:

أ) إذا كانت قيمة الدلالة *(Sig.) > 0.05*، فإن البيانات موزعة بشكل طبيعي.

ب) إذا كانت قيمة الدلالة *(Sig.) ≤ 0.05*، فإن البيانات غير موزعة بشكل طبيعي.

إذا كانت البيانات موزعة بشكل طبيعي، يتم متابعة التحليل باستخدام اختبار بارامتري، وهو اختبار t للعينات المزدوجة.

اختبار *T* للعينات المزدوجة

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

لاختبار الفرق في متوسط درجات الاختبار التمهيدي والاختبار النهائي، يتم استخدام اختبار t للعينات المزدوجة لأن البيانات التي يتم مقارنتها تأتي من نفس المجموعة قبل وبعد العلاج. يهدف هذا الاختبار إلى تحديد ما إذا كان استخدام وسائط التعليم له تأثير كبير على تحسين استيعاب التلميذات للمفردات.

يُجرى الاختبار بمستوى دلالة ٠,٠٥ *(α = 0.05)* مع مستوى ثقة ٩٥٪. معايير القرار هي:

أ) إذا كانت قيمة *(Sig.) > 0.05*، فهناك فرق كبير بين الاختبار التمهيدي والاختبار النهائي.

ب) إذا كانت قيمة *(Sig.) ≤ 0.05*، فلا يوجد فرق كبير.

تظهر نتائج هذا الاختبار ما إذا كانت الزيادة في الدرجات مصادفة أم يمكن أن تُعزى إحصائيًا إلى استخدام الوسائل المطورة.

٣- اختبار *N-gain Score*

بالإضافة إلى اختبار الأهمية الإحصائية، قامت هذه الدراسة أيضًا بحساب قيمة المكسب المعياري*N-gain* لتحديد مستوى فعالية تحسين نتائج التعليم بشكل متناسب. تم إجراء حساب *N-gain* من خلال مقارنة الفرق بين درجات الاختبار التمهيدي والاختبار النهائي بالدرجة القصوى الممكنة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

ثم تم تصنيف قيمة *N-gain* على النحو التالي:

أ) $<$ ٠,٣٠ = فئة منخفضة

ب) ٠,٣٠ – ٠,٦٩ = فئة متوسطة

ج) $\geq$ ٠,٧٠ = فئة عالية

من خلال تحليل *N-gain* ، لا تظهر هذه الدراسة الفروق ذات الأهمية الإحصائية فحسب، بل توفر أيضًا صورة عملية لمدى قدرة وسائل التعليم على تحسين استيعاب التلميذات للمفردات.

من خلال هذا التحليل المنهجي، تضمن الدراسة أن الاستنتاجات لا تستند فقط إلى مقارنات رقمية، بل أيضًا إلى إجراءات إحصائية مجربة وشفافة ومسؤولة علميًا.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

# الباب الرابع

# عرض البيانات وتحليلها

## أ- تصميم الوسيلة التعليمية التفاعلية المطورة على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات للتلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر

انطلق تصميم الوسائل التعليمية في هذا البحث من مختلف المشكلات التجريبية التي تم رصدها ميدانياً، لا سيما تلك المتعلقة بانخفاض دافع التعليم لدى التلميذات والصعوبات التي يواجهونها في فهم واستيعاب المفردات اللغوية العربية. ولا يمكن فصل هذه الحالة عن ممارسات التعليم التي لا تزال تهيمن عليها النهج التقليدية، فضلاً عن قلة استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية. ونتيجة لذلك، يميل عملية التعليم إلى أن تكون أقل جاذبية ولا توفر بعد تجربة تعليمية ذات مغزى للطلبة.

استجابةً لهذه الظروف، سعى الباحثة إلى تصميم وسيلة تعليمية تفاعلية قائمة على لعبة لوحية أو لعبة طاولة أطلق عليها باسم مغامرات مستكشفي اللغة العربية. وقد صممت هذه الوسيلة لتكون بديلاً مبتكراً يخلق أجواء تعليمية أكثر حيوية ومتعة وتفاعلية. من خلال هذا النهج، يتوقع أن يزداد تفاعل التلميذات في عملية التعليم، مما يساعدهم في فهم المفردات العربية بشكل أكثر فعالية وارتباطًا بالسياق.

يعتمد تصميم هذه الوسيلة التعليمية أيضًا على فرضية نظرية مفادها أن اختيار واستخدام الوسائل التعليمية المناسبة قادر على تحويل عملية التعليم من عملية مجردة إلى عملية ملموسة وسهلة الفهم. ولا يقتصر دور دمج عناصر اللعب في الأنشطة التعليمية على كونه وسيلة للترفيه فحسب،



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

بل يمتد ليكون استراتيجية تربوية تحفز التلميذات على المشاركة بنشاط، مما يجعل تجربة التعليم المكتسبة أكثر جدوى وتأثيرًا.

إلى جانب ذلك، يأخذ تصميم هذه الوسيلة في الاعتبار خصائص التلميذات في المرحلة الإعدادية، الذين يميلون عمومًا إلى حب الأنشطة الترفيهية والتحديات والتفاعل الاجتماعي مع أقرانهم. ولذلك، ينظر إلى استخدام الوسائل القائمة على الألعاب على أنها نهج ذو صلة وذو إمكانات في دعم تحقيق أهداف التعليم، لا سيما في تحسين استيعاب المفردات اللغوية العربية بشكل أكثر فعالية.

أما عملية تصميم الوسائل التعليمية التفاعلية القائمة على مغامرات مستكشفي اللغة العربية في هذه الدراسة، فقد استندت إلى نموذج *ADDIE* للتصميم، الذي يشمل خمس مراحل رئيسية، وهي: التحليل *(analysis)*، والتصميم *(design)*، والتصميم *(development)*، والتنفيذ *(implementation)*، والتقييم *(evaluation)*.

**١. التحليل**

أجريت مرحلة التحليل في هذه الدراسة بشكل شامل باعتبارها الأساس الرئيسي لتصميم الوسائل التعليمية. ولم يقتصر هذا التحليل على تحديد المشكلات التي تظهر في عملية التعليم فحسب، بل شمل أيضًا دراسة احتياجات التلميذات والظروف الفعلية للتعليم داخل الفصل.

KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

أ. تحليل المشكلات

في المقابلة التي أجريت الباحثة مع مدرس مادة اللغة العربية، تبين أن تعليم المفردات العربية لا يزال يواجه بعض العقبات، مثل ضعف حماسة التلميذات ومحدودية في استخدام الوسيلة التعليمية التفاعلية. ونتيجة لذلك، يواجه التلميذات صعوبة في فهم المفردات العربية وحفظها بشكل جيد.

استناداً إلى نتائج الملاحظة للباحثة خلال تنفيذ عملية التعليم في الفصل، تم الكشف عن عدد من المشكلات المهمة في تعليم اللغة العربية، لا سيما فيما يتعلق بتنمية المفردات. يميل التلميذات إلى مواجهة صعوبات في فهم المفردات التي تم تدريسها وحفظها واستخدامها. ويتجلى ذلك في ضعف قدرتهم على الإجابة عن الأسئلة المتعلقة بمعنى الكلمة أو استخدامها في سياقات بسيطة.

بالإضافة إلى ذلك، لا يزال مستوى مشاركة التلميذات في عملية التعليم منخفضًا. يظهر معظم التلميذات موقفًا سلبيًا، وقلة الحماس، وعدم المشاركة بشكل مثالي في أنشطة التعليم. تميل الأجواء في الفصل إلى أن تكون أحادية الاتجاه، حيث يلعب المدرس دورًا مهيمنًا كمقدم للمواد، بينما يكتفي التلميذات بتلقي المعلومات دون تفاعل يذكر.

وتتأثر هذه المشكلة أيضًا باستخدام أساليب تعليمية لا تزال تقليدية، مثل المحاضرات والحفظ عن ظهر قلب، والتي لا تستطيع تلبية احتياجات التعليم لدى التلميذات بطريقة نشطة وممتعة. من ناحية أخرى، لا يزال استخدام الوسيلة

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

التعليمية التفاعلية والمبتكرة محدودًا للغاية، مما يجعل التعليم يفتقر إلى تقديم تجارب تعليمية متنوعة وذات مغزى.

علاوة على ذلك، فإن الطبيعة المجردة لمواد المفردات، دون دعم من العناصر المرئية أو السياق الواضح، تزيد من صعوبة فهم التلميذات للمواد. ونتيجة لذلك، يصبح عملية التعليم أقل فعالية ولا تتمكن من تحقيق أهداف التعليم على النحو الأمثل.

ب. تحليل الحاجة

بناءً على المشكلات التي تم تحديدها، يمكن استنتاج أن هناك حاجة ملحة إلى وسيلة تعليمية قادرة على سد الفجوة بين تقديم المادة الدراسية وفهم التلميذات. يحتاج التلميذات إلى وسيلة تعليمية لا تقتصر على تقديم المواد بشكل إعلامي فحسب، بل تكون قادرة أيضًا على إشراكهم بشكل فعال في عملية التعليم. ومن المتوقع أن تخلق هذه الوسيلة جوًا تعليميًا أكثر متعةً، وأقل رتابةً، وتوفر مساحة للتلميذة للتفاعل والمناقشة والمشاركة بشكل مباشر.

بالإضافة إلى ذلك، هناك حاجة إلى وسائط قادرة على تجسيد محتوى المفردات من خلال التصور البصري وسياق الاستخدام والأنشطة الهادفة. وبذلك، لا يقتصر دور التلميذات على حفظ المفردات فحسب، بل يمتد ليشمل فهم معانيها واستخداماتها في مواقف أكثر واقعية.

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

من ناحية خصائص التلميذات، تزداد الحاجة إلى الوسائل القائمة على الألعاب أهمية. ويرجع ذلك إلى أن التلميذات في المرحلة الإعدادية يميلون عمومًا إلى التعليم من خلال الأنشطة التي تتضمن عناصر اللعب والتحدي والتفاعل الاجتماعي. ولذلك، ينظر إلى الوسائل التعليمية المصممة في شكل ألعاب على أنها قادرة على تعزيز الدافع للتعليم مع خلق تجربة تعليمية أكثر جاذبية.

بالإضافة إلى ذلك، من الناحية العملية، يتوقع أن تكون الوسائل المطورة سهلة الاستخدام من قبل المعلمين، ولا تتطلب تقنيات معقدة، ويمكن تطبيقها في مختلف ظروف الفصل الدراسي. وبالتالي، فإن الوسائل الناتجة ليست مبتكرة من حيث المفهوم فحسب، بل قابلة للتطبيق في الممارسة التعليمية أيضًا.

بناءً على نتائج تحليل المشكلات والاحتياجات المذكورة، يعتبر تصميم وسائل تعليمية تفاعلية قائمة على ألعاب الطاولة حلاً مناسبًا لمعالجة المشكلات المختلفة القائمة، مع تلبية احتياجات التلميذات في تعليم مفردات اللغة العربية بشكل أكثر فعالية وفعالية.

**٢. التصميم**

في ١١ فبراير ٢٠٢٥، نفذت الباحثة مرحلة التصميم، وهي المرحلة الثانية في نموذج تصميم *ADDIE*. في هذه المرحلة، بدأت الباحثة في تصميم وسيلة تعليمية تفاعلية قائمة على لعبة لوحية بعنوان مغامرات مستكشفي اللغة العربية باستخدام تطبيق *Canva* كوسيلة رئيسية في عملية تصميم المنتج.

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

ركزت مرحلة التصميم على وضع مفهوم الوسيلة، والمظهر البصري، والمواد التعليمية، ومكونات اللعبة التي تم تكييفها مع أهداف تعليم مفردات اللغة العربية الخاصة بموضوع أدوات المدرسية لطلبة الصف السابع بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر. بالإضافة إلى ذلك، قامت الباحثة في هذه المرحلة أيضًا بتصميم مسار اللعبة، وقواعد استخدام الوسيلة، وبطاقات المفردات، وبطاقات الأسئلة، ونظام اللعبة الذي يهدف إلى خلق جو تعليمي أكثر نشاطًا وتفاعلية ومتعة.

أما مرحلة التصميم في تصميم وسيلة التعليم هذه فتشمل عدة خطوات، وهي:

أ. تصميم المواد التعليمية والوحدات الدراسية

في هذه المرحلة، صممت الباحثة مادة تعليمية تحت عنوان أدوات المدرسية تندرج ضمن مادة اللغة العربية للصف السابع في المرحلة المتوسطة. وقد تم إعداد هذه المادة استنادًا إلى الأهداف التعليمية المحددة، وهي مساعدة التلميذات على فهم واستيعاب المفردات العربية المتعلقة بالأدوات والأشياء الموجودة في بيئة المدرسة.

تتضمن المواد التعليمية التي تم تصميمها العديد من المفردات الأساسية التي تستخدم بشكل متكرر في الأنشطة اليومية بالمدرسة، مثل كتاب، قلم، حقيبة، ممحاة، ومفردات أخرى تتناسب مع مستوى قدرات طلبة الصف السابع. بالإضافة إلى إعداد المواد، صممت الباحثة أيضًا أنشطة تعليمية متكاملة مع لعبة اللوحة مغامرات مستكشفي اللغة العربية، بحيث لا يركز عملية التعليم على حفظ

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

المفردات فحسب، بل يشجع أيضًا على المشاركة النشطة للتلميذة من خلال أنشطة اللعب أثناء التعليم.

في جانب ذلك، قامت الباحثة بإعداد أدوات تعليمية ستستخدم خلال عملية تطبيق الوسيلة، تشمل أهداف التعليم، وخطوات استخدام الوسيلة، وقواعد اللعبة، بالإضافة إلى أشكال تقييم التعليم. تم إعداد هذه الأدوات مع مراعاة خصائص التلميذات واحتياجات التعليم في الفصل الدراسي حتى يمكن استخدام الوسيلة المطورة بشكل فعال ومتوافق مع سياق تعليم اللغة العربية في المدارس المتوسطة. فيما يلي وحدة الدراسية التي أعدتها الباحثة.

**جدول ٤,١**

**الوحدات الدراسية**

| **معلومات عامة** | | |
|---|---|---|
| **أ. هوية مُؤلِّف الوحدة** | | |
| ١. | اسم المجمع | ءنفيسة رحمة الأمة |
| ٢. | مؤسسة | **مدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر** |
| ٣. | سنة الدراسية | ٢٠٢٥/٢٠٢٦ |
| ٤. | مستوى المدرسة | **مدرسة المتوسطة** |
| ٥. | فصل | السابع ج |
| ٦. | مواضيع | اللغة العربية |
| ٧. | توزيع الوقت | ساعتان من الدروس |
| ٨. | الموضوع | الأدوات المدرسية |

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

| | |
|---|---|
| **ب. الكفاءات الأولية** | |
| ١. | يمتلك التلميذات فهمًا أساسيًا للمفردات المتعلقة بموضوع المقدمة (التعارف) وقد أصبحوا على دراية بأسماء اللوازم المدرسية بلغتهم الأم كأساس للانتقال إلى اللغة العربية. |
| ٢. | يستطيع التلميذات فهم والتمييز بين استخدام الكلمات التوضيحية البسيطة (اسم إشارة) مثل هذا و هذه |
| **ج. نبذة عن طالب بانجاسيلا** | |
| ١. | آمن بالله عز وجل، وتحلَّ بالأخلاق الحميدة. |
| ٢. | التفكير النقدي والإبداعي |
| ٣. | التعاون الجماعي |
| ٤. | نبذة عن طالب بانجاسيلا |
| **د. المرافق والبنية التحتية** | |
| ١. | ألعاب لوحية |
| ٢. | بطاقة المفردات |
| ٣. | بطاقة الأسئلة |
| ٤. | بطاقة المساعدة |
| ٥. | عملات |
| ٦. | النرد |
| ٧. | طاولة الفصل الدراسي |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية



لوحة اللعبة مغامرات مستكشفي اللغة العربية)




(بطاقة المفردات)




(بطاقة الأسئلة المستوى ١)

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




( بطاقة الأسئلة المستوى ٢)




(بطاقة الأسئلة المستوى ٣)




(بطاقة المساعدة)

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

ب. تصميم المنتاج الأولى

في مرحلة التصميم الأولى للمنتج، بدأت الباحثة في تصميم وسيلة تعليمية تفاعلية قائمة على لعبة لوحية بعنوان مغامرات مستكشفي اللغة العربية باستخدام تطبيق *Canva*. وأجريت عملية التصميم مع مراعاة الجوانب البصرية وسهولة القراءة، فضلاً عن ملاءمة الوسيلة لخصائص طلبة الصف السابع بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر, بحيث تتمكن الوسيلة المطورة من خلق تجربة تعليمية جذابة وتفاعلية.

في عملية تصميم المنتج، اتخذت الباحثة عدة خطوات، من بينها:

١- تصميم غلاف الوسيلة من خلال الجمع بين الرسوم التوضيحية والألوان والعناصر البصرية التي تتوافق مع مفهوم المغامرات التعليمية، بحيث تتمكن من جذب انتباه التلميذات وزيادة اهتمامهم بتعليم اللغة العربية.

٢- تصميم لوحة اللعبة باعتبارها المكون الرئيسي للوسيلة التعليمية. صممت لوحة اللعبة على شكل مسار مغامرات يتكون من عدة مربعات للعب، لكل منها وظيفة وتحد مختلفان. تم ترتيب كل جزء من اللعبة لدعم أنشطة تعليم مفردات اللغة العربية بشكل تدريجي وممتع.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

٣- تصميم المكونات الداعمة لوسائل التعليم، والتي تشمل:

أ- بطاقات المفردات

تحتوي على مفردات أدوات المدرسية مصحوبة بالصور ومعاني المفردات لمساعدة التلميذات على فهم المادة بشكل أكثر واقعية وسهولة في الحفظ.

ب- بطاقات الأسئلة

تحتوي على أسئلة وتمارين بسيطة تتعلق بمفردات اللغة العربية، مثل ترجمة المفردات، واستكمال الجمل البسيطة.

ج- بطاقات التحدي والمساعدة

مصممة لإضافة عنصر تفاعلي إلى اللعبة ومساعدة التلميذات أثناء عملية التعليم.

٤- تصميم قواعد اللعبة وطريقة استخدام الوسائل بحيث يمكن للتلميذة استخدامها بسهولة وتركيز وبما يتوافق مع أهداف التعليم.

٥- تصميم نظام نقاط أو عملات مكافأة كشكل من أشكال الترقية الإيجابي لزيادة تحفيز ومشاركة التلميذات خلال نشاط التعليم.

تم تنظيم تصميم المنتج بالكامل بشكل منهجي من خلال دمج عناصر التعليم واللعب، بحيث لا تكون الوسائل المطورة جذابة بصريًا فحسب، بل قادرة أيضًا على دعم تحقيق أهداف تعليم مفردات اللغة العربية بفعالية.

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

**٣. التصميم**

تعد مرحلة التصميم المرحلة الثالثة في نموذج *ADDIE*، وهي عملية تحويل تصميم الوسائل التعليمية إلى منتج ملموس جاهز للاستخدام في تعليم اللغة العربية. في هذه المرحلة، قامت الباحثة بتحويل الإطار المفاهيمي الذي تم وضعه إلى وسيلة تعليمية تفاعلية قائمة على لعبة اللوحة مغامرات مستكشفي اللغة العربية التي لا تقتصر على الجاذبية البصرية فحسب، بل تتمتع أيضًا بقيمة تربوية لترقية استيعاب المفردات لدى التلميذات.

تم تصميم الوسيلة بشكل تدريجي لتشمل لوحة اللعبة، وبطاقات المفردات، وبطاقات الأسئلة، وبطاقات التحديات، والبيادق، ونظام النقاط الذي تم تكييفه مع مادة أدوات المدرسة لطلبة الصف السابع بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر. لم يقتصر تصميم الوسيلة على الجانب الجمالي فحسب، بل شمل أيضًا الجانب الوظيفي، وسهولة القراءة، والمتانة، وسهولة الاستخدام، وذلك بهدف خلق تجربة تعليمية نشطة وممتعة وذات مغزى.

بالإضافة إلى ذلك، تم تصميم الوسائل وفقًا لخصائص طلبة المرحلة المتوسطة الذين يفضلون التعليم القائم على الألعاب والتفاعل الجماعي، مما يساهم في تعزيز دوافعهم ومشاركتهم وانخراطهم في تعليم اللغة العربية. وبعد الانتهاء من عملية التصميم، تم تقييم الوسائل من قبل خبراء في المادة وخبراء في الوسائل ومعلمي اللغة العربية قبل اختبارها على التلميذات للتأكد من ملاءمتها وفعالية استخدامها في عملية التعليم.

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

أ. تحقيق المنتج

تبدأ عملية تحويل الفكرة إلى وسيلة تعليمية ملموسة بمرحلة الإنتاج التي تجمع بين الإبداع في التصميم الرقمي ووظائف الوسائل المطبوعة. اختار الباحثة منصة *Canva* كأداة رئيسية لتصميم جميع العناصر المرئية للعبة مغامرات مستكشفي اللغة العربية. واستند اختيار هذه الأداة إلى مرونتها في إنشاء رسومات حديثة مع الحفاظ على دقة طباعية عالية، وهو جانب بالغ الأهمية في عرض النصوص باللغة العربية بحيث يسهل على التلميذات قراءتها.

في عملية التصميم، لم تركز الباحثة على الجانب الجمالي فحسب، بل أدرجوا أيضًا عناصر ألعابية مليئة بالتحديات. ويكمن جوهر هذه الوسيلة في لوحة اللعب المصممة بنظام مربعات غير متسلسلة. قامت الباحثة عمداً بإنشاء مسار مغامرات ديناميكي من خلال تقسيم مستويات الصعوبة إلى ثلاث درجات لونية مختلفة: المربع الأخضر مخصص للتعرف البصري على المفردات من خلال التعرف على الصور، والمربع الأصفر مخصص لتحليل وظائف الأشياء من خلال الوصف السياقي، أما المربع الأحمر فيحث التلميذات على تكوين الجمل بأنفسهم، وبذلك يرشد هذا الوسيلة التلميذات بشكل منهجي من مرحلة الحفظ إلى استيعاب اللغة التطبيقي. يتم وضع هذه الألوان بشكل عشوائي على طول لوحة اللعبة، بهدف خلق عنصر المفاجأة الذي يحافظ على المشاركة العاطفية والمعرفية للتلميذة خلال عملية التعليم.

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

المحتوى الرئيسي الذي تم دمجه في هذه الوسيلة هو المفردات التي تدور حول موضوع الأدوات المدرسية. يحتوي كل مربع ملون على تحد محدد مصمم لتحفيز ذاكرة التلميذات طويلة المدى تجاه هذه المفردات من خلال التفاعل الجسدي. بعد وصول التصميم الرقمي بأكمله إلى مرحلته النهائية، انتقل الباحثة إلى مرحلة التنفيذ المادي من خلال عملية الطباعة باستخدام مواد عالية المتانة ومريحة للاستخدام. وكانت النتيجة النهائية لهذه المرحلة من التصميم هي لعبة لوحية تعليمية جاهزة للاستخدام الجماعي في الفصل، حيث لا يقتصر دور التلميذات على كونهم متفرجين سلبيين، بل يصبحون مستكشفين نشطين يبنون إستيعابهم للغة العربية من خلال تجربة لعب ذات مغزى.

ب. تقييم الخبراء

بعد إنجاز المنتج المادي، انتقل الباحثة إلى مرحلة حاسمة وهي اختبار الجدوى الرسمي أو تقييم الخبراء. تعمل هذه المرحلة كمرشح للجودة لضمان أن الوسيلة التعليمية مغامرات مستكشفي اللغة العربية ليست جذابة بصريًا فحسب، بل تتمتع أيضًا بالصحة المعرفية والتربوية. أشركت الباحثة ثلاثة أعمدة رئيسية للتقييم، وهي خبراء المحتوى، وخبراء الوسائل، والممارسون التربويون في البيئة المدرسية ذات الصلة. وشكلت التازر بين مدخلات هؤلاء المقيمين الثلاثة أساسًا موضوعيًا للباحثة لقياس مدى جاهزية هذه الوسيلة للتنفيذ كحل لمشكلة استيعاب التلميذات للمفردات.

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

فيما يتعلق ببعد صحة المحتوى، ركز الاختبار على الدقة اللغوية ومدى ملاءمة المحتوى لمنهج اللغة العربية في المرحلة المتوسطة. وقامت الباحثة المحتوى بإجراء دراسة متعمقة لدقة كتابة الحركات، واستخدام الألفاظ في موضوع أدوات المدرسية، بالإضافة إلى تدرج مستويات الصعوبة المقدمة في كل مربع لوني. ويتم ذلك لضمان أن التحديات في المستويات الأخضر والأصفر والأحمر تمثل بالفعل سلمًا معرفيًا مناسبًا للطلبة، بحيث لا يحدث تداخل بين فهم المفردات الأساسية وتطبيق الجمل.

بالتوازي مع ذلك، تم إجراء اختبار ملاءمة من جانب الوسائل لتحليل الوظائف البصرية والتقنية للعبة. يقدم مقيمو الوسائل تقييمًا نقديًا لقابلية قراءة النص العربي على تصميم اللوحة، ووضوح تعليمات اللعبة، وصولاً إلى بيئة العمل للوسائل عند اللعب الجماعي. ويعد التركيز على هذا الجانب بالغ الأهمية نظرًا لطبيعة الوسائل المادية، حيث تعد جودة الطباعة وتباين الألوان وسهولة التنقل بين المربعات متغيرات حاسمة لراحة التلميذات أثناء التعليم. وأخيرًا، يقدم تقييم المستخدمين أو المعلمين منظورًا عمليًا بشأن قابلية استخدام الوسيلة في ديناميكيات الفصل الدراسي الفعلية، مما يضمن إمكانية تشغيل هذه اللعبة اللوحية بشكل مستقل دون إحداث ارتباك تقني مفرط بين التلميذات.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

ج. إعادة صياغة المنتج وتصميمه

بناءً على الملاحظات البناءة التي تم جمعها خلال عملية التحقق من الصحة، أجرئت الباحثة سلسلة من عمليات التصميم لتحسين الجوانب الفنية والموضوعية للوسيلة التي تم تصميمها. تمثل مرحلة المراجعة هذه التزام الباحثة بالحفاظ على النزاهة الأكاديمية والمهنية للمنتج قبل إجراء تجارب ميدانية واسعة النطاق. على الرغم من أن المواد المقدمة في موضوع أدوات المدرسية قد تم إقرار دقتها نظريًا من قبل خبراء في هذا المجال، إلا أن الباحثة استمروا في تحسين الجوانب المرئية. وقد تم ذلك من خلال مراجعة دقة ووضوح الصور على لوحة اللعبة للتأكد من أن كل رسم قادر على تمثيل كلمات المفردات بشكل ملموس دون إثارة أي غموض لدى التلميذات.

تم إجراء تحسينات أكثر تحديدًا استجابةً للملاحظات النقدية التي أبداها خبراء تقييم الوسائل، بهدف تعزيز مصداقية التصميم واتساقه. وقامت الباحثة بمواءمة اللغة المستخدمة في نظام التنقل داخل اللعبة، حيث تم تحويل التعليمات الخاصة بنقطتي البداية *(start)* والنهاية *(finish)* التي كانت باللغة الإنجليزية سابقًا إلى اللغة العربية بالكامل. وقد اتخذت هذه الخطوة لخلق بيئة لغوية شاملة، بحيث يظل التلميذات على اتصال باللغة المستهدفة في كل عنصر من عناصر تفاعل اللعبة. بالإضافة إلى ذلك، أجرئت الباحثة تحسينات على جماليات الشخصيات

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

من خلال تحسين تفاصيل تشريح الوجه التي لم تكن مكتملة من قبل، وذلك بهدف تعزيز الجاذبية العاطفية وتعلق التلميذات بشخصية المستكشفي في اللعبة.

كما شكلت الجوانب الفنية المتعلقة بالتناسق البصري محور اهتمام رئيسي في مرحلة المراجعة هذه. فقد أجرئ الباحثة إعادة معايرة للمسافات بين النقاط على مسار المغامرات لضمان اتساق مكاني دقيق على كامل سطح لوحة اللعبة. ويعد هذا الأمر بالغ الأهمية للحفاظ على إيقاع اللعبة وضمان توازن جمالي بصري. من ناحية أخرى، فإن التقييم الإيجابي الذي قدمه الممارسون التربويون دون أي ملاحظات إضافية للتنقيح يؤكد أن هذه الوسيلة قد أصبحت عمليًا متوافقة مع الاحتياجات الميدانية في المدارس المعنية. ومن خلال سلسلة التحسينات هذه، تحولت وسيلة مغامرات مستكشفي اللغة العربية إلى منتج نهائي أكثر نضجًا وتماسكًا وجاهزًا للتنفيذ من أجل تحقيق الفعالية التعليمية المثلى.

**٤. التنفيذ**

تعد مرحلة التنفيذ مرحلة حاسمة يتم خلالها اختبار الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية في بيئة صفية ديناميكية بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر. لاحظت الباحثة أن وجود الوسيلة المادية التي تتخذ شكل لعبة لوحية أثار حماسًا فوريًا فقد أبدى التلميذات ردود فعل حماسية شديدة منذ دخول الباحثين إلى الفصل لأول مرة، وهو ما انعكس في فضولهم تجاه الشكل المادي للوسيلة التي تم إحضارها. وتحولت أجواء الفصل التي كانت تقليدية في البداية

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

إلى بيئة تعليمية تركز على الطالب. بدأ عملية التعليم بتقسيم الفصل إلى خمس مجموعات غير متجانسة، حيث تم تحديد ترتيب اللعب بشكل ديمقراطي من خلال استيعاب المجموعة باستخدام طريقة هومبيمبا. لم تعمل هذه الإجراءات فقط على تنظيم إيقاع اللعبة، بل كانت أيضًا أداة أولية لبناء المشاركة العاطفية للتلميذة قبل الدخول في المادة الأساسية.

طوال مدة اللعبة التي استمرت حوالي ستين دقيقة، اتخذت الباحثة دور الميسر الذي يراقب سير التفاعل بين التلميذات. وكانت الديناميكية الأكثر إثارة للاهتمام هي التغير في التصورات المعرفية للتلميذة بشأن مستوى صعوبة التحديات. في المرحلة الأولى، كان هناك اتجاه جماعي حيث حاول التلميذات تجنب المربعات الحمراء (المستوى ٣) لأنها اعتبرت العبء المعرفي الأثقل. ومع ذلك، مع تقدم عملية التنفيذ وزيادة فهمهم لمواد أدوات المدرسية، حدث تغيير كبير في السلوك. بدأ التلميذات في إظهار طموحهم للهبوط على المربعات الحمراء من أجل الحصول على عدد أكبر من العملات، مما يشير إلى أن ثقتهم اللغوية قد ترسخت. ويثبت هذا التحول من الخوف إلى التحدي الممتع أن عنصر التلعيب في هذه الوسيلة نجح في تقليل الحواجز العاطفية لدى التلميذات في إنتاج جمل باللغة العربية بشكل مستقل وتنافسي.

**٥. التقييم**

تعد مرحلة التقييم المرحلة النهائية لقياس أهمية وفعالية الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس لترقية استيعاب التلميذات للمفردات. وقد أجرئت الباحثة تقييمًا شاملاً

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

شمل الفعالية المعرفية من خلال تحليل نتائج التعليم، بالإضافة إلى التقييم العاطفي من خلال ملاحظة استجابات التلميذات خلال عملية التنفيذ. استنادًا إلى البيانات التي تم جمعها، هناك ارتباط إيجابي ذو دلالة إحصائية بين استخدام وسيلة لعبة اللوح وتحسين ذاكرة التلميذات لمفردات أدوات المدرسية. وقد تم إثبات ذلك من خلال الارتفاع الحاد في متوسط الدرجات بين الاختبار التمهيدي الذي تم إجراؤه قبل التدخل والاختبار النهائي بعد تطبيق الوسيلة. ويشير هذا التحسن إلى أن طريقة التلعيب المنظمة قادرة على مساعدة التلميذات في بناء فهم للغة العربية بشكل أكثر ديمومة وعمقًا.

من الناحية النوعية، أظهر تقييم العملية أن هذه الوسيلة التعليمية نجحت في خلق بيئة تعليمية ممتعة قادرة على تقليل القلق اللغوي لدى التلميذات. ومن أبرز مؤشرات النجاح تغير نظرة التلميذات إلى مستوى صعوبة المادة فالمستوى الذي كان يعتبر في البداية مثيرًا للخوف أصبح هدفًا تنافسيًا يسعون إلى تحقيقه. يؤكد هذا النجاح أن تصميم الوسيلة التي تم تصميمها باستخدام *Canva* قد استوفى معايير الجدوى الوظيفية في الميدان. ومع ذلك، لا تزال الباحثة يلاحظون أن مدة اللعبة تمثل نقطة تقييم للتصميم المستقبلي حتى يسير إيقاع التعليم بشكل أكثر كفاءة دون المساس بجوهر المنافسة فيه. بشكل عام، تم إعلان فعالية هذه الوسيلة وجاهزيتها للاستخدام كأداة مبتكرة لتعليم اللغة العربية بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر.

UIN KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

**ب– صلاحية الوسيلة التعليمية التفاعلية المطورة على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات للتلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر**

تعد مرحلة التحقق من الصحة التي يقوم بها الخبراء مرحلة أساسية تضمن معايير جودة الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية قبل تطبيقها على نطاق واسع في بيئة المدرسة المتوسطة. في هذه المرحلة، تجمع الباحثة بيانات تقييمية من ثلاث منظوراتة أساسية: دقة المحتوى من قبل خبراء المادة، والجماليات الفنية من قبل خبراء الوسائل، والوظائف العملية من قبل الممارسين التربويين. لا تهدف سلسلة التحقق هذه فقط إلى الحصول على شرعية الأرقام، بل تهدف أيضًا إلى توفير مساحة للباحثة للتفكير والتحسين بناءً على الملاحظات البناءة للخبراء من أجل تحقيق فعالية تعليمية مثالية.

ولتفسير نتائج التحكيم، استخدمت الباحثة معيار التفسير الذي وضعه سعدون أكبر، التالي:

| الرقم | نسبة المئوية | فئة الصلاحية |
|---|---|---|
| ٠١. | ٨٥.٠١ – ١٠٠.٠٠ | صالح جدا |
| ٠٢. | ٧٠.٠١ – ٨٥.٠٠ | صالح |
| ٠٣. | ٥٠.٠١ – ٧٠.٠٠ | أقل صلاحية |
| ٠٤. | ٠١.٠٠ – ٥٠.٠٠ | غير صالح |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

فيما يلي تفاصيل نتائج التحقق التي أجراها خبراء المادة وخبراء الوسائل والممارسون:

١. التصديق من خبير المواد التعليمية

تمت مراجعة المواد من قبل الدكتور عبد الراشيد، الماجستير في التربية بصفته خبيرًا في اللغويات وتدريس اللغة العربية في برنامج الدراسات العليا بجامعة كياهى الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر، وذلك من خلال أداة تقييم شملت ١٩ مؤشرًا شاملًا، بدءًا من جودة المحتوى وصولاً إلى دقة اللغة. فيما يلي نتيجة التصديق من خبير المواد التعليمية:

**جدول ٤,٢**

**التصديق من خبير المواد التعليمية**

| الرقم | جوانب التقييم | نتيجة | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | **جودة المحتوى** | ١ | ٢ | ٣ | ٤ | ٥ |
| ١. | وضوح المحتوى وفقًا للكفاءات الأساسية والكفاءات الأساسية | | | | | ✓ |
| ٢. | المواد المقدمة منهجية ومنطقية وواضحة | | | | ✓ | |
| ٣. | المواد المقدمة سهلة للفهم | | | | ✓ | |
| ٤. | المواد المقدمة مثيرة للاهتمام | | | | | ✓ |
| ٥. | المواد المقدمة كاملة | | | | ✓ | |
| | **التقييم** | | | | | |
| ١. | وضوح إرشادات حل الأسئلة | | | | ✓ | |
| ٢. | توافق الأسئلة التدريبية مع الكفاءات الأساسية والكفاءات الأساسية | | | | | ✓ |
| ٣. | كفاية توفير أسئلة الاختبار | | | | ✓ | |

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

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **التأثير على التلميذات** | | | | | | |
| ١. | دعم وسائل الإعلام لاستقلالية التلميذات | | | | | ✓ |
| ٢. | قدرة وسائل الإعلام على تعزيز معرفة التلميذات | | | | | ✓ |
| ٣. | تساعد الوسائل التلميذات على فهم المادة | | | | | ✓ |
| **اللغة** | | | | | | |
| ١. | اللغة المستخدمة دقيقة وواضحة | | | | | ✓ |
| ٢. | يتم استخدام لغة تتناسب مع مستوى تفكير التلميذات | | | | | ✓ |
| ٣. | لغة مختارة من المفردات الشائعة وسهلة الفهم | | | | | ✓ |
| ٤. | تستخدم اللغة وفقًا لقواعد اللغة العربية السليمة والصحيحة | | | | ✓ | |
| ٥. | اللغة المستخدمة تفاعلية وغنية بالمعلومات | | | | | ✓ |
| **العرض المرئي** | | | | | | |
| ١. | تسهل الصور والرموز في الوسائل فهم المفاهيم | | | | | ✓ |
| ٢. | يمكن رؤية حجم عرض الوسائل وقراءته بشكل جيد وواضح | | | | ✓ | |
| ٣. | توجد أزرار تنقل واضحة ومناسبة | | | | | ✓ |

استنادًا إلى الجدول أعلاه، أعطى المقيّم تقييمًا إيجابيًا للغاية بشكل عام فيما يتعلق بمضمون المادة واللغة. وقد حصلت هذه الوسيلة على مجموع نقاط بلغ ٨٩ من أصل ٩٥ نقطة كحد أقصى. وأكد المقيّم أن محتوى المفردات يتناسب مع مستوى معرفة التلميذات، لكنه قدم ملاحظات استراتيجية لتوضيح الجوانب المرئية

$$\text{Percentage} = \frac{\sum x}{\sum x\,1} \text{ x } 100\%$$

وتعليمات التنقل باللغة العربية بحيث تصبح أكثر سهولة.لتحديد النسبة المئوية لمدى ملاءمة المادة، استخدم الباحث الصيغة التالية:

$$\mathbf{p} = \frac{89}{95} \text{ x } 100\% = 93{,}6\%$$

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

أظهرت نتائج الحساب أن معدل الجدوى بلغ ٩٣,٦٪، مما يضع الجانب المادي في فئة مناسب جدًا.

٢. التصديق من خبير الوسائل التعليمية

بعد ذلك، أجرى الدكتور ماسكود، الحاصل على درجة البكالوريوس في العلوم الدينية والماجستير في العلوم السياسية، بصفته خبيرًا إعلاميًا، تقييمًا من الناحيتين التصميمية والتقنية. واستنادًا إلى ١٨ مؤشرًا تحلل جوانب التفاعلية وسهولة القراءة وراحة الاستخدام في اللعبة. فيما يلي نتيجة التصديق من خبير الوسائل التعليمية:

**جدول ٤,٣**

**التصديق من خبير الوسائل التعليمية**

| الرقم | جوانب التقييم | نتيجة | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | **التصميم والمظهر** | **١** | **٢** | **٣** | **٤** | **٥** |
| ١. | يتمتع التصميم المرئي بجاذبية عاطفية تثير فضول التلميذات | | | | | ✓ |
| ٢. | يمنح مزيج الألوان والتباين راحة للعينين عند الاستخدام لفترات طويلة | | | | | ✓ |
| ٣. | تتميز جودة الرسومات والرسوم التوضيحية بدقة عالية وتناسب متناسق | | | | | ✓ |
| ٤. | تناسق الخلفية مع النص | | | | | ✓ |
| ٥. | دقة استخدام العناصر المرئية أو الرموز في وسائل الإعلام | | | | ✓ | |
| ٦. | الشخصيات والرسوم التوضيحية المستخدمة ملائمة للأطفال | | | | | ✓ |
| ٧. | يتم ترتيب العناصر البصرية بشكل متسق ومنظم | | | | ✓ | |
| | **التفاعلية ومشاركة المستخدم مع المنتج** | | | | | |
| ١. | تستطيع وسائل الإعلام تعزيز دافع التلميذات لتجربة الألعاب | | | | | ✓ |
| ٢. | توفير تجربة تعليمية ممتعة | | | | | ✓ |

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

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ٣. | تستطيع الوسائل التفاعلية تهيئة بيئة تعليمية تفاعلية | | | | | ✓ |
| ٤. | تستطيع وسائل الإعلام تعزيز مشاركة التلميذات | | | | | ✓ |
| **سهولة الوصول والاستخدام** | | | | | | |
| ١. | وسائل تعليمية سهلة الاستخدام للمعلمين والتلميذات | | | | | ✓ |
| ٢. | وسائل الإعلام سهلة الوصول والتشغيل من قبل التلميذات | | | | | ✓ |
| ٣. | تعليمات سهلة الفهم | | | | ✓ | |
| **اللغة** | | | | | | |
| ١. | اللغة المستخدمة دقيقة وواضحة | | | | | ✓ |
| ٢. | يتم استخدام لغة تتناسب مع مستوى تفكير التلميذات | | | | ✓ | |
| ٣. | لغة مختارة من المفردات الشائعة وسهلة الفهم | | | | | ✓ |
| ٤. | تستخدم اللغة وفقًا لقواعد اللغة العربية السليمة والصحيحة | | | | | ✓ |

بشكل عام، أشاد مقيمو الوسائل بالإبداع في التصميم المرئي ونظام التفاعل في اللعبة. وحصلت هذه الوسائل على مجموع ٨٧ نقطة من أصل ٩٠، وأثنى المقيمون على استخدام عناصر التلعيب في *Canva* التي اعتبرت مفيدة جدًا لنمو التلميذات النفسي. ومع ذلك، هناك بعض الملاحظات المتعلقة بتفاصيل الشخصيات ومزامنة النقاط في خريطة اللعبة لجعل مسار خطوات التلميذات أكثر وضوحًا. وقد تم دمج جميع هذه الملاحظات الفنية بالكامل من قبل الباحثين في التصميم النهائي للمنتج لضمان الراحة البصرية للمستخدمين.

يتم حساب النسبة المئوية لمدى ملاءمة الوسيلة على النحو التالي:

$$\text{Percentage} = \frac{\sum x}{\sum x\,1} \text{ x } 100\%$$

$$\mathbf{p} = \frac{87}{90} \text{ x } 100\% = 96{,}6\%$$

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

تشير هذه النتائج إلى أن هذه الوسيلة الإعلامية حصلت على نسبة ٩٦,٦٪ ضمن فئة مقبولة جدًا.

٣. التصديق من خبير المستخدمة (مدرس اللغة العربية)

وكخطوة ختامية في سلسلة اختبارات الجدوى، قام محمد بادروس السلام، حامل شهادة البكالوريوس في التربية، بصفته مدرس اللغة العربية بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر، بإجراء عملية التحقق من صحة النتائج من قبل الممارسين الميدانيين. وتعد عملية التحقق هذه انعكاساً للاحتياجات الفعلية في الميدان من خلال ١٥ مؤشراً عملياً. فيما يلي نتيجة التصديق من خبير المستخدمة:

**جدول ٤,٤**

**التصديق من خبير المستخدمة**

| الرقم | جوانب التقييم | نتيجة | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | **الجوانب الإعلامية** | **١** | **٢** | **٣** | **٤** | **٥** |
| ١. | يتمتع التصميم المرئي بجاذبية عاطفية تثير فضول التلميذات | | | | | ✓ |
| ٢. | تستطيع وسائل الإعلام تعزيز دافع التلميذات لتجربة الألعاب | | | | ✓ | |
| ٣. | تستطيع الوسائل التفاعلية تهيئة بيئة تعليمية تفاعلية | | | | | ✓ |
| ٤. | تستطيع وسائل الإعلام تعزيز مشاركة التلميذات | | | | | ✓ |
| ٥. | وسائل تعليمية سهلة الاستخدام للمعلمين والتلميذات | | | | ✓ | |
| ٦. | توفير تجربة تعليمية ممتعة | | | | | ✓ |
| ٧. | تتميز جودة الرسومات والرسوم التوضيحية بدقة عالية وتناسب مثالي | | | | | ✓ |
| | **الجوانب المادية** | | | | | |
| ١. | المواد المقدمة منهجية ومنطقية وواضحة | | | | | ✓ |
| ٢. | وضوح المحتوى وفقًا للكفاءات الأساسية والكفاءات الأساسية | | | | ✓ | |

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

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ٣. | المواد المقدمة مثيرة للاهتمام | | | | ✓ | |
| ٤. | تساعد الوسائل التلميذات على فهم المادة | | | | | ✓ |
| **اللغة** | | | | | | |
| ١. | اللغة المستخدمة دقيقة وواضحة | | | | | ✓ |
| ٢. | يتم استخدام لغة تتناسب مع مستوى تفكير التلميذات | | | | | ✓ |
| ٣. | لغة مختارة من المفردات الشائعة وسهلة الفهم | | | | | ✓ |
| ٤. | تستخدم اللغة وفقًا لقواعد اللغة العربية السليمة والصحيحة | | | | | ✓ |

يظهر ملخص تقييم الممارسين أن هذه الوسيلة عملية للغاية للاستخدام في بيئة الفصل الدراسي الفعلية. ويرى المعلمون أن اللغة المستخدمة تفاعلية للغاية، وأن المواد المقدمة قادرة على تحفيز التلميذات على التعليم الذاتي دون الحاجة إلى تعديلات جوهرية.

وفيما يلي حساب النسبة المئوية لمدى ملاءمة الممارسين:

$$\text{Percentage} = \frac{\sum x}{\sum x\,1} \text{ x } 100\%$$

$$\mathbf{p} = \frac{71}{75} \text{ x } 100\% = 94{,}6\%$$

أظهرت نتائج التقييم مجموع نقاط بلغ ٧١ من ٧٥، بنسبة ٩٤,٦٪، مما يؤكد أن هذه الوسيلة التعليمية تقع في فئة «مناسبة جدًا». ومن الناحية الوصفية، أفاد المراجع الممارس بأن هذا المنتج يمكن استخدامه مباشرة دون الحاجة إلى تعديل. وقد رأى أن اختيار اللغة في الوسيلة التعليمية تواصلية للغاية ومناسبة للمستوى

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

المعرفي للتلميذات الصف السابع، وبالتالي يُعتبر هذا المنتج حلاً مبتكراً لإحياء أجواء تعلم اللغة العربية القائمة على التعاون والاستقلالية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

## ج- فعالية الوسيلة التعليمية التفاعلية المطورة على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات للتلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر

### ١. التطبيق

تم تنفيذ وسيلة التعليم مغامرات المستكشفي اللغة العربية في ست جلسات للتلميذات الصف السابع ج بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر. استمرت سلسلة التنفيذ من ١٤ أبريل حتى ٥ مايو ٢٠٢٦. تم تصميم أنشطة التنفيذ بشكل تدريجي، بدءًا بقياس القدرات الأولية من خلال اختبار قبلي، تلاه تطبيق وسيلة التعليم على عدة مراحل، وانتهى باختبار بعدي لمعرفة تطور فهم التلميذات للمفردات بعد استخدام الوسيلة المطورة.

عقد اللقاء الأول في ١٤ أبريل ٢٠٢٦ وتركز على إجراء الاختبار القبلي. كان الهدف من هذا النشاط هو الحصول على تصور حول القدرات الأولية للتلميذات في فهم المفردات العربية قبل تلقيهم التعليم باستخدام وسيلة التعليم مغامرات المستكشفي اللغة العربية . أجرى التلميذات اختبار القبلي بشكل فردي وفقًا للتعليمات المقدمة. وتم استخدام نتائج هذه المرحلة كبيانات أولية للمقارنة مع نتائج الاختبار البعدي بعد الانتهاء من تنفيذ الوسيلة.

**الصورة ٤,١**

**الاختبار القبلي**



*المصدر: توثيق البحث، ٢٠٢٦*

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

عقد اللقاء الثاني في ٢١ أبريل ٢٠٢٦ باعتباره المرحلة الأولى من تطبيق وسيلة التعليم. في هذا اللقاء، قدمت الباحثة وسيلة التعليم مغامرات المستكشفي اللغة العربية للتلميذات وشرح لهم الأهداف والمكونات والقواعد وآلية اللعبة. تم توجيه التلميذات لفهم وظيفة كل مكون من مكونات الوسيلة وكيفية المشاركة في اللعبة قبل الانخراط بشكل مكثف في الأنشطة. وتهدف هذه المرحلة إلى التأكد من أن التلميذات يفهمون إجراءات استخدام الوسيلة بحيث يمكن أن تستمر عملية التعليم بشكل منظم.

**الصورة ٤,٢**

**التطبيق الأولى مع التلميذات الصف السابع ج**



*المصدر: توثيق البحث، ٢٠٢٦*

عقد اللقاء الثالث في ٢٣ أبريل ٢٠٢٦. في هذه المرحلة، استكمل تطبيق وسيلة التعليم مغامرات المستكشفي اللغة العربية من خلال إتاحة الفرصة للتلميذات لاستخدام الوسيلة بشكل مباشر ضمن مجموعات. اتبع التلميذات مسار اللعبة وفقًا للقواعد المحددة وأكملوا المهام الموجودة على بطاقات اللعب. أتاح هذا النشاط للتلميذات التفاعل المباشر مع المفردات التي يتعلمونها من خلال أنشطة نشطة وممتعة.

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

**الصورة ٤,٣**

**التطبيق الثاني مع التلميذات الصف السابع ج**



*المصدر: توثيق البحث، ٢٠٢٦*

عقد اللقاء الرابع في ٢٨ أبريل ٢٠٢٦. ركزت أنشطة التعليم على استمرارية اللعبة من خلال توفير تجربة تعليم أعمق عبر مراحل اللعبة المتاحة. لم يطلب من التلميذات فقط التعرف على المفردات، بل أيضًا فهمها واستخدامها وفقًا لطبيعة المهام الموجودة على البطاقات. وخلال سير العملية، قامت الباحثة بمراقبة مدى مشاركة التلميذات وتفاعلهم فيما بينهم واستجابتهم لاستخدام وسيلة التعليم.

**الصورة ٤,٤**

**التطبيق الثالث مع التلميذات الصف السابع ج**



*المصدر: توثيق البحث، ٢٠٢٦*

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

عقد اللقاء الخامس في ٣ مايو ٢٠٢٦. في هذا اللقاء، استكمل تطبيق الوسيلة كمرحلة لترقية فهم المفردات التي تم تعلمها في اللقاءات السابقة. شارك التلميذات مجددًا في اللعبة باتباع القواعد وإكمال التحديات الموجودة على البطاقات حسب مستوى اللعبة. أتاح هذا النشاط للتلميذات فرصة تكرار المفردات وتقويتها وتطبيقها في بيئة تعليم أكثر تفاعلية. وبهذا، لم تقتصر وسيلة التعليم على الترفيه فقط، بل أصبحت جزءًا أساسيًا من عملية تعليم المفردات.

**الصورة ٤,٥**

**التطبيق الرابع مع التلميذات الصف السابع ج**



*المصدر: توثيق البحث، ٢٠٢٦*

عقد اللقاء السادس والأخير في ٥ مايو ٢٠٢٦. في هذه المرحلة، أجرى الباحثت اختبارًا بعديًا لمعرفة تطور فهم التلميذات للمفردات بعد مشاركتهم في التعليم باستخدام وسيلة التعليم مغامرات المستكشفي اللغة العربية. تم إعداد أداة الاختبار البعدي لقياس قدرات التلميذات بعد حصولهم على خبرة التعليم عبر الوسيلة المطورة. وقد تمت مقارنة نتائج الاختبار البعدي بنتائج الاختبار القبلي لمعرفة التغير في قدرات التلميذات بعد تطبيق وسيلة التعليم.

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

**الصورة ٤,٦**

**الاختبار البعدي**



*المصدر: توثيق البحث، ٢٠٢٦*

تم تنفيذ وسيلة التعليم مغامرات مستكشفي اللغة العربية من خلال مراحل منهجية، وهي: قياس القدرات الأولية، التعريف بالوسيلة، التطبيق التدريجي للوسيلة، تعزيز فهم المفردات، وقياس القدرات النهائية. وفرت هذه السلسلة من المراحل فرصة للتلميذات لاكتساب خبرة تعليمية عبر أنشطة تفاعلية ومتكررة. وخلال عملية التنفيذ، قامت الباحثة أيضًا بتوثيق الأنشطة من خلال الصور كدليل على تنفيذ التعليم ولتوضيح مدى مشاركة التلميذات في استخدام الوسيلة .يمكن الاطلاع على تسلسل تنفيذ وسيلة التعليم مغامرات المستكشفي اللغة العربية في الجدول كما يلي:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

**الجدول ٤,٥**

**قائمة البحث**

| الرقم | التاريخ | نوع الأنشطة |
|---|---|---|
| ١. | ١٤ إبريل ٢٠٢٦ | الإختبار القبلي للتلميذات الصف السابع ج بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر |
| ٢. | ٢١ إبريل ٢٠٢٦ | تطبيق الأولى مع التلميذات الصف السابع ج بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر |
| ٣. | ٢٣ إبريل ٢٠٢٦ | تطبيق الثاني مع التلميذات الصف السابع ج بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر |
| ٤. | ٢٨ إبريل ٢٠٢٦ | تطبيق الثالث مع التلميذات الصف السابع ج بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر |
| ٥. | ٣ مايو ٢٠٢٦ | تطبيق الرابع مع التلميذات الصف السابع ج بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر |
| ٦. | ٥ مايو ٢٠٢٦ | الإختبار البعدي للتلميذات الصف السابع ج بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر |

كان موضوع هذا البحث هو ٢٦ طالبة من الصف السابع ج بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر. استند اختيار هذا الصف إلى الحاجة إلى وجود طريقة تعليمية أكثر حيوية حتى لا يصبح استيعاب المفردات الجديدة عبئًا عليهن. يمكن الاطلاع على هوية التلميذات اللواتي شاركن في هذا البحث في الجدول التالي:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

**الجدول ٤,٦**

**بيانات التلميذات**

| الرقم | اسم التلميذات | الفصل |
|---|---|---|
| .١ | أغيس صفية الرفيقة | السابع ج |
| .٢ | ألفي كريمة المعرفة | السابع ج |
| .٣ | النساء نجلاء عقيلة | السابع ج |
| .٤ | النورة ميشا كينانتي | السابع ج |
| .٥ | عتيقة زيدات كمالية | السابع ج |
| .٦ | أورا زلفى مولايه | السابع ج |
| .٧ | بلقيس أديبة القلبي | السابع ج |
| .٨ | سيلفي أميليا فاضلة | السابع ج |
| .٩ | سيندي أميليا | السابع ج |
| .١٠ | فرح حياة النفوس | السابع ج |
| .١١ | إلفة عزة الملة | السابع ج |
| .١٢ | إيناس بلقيس باهرة | السابع ج |
| .١٣ | إنتان قائدة ثريا | السابع ج |
| .١٤ | خنساء عاطفة لوزة | السابع ج |
| .١٥ | نفيسة العناية | السابع ج |
| .١٦ | نايلة أوكتا أنغريني | السابع ج |
| .١٧ | نائرة حسنى حميراء | السابع ج |
| .١٨ | رحمة دايانا المزيدة | السابع ج |
| .١٩ | رجوى عواطف الناجبة | السابع ج |
| .٢٠ | رنايسيا زيفا سلسبيلا | السابع ج |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

| | | |
|---|---|---|
| .٢١ | سيدة أيرينال بسيطة | السابع ج |
| .٢٢ | سيتي هوليسه | السابع ج |
| .٢٣ | سيتي نور عائشة | السابع ج |
| .٢٤ | فيرزا شلوى ألفية | السابع ج |
| .٢٥ | وحي زهرين برماتا | السابع ج |
| .٢٦ | زهفرة الحسنى | السابع ج |

تمثل قائمة الأسماء أعلاه جميع المشاركات النشطات اللواتي تابعن سلسلة تجارب الوسيلة التعليمية من البداية حتى النهاية. ويوفر وجود هذه البيانات الكاملة عن المشاركات أساساً للباحثة لضمان أن تكون نتائج الفعالية التي سيتم عرضها لاحقاً موضوعية وشاملة. فهؤلاء التلميذات لسن مجرد مستجيبات سلبيات، بل هن العنصر الرئيسي الذي يضفي الحيوية ويقدم ردود فعل مباشرة خلال عملية التعليم داخل الفصل.

بدأت الأنشطة بإجراء اختبار القبلي لتقييم المهارات الأساسية للتلميذة

فيما يتعلق بمواد أدوات المدرسية. بعد ذلك، قدمت الباحثة النسخة المادية لوسيلة مغامرات مستكشفي اللغة العربية. وبمجرد توزيع لوحات اللعبة على كل مجموعة، تحولت أجواء الفصل على الفور إلى أجواء مبهجة ومليئة بالحيوية. استقبلت التلميذات اللعبة بحماسة غير عادية وبدت عليهن السعادة الشديدة وهن يمسكن باللوحة ويستكشفن كل التحديات الموجودة فيها. وظهرت رغبتهن في الاستكشاف بشكل طبيعي بفضل الجاذبية البصرية للعب واليات اللعبة التي تتسم بالتحدي ولكنها سهلة الفهم.

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

خلال عملية التنفيذ، بدا أن التلميذات قد نسيت أنهن يشاركن في نشاط أكاديمي جاد. فقد شعرن أنهن يلعبن مع زميلاتهن، بينما كن يتناقشن من حين لآخر ويتنافسن بشكل صحي لحل التحديات المطروحة في اللعبة. ويُثبت هذا الحماس الكبير أنه عندما يتم تقديم المفردات الأجنبية من خلال وسيلة اللعب البدني، تتضاءل بشكل كبير العوائق النفسية التي تواجه الطالبات، مثل الخوف من الخطأ أو الشعور بالملل. أصبحن أكثر جرأة في التفاعل مع اللغة العربية لأن أجواء التعليم بدت مألوفة للغاية وغير مرهقة.

بعد انتهاء جلسة اللعب، اختتم الباحث سلسلة الأنشطة بإجراء اختبار بعدي. أظهرت الملاحظة المباشرة في الميدان أن الفرحة التي شعرت بها التلميذات أثناء اللعب كانت متناسبة بشكل مباشر مع سهولة تذكرهن للمفردات التي تم تعلمها. تقدم هذه النتائج صورة واضحة على أن منتج لعبة اللوح هذه نجح في إقامة جسر ممتع بين الترفيه والتعليم، مع إضفاء لون جديد على تطور تعليم اللغة العربية في مدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر.

**٢. نتائج الاختبار القبلي**

أجرى الاختبار القبلي قبل تطبيق الوسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية على طلبة الصف السابع في مدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر. ويهدف هذا المرحلة إلى الحصول على صورة أولية عن مستوى فهم التلميذات وقدراتهم الأساسية في استيعاب المفردات اللغة العربية في العنوان أدوات المدرسية قبل استخدام الوسيلة التعليمية المطورة.

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

يعد إجراء الاختبار القبلي جزءًا مهمًا في عملية البحث لأن النتائج التي تم الحصول عليها تستخدم كبيانات أولية لمقارنة قدرات التلميذات قبل وبعد استخدام الوسيلة التعليمية. ومن خلال هذه النتائج، يمكن للباحثة معرفة الحالة الأولية لاستيعاب التلميذات للمفردات والحصول في الوقت نفسه على

بيانات موضوعية تتعلق بفعالية الوسيلة التي تم تصميمها في دعم عملية تعليم اللغة العربية.

بناءً على نتائج الاختبار القبلي الذي تم إجراؤه، تبين أن بعض التلميذات لا يزالون يواجهون صعوبة في التعرف على المفردات العربية وفهمها وحفظها بشكل جيد. ويتجلى ذلك في ضعف قدرة التلميذات على الإجابة عن بعض الأسئلة المتعلقة بمفردات أدوات المدرسية. ولذلك، تم اعتبار نتائج هذا الاختبار القبلي مرجعا أوليا لتقييم مدى تحسن قدرات التلميذات بعد تطبيق الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية.

وفيما يلي معيار درجة الاختبار القبلي الذي يستخدم كمرجع لتحليل مستوى قدرات المتعلمين قبل تطبيق وسيلة التعليم.

**الجدول ٤,٧**

**معايير نتائج الاختبار القبلي**

| الرقم | فئة الانتاج | التقدير |
|---|---|---|
| ١ | ٩٠ – ١٠٠ | ممتاز |
| ٢ | ٨٠– ٨٩ | جيد جدا |
| ٣ | ٧٠ – ٧٩ | جيد |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

| | | |
|---|---|---|
| ٤ | ٦٠ – ٦٩ | مقبول |
| ٥ | ٠ – ٥٩ | ناقص |

أما نتائج تنفيذ الاختبار القبلي للتلميذة فهي كما يأتي:

**الجدول ٤,٨**

**نتائج الاختبار القبلي**

| الرقم | اسم التلميذات | الاختبار القبلي | |
|---|---|---|---|
| | | النتيجة | القدير |
| ١. | أغيس صفية الرفيقة | ٥٩ | ناقص |
| ٢. | ألفي كريمة المعرفة | ٤٩ | ناقص |
| ٣. | النساء نجلاء عقيلة | ٣٥ | ناقص |
| ٤. | النورة ميشا كينانتي | ٣٥ | ناقص |
| ٥. | عتيقة زيدات كمالية | ٢٦ | ناقص |
| ٦. | أورا زلفى مولايه | ٥١ | ناقص |
| ٧. | بلقيس أدية القلبي | ٤٩ | ناقص |
| ٨. | سيلفي أميليا فاضلة | ٤٨ | ناقص |
| ٩. | سيندي أميليا | ٤٩ | ناقص |
| ١٠. | فرح حياة النفوس | ٥٤ | ناقص |

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

| | | | |
|---|---|---|---|
| ١١. | إلفة عزة الملة | ٢١ | ناقص |
| ١٢. | إيناس بلقيس باهرة | ٤٠ | ناقص |
| ١٣. | إنتان قائدة ثريا | ٤٣ | ناقص |
| ١٤. | خنساء عاطفة لوزة | ٤٥ | ناقص |
| ١٥. | نفيسة العناية | ٥٢ | ناقص |
| ١٦. | نايلة أوكتا أنغريني | ٥٠ | ناقص |
| ١٧. | نائرة حسنى حميراء | ٤٩ | ناقص |
| ١٨. | رحمة دايانا المزيدة | ٣٨ | ناقص |
| ١٩. | رجوى عواطف الناجبة | ٤١ | ناقص |
| ٢٠. | رنايسيا زيفا سلسبيلا | ٤٣ | ناقص |
| ٢١. | سيدة أيرينال بسيطة | ٤٧ | ناقص |
| ٢٢. | سيتي خالصة | ٤٥ | ناقص |
| ٢٣. | سيتي نور عائشة | ٦٥ | مقبول |
| ٢٤. | فيرزا شلوى ألفية | ٤٦ | ناقص |
| ٢٥. | وحي زهرين برماتا | ٣٧ | ناقص |
| ٢٦. | زهفرة الحسنى | ٤١ | ناقص |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

استنادًا إلى نتائج الاختبار القبلي الذي تم إجراؤه، تبين أن المستوى الأولي للتلميذة في استيعاب المفردات العربية لا يزال منخفضًا. فغالبية التلميذات لم يتمكنوا بعد من فهم وترجمة مفردات عن أدوات المدرسية بشكل صحيح. بالإضافة إلى ذلك، لا يزال بعض التلميذات يواجهون صعوبة في ربط المفردات العربية بمعانيها في اللغة الإندونيسية.

تشير هذه النتائج إلى أن التلميذات لا يزالون بحاجة إلى وسائل التعليمية أكثر تفاعلية وجاذبية للمساعدة في تحسين فهمهم لمفردات اللغة العربية. ولذلك، تم تصميم وسيلة تعليمية تفاعلية قائمة على لعبة اللوحة مغامرات مستكشفي اللغة العربية كأحد البدائل التعليمية التي يتوقع أن تخلق جوًا تعليميًا أكثر نشاطًا ومتعة وفعالية في تحسين استيعاب التلميذات للمفردات.

### ٣. نتائج الاختبار البعدي

أجرى الاختبار البعدي بعد استخدام الوسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية مع طلبة الصف السابع في مدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر. تهدف هذه المرحلة إلى قياس مستوى فهم التلميذات واستيعابهم لمفردات اللغة العربية بعد استخدام الوسيلة التعليمية التي تم تصميمها عن الأدوات المدرسية.

يعد إجراء الاختبار البعدي جزءًا مهمًا في عملية البحث لأن النتائج التي تم الحصول عليها تستخدم لرصد التغيرات والتحسن في قدرات التلميذات بعد استخدام الوسيلة التعليمية. ثم تقارن نتائج الاختبار البعدي بنتائج الاختبار القبلي لمعرفة مدى فعالية الوسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية في مساعدة التلميذات على فهم المفردات العربية بشكل أفضل.

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

وفيما يلي معيار درجة الاختبار القبلي الذي يستخدم كمرجع لتحليل مستوى قدرات المتعلمين قبل تطبيق وسيلة التعليم.

**الجدول ٤,٩**

**معايير نتائج الاختبار البعدي**

| الرقم | فئة الانتاج | التقدير |
|---|---|---|
| ١ | ٩٠ — ١٠٠ | ممتاز |
| ٢ | ٨٠- ٨٩ | جيد جدا |
| ٣ | ٧٠ — ٧٩ | جيد |
| ٤ | ٦٠ — ٦٩ | مقبول |
| ٥ | ٠ — ٥٩ | ناقص |

أما نتائج تنفيذ الاختبار البعدي للتلميذة فهي كما يأتي:

**الجدول ٤,١٠**

**نتائج الاختبار البعدي**

| الرقم | اسم التلميذات | الاختبار البعدي | |
|---|---|---|---|
| | | النتيجة | القدير |
| ١. | أغيس صفية الرفيقة | ٨٢ | جيد جدا |
| ٢. | ألفي كريمة المعرفة | ٧٨ | جيد |
| ٣. | النساء نجلاء عقيلة | ٧٠ | جيد |

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

| | | | |
|---|---|---|---|
| ٤. | النورة ميشا كينانتي | ٧٢ | جيد |
| ٥. | عتيقة زيدات كمالية | ٦٨ | مقبول |
| ٦. | أورا زلفى مولايه | ٨٠ | جيد جدا |
| ٧. | بلقيس أديبة القلبي | ٧٩ | جيد جدا |
| ٨. | سيلفي أميليا فاضلة | ٧٧ | جيد |
| ٩. | سيندي أميليا | ٨١ | جيد جدا |
| ١٠. | فرح حياة النفوس | ٨٤ | جيد جدا |
| ١١. | إلفة عزة الملة | ٦٣ | مقبول |
| ١٢. | إيناس بلقيس باهرة | ٧٤ | جيد |
| ١٣. | إنتان قائدة ثريا | ٧٥ | جيد |
| ١٤. | خنساء عاطفة لوزة | ٧٦ | جيد |
| ١٥. | نفيسة العناية | ٨٣ | جيد جدا |
| ١٦. | نايلة أوكتا أنغريني | ٨٢ | جيد جدا |
| ١٧. | نائرة حسنى حميراء | ٨٠ | جيد جدا |
| ١٨. | رحمة دايانا المزيدة | ٧٣ | جيد |
| ١٩. | رجوى عواطف الناجبة | ٧٤ | جيد |
| ٢٠. | رنايسيا زيفا سلسبيلا | ٧٦ | جيد |

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

| | | | |
|---|---|---|---|
| .٢١ | سيدة أيرينال بسيطة | ٧٨ | جيد |
| .٢٢ | سيتي خالصة | ٧٧ | جيد |
| .٢٣ | سيتي نور عائشة | ٨٨ | جيد جدا |
| .٢٤ | فيرزا شلوى ألفية | ٧٩ | جيد |
| .٢٥ | وحي زهرين برماتا | ٧٢ | جيد |
| .٢٦ | زهفرة الحسنى | ٧٥ | جيد |

استنادًا إلى نتائج الاختبار البعدي الذي تم إجراؤه، تبين أن قدرة التلميذات على فهم وحفظ المفردات العربية قد تحسنت مقارنةً بما كانت عليه قبل استخدام الوسيلة التعليمية. فقد أصبح معظم التلميذات قادرين على التعرف على مفردات عن الأدوات المدرسية وترجمتها واستخدامها بشكل أكثر دقة. علاوة على ذلك، بدا التلميذات أكثر نشاطًا وحماسًا خلال عملية التعليم.

تشير هذه النتائج إلى أن استخدام الوسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية له تأثير إيجابي على تحسين استيعاب التلميذات لمفردات اللغة العربية. وقد نجحت الوسيلة التي تم تصميمها في خلق جو تعليمي أكثر متعة وتفاعلية، كما شجعت على مشاركة التلميذات بشكل فعال في عملية التعليم.

### ٤. نتائج الاختبار القبلي و الاختبار البعدي

بعد إجراء الاختبار القبلي و الاختبار البعدي، حصلت الباحثة على بيانات نتائج تعليم التلميذات التي استخدمت لمعرفة الفرق في قدرات التلميذات قبل وبعد استخدام الوسيلة

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

التعليمية التفاعلية القائمة على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية عن الأدوات المدرسية. وقد تم الحصول على بيانات الدرجات هذه من جميع طلبة الصف السابع في مدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر، الذين شكلوا عينة البحث في هذه الدراسة.

تم عرض نتائج الاختبار القبلي و الاختبار البعدي لتقديم صورة عن تطور استيعاب التلميذات لمفردات اللغة العربية بعد استخدام الوسيلة التعليمية التي تم تصميمها. من خلال هذه البيانات، تمكن الباحثة من ملاحظة التغير في قدرات التلميذات على فهم مفردات اللغة العربية والتعرف عليها وحفظها خلال عملية التعليم. أما نتائج تنفيذ الاختبار القبلي و الاختبار البعدي للتلميذة فهي كما يأتي:

**الجدول ٤,١١**

**نتائج الاختبار القبلي و الاختبار البعدي**

| الرقم | إسم التلميذات | الإختبار القبلي | | الإختبار البعدي | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | النتيجة | القدير | النتيجة | القدير |
| ١. | أغيس صفية الرفيقة | ٥٩ | ناقص | ٨٢ | جيد جدا |
| ٢. | ألفي كريمة المعرفة | ٤٩ | ناقص | ٧٨ | جيد |
| ٣. | النساء نجلاء عقيلة | ٣٥ | ناقص | ٧٠ | جيد |
| ٤. | النورة ميشا كينانتي | ٣٥ | ناقص | ٧٢ | جيد |
| ٥. | عتيقة زيدات كمالية | ٢٦ | ناقص | ٦٨ | مقبول |
| ٦. | أورا زلفى مولايه | ٥١ | ناقص | ٨٠ | جيد جدا |

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

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| .٧ | بلقيس أديبة القلبي | ٤٩ | ناقص | ٧٩ | جيد جدا |
| .٨ | سيلفي أميليا فاضلة | ٤٨ | ناقص | ٧٧ | جيد |
| .٩ | سيندي أميليا | ٤٩ | ناقص | ٨١ | جيد جدا |
| .١٠ | فرح حياة النفوس | ٥٤ | ناقص | ٨٤ | جيد جدا |
| .١١ | إلفة عزة الملة | ٢١ | ناقص | ٦٣ | مقبول |
| .١٢ | إيناس بلقيس باهرة | ٤٠ | ناقص | ٧٤ | جيد |
| .١٣ | إنتان قائدة ثريا | ٤٣ | ناقص | ٧٥ | جيد |
| .١٤ | خنساء عاطفة لوزة | ٤٥ | ناقص | ٧٦ | جيد |
| .١٥ | نفيسة العناية | ٥٢ | ناقص | ٨٣ | جيد جدا |
| .١٦ | نايلة أوكتا أنغريني | ٥٠ | ناقص | ٨٢ | جيد جدا |
| .١٧ | نائرة حسنى حميراء | ٤٩ | ناقص | ٨٠ | جيد جدا |
| .١٨ | رحمة دايانا المزيدة | ٣٨ | ناقص | ٧٣ | جيد |
| .١٩ | رجوى عواطف الناجبة | ٤١ | ناقص | ٧٤ | جيد |
| .٢٠ | رنايسيا زيفا سلسبيلا | ٤٣ | ناقص | ٧٦ | جيد |
| .٢١ | سيدة أيرينال بسيطة | ٤٧ | ناقص | ٧٨ | جيد |
| .٢٢ | سيتي خالصة | ٤٥ | ناقص | ٧٧ | جيد |
| .٢٣ | سيتي نور عائشة | ٦٥ | مقبول | ٨٨ | جيد جدا |

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

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| .٢٤ | فيرزا شلوى ألفية | ٤٦ | ناقص | ٧٩ | جيد |
| .٢٥ | وحي زهرين برماتا | ٣٧ | ناقص | ٧٢ | جيد |
| .٢٦ | زهفرة الحسنى | ٤١ | ناقص | ٧٥ | جيد |
| **مجموعة النتيجة الإجمالي** | | ١١٥٨ | | ١٩٩٦ | |
| **المعدل التراكمي** | | ٤٤,٥٤ | | ٧٦,٧٧ | |

بناء على الجدول أعلاه عرف أن نتائج الاختبار القبلي بلغت ١١٥٨ بمعدل ٤٤,٥٤.بينما نتائج التلميذات في الاختبار البعدي ١٩٩٦ بمعدل ٧٦,٧٧. وتشير هذه البيانات إلى حدوث تحسن في نتائج تعليم التلميذات بعد استخدام الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية.

ويشير ارتفاع الدرجات بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي إلى أن التلميذات حققوا تطوراً ملحوظاً في استيعاب المفردات بعنوان الأدوات المدرسية. قبل استخدام الوسيلة التعليمية، كان معظم التلميذات لا يزالون يواجهون صعوبة في فهم وحفظ مفردات اللغة العربية. ومع ذلك، بعد تطبيق الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية، شهدت قدرة التلميذات على التعرف على المفردات العربية وفهمها وترجمتها تحسناً ملحوظاً.

بالإضافة إلى ما يتضح من ارتفاع معدل الدرجات، تظهر هذه التغييرات أيضًا في نتائج الاختبار البعدي للطلبة، حيث غلبت فئتا الدرجات جيد جدًا وممتاز. ويشير ذلك إلى أن استخدام الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية قادر على

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

خلق جو تعليمي أكثر نشاطًا وجاذبية، كما يساعد التلميذات على فهم المادة بشكل أكثر فعالية.

## ٥. تحليل الإخصائي الوصفي

قبل أن تجري الباحثة مختلف الاختبارات الإحصائية على البيانات، يقوم أولاً بإجراء تحليل إحصائي وصفي. ويهدف استخدام التحليل الإحصائي الوصفي هذا إلى تقديم صورة عامة عن خصائص البيانات من خلال مختلف المقاييس الإحصائية مثل المتوسط، والوسيط، والقيمة الأكثر تكراراً، بالإضافة إلى تباين البيانات.

الهدف الرئيسي من هذه المرحلة هو فهم الأنماط الأساسية الموجودة في البيانات ورؤية توزيع القيم قبل أن تنتقل الباحثة إلى التحليل الإحصائي المتقدم. وفيما يلي عرض للتحليل الإحصائي الوصفي لبحث تصميم الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مشتكشف اللغة العربية، في محاولة لتحسين استيعاب المفردات لدى طلبة الصف السابع.

**جدول ٤,١٢**

**تحليل الإخصائي الوصفي**

**Descriptive Statistics**

| | N | Minimum | Maximum | Sum | Mean | Std. Deviation |
|---|---|---|---|---|---|---|
| pretest | 26 | 21 | 65 | 1158 | 44,54 | 9,326 |
| posttest | 26 | 63 | 88 | 1996 | 76,77 | 5,361 |
| Valid N (listwise) | 26 | | | | | |

بعد إجراء التحليل الإحصائي الوصفي، انتقلت الباحثة إلى مرحلة اختبار البيانات التي تم جمعها. وأجرى الباحثة اختبار التوزيع الطبيعي، وهو شرط أساسي قبل الانتقال إلى

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

اختبار *ANOVA*. وبالإضافة إلى اختبار التوزيع الطبيعي، أجرى الباحثة أيضًا اختبار "ت" المستقل *(independent T-Test)* واختبار *n gain*.

تهدف سلسلة الاختبارات هذه إلى تحديد ما إذا كانت لعبة مغامرات مستكشفي اللغة العربية التي تم تصميمها لها تأثير كبير في تحسين إنجازات التلميذات في الصف السابع ج في مدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر، وذلك بشكل صحيح وعلمي. تعتقد الباحثة أن إثبات ذلك من خلال الأرقام هو شكل من أشكال المسؤولية المهنية لتقييم مدى نجاح الوسيلة في مساعدة الطالبات على استيعاب مفردات اللغة العربية. وفيما يلي، تعرض الباحثة تفاصيل نتائج اختبار التوزيع الطبيعي، واختبار "ت" المستقل، واختبار *n gain*.

**٦. اختبار الحالة الطبيعية**

اختبار الحالة الطبيعية هو إجراء علمي يستخدم لتحديد ما إذا كانت البيانات التي تم الحصول عليها مستمدة من مجتمع ذي توزيع طبيعي أو تقع ضمن نطاق التوزيع الطبيعي. والتوزيع الطبيعي بحد ذاته هو توزيع متماثل تقع فيه قيم الوسيط والمتوسط والوسيط في النقطة الوسطى بالضبط.

في هذا البحث التصميمي، استخدمت الباحثة اختبار شابيرو–ويلك *(Shapiro Wilk)* لاختبار طبيعية البيانات. استند اختيار اختبار شابيرو–ويلك *(Shapiro Wilk)* إلى اعتبارات منهجية مفادها أن حجم العينة المستخدمة في هذا البحث أقل من ٥٠ مشاركًا أي ٢٦ طالبة من الصف السابع ج.

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

**جدول ٤,١٣**

**اختبار حالة الطبيعية**

**Tests of Normality**

| | Kolmogorov-Smirnov[a] | | | Shapiro-Wilk | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| pretest | ,097 | 26 | ,200* | ,965 | 26 | ,503 |
| posttest | ,072 | 26 | ,200* | ,986 | 26 | ,973 |

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

بناءً على نتائج اختبار حالة الطبيعية الذي أجري بمساعدة برامج إحصائية، أجرى الباحثة تحليلاً متعمقاً لتوزيع البيانات التي تم الحصول عليها من ٢٦ تلميذتا من الصف السابع ج في مدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر ، اللواتي شكلن عينة البحث. وبالرجوع إلى نتائج الاختبار باستخدام طريقة شابيرو–ويلك *(Shapiro Wilk)*، تبين أن بيانات الاختبار القبلي سجلت قيمة دلالة تبلغ ٠,٥٠٣. ونظرًا لأن هذه القيمة تتجاوز بكثير عتبة الدلالة الإحصائية البالغة ٠,٠٥ يمكن للباحثة أن تستنتج بشكل قاطع أن توزيع القدرات الأولية للتلميذة في استيعاب المفردات كان ضمن توزيع طبيعي ومتساوٍ قبل تقديم التدخل.

كما تم العثور على ظروف مثالية للغاية في بيانات ما بعد الاختبار التي أظهرت قيمة دلالة تبلغ ٠,٩٧٣. ويمثل هذا الرقم توزيعًا للبيانات يقترب تقريبًا من النمط الطبيعي المثالي لأن قيمته أعلى بكثير من المعيار الأدنى البالغ ٠,٠٥. من الناحية الإنسانية، يعكس هذا الإنجاز أن الطفرة في القدرات اللغوية التي شهدتها التلميذات بعد التفاعل مع الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مشتكشف اللغة العربية حدثت بشكل متسق وموزعة بشكل جيد على جميع أعضاء الفصل، ولم تقتصر على أفراد معينين فقط.

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

بشكل عام، وبالرجوع إلى معايير الاختبار التي تم عرضها، خلصت الباحثة إلى أن جميع أدوات جمع البيانات في هذا البحث التصميمي قد استوفت افتراض التوزيع الطبيعي بشكل كامل. توفر هذه اليقين الإحصائي أساسًا منهجيًا قويًا للغاية للباحثة للانتقال إلى مرحلة الاختبار التالية، وهي اختبار الفرضية من خلال إحصاءات "اختبار ت" البارامترية وقياس مستوى فعالية المنتج باستخدام تحليل *N-Gain*.من خلال استخدام الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مشتكشف اللغة العربية والمتكاملة مع تسلسل تحليلي منظم ودقيق، يمكن تبرير جودة تصميم الوسيلة أكاديميًا وعمليًا في البيئة التعليمية.

**٧. اختبار ت للعينات المزدوجة**

بعد التأكد من أن جميع البيانات تتبع توزيعًا طبيعيًا، انتقل الباحثون إلى مرحلة اختبار الفرضية لإثبات فعالية المنتج الذي تم تصميمه. وأجريت هذه المرحلة من خلال اختبار ت للعينات المزدوجة *(Paired Sample T-Test)*، الذي يهدف إلى مقارنة متوسط درجات الطالبات قبل وبعد تطبيق المعاملة. يعد هذا الاختبار لحظة حاسمة لمعرفة ما إذا كان تفاعل طالبات الصف السابع ج في مدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر مع الوسائل التعليمية التفاعلية القائمة على كتاب "مغامرات مستكشفي اللغة العربية" له تأثير كبير على قدرتهن على استيعاب المفردات. من الناحية المنهجية، سيجيب هذا الاختبار عما إذا كان تحسن نتائج التعليم الذي حدث هو نتيجة حقيقية لجودة الوسائل التفاعلية المستخدمة في عملية التعليم داخل الفصل.

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

## جدول ٤,١٤

## اختبار للعينات المزدوجة

**Paired Samples Statistics**

| | | Mean | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|---|---|---|---|---|---|
| Pair 1 | pretest | 44,5385 | 26 | 9,32622 | 1,82902 |
| | posttest | 76,7692 | 26 | 5,36140 | 1,05146 |

تظهر نتائج اختبار ت في الجدول أعلاه أن متوسط الدرجات في الاختبار البعدي هو ٧٦,٧٦، في حين أن متوسط الدرجات في الاختبار القبلي هو ٤٤,٥٣. ويشير ذلك إلى وجود تحسن ملحوظ في نتائج التعليم بعد استخدام الوسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على مغامرات استكشافية في اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات. وهذا يدل على أن المنتج الذي تم تصميمه فعال في تحسين فهم الطالبات لمادة اللغة العربية، لا سيما في استيعاب المفردات في مدرسة جلال

الدين الرومي الإعدادية في جيمبر.

## جدول ٤,١٥

## اختبار للعينات المزدوجة

**Paired Samples Test**

| | | Paired Differences | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 | pretest - posttest | -32,23077 | 4,30170 | ,84363 | -33,96826 | -30,49328 | -38,205 | 25 | ,000 |

بناء على نتائج اختبار "ت" *(Paired Sample T-Test)* أعلاه المقارنة نتائج الاختبار البعدي، فيما يلي التفسير الكامل:

KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

الفرضيات في هذا البحث والتصميم هي:

ج- **الفرضية الخيارية ($H_a$)**: إنّ تصميم الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية فعال لترقية استيعاب المفردات للتلميذة بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر.

د- **الفرضية الصفرية ($H_o$)**: إنّ تصميم الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية غير فعال لترقية استيعاب المفردات للتلميذة بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر.

توجيهات صنع القرار في اختبار "ت" *(Paired Sample T-Test)* بناء على قيمة الأهمية (sig) فيما يلى:

أ. إذا كانت قيمة الأهمية *(sig) (2 tailed)* < ٠,٠٥ فالفرضيات *Ho* مردودة والفرضيات $H_a$ مقبول

ب. إذا كانت قيمة الأهمية *(sig) (2 tailed)* > ٠,٠٥ فالفرضيات *Ho* مقبول والفرضيات $H_a$ مردودة.

بناء على الجدول يدل على قيمة الأهمية *(sig) (2 tailed)* هي ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥ بناء على هذه النتائج فالفرضيات *Ho* مردودة والفرضيات $H_a$ مقبول. تشير هذه النتائج إلى أن الفرق في المتوسط في نتائج البعدى ذو دلالة إحصائية بعد استخدام الوسيلة

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات للتلميذة بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر (فعالة).

### ٨. اختبار *N-Gain*

استخدمت الباحثة اختبار *N-Gain* لمعرفة مدى فعالية استخدام الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات في هذا البحث. تحليل اختبار فعالية *N-Gain* يهدف إلى استكمال نتائج الاختبارات الإحصائية اختبار ت التي قامت الباحثة في من خلال تقديم قياس لحجم التأثير أو مدى التأثير وفعالية المنتج المطور، وهو استخدام الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات فيما يلي نتائج من اختبار فعالية *N-Gain*.

**جدول ٤,١٦**

**اختبار *N-Gain***

**Descriptive Statistics**

| | N | Minimum | Maximum | Sum | Mean | Std. Deviation |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Ngain_Score | 26 | ,53 | ,66 | 15,21 | ,5850 | ,03469 |
| Ngain_persen | 26 | 53,16 | 65,71 | 1520,89 | 58,4957 | 3,46870 |
| Valid N (listwise) | 26 | | | | | |

تظهر نتائج اختبار فعالية *N-Gain* في الجدول أعلاه أن متوسط درجة *N-Gain* يبلغ ٠,٥٨٥٠، في حين يبلغ متوسط *N-Gain* كنسبة مئوية ٥٨,٤٩ % وبناءً على معايير اختبار فعالية *N-Gain* التي تم عرضها في الفصل السابق، تخلص فئة تفسير هذه القيمة إلى أن

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

استخدام الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات يقع ضمن فئة الفعالية "فعال بشكل كاف".

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

## الباب الخامس

## المناقشة والتأويل

### أ. تصميم الوسيلة التعليمية التفاعلية المطورة على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات للتلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر

استندت تصميم الوسيلة التعليمية التفاعلية المطورة، مستوحاة من مغامرات مستكشفي اللغة العربية في هذه الدراسة، إلى ملاحظات أولية لمشاكل عملية واجهها طلاب الصف السابع بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر. أشارت النتائج الميدانية إلى أن أسلوب المفردات التكراري ذي التنوع المحدود ساهم في شعور التلميذات بالملل من حفظ مفردات اللغة العربية. هذه النقطة التجريبية، بدلاً من الافتراضات النظرية فحسب، دفعت الباحثة إلى صياغة بدائل تعليمية أكثر ملاءمة لخصائص التلميذات واحتياجاتهم الحقيقية في الميدان.

استندت هذه النتائج إلى دعم نظري قوي من أفكار إدغار ديل في "مخروط الخبرة"، وهو إطار عمل معترف به على نطاق واسع في دراسات تكنولوجيا التعليم كمرجع أساسي في اختيار تجارب التعليم.[٩٢] أكد ديل أن التعليم الذي يعتمد فقط على الرموز اللفظية المجردة، مثل الحفظ المتكرر دون سياق تجريبي، يؤدي غالبًا إلى فهم سطحي وضعف في الاحتفاظ بالمعلومات. ويحوّل النهج المغامر الذي تروج له هذه الوسيلة التعليمية، عن قصد، دور

[92] Dale, *Audiovisual Methodes In Teaching*.



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

التلميذات من متلقين سلبيين للرموز اللفظية إلى مشاركين فاعلين يستكشفون اللغة العربية من خلال تجارب أكثر واقعية واستكشافية. ويعد هذا التحول، في إطار عمل ديل، مفتاحًا لترقية الاحتفاظ بالمعلومات: فكلما كانت تجربة التعليم أكثر واقعية وشخصية، كلما رسخت في ذاكرة التلميذات.

إضافةً إلى استنادها إلى نظرية الخبرات التعليمية، تعكس عملية التصميم هذه أيضًا مبدأ تهيئة ظروف التعليم الذي صاغه روبرت غانييه، أحد أبرز رواد نظرية تصميم التعليم، والذي يحظى بتأثير واسع النطاق على الصعيد الدولي.[٩٣] وقد أكد غانييه أن تحقيق أفضل نتائج التعليم لا يتأتى إلا من خلال تصميم ظروف التعليم الخارجية بشكل منهجي وقابل للقياس، وليس من خلال عملية عشوائية. إن تطبيق نموذج *ADDIE* (التحليل، التصميم، التصميم، التنفيذ، التقييم) في هذه الدراسة ليس مجرد إجراء إداري ينفذ لاستيفاء القواعد المنهجية، بل هو تمثيل حقيقي للجهود المبذولة لتهيئة ظروف التعليم هذه على مراحل، بدءًا من تحليل احتياجات التلميذات، وتصميم المحتوى، وتصميم المنتج، وصولًا إلى التقييم، بحيث يكون المنتج النهائي قائمًا بالفعل على احتياجات المجال.

تتفق هذه النتائج مع بحث توليبودين سيريجار، الذي اعتمد أيضًا نموذج *ADDIE* في تصميم وسائل تعليم مفردات اللغة العربية.[٩٤] يشير هذا التقارب إلى أن نموذج *ADDIE* أصبح إطارًا راسخًا في مجال البحث والتصميم لوسائل تعليم اللغة العربية عمومًا. مع ذلك،

[93] Gagne, *Principles Of Intruction*.

[٩٤] سيريجار, ''تطوير وسائط تعليم المفردات العربية القائمة على نظام أندرويد في مدرسة ابتدائية نيجيري ٣ بانتول يوجياكارتا''.

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

بالمقارنة مع بحث واهيو كريشنا موكتي وأحمد زينول مصيفة وآخرين، الذي يستند أيضًا إلى البحث التصميمي ولكنه يتخذ شكل منتجات مختلفة، وهي لعبة مونوبولي ووسائل الإعلام الإلكترونية المحلية على التوالي.[٩٥] يظهر هذا البحث أن مجال الابتكار في تصميم وسائل تعليم اللغة العربية لا يزال واسعًا، مع وجود أشكال متنوعة من الوسائل التي يمكن تكييفها مع سياق واحتياجات كل وحدة تعليمية.

تكمن الجدة التي يقدمها هذا البحث تحديدًا في استخدام مفهوم المغامرات والاستكشاف كإطار رئيسي لتصميم وسائل تعليم المفردات العربية، وهو نهج لم يعثر، بحسب بحث الباحث في الدراسات السابقة ذات الصلة، على استخدامه صراحةً في سياق مماثل. وهذا ما يجعل هذا البحث ليس تكرارًا، بل إضافةً تُثري المناهج البديلة في تصميم وسائل تعليم المفردات العربية في المرحلة الإعدادية.

مع ذلك، فإن النضج النظري والمنهجي لعملية التصميم لا يضمن بالضرورة أن تكون الوسائل الناتجة قابلة للتطبيق وفعّالة للاستخدام الميداني. ولا يمكن إثبات ذلك علميًا إلا من خلال التحقق من قبل الخبراء والاختبار التجريبي على التلميذات، وهما جانبان سيتم تناولهما في الفصل الفرعي التالي. وهنا، تجدر الإشارة إلى أن التحقق ليس مجرد إجراء شكلي، بل هو تعاون حقيقي بين الكفاءة الأكاديمية للخبراء واحتياجات التلميذات الفعلية في الميدان. ويُشكل هذا التعاون أساس عملية تصميم الوسائل بأكملها.

[٩٥] سيريجار.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

**ب. صلاحية الوسيلة التعليمية التفاعلية المطورة على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات للتلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر**

أظهر اختبار جدوى هذا المنتج التعليمي نتائج مقنعة من ثلاث زوايا تقييم مختلفة: منح خبراء المواد درجة ٩٣,٦٪، وخبراء الوسائل ٩٦,٦٪، والممارسون أو معلمو اللغة العربية الميدانيون ٩٤,٦٪. جميع هذه النسب الثلاث تندرج ضمن فئة "جدوى عالية"، والجدير بالذكر هو اتساق نطاق الدرجات بين ٩٣٪ و٩٧٪. يشير هذا النمط إلى أن جدوى المنتج ليست نتيجة تقييم مرتفع مصادفةً في جانب واحد فقط، بل هي مؤكدة بشكل متجانس نسبيًا عبر أبعاد المحتوى والتصميم المرئي وسهولة الاستخدام في الفصول الدراسية الحقيقية.

يمكن تفسير هذا التناسق بين وجهات النظر المختلفة من خلال إطار غانييه المتعلق بالظروف الخارجية للتعليم.[٩٦] يؤكد غانييه أن فعالية تصميم التعليم لا يمكن قياسها على بعد واحد فقط، بل يجب أن تدعمها بنية متماسكة لظروف التعليم بين محتوى الرسالة، ووسيلة التوصيل، وسياق تطبيقها. استخدمت هذه الدراسة التحقق الثلاثي من خبراء في المجال، وخبراء إعلاميين، وممارسين ميدانيين. لذا، فهي ليست مجرد إجراء إداري، بل تمثيل ملموس للجهود المبذولة لتنظيم هذه الجوانب الثلاثة في آنٍ واحد بحيث تعزز بعضها بعضًا، بدلًا من أن تكون متناقضة.

[96] Robert M Gagne, *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*, 4th ed. (New York, 1985).

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

عند وضع هذه النتائج في سياق الدراسات السابقة، تكشف عن نمط مثير للاهتمام جدير بالنقاش. تتوافق نتائج الدراسة مع النطاق الذي أوردته واهيو كريشنا موكتي (٨٨,٥–٩٧,٥٪)[٩٧] وألفيات المنوارة (بمعدل ٨٨٪)[٩٨] مما يشير إلى أن تصميم الوسائل المنضبط القائم على إجراءات *ADDIE* يميل إلى إنتاج مستويات مماثلة من الجدوى عبر المنصات واللغات المستهدفة. في غضون ذلك، تجدر الإشارة إلى أن الدرجات الأعلى قليلاً في دراسة ديفا أجستيا ووهيو زهدي (٩٨,٦–٩٩٪) لا تدل على جودة المنتج، بل على اختلاف يرجح أن يكون ناتجًا عن سياق الاختبار: إذ تُقدم وسائل تعليم المفردات الإنجليزية للتلميذات المرحلة الابتدائية، لغويًا ومعرفيًا، مستويات تقييم مختلفة عن وسائل تعليم المفردات العربية للتلميذات اللغة الأم، نظرًا لاختلاف أنظمة الكتابة، والبنى الصرفية، ومستوى التطور المعرفي لدى الجمهور المستهدف. من جهة أخرى، وبالمقارنة مع نتائج نوفال الفرهي، التي أظهرت نطاقًا أوسع وأقل (٧٣–٩٤٪)، تتفوق نتائج هذه الدراسة من حيث اتساق التقييم بين المُقيّمين، وهي ميزة تؤكد نضج عملية التصميم المتبعة.

من النقاط المهمة الأخرى التي يجب مناقشتها أن عملية التحقق هذه كان لها أثرٌ حقيقي على المنتج، وليست مجرد إجراء شكلي لتلبية المتطلبات المنهجية. فقد قدم العديد من المدققين ملاحظاتٍ حول تعديلات طفيفة، شملت الجوانب البصرية، وسلاسة التنقل، وتفاصيل الشخصيات في الوسائل، والتي تم العمل عليها قبل دخول المنتج مرحلة اختبار الفعالية. تُظهر

[97] Mukti, "Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VII Di MTs Maulana Maghribi Ujungnegoro Kandeman Batang."
[98] Maula, "Pengembangan Media Puzzle Tebak Gambar Mufrodat Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas VII MTs Salafiyah Wiradesa Kabupaten Pekalongan."

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

هذه الحقيقة أن عملية التحقق كانت حوارية، وساهمت بشكلٍ فعلي في تشكيل الجودة النهائية للمنتج، بما يتماشى مع روح البحث التصميمي، الذي يجعل ملاحظات الخبراء جزءًا لا يتجزأ من دورة التحسين، وليس مجرد خطوة شكلية لاستيفاء شروط الأهلية.

وبالتالي، فإن التقييم العالي والمتسق للأهلية من هذه الجوانب الثلاثة المتكاملة يوفر أساسًا متينًا قبل اختبار المنتج من حيث تأثيره على نتائج تعلم التلميذات. هذا الإنجاز، الذي يتجاوز مجرد الأرقام، يعكس عملية تعاونية بين الخبرة الأكاديمية والاحتياجات الحقيقية للتلميذات في الفصل الدراسي وهما جانبان، في البحث التصميمي التربوي، يجب أن يسيرا جنبًا إلى جنب، لا أن يكونا منفصلين.

**ج. فعالية الوسيلة التعليمية التفاعلية المطورة على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات للتلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر**

أظهرت نتائج تحليل البيانات الميدانية تحسنًا ملحوظًا في مستوى التلميذات قبل وبعد استخدام هذه الوسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على مغامرات مستكشفي عربي. فقد ارتفع متوسط درجات الاختبار القبلي، الذي كان ٤٤,٥٣، إلى ٧٦,٧٦ في الاختبار البعدي، حيث أظهرت نتائج اختبار t للعينات المزدوجة قيمة دلالة إحصائية قدرها ٠,٠٠٠ (<٠,٠٥) وفرقًا متوسطًا قدره -٣٢,٢٣. تؤكد هذه النتيجة إحصائيًا أن التحسن الحاصل لم يكن مصادفة، بل نتيجة حقيقية لاستخدام الوسيلة التعليمية المطورة. علاوة على ذلك، أظهرت نتائج حساب *N-Gain* متوسطًا قدره ٥٨,٤٩٪، وهو ضمن فئة "الفعالية"، مع أدنى قيمة-*N*

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

*Gain* بلغت ٥٣,١٦٪، مما يشير إلى أن زيادة فهم المفردات لم تقتصر على بعض التلميذات، بل كانت موزعة بشكل متساوٍ نسبيًا بين جميع المشاركين في البحث.

تعزز هذه النتائج الكمية نظريًا بإطار "مخروط الخبرة" لإدغار ديل، الذي نوقش في الفصل الفرعي السابق.[٩٩] إذا صمم أسلوب المغامرات، خلال مرحلة التصميم، لنقل تجارب تعليم التلميذات من الرموز اللفظية المجردة إلى تجارب أكثر واقعية واستكشافية، فإن هذه القفزة الملحوظة في نتائج الاختبار القبلي والبعدي تقدم دليلًا تجريبيًا على أن هذا التحول يؤثر بالفعل على قدرة التلميذات على الاحتفاظ بالذاكرة. بعبارة أخرى، كلما كانت تجربة التعليم أكثر واقعية، زادت أهمية استيعاب المفردات، وهو ما يمكن قياسه كميًا.

تتوافق هذه النتائج أيضًا مع تصنيف روبرت غانييه لمخرجات التعلم، وتحديدًا فئة "المعلومات اللفظية" وهي إحدى فئات مخرجات التعليم الخمس في تصنيفه التي يمكن تحقيقها من خلال تنظيم ظروف التعليم الخارجية بشكل منهجي.[١٠٠] يعد استيعاب المفردات العربية في جوهره شكلًا من أشكال المعلومات اللفظية التي تتطلب ظروف تعليم تدعم عملية تخزين المعلومات واسترجاعها في ذاكرة التلميذات. يشير تحقيق *N-Gain* المتسق نسبيًا عبر جميع المواد الدراسية وليس فقط متوسط المجموعة إلى أن ظروف التعليم المصممة من خلال نموذج *ADDIE* في مرحلة التصميم قد نجحت في خلق بيئة مواتية لتحقيق هذا النوع من نتائج التعليم.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

[99] Dale, *Audiovisual Methodes In Teaching*.
[100] Gagne, *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*.

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

بالمقارنة مع الدراسات السابقة، تتوافق نتائج الفعالية هذه مع أبحاث توليبودين سيريجار، وكذلك هادي جوناوان ساكتي وبايق سارليتا، الذين أبلغوا عن نتائج مهمة من خلال اختبارات t في تصميم وسائل تعليم اللغة العربية.[١٠١] إن اتساق هذه النتائج عبر سياقات بحثية مختلفة يعزز الصلاحية الخارجية التي مفادها أن وسائل التعليم التفاعلية، عند تصميمها بشكل منهجي، تميل إلى تحسين نتائج تعليم المفردات بشكل كبير.

مع ذلك، ثمة حاجة إلى مقارنة أدق مع بحث ديفا أجستيا وواهيو زهدي، اللذين أشارا إلى مكسب *N-Gain* قدره ٠,٨٩، أي ضمن فئة "عالية"، وهو أعلى من نتائج هذه الدراسة التي تندرج ضمن فئة "فعالة" ولكنها لم تصل بعد إلى فئة "فعالة جدًا.[١٠٢] يعد هذا الاختلاف جديرًا بالنقاش، لا سيما وأن كلتا الدراستين قاست فعالية وسائل تعلم المفردات التفاعلية القائمة على التكنولوجيا. وهناك عدة عوامل على الأقل قد تكون ساهمت في هذا الاختلاف: أولًا، الاختلافات في الخصائص اللغوية بين المفردات العربية والإنجليزية، حيث يتطلب النظام الصرفي العربي الأكثر تعقيدًا نسبيًا مدة تعرض أطول لتحقيق الاستيعاب الأمثل ثانيًا، الاختلافات المحتملة في مدة التدخل وعدد المشاركين في البحث، والتي أثرت أيضًا على حجم التأثير الملحوظ ثالثًا، الاختلافات في مستويات وسياقات تعليم المشاركين في البحث في الدراستين. لذا، لا يشير هذا الاختلاف في التحصيل بالضرورة إلى وجود نقاط ضعف في

[١٠١] سيريجار, ''تطوير وسائط تعليم المفردات العربية القائمة على نظام أندرويد في مدرسة ابتدائية نيجيري ٣ بانتول يوجياكارتا''.

[102] Agistia Et Al., "Pengembangan Media Word Explorer Cards Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Peserta Didik Kelas VI SD."

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

الوسائل المطورة، بل يفتح المجال لمزيد من النقاش حول العوامل السياقية التي تؤثر على فعالية وسيلة تعليم اللغة.

في غضون ذلك، عند مقارنة بحث إيرينا كوسوما أنجريني، الذي اعتمد تصميمًا تدريجيًا للبحث الإجرائي الصفي بدلًا من التجربة المباشرة كما في هذه الدراسة. تبرز المقارنة اختلافًا جوهريًا في المنهجية يميل البحث الإجرائي الصفي إلى قياس التحسن التدريجي عبر دورات من العمل، بينما يقيس التصميم التجريبي في هذه الدراسة الفعالية مباشرةً من خلال مقارنة الظروف قبل التدخل وبعده. يكمل هذان النهجان بعضهما البعض في تقديم صورة لفعالية الوسائل التعليمية من منظورين منهجيين مختلفين، بدلًا من أن يكونا متنافيين.

إلى جانب هذه الإحصائيات، تتجلى فعالية هذه الوسائل أيضًا من منظور إنساني، ألا وهو حماس التلميذات وانخراطهم العاطفي خلال عملية التعليم. وقد ورد هذا الجانب الإنساني أيضاً في بحث بوتري سايلا مينانيل مولا، وفي النتائج النوعية لبحث هادي جوناوان ساكتي، حيث أشار كلاهما إلى زيادة اهتمام التلميذات بالتعليم بالتزامن مع استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية.[١٠٣] تذكّرنا هذه النتائج بأن فعالية أي وسيلة تعليمية لا يمكن اختزالها كلياً في قيمة *N-Gain* أو قيمة الدلالة الإحصائية فقط، لأن وراء كل زيادة في الدرجة تكمن تجربة تعليمية أكثر جدوى ومتعة للتلميذات، وهو الهدف الأسمى لكل جهد يبذل في تصميم الوسائل التعليمية.

[103] Maula, "Pengembangan Media Puzzle Tebak Gambar Mufrodat Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas VII MTs Salafiyah Wiradesa Kabupaten Pekalongan."

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن فعالية وسائل التعليم التفاعلية القائمة على مغامرات استكشاف اللغة العربية في هذه الدراسة لا تكمن فقط في تحقيق نسبة *N-Gain* البالغة ٥٨,٤٩٪، بل في الدليل العملي على قدرة هذا النهج القائم على المغامرات على تلبية الاحتياجات الحقيقية للتلميذات، من خلال تقديم تعلم المفردات بطريقة فعالة معرفيًا وذات مغزى عاطفي. ويؤكد هذا الإنجاز صحة تقييم الخبراء الذي نوقش في الفصل الفرعي السابق، والذي يُظهر مستوى عالٍ من الجدوى من جوانب متعددة، وهو ما يتوافق مع نتائج تعليم التلميذات في الميدان، وقد تم إثباته تجريبيًا.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

# الباب السادس

## الخاتمة

### أ. الخلاصة

بناءً على نتائج البحث والمناقشات التي أجريت حول تصميم الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفيي اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات للتلميذات في المدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر، خلص البحث إلى الاستنتاجات الثلاثة التالية:

١. تمت عملية تطوير الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشف اللغة العربية عبر المراحل الخمس لنموذج *ADDIE* (التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم). بدأت هذه العملية بتحليل عميق لشعور التلميذات بالملل من أساليب الحفظ الجامدة، ثم ترجم هذا التحليل إلى لوحة لعبة تفاعلية تضع التلميذات في دور مستكشف اللغة، بمستويات ثلاثة متدرجة الصعوبة، وهي: الأخضر للتعرف البصري، والأصفر لتحليل السياق، والأحمر لتكوين الجمل. وفي مرحلة التطوير تحديدًا، مرّ إنتاجُ المنتج بخمس مراحل متتابعة: التصميم الرقمي، ومراجعة المحتوى لغويًا وبصريًا، والطباعة على ورق سميك عالي الجودة، والتصفيح غير اللامع القابل للطي، والتجميع النهائي. ولم يقتصر هذا التطوير على إنتاج أداة تعليمية فحسب، بل امتدّ إلى بناء نظام تعليمي يقدّر عملية الاستكشاف التي تقوم بها التلميذات، فتحوّلت الوسيلة، من خلال تقييم الخبراء والاختبار الميداني، من مجرد فكرة إلى أداة تعليمية جاهزة للاستخدام في الفصل الدراسي.



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

٢. أثبتت الوسيلة التعليمية التفاعلية درجة عالية جدا من الصلاحية وفقا لنتائج تحكيم الخبراء، إذ بلغت نسبة خبير المادة ٩٣,٦٪، ونسبة خبير الوسيلة ٩٦,٦٪، ونسبة الممارس ٩٤,٦٪. ومن ناحية المحتوى، أقرّ خبير المادة بدقة اختيار المفردات ووضعها في سياقها المناسب لمستوى النمو المعرفي لتلميذات الصف السابع، بينما أكد خبير الوسيلة جودة التصميم البصري وسهولة التنقل داخل اللعبة. وأكد هذا التقييم المهني أنّ وسيلة مغامرات مستكشفي اللغة العربية أداة صالحة وموثوقة ومقبولة أكاديميا لاستخدامها في تحسين استيعاب المفردات، دون الحاجة إلى تعديل جوهري.

٣. أثبت استخدام وسيلة مغامرات مستكشفي اللغة العربية فعاليته في تحسين استيعاب التلميذات للمفردات، إذ ارتفع متوسطُ الدرجات من ٤٤,٥٤ في الاختبار القبلي إلى ٧٦,٧٧ في الاختبار البعدي. وبدعم من نتيجة اختبار "ت" للعينات المزدوجة، التي بلغت قيمة دلالتها ٠,٠٠٠، تأكّد أنّ هذا التحسن نتيجة حقيقية لاستخدام الوسيلة، لا مجرد صدفة. كما بلغت درجة الكسب المعدل *N-Gain* ٥٨,٤٩٪، وهي نسبةٌ تقع، وفقًا لمعيار هايك الدولي، ضمن فئة الفعالية المتوسطة. ولم تقتصر هذه الفعالية على الأرقام الإحصائية وحدها، بل عكست نموًّا ملموسًا في ثقة التلميذات وحماستهنّ نحو في تعليم اللغة العربية، مما أثبت أنّ التعليم القائم على اللعب قادر على تحويل تحدّي استيعاب المفردات إلى إنجاز حقيقي أقبلن عليه برغبة صادقة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

**ب. التوصيات**

استنادًا إلى نتائج البحث التي أظهرت أن الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية تتمتع بفعالية جيدة في ترقية استيعاب المفردات العربية لدى التلميذات، يمكن استنتاج أن استخدام الوسيلة التعليمية المبتكرة والتفاعلية يسهم بشكل إيجابي في خلق عملية تعليمية أكثر نشاطًا وإثارة للاهتمام وعمقًا. إن وجود هذه الوسيلة لا يساعد التلميذات على فهم المفردات بسهولة فحسب، بل هو قادر أيضًا على تعزيز دوافعهن ومشاركتهن وثقتهن بأنفسهن خلال عملية التعليم.

وقد لاحظت الباحثة، خلال تطبيق هذه الوسيلة ميدانيًا، عدة نقاط قوة تستحق الإشارة: فقد شعرت التلميذات بمتعة وحماسة واضحتين أثناء التعليم عبر اللعب، إذ لم يعد تعلّم المفردات عبئا ثقيلًا، بل أصبح نشاطًا يترقّبنه بشغف. كما سهّلت طبيعةُ اللعبة التفاعلية عملية حفظ المفردات، إذ حفظتها التلميذات من خلال الممارسة المباشرة والتكرار الممتع، لا من خلال الحفظ الجامد المعتاد. إضافةً إلى ذلك، أسهمت اللعبة في تعزيز روح التعاون بين التلميذات، إذ تطلّب سير اللعبة نقاشًا جماعيًا وتبادلًا للآراء داخل كل مجموعة، مما أضفى بعدًا اجتماعيًا إيجابيًا على عملية التعليم، لم تكن لتتحقق بالطرق التقليدية القائمة على العمل الفردي. ولذلك، قدمت الباحثة بعض التوصيات التالية:

١. للمطورين

من المأمول ألا يقتصر تصميم الوسائل التعليمية على نتائج هذا البحث فحسب، بل أن يستمر تحسينها لتصبح أكثر سهولة في الوصول إليها ومرونة. ويمكن تصميم الوسائل التعليمية على منصات متنوعة، مثل المنصات القائمة على الويب أو أنظمة

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

التشغيل الأخرى، بحيث يسهل على التلميذات والمعلمين استخدامها. بالإضافة إلى ذلك، من المهم نشر المحتوى الإعلامي عبر منصات رسمية وموثوقة، حتى يتسنى الاستفادة من الوسائل على نطاق أوسع، مع ضمان جودة وأمان الاستخدام بشكل أفضل.

٢. لمدرسي اللغة العربية

يؤمل أن يتخذ مدرسون اللغة العربية من هذه الوسيلة بديلًا عمليًا لأساليب الحفظ التقليدية في تعليم المفردات، لا أن تستخدم مرة واحدة ثم تهمل. ويحتاج المعلم، عند تطبيقها، إلى فهم آلية اللعبة ومستوياتها الثلاثة فهما جيدا قبل تقديمها للتلميذات، بحيث يستطيع توجيههنّ بفاعلية أثناء اللعب، لا أن يكتفي بدور المتفرج. كما يستحسن أن يدمج المدرس هذه الوسيلة ضمن خطة تعليمية متكاملة، لا أن تكون نشاطًا معزولًا عن أهداف المنهج الدراسي، حتى تتحقق الفائدة المرجوة منها على المدى الطويل، لا في جلسة تعليمية واحدة فحسب.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

## ج. الاقتراحات

ومع ذلك، لا يخلو هذا البحث من أوجه قصور تستحق الذكر، بهدف إعطاء صورة واضحة للباحثين المقبولين فمن الناحية النظرية، ما زالت المراجع العلمية المتخصصة في مفهوم مغامرات مستكشفي اللغة العربية محدودةً، مما اضطرّ الباحثة إلى الاستعانة بمراجع عامة عن الألعاب التعليمية والتعليم القائم على الاستكشاف، بدلًا من مراجع مباشرة تتناول هذا المفهوم بالذات. ومن الناحية التطبيقية، تطلّب تنفيذ هذه الوسيلة وقتًا تعليميًا أطول مما هو معتاد في الحصة الواحدة، نظرًا لدمج أنشطة اللعب ضمن عملية التعليم، الأمر الذي قد يشكّل تحديًا في إدارة الوقت داخل جدول الحصص الدراسية. ومن الناحية الإنتاجية، اقتصر هذا المنتج على نسخة مادية واحدة مطبوعة، دون نسخة احتياطية أو رقمية بديلة، وهو ما قد يحدّ من إمكانية استخدامها على نطاق واسع في مدارس متعددة في آن واحد، أو استمرارها في حال تعرّض النسخة الأصلية للتلف.

١. للمدرسة

يتوقع من المدارس أن تقدم دعماً مستمراً لاستخدام الوسائل التعليمية التفاعلية في عملية تعليم اللغة العربية. ويمكن تحقيق هذا الدعم من خلال توفير المرافق والبنية التحتية الداعمة، مثل التسهيلات التكنولوجية وبيئة التعليم المواتية، بحيث يمكن استخدام الوسائل التعليمية المبتكرة على النحو الأمثل. ومن المتوقع أيضًا أن يسهم دمج الوسائل التعليمية التفاعلية في الأنشطة التعليمية بالمدارس في الجهود الرامية إلى تصميم جودة التعليم بحيث تصبح أكثر تكيفًا مع التطورات التكنولوجية في مجال التعليم.

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

٢. لمدرسي اللغة العربية

يتوقع من المدرسين اللغة العربية الاستفادة من الوسائل التعليمية التفاعلية باعتبارها إحدى الاستراتيجيات البديلة للتعليم، والتي من شأنها خلق جو تعليمي أكثر تفاعلاً ومتعة. يعد دور المعلم كميسر للتعليم بالغ الأهمية في ربط المواد الدراسية بتجارب التعليم لدى التلميذات من خلال أنشطة أكثر تفاعلية. وبالتالي، لا يقتصر تعليم اللغة العربية على الحفظ فحسب، بل إنه يشجع التلميذات على التعليم بشكل نشط وبثقة.

٣. للتلميذات

يتوقع من التلميذات الاستفادة من هذه الوسيلة التعليمية كأداة لتعليم اللغة العربية بطريقة أكثر استقلالية ونشاطًا ومتعة. ومن خلال تجربة التعليم القائمة على الألعاب، يمكن للتلميذات بناء علاقة أكثر إيجابية مع اللغة العربية، مما يجعل عملية فهم المفردات وحفظها أسهل. من المتوقع أن تؤدي شجاعة التلميذات في التجربة والممارسة والتفاعل خلال عملية التعليم إلى تعزيز دافعهم للتعليم ومساعدتهم على تصميم مهاراتهم في اللغة العربية على النحو الأمثل.

٤. للباحثين المقبولين

انطلاقًا من النتائج التي توصّل إليها هذا البحث، ومن الحدود التي واجهها في تطبيقه الميداني، تقترح الباحثة على الباحثين اللاحقين نقطتين تستحقان المتابعة والتصميم: أولًا، اقتصر هذا البحث على موضوع مفردات واحد يعني أدوات المدرسية ولمدة ست جلسات فقط، فلم يتح المجال لقياس مدى استبقاء التلميذات لهذه المفردات

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

في ذاكرتهنّ على المدى البعيد. لذا يقترح على الباحثين اللاحقين توسيع نطاق المحتوى اللغوي ليشمل موضوعات أخرى أكثر تنوعًا، وإطالة مدة التدخل التعليمي، بحيث يتضح ما إذا كان أثر هذه الوسيلة الممتع يبقى راسخًا في ذاكرة التلميذات بعد مرور وقت أطول على انتهاء التجربة.

ثانيًا، وإن كانت نتائج هذا البحث قد أثبتت فعالية الوسيلة، إلا أن هذه الفعالية وقعت ضمن الفئة المتوسطة ليس العالية، وهو ما يشير إلى وجود هامش حقيقي لترقية هذا الأثر مستقبلا. لذا يقترح على الباحثين اللاحقين تعمق البحث في العوامل التي من شأنها أن ترفع مستوى هذه الفعالية، ومن أبرزها دراسة أثر التعقيد الصرفي الذي تتميز به اللغة العربية مقارنة بلغات أخرى، والتحقق مما إذا كان هذا التعقيد يستدعي مدة أطول من التعرّض للمفردات كي تصل التلميذات إلى استيعاب أعمق وأكثر رسوخًا.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

# قائمة المراجع

## أ. المراجع العربية


الجلفية, حسن جعفر. *فصول في تدريس اللغة العربية*. الرياض: مكتبة الرشيد, ٢٠٠٣.

الحديبي, علي عبد المحسن. *دليل معلم اللغة العربية للناطقين بغير العربية*. الرياض: مجمع الملك سلمان العالي للغة العربية, ١٤٤٥.

الصغير, عبد الوهاب. *المعلم في الموقف التربوي*. القاهرة: مطبعة الساعدة, ٢٠٠١.

الكحلاني, فاطمة عبد الله ,وسعاد سالم القحطاني. ‘‘فعالية الألعاب اللغوية في تعليم المفردات لمتعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بجامعة الملك عبد العزيز.https://doi.org/10.32996/jhsss

حسنين, زين. ‘‘فعالية تنفيذ الطريقة المباشرة باستعمال الكتاب ‘العربية بين يديك’ لترقية مهارة الكلام بالمدرسة الثانوية محمدية غوبه تمبانج كمبار رياو.’’ جامعة سلطان شريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو, ٢٠١١.

ديفا فوزية رزقا. ‘‘تنفيذ نموذج التعليم التعاوني في تعليم المفردات للتلميذات الصف التاسع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية محمدية ٣ ينججونج فونوروجو.’’ الجامعة الإسلامية الحكومية فونوروجو, ٢٠٢٤.

رشدي أحمد طعيمة. *تعليم العربية لغير الناطققين بها*. الرباط, ١٩٨٩.

سليمان بوراس ,مقران شطة. ‘‘ألالعاب اللغوية مفهومها وأهميتها في العملية التعليمية.’’ *مجلة*


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

*العمدة في اللسانيات وتحليل الخطاب*, ٢٠٢٢, ٥٨–٦٩.

سيريجار, توليبودين. ‘‘تصميم وسائط تعليم المفردات العربية القائمة على نظام أندرويد في مدرسة ابتدائية نيجيري ٣ بانتول يوجياكارتا’’ ٢ .223–30 (2024): 3 no. , https://doi.org/https://doi.org/10.14421/mahira.2024.23.05.

محسني, فاطمة. ‘‘استراتيجية الألعاب اللغوية ودورها في تحسين التفاعل وتعزيز المهارات التواصلية.’’ دراسات في تعليم اللغة العربية وتعلمها, ٢٠٢٤ . https://jsatl.shirazu.ac.ir/article_7894.html.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

## ب. المراجع الأجنبية

Abdurochman. *Bahasa Arab Dan Metode Pembelajarannya*. Bandar Lampung: Aura, 2017.

Agistia, Diva, Nur Azizah, Ulhaq Zuhdi, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, and Universitas Negeri Surabaya. "PENGEMBANGAN MEDIA WORD EXPLORER CARDS UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA PESERTA DIDIK KELAS VI SD" 13, no. 3 (2025): 741–55.

Agustina, Hasrul Hadi and Sri. "Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model Addie." *Jurnal Education* 1 (2016): 90.

Albantani, Azkia Muharrom. *Media Pembelajaran Bahasa Arab: Teori Dan Praktik Media Sosial*. Edited by Maila Dinia HUsni Rahiem. 1st ed. Banten: UIN Jakarta Press, 2021.

Ali, Aisyah, Lidwina Cornelia Maniboey, Ruth Megawati, and Hanida Listiani. *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interakttif Di Sekolah Dasar*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.

Amiruddin, Noor. "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab." *Jurnal Tamaddun*, 2017, 1. https://doi.org/https://doi.org/10.30587/tamaddun.v0i0.66.

Anggito, Albi. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat: CV Jejak, 2018.

Anggraini, Erina Kusuma. "Penggunaan Media Kartu Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah." *Indonesian Journal of Action Research* 1 (2022): 267. https://doi.org/https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-15.

Aprizal, Ambo Pera. "Jurnal Pendidikan Guru." *Pendidikan Guru* 2, no. 2 (2021): 87–93.

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.

Bruner, Jerome. *The Process of Education*. Cambridge: Harvard University Press,

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

1960.

Bruner, Jerome S. *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge: Belknap Press of Harvard University Press, 1966.

Channel, Joanna. "Applying Semantic Theory to Vocabulary Teaching." *ELT Journal* XXXV, no. 2 (1981): 115–22. https://doi.org/10.1093/elt/XXXV.2.115.

Dale, Edgar. *Audiovisual Methodes In Teaching*. 3rd ed. New York: The Dryden Press Inc, 1969.

Daryanto. *Media Pembelajaran: Pendekatan Terbaru Dalam Berbagai Pendekatan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2013.

Dawson, Kara. *Education and Technologhy: An Encylopedia*. California: ABC - CLIO, 2004.

Effendy, Ahmad Fuad. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat, 2005.

Erlitasari, Nova dwi, and Utari Dewi. "Pengembangan Media Board Gamegaris Bilangan Materi Bilangan Bulat Pada Mata Pelajaran Matematka Kelas Iv Sdn Ngampelsari Candi Sidoarjo." *Jurnal Mahasiswa Tekhnologi Pendidikan* 7, no. 1 (2016): 4.

Febrianingsih, Dian. "Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam* 2 (2021): 22.

Furoidah, Asni. "Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab." *Al-Fusha* Vol.2 (2020): 19. https://doi.org/https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358.

Gagne, Robert M. *Principles Of Intruction*. New York: Printice Hall, 1997.

———. *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. 4th ed. New York, 1985.

Hamzah, Amir. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Literasi Nusantara, 2019.

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

Hidayat, H.D. “Pengajaran Bahasa Arab Di Indonesia, Masalah Dan Cara Mengatasinya.” *Pengembangan Pengajaran Bahasa Arab*, 1986, 6.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge & Kegan Paul, 1949.

Ii, B A B, A Landasan Teori, and Penguasaan Kosakata. “No Title,” no. 1995 (2021): 10–31.

Jurnal, Rumah, and Iain Metro. “Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab” 20, no. 01 (2018).

Kelas, Siswa, and V M I Al-kautsar Mrican. “Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat” 2, no. 2 (2024): 144–63.

Kemp, Jerrold, and Deane K Dayton. *Planning and Producing Audiovisual Materials*. New York: Thomas Y. Croowell, 1985.

Mahmuda, Siti. “Media Pembelajaran Bahasa Arab.” *Jurnal An NabighohAn Nabighoh* 20, no. 01 (2018): 34.

Maryanti, Elis, Asep Sukenda Egok, and Riduan Febriandi. “Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Untuk Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 4214.

Maula, Putri Saila Minanil. “Pengembangan Media Puzzle Tebak Gambar Mufrodat Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas VII MTs Salafiyah Wiradesa Kabupaten Pekalongan.” UIN. K. H. Abdurrahman Wahid Pekalongan., 2024. http://etheses.uingusdur.ac.id/id/eprint/10219.

Mayer, Richard E. *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.

Miftah, Mohammad. *Peran, Fungsi, Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Edited by August Leonardo. 1st ed. Bandung: C.V. Feniks Muda Sejahtera, 2022.

Moore, Michael G, Candice Dickson, and Presence Galyen. “Using Online

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

Learning Communities to Capture the Essence of Presence." *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning,* 8 (2011): 6.

Mukti, Wahyu Krisna. "Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VII Di MTs Maulana Maghribi Ujungnegoro Kandeman Batang," 2024.

Munawwaroh, Alviatul. "Pengembangan Media Game Adventure of Blood Berbasis Role Play Peredaran Darah Manusia Authors." *Journal of Education Research* 5, no. 2 (2024). https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.1179.

Mushofa, Ahmad Zayyinul, Syamsul Anam, and Asep Maulana. "Pengembangan Media Pembelajaran Web Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab DiMts AN- Nuriyah Kaliwining Jember" 13, no. 2 (2025): 1–10.

Mustofa, Syaiful. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN Maliki Press, 2017.

Nation, Paul. *Learning Vocabulary in Another Language*. 3rd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2022.

Nurrita, Teni. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA" 03 (2018): 171–87.

Pengabdian, Jurnal, Kepada Masyarakat, and Cahaya Mandalika. "PELATIHAN MEDIA BOARD GAME DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT CAHAYA MANDALIKA, e-ISSN: 2722-824X, Vol. 4, No.2 Desember 2023 Avalaible Online at: Http://Ojs.Cahayamandalika.Com/Index.Php/Abdimandalika/Issue/Archive" 4, no. 2 (2023): 116–20.

Prasetyo, Jaya. "Pengertian Variabel Independen Dan Dependan: Kunci Penting Dalam Penelitian." TambahPinter.com, 2024. https://tambahpinter.com/pengertian-variabel-independen-dan-dependen/.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

Qomaruddin, and Halimah Sa'diyah. "Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif: Prespektif Spradley, Miles Dan Huberman." *Jurnal of Management, Accounting and Administration* 1, no. 2 (2024): 81.

Rakhmatullah, Hilmi Aziz. "Apa Itu Variabel Dependen? Pengertian, Karakteristik, Dan Contohnya." ebizmark blog, 2025. https://ebizmark.id/artikel/apa-itu-variabel-dependen-pengertian-karakteristik-dan-contohnya/.

Rozana, Salma & Widya, Rika & Tasril, Virdyra. *Multimedia: Pendidikan Kesehatan Dan Nutrisi*. Edited by Ahmad Mufid Anwari. 1st ed. Yogyakarta, 2022.

Sadiman, Arief. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009.

Sakti, Hadi Gunawan. Kartiani, Baiq Sarlita. "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA BOARD GAME TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA." *Jurnal Visionary : Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan* 11, no. April (2023): 116–21.

Skinner, B. F. *Verbal Behavior*. USA America: Pearson Education, 1990.

Smalldino, Sharon E, Deborah L Lowther, and James D Russell. *Instructional Technology and Media for Learning*. Upper Saddle River: Pearson, 2008.

Soebagyo, Joko. "Tahapan ADDIE Model." Research Gate, 2021. https://www.researchgate.net/figure/Gambar-1-Tahapan-ADDIE-Model-Sumber-Anglada-2007_fig1_354139596.

Sudjana, Nana, and Ahmad Rivai. *Media Pengajaran: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, 2019.

———. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, 2019.

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

———. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2023.

Sukmawati, Fatma. *Media Pembelajaran*. 1st ed. Klaten: Tahta Media Group, 2021.

Suryani, Nunuk & Agung, Leo. *Strategi Belajar Mengajar*. *Penerbit Ombak*. Yogyakarta, 2012.

Tarigan, H.G. *Pengajaran Pemerolehan Bahasa*. Bandung: Angkasa, 1988.

Teknozla. "Pentingnya Penguasaan Kosakata." Artikelkami.com, 2020. https://www.artikelkami.com/2020/04/pentingnya-penguasaan-kosakata.html.

Thobroni Muhammad, Musthofa Arif. *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2011.

Trinova, Zulfvia. "Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik." *Al Ta'lim Journal* 19 (2012): 213. https://doi.org/https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55.

"Undang Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," no. 1 (2003): 1–42.

Utami, Rizka. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.

Wouters, Pieter, C Nimwegen, H Oostendorp, and Erik Spek. "A Meta-Analysis of the Cognitive and Motivational Effects of Serious Games." *Journal of Educational Psychology* 105 (2013): 249–65. https://doi.org/10.1037/a0031311.

الجلفية, حسن جعفر. *فصول في تدريس اللغة العربية*. الرياض: مكتبة الرشيد, ٢٠٠٣.

الحديبي, علي عبد المحسن. *دليل معلم اللغة العربية للناطقين بغير العربية*. الرياض: مجمع الملك سلمان العالمي للغة العربية, ١٤٤٥.

الصغير, عبد الوهاب. *المعلم في الموقف التربوي*. القاهرة: مطبعة الساعدة, ٢٠٠١.

سعاد سالم القحطاني. "فعالية الألعاب اللغوية في تعليم المفردات لمتعلمي and الكحلاني, فاطمة عبد الله

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

اللغة العربية الناطقين بغيرها من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بجامعة الملك عبد العزيز,” no. March (2025): 143–52. https://doi.org/10.32996/jhsss.

حسنين, زين. “فعالية تنفيذ الطريقة المباشرة باستعمال الكتاب ‘العربية بين يديك’ لترقية مهارة الكلام بالمدرسة الثانوية محمدية غوبه تمبانج كمبار رياو.” جامعة سلطان شريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو, ٢٠١١.

ديفا فوزية رزقا. “تنفيذ نموذج التعليم التعاوني في تعليم المفردات للتلميذات الصف التاسع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية محمدية ٣ ينججونج فونوروجو.” الجامعة الإسلامية الحكومية فونوروجو, ٢٠٢٤.

رشدي أحمد طعيمة. *تعليم العربية لغير الناطققين بها*. الرباط, ١٩٨٩.

مقران شطة. “ألالعاب اللغوية مفهومها وأهميتها في العملية التعليمية.” *مجلة العمدة* and سليمان بوراس, *في اللسانيات وتحليل الخطاب*, ٢٠٢٢, ٥٨–٦٩.

سيريجار, توليبودين. “تطوير وسائط تعليم المفردات العربية القائمة على نظام أندرويد في مدرسة ابتدائية نيجيري ٣ بانتول يوجياكارتا” ٢ no. 3 (2024): 223–30. https://doi.org/https://doi.org/10.14421/mahira.2024.23.05.

محسني, فاطمة. “استراتيجية الألعاب اللغوية ودورها في تحسين التفاعل وتعزيز المهارات التواصلية.” دراسات فى تعليم اللغة العربية وتعلمها, ٢٠٢٤. https://jsatl.shirazu.ac.ir/article_7894.html.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

# الملاحق

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
PASCASARJANA
Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember, Kode Pos 68136 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005
*e-mail*: pascasarjana@uinkhas.ac.id, Website : http://pasca.uinkhas.ac.id

No : B.595/Un.22/DPS.WD/PP.00.9/04/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian untuk Penyusunan Tugas Akhir Studi

Yth.
Kepala SMP Plus Jalaluddin Ar-Rumi
Di -
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

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

| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | Nafisah Rohmatul Ummah |
| NIM | : | 253206020006 |
| Program Studi | : | Pendidikan Bahasa Arab |
| Jenjang | : | Magister (S2) |
| Waktu Penelitian | : | 3 Bulan (terhitung mulai tanggal diterbitkannya surat) |
| Judul | : | تطوير الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشف اللغة العربية لتنمية استيعاب المفردات للطلبة بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر |

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Jember, 10 April 2026
An. Direktur,
Wakil Direktur

**Saihan**

Tembusan :
Direktur Pascasarjana

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BBSrE).
Token : 3FizWZDh
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

**YAYASAN JALALUDDIN AR-RUMI**
**SMP PLUS JALALUDDIN AR-RUMI**
**JATISARI JENGGAWAH JEMBER**
NSS : 202052410416 NPSN : 70025508 Email : smp.ja22@gmail.com
Alamat: Dsn Sukosari Jatisari Jenggawah Jember 68171. Email: smp.ja22@gmail.com Website: www.j-arrumi.com

Nomor : 11/072/SMP-JA/A.1/08.70025508/IV/2026

Hal : **Persetujuan Izin Penelitian Tugas Akhir Studi**

**Kepada:**
**Yth. Direktur Pascasarjana**
**UIN Kiai Haji Achmad Siddiq**
Di –
**Jember**

Menindaklanjuti surat dari Direktur Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember nomor: B.595/Un.22/DPS.WD/PP.00.9/04/2026, tanggal 10 April 2026, perihal Permohonan Izin Penelitian untuk Penyusunan Tugas Akhir Studi, maka dengan ini kami menyetujui permohonan mahasiswa:

| | |
|---|---|
| Nama | : Nafisah Rohmatul Ummah |
| NIM | : 253206020006 |
| Program Studi | : Pendidikan Bahasa Arab |
| Jenjang | : Magister (S2) |
| Pelaksanaaan | : Bulan April – Juni 2026 |
| Judul penelitian | : تطوير الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشف اللغة العربية لتنمية استيعاب المفردات للطلابة بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر |

Pengambilan data penelitian dan hal-hal terkait lainnya, diatur sebagaimana ketentuan yang berlaku di SMP Plus Jalaluddin Ar-Rumi.

Demikian surat persetujuan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 10 April 2026
Kepala Sekolah,

**Muhammad Riefki Pratama, S.Si**

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

YAYASAN JALALUDDIN AR-RUMI
SMP PLUS JALALUDDIN AR-RUMI
JATISARI JENGGAWAH JEMBER
NSS : 202052410416 NPSN : 70025508 Email : smp.ja22@gmail.com
Alamat: Dsn Sukosari Jatisari Jenggawah Jember 68171. Email: smp.ja22@gmail.com Website: www.j-arrumi.com

**KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN**
Nomor: 09/085/SMP-JA/A.1/08.70025508/V/2026

Berdasarkan surat dari Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember nomor: B.595/Un.22/DPS.WD/PP.00.9/04/2026, kami yang bertanda tangan di bawah ini:

| | |
|---|---|
| Nama | : Muhammad Riefki Pratama, S.Si |
| Jabatan | : Kepala Sekolah |
| Satuan tugas | : SMP Plus Jalaluddin Ar-Rumi |

Menerangkan bahwa:

| | |
|---|---|
| Nama | : Nafisah Rohmatul Ummah |
| NIM | : 253206020006 |
| Program Studi | : Pendidikan Bahasa Arab |
| Jenjang | : Magister (S2) |
| Instansi | : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember |

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SMP Plus Jalaluddin Ar-Rumi tentang:

تطوير الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشف اللغة العربية لتنمية استيعاب المفردات للطلابة بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر

selama 25 hari dari hari Jum'at tanggal 10 April 2026 sampai dengan hari Selasa tanggal 5 Mei 2026.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 6 Mei 2026
Kepala Sekolah,

SEKOLAH MENGHARAPKAN TERWUJUDNYA JALALUDDIN AR-RUMI JATISARI JENGGAWAH JEMBER

**Muhammad Riefki Pratama, S.Si**

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

# قائمة البحث

الإسم : نفيسة رحمة الأمة

الموقيع : المدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر

العنوان : تطوير الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشف اللغة العربية لتنمية استيعاب المفردات للطلبة بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر

| الرقم | التاريخ | نوع الأنشطة | التوقيع |
|---|---|---|---|
| ١. | ١٥ ديسمبر ٢٠٢٥ | ملاحظة حول تعليم اللغة العربية في فصل السابع ج بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر | |
| ٢. | ١١ إبريل ٢٠٢٦ | إعطاء الرسالة البحث إلى رئيس المدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر | |
| ٣. | ١٢ إبريل ٢٠٢٦ | مقابلة مع مدرس اللغة العربية حول استيعاب المفردات في الصف السابع ج بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر | |
| ٤. | ١٢ إبريل ٢٠٢٦ | مقابلة مع طلبة في الصف السابع ج بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر عن استيعاب المفردات | |
| ٥. | ١٤ إبريل ٢٠٢٦ | الإختبار القبلي للطلابة الصف السابع ج بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر | |
| ٦. | ٢١ إبريل ٢٠٢٦ | تطبيق الأولى مع الطلابة الصف السابع ج بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر | |
| ٧. | ٢٣ إبريل ٢٠٢٦ | تطبيق الثاني مع الطلابة الصف السابع ج بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر | |
| ٨. | ٢٨ إبريل ٢٠٢٦ | تطبيق الثالث مع الطلابة الصف السابع ج بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر | |
| ٩. | ٣ مايو ٢٠٢٦ | تطبيق الرابع مع الطلابة الصف السابع ج بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر | |
| ١٠. | ٥ مايو ٢٠٢٦ | الإختبار البعدي للطلابة الصف السابع ج بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر | |
| ١١. | ٥ مايو ٢٠٢٦ | توزيع استبيان استجابة الطلابة في الصف السابع ج بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر | |
| ١٢. | ١٠ مايو ٢٠٢٦ | استلام الرسالة إتمام البحث من رئيس المدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر | |

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

**PEDOMAN WAWANCARA**

**SMP JALALUDDIN AR-RUMI JEMBER**

| No. | Pertanyaan |
|---|---|
| 1. | Cara mengawali pembelajaran mufradat di kelas VII |
| 2. | Respon siswa dalam mengikuti pembelajaran kosakata Bahasa Arab |
| 3. | Kesulitan utama yang dialami siswa dalam mempelajari mufradat |
| 4. | Jenis kesulitan siswa (mengingat arti, memahami penggunaan, atau menggunakan dalam kalimat) |
| 5. | Cara siswa menghafal atau mempelajari mufradat |
| 6. | Media atau alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran mufradat |
| 7. | Peran media dalam membantu pemahaman dan daya ingat siswa |
| 8. | Ketergantungan pembelajaran terhadap buku teks |
| 9. | Kebutuhan akan pendekatan atau media pembelajaran yang lebih variatif |
| 10. | Karakteristik media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa |
| 11. | Pandangan terhadap penggunaan permainan sebagai media pembelajaran |
| 12. | Kesesuaian pembelajaran berbasis permainan untuk siswa kelas VII |
| 13. | Potensi media berbasis permainan dalam membantu hafalan mufradat |
| 14. | Tanggapan terhadap penggunaan board game (kartu kosakata, pertanyaan, dan level permainan) |
| 15. | Kemungkinan penggunaan media pembelajaran tanpa ketergantungan penuh pada buku teks |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

**HASIL WAWANCARA GURU BAHASA ARAB**

**SMP JALALUDDIN AR-RUMI JEMBER**

Identitas Guru : Muhammad Badrus Salam

Jabatan : Guru Bahasa Arab

Alamat : Besuki - Situbondo

| No. | Pertanyaan | Jawaban Narasumber |
|---|---|---|
| 1. | Bagaimana biasanya ustadz mengawali pembelajaran mufradat di kelas VII? | Biasanya saya tidak langsung masuk ke mufradat. Saya awali dulu dengan pembelajaran qowaid. Jadi anak-anak dikenalkan dulu dengan dasar seperti membedakan isim, fi'il, dan huruf. Setelah itu baru saya berikan mufradat yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari, supaya mereka lebih paham konteksnya. |
| 2. | Dalam pengalaman ustadz, bagaimana respon siswa ketika belajar kosakata bahasa Arab? Apakah mereka cenderung antusias atau justru kurang terlibat? | respon mereka biasa saja, tidak terlalu antusias tapi tetap mengikuti pembelajaran. Hanya saja memang ada satu dua siswa yang terlihat kurang semangat, terutama saat diminta setoran mufradat. |
| 3. | Menurut ustadz, apa kesulitan paling menonjol yang dialami siswa dalam mempelajari mufradat? | Kesulitan yang paling terlihat biasanya saat setoran mufradat. Hal ini karena kemampuan masing-masing siswa berbeda-beda, jadi ada yang cepat hafal, ada juga yang butuh waktu lebih lama. |
| 4. | Apakah siswa lebih sering mengalami kesulitan dalam mengingat arti kata, memahami penggunaan, atau menggunakannya dalam kalimat? | Kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam mengingat arti kata dan menggunakannya dalam kalimat. Kalau hanya mengenali mungkin masih bisa, tapi ketika harus mengingat dan mempraktikkan dalam bentuk kalimat, mereka masih cukup kesulitan. |
| 5. | Bagaimana cara siswa biasanya menghafal atau mempelajari mufradat yang diberikan di kelas? | Biasanya siswa menghafal mufradat dengan cara mengulang-ulang bacaan, lalu menyetorkan hafalannya ke guru. Ada juga yang menulis ulang kosakata di buku supaya lebih mudah diingat. Tapi memang tidak semua siswa punya cara belajar yang sama, jadi hasilnya juga berbeda-beda. |
| 6. | Media atau alat bantu apa yang selama ini digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya mufradat? | Sejauh ini belum ada media khusus yang selalu digunakan selama pembelajaran berlangsung |
| 7. | Apakah pembelajaran masih banyak bergantung pada buku teks? | Iya, sebagian besar pembelajaran masih bergantung pada buku teks. |

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

| | | |
|---|---|---|
| 8. | Menurut ustadz, apakah pembelajaran mufradat memerlukan pendekatan atau media yang berbeda dari yang digunakan saat ini? | Menurut saya iya, perlu pendekatan atau media yang lebih variatif. Karena kalau hanya mengandalkan buku teks, siswa cenderung cepat bosan dan kurang tertarik, sehingga perlu media yang lebih interaktif agar mereka lebih semangat belajar. |
| 9. | Seperti apa bentuk media pembelajaran yang menurut ustadz dapat membuat siswa lebih aktif dan tidak mudah bosan? | Media yang interaktif dan melibatkan siswa secara langsung, seperti permainan atau media visual yang menarik. Kalau ada unsur bermainnya, biasanya siswa jadi lebih aktif dan tidak cepat bosan. |
| 10. | Bagaimana pendapat ustadz tentang penggunaan permainan sebagai media pembelajaran di kelas? | Menurut saya itu sangat bagus, karena bisa membuat suasana belajar lebih santai tapi tetap fokus. Siswa juga jadi lebih terlibat dibandingkan pembelajaran biasa. |
| 11. | Apakah siswa di kelas VII cocok jika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang melibatkan kompetisi dan kerja sama? | Cocok sekali, karena siswa kelas VII masih senang dengan aktivitas yang bersifat permainan. Apalagi kalau ada kompetisi dan kerja sama, biasanya mereka jadi lebih semangat. |
| 12. | Menurut ustadz, apakah media berbasis permainan dapat membantu siswa yang sulit menghafal mufradat? | Iya, sangat membantu. Karena dengan permainan, siswa belajar tanpa merasa terbebani, sehingga lebih mudah dalam mengingat mufradat. |
| 13. | Jika pembelajaran mufradat dikemas dalam bentuk board game yang berisi kartu kosakata, pertanyaan, dan level permainan, bagaimana menurut ustadz? | Menurut saya itu ide yang bagus dan menarik. Dengan adanya level dan kartu-kartu, siswa bisa belajar sambil bermain, dan itu bisa meningkatkan minat mereka dalam belajar kosakata. |
| 14. | Apakah media seperti ini memungkinkan digunakan tanpa bergantung pada buku teks selama pembelajaran berlangsung? | Menurut saya memungkinkan, terutama jika media tersebut sudah mencakup materi yang dibutuhkan. Tapi tetap bisa dikombinasikan dengan buku teks sebagai pendukung. |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

**HASIL WAWANCARA MURID KELAS 7C**

**SMP JALALUDDIN AR-RUMI JEMBER**

| No. | Pertanyaan | Jawaban Narasumber |
|---|---|---|
| 1. | Bagaimana biasanya guru mengajar Bahasa Arab di kelas, khususnya saat belajar mufradat? | Biasanya ustadz tidak langsung menyuruh kami menghafal mufradat. Awalnya dijelaskan dulu materi qowaid, seperti membedakan isim, fi'il, dan huruf. Setelah itu baru diberikan kosakata yang sesuai dengan materi. Jadi kami belajar pelan-pelan dari dasar dulu, baru masuk ke hafalan. |
| 2. | Menurut kamu, apakah cara tersebut membantu dalam memahami kosakata Bahasa Arab? | Lumayan membantu, karena jadi lebih tahu jenis katanya dulu. Tapi kadang masih terasa agak sulit, apalagi kalau kosakatanya banyak. Jadi walaupun sudah dijelaskan, tetap butuh waktu untuk benar-benar paham dan ingat. |
| 3. | Bagaimana perasaan kamu saat belajar mufradat di kelas? | Perasaannya campur-campur. Kadang merasa senang kalau materinya mudah, tapi kalau sudah banyak hafalan jadi agak bosan. Apalagi kalau kegiatannya hanya menghafal dan setoran, jadi terasa monoton. |
| 4. | Apa kesulitan yang biasanya kamu alami saat belajar mufradat? | Yang paling sulit biasanya menghafal arti kata, apalagi kalau banyak dalam satu pertemuan. Selain itu juga kadang bingung saat disuruh membuat kalimat menggunakan kosakata tersebut, karena belum terlalu paham cara penggunaannya. |
| 5. | Bagaimana cara kamu biasanya menghafal mufradat? | Biasanya saya menghafal dengan cara membaca berulang-ulang, lalu menulis ulang di buku. Kadang juga dibaca sebelum pelajaran dimulai atau sebelum setoran. Tapi kalau tidak sering diulang, biasanya cepat lupa. |
| 6. | Bagaimana perasaan kamu saat harus menyetorkan hafalan mufradat di depan guru? | Kadang merasa tegang dan sedikit takut salah, apalagi kalau belum benar-benar hafal. Tapi tetap dicoba, karena itu bagian dari penilaian juga. Kalau sudah hafal biasanya jadi lebih percaya diri. |
| 7. | Apakah guru pernah menggunakan media atau permainan saat pembelajaran? Bagaimana menurut kamu? | Pernah, seperti menggunakan Kahoot atau Wordwall. Menurut saya itu seru sekali, karena suasananya jadi berbeda. Tidak terasa seperti belajar biasa, tapi seperti bermain sambil belajar. Jadi lebih semangat ikut pelajaran. |
| 8. | Bagaimana perasaan kamu jika pembelajaran mufradat lebih sering menggunakan game atau permainan? | Pasti lebih senang dan tidak bosan. Kalau pakai game, jadi lebih semangat karena ada tantangan dan kadang ada skor juga. Jadi ingin menang dan otomatis jadi lebih fokus belajar. |

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

| | | |
|---|---|---|
| | | Rasanya lebih menyenangkan dibandingkan hanya menghafal. |
| 9. | Menurut kamu, apakah belajar dengan game bisa membantu mengingat mufradat? Mengapa? | Iya, sangat membantu. Soalnya kalau belajar sambil bermain, jadi lebih mudah ingat. Kadang tanpa sadar sudah hafal karena sering muncul di permainan. Jadi tidak terasa berat seperti menghafal biasa. |
| 10. | Jika ada media pembelajaran seperti game petualangan (Arabic Explore Adventure) untuk belajar kosakata, bagaimana pendapat kamu? | Menurut saya itu menarik sekali dan ingin mencobanya. Kalau bentuknya seperti petualangan, pasti lebih seru karena ada level-levelnya. Jadi belajar terasa seperti bermain game, dan pasti lebih semangat untuk menyelesaikan setiap tahap sambil belajar kosakata. |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
PASCASARJANA
Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember, Kode Pos 68136 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005
*e-mail*: pascasarjana@uinkhas.ac.id, Website : http://pasca.uinkhas.ac.id

No : 660 /DPS.WD/PP.00.9/09/2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Validasi

Kepada Yth.
**Dr. Abdur Rosid, M.Pd.**
di-
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, sehubungan dengan prosedur penelitian untuk menyelesaikan studi program Magister (S2) di Pascasarjana UIN KHAS Jember yang memerlukan validasi terkait media pembelajaran sebagai pelengkap penyusun tesis, maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menjadi validator mahasiswa berikut ini:

| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | Nafisah Rohmatul Ummah |
| NIM | : | 253206020006 |
| Program Studi | : | Pendidikan Bahasa Arab |
| Pembimbing 1 | : | Dr. H. Syamsul Anam, M.Pd. |
| Pembimbing 2 | : | Dr. Mokhammad Miftakhul Huda, M.Pd.I. |
| Validator 1 | : | Dr. Maskud, S.Ag., M.Si |
| Validator 2 | : | Dr. Abdur Rosid, M.Pd. |
| Validator 3 | : | - |
| Judul | : | Media Arabic Explore Advanture |

Bantuan Bapak/Ibu sangat diharapkan agar diketahui kegunaan, ketepatan dan kelayakan produk tesis tersebut. Berkaitan dengan pendanaan, dibebankan pada mahasiswa pemohon.

*Demikian permohonan ini, atas perhatian dan izinnya* disampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Jember, 20 April 2026
a.n. Direktur,
Wakil Direktur

Saiban

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

## LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul :Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Arabic Explore Advanture Bahasa Arab untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arab untuk siswa di SMP Jalaluddin Ar-Rumi Jember

تطوير الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشف اللغة العربية لتنمية استيعاب المفردات للطلبة بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر

Peneliti : Nafisah Rohmatul Ummah

NIM : 253206020006

**A. Identitxas Validator Ahli**

Nama : Dr. Abdur Rosid, M.Pd

NIP : 198512022015031005

Keahlian : Ahli Materi

Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

**B. Pengantar**

Angket validasi untuk ahli disusun sebagai instrumen untuk memperoleh masukan, saran, dan penilaian dari para ahli yang kompeten di bidangnya guna menilai kelayakan, kejelasan, dan kesesuaian isi suatu produk atau instrumen yang dikembangkan. Validasi ini bertujuan memastikan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi standar akademik dan praktis yang diperlukan sebelum digunakan lebih lanjut dalam konteks penelitian atau implementasi lapangan. Melalui angket ini, diharapkan ahli dapat memberikan evaluasi yang objektif dan konstruktif guna menyempurnakan produk tersebut.

**C. Petunjuk Penilaian**

Berilah tanda (√) pada kolom penilaian yang sesuai pendapat Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 = Sangat tidak sesuai

2 = Tidak sesuai

3 = Cukup sesuai

4 = Sesuai

5 = Cukup Sesuai

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KHAS ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

**D. Tabel Penilaian**

| No | Aspek yang dinilai | Nilai Pengamatan | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **Kualitas Isi** | | | | | | |
| 1 | Kejelasan materi sesuai KI & KD | | | | | ✓ |
| 2 | Materi yang disajikan sistematis, logis, dan jelas | | | | ✓ | |
| 3 | Materi yang disajikan mudah dipahami | | | | ✓ | |
| 4 | Materi yang disajikan menarik | | | | | ✓ |
| 5 | Materi yang disajikan lengkap | | | | ✓ | |
| **Evaluasi** | | | | | | |
| 1 | Kejelasan petunjuk pengerjaan soal | | | | ✓ | |
| 2 | Kesesuaian latihan soal dengan KI & KD | | | | | ✓ |
| 3 | Kecukupan pemberian latihan soal quiz | | | | ✓ | |
| **Efek bagi siswa** | | | | | | |
| 1 | Dukungan media bagi kemandirian siswa | | | | | ✓ |
| 2 | Kemampuan media menambah pengetahuan siswa | | | | | ✓ |
| 3 | Media mendorong siswa memahami materi | | | | | ✓ |
| **Bahasa** | | | | | | |
| 1 | Bahasa yang digunakan tepat, dan jelas | | | | | ✓ |
| 2 | Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik | | | | | ✓ |
| 3 | Bahasa yang dipilih dalam kosa kata umum dan mudah dipahami | | | | | ✓ |
| 4 | Bahasa yang digunakan seseuai dengan kaidah Bahasa arab yang baik dan benar | | | | ✓ | |
| 5 | Bahasa yang digunakan komunikatif dan informatif | | | | | ✓ |

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

| Tampilan visual | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Gambar serta icon dalam media mempermudah pemahaman konsep | | | | | ✓ |
| 2 | Ukuran tampilan media dapat dilihat dan dibaca dengan baik dan jelas | | | | ✓ | |
| 3 | Terdapat tombol navigasi yan jelas dan sesuai | | | | | ✓ |

**E. Komentar dan Saran**

1. Gambar Kurang Terlihat
2. Materi sudah sesuai dg Tingkat pengetahuan.

**F. Penilaian Umum**

Media pembelajaran interaktif berbasis Arabic explore advanture ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa arab dengan keterangan (lingkari salah satu angka berikut!)

1. Produk dapat digunakan tanpa revisi
2. Produk dapat digunakan dengan beberapa revisi
3. Produk dapat digunakan dengan revisi total
4. Produk tidak layak digunakan

Jember, 23 April 2026
Mengetahui,
Ahli Materi

Dr. Abdur Rosid, M.Pd
NIP. 198512022015031005

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

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
PASCASARJANA
Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember, Kode Pos 68136 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005
*e-mail*: pascasarjana@uinkhas.ac.id, Website : http://pasca.uinkhas.ac.id

No : 660 /Un.22/DPS.WD/PP.00.9/ 04 /2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Validasi

Kepada Yth.
**Dr. Maskud, S.Ag., M.Si**
di-
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, sehubungan dengan prosedur penelitian untuk menyelesaikan studi program Magister (S2) di Pascasarjana UIN KHAS Jember yang memerlukan validasi terkait media pembelajaran sebagai pelengkap penyusun tesis, maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menjadi validator mahasiswa berikut ini:

| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | Nafisah Rohmatul Ummah |
| NIM | : | 253206020006 |
| Program Studi | : | Pendidikan Bahasa Arab |
| Pembimbing 1 | : | Dr. H. Syamsul Anam, M.Pd. |
| Pembimbing 2 | : | Dr. Mokhammad Miftakhul Huda, M.Pd.I. |
| Validator 1 | : | Dr. Maskud, S.Ag., M.Si |
| Validator 2 | : | Dr. Abdur Rosid, M.Pd. |
| Validator 3 | : | - |
| Judul | : | Media Arabic Explore Advanture |

Bantuan Bapak/Ibu sangat diharapkan agar diketahui kegunaan, ketepatan dan kelayakan produk tesis tersebut. Berkaitan dengan pendanaan, dibebankan pada mahasiswa pemohon.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan izinnya disampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Jember, 20 April 2026
a.n. Direktur
Wakil Direktur

Saihan

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

## LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul :Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Arabic Explore Advanture Bahasa Arab untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arab untuk siswa di SMP Jalaluddin Ar-Rumi Jember

تطوير الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشف اللغة العربية لتنمية استيعاب المفردات للطلبة بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر

Peneliti : Nafisah Rohmatul Ummah

NIM : 253206020006

### A. Identitxas Validator Ahli

Nama : Dr. Maskud, S.Ag.,M.Si

NIP : 197402101998031001

Keahlian : Ahli Media

Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

### B. Pengantar

Angket validasi untuk ahli disusun sebagai instrumen untuk memperoleh masukan, saran, dan penilaian dari para ahli yang kompeten di bidangnya guna menilai kelayakan, kejelasan, dan kesesuaian isi suatu produk atau instrumen yang dikembangkan. Validasi ini bertujuan memastikan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi standar akademik dan praktis yang diperlukan sebelum digunakan lebih lanjut dalam konteks penelitian atau implementasi lapangan. Melalui angket ini, diharapkan ahli dapat memberikan evaluasi yang objektif dan konstruktif guna menyempurnakan produk tersebut.

### C. Petunjuk Penilaian

Berilah tanda (√) pada kolom penilaian yang sesuai pendapat Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 = Sangat tidak sesuai

2 = Tidak sesuai

3 = Cukup sesuai

4 = Sesuai

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

5 = Cukup Sesuai

**D. Tabel Penilaian**

| No | Aspek yang dinilai | Nilai Pengamatan | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **Desain dan Tampilan** | | | | | | |
| 1 | Desain visual memiliki daya tarik emosional yang memicu rasa ingin tahu siswa. | | | | | ✓ |
| 2 | Kombinasi warna dan kontras memberikan kenyamanan mata saat digunakan dalam durasi lama. | | | | | ✓ |
| 3 | Kualitas grafis dan ilustrasi memiliki resolusi tinggi (tidak pecah) dan proporsional. | | | | | |
| 4 | Ketepatan *background* dengan teks | | | | | ✓ |
| 5 | Ketepatan penggunaan objek gambar atau icon dalam media | | | | ✓ | |
| 6 | Karakter dan ilustrasi yang digunakan ramah anak | | | | | ✓ |
| 7 | Sistematika tata letak elemen visual tersusun secara konsisten dan terorganisir | | | | ✓ | |
| **Interaktif dan Keterlibatan Produk** | | | | | | |
| 1 | Media mampu meningkatkan motivasi siswa untuk mencoba permainan | | | | | ✓ |
| 2 | Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan | | | | | ✓ |
| 3 | Media mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif | | | | | ✓ |
| 4 | Media mampu meningkatkan keterlibatan siswa | | | | | ✓ |
| **Kemudahan Akses Penggunaan** | | | | | | |
| 1 | Media mudah digunakan oleh guru dan siswa | | | | | ✓ |
| 2 | Media mudah diakses dan dioperasikan oleh siswa | | | | | ✓ |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | Instruksi mudah dipahami | | | | ✓ | |
| **Bahasa** | | | | | | |
| 1 | Bahasa yang digunakan tepat, dan jelas | | | | | ✓ |
| 2 | Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik | | | | ✓ | |
| 3 | Bahasa yang dipilih dalam kosa kata umum dan mudah dipahami | | | | | ✓ |
| 4 | Bahasa yang digunakan seseuai dengan kaidah Bahasa arab yang baik dan benar | | | | | ✓ |

**E. Kebenaran Aspek Media**

Apabila ada kesalahan pada media yang dikembangkan, mohon untuk menuliskan jenis kesalahan atau kekurangan disertai dengan saran perbaikan pada kolom berikut ini:

| No | Jenis Kesalahan | Saran Perbaikan | Pada Bagian |
|---|---|---|---|
| 1 | Intruksi game berbahasa inggris | diganti menggunakan bahasa Arab | Media. START - FINISH |
| 2 | Gambar wajah petualng terlihat kosong | dilengkapi organ mata. hidung. dll. | Media garis start |
| 3 | Jarak antar titik rintangan tidak konsisten | jarak disamakan | Media jalur game |

**F. Kelebihan dan Kekurangan Media**

| Kelebihan | Kekurangan |
|---|---|
| | |

**G. Komentar dan Saran**

.....

.....

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

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

- Kardus Alas game, kurang kuat
- Bagian tepi papan game, dirapikan lagi

**H. Penilaian Umum**

Media pembelajaran interaktif berbasis Arabic explore advanture ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa arab dengan keterangan (lingkari salah satu angka berikut!)

1. Produk dapat digunakan tanpa revisi
2. Produk dapat digunakan dengan beberapa revisi
3. Produk dapat digunakan dengan revisi total
4. Produk tidak layak digunakan

Jember, 20 April 2026
Mengetahui,
Ahli Media

Dr. Maskud, S.Ag., M.Si
NIP. 197402101998031001

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

# INDIKATOR PRE-TEST DAN POST-TEST

Nama : Nafisah Rohmatul Ummah

NIM : 253206020006

Tempat Penelitian : SMP Jalaluddin Ar-Rumi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Arabic Explore Advanture Bahasa Arab untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arab untuk siswa di SMP Jalaluddin Ar-Rumi Jember

تصميم الوسيلة التعليمية التفاعلية على أساس مغامرات مستكشفي اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات للتلميذات بمدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر

| NO. | INDIKATOR SOAL | LEVEL KOGNITIF | BENTUK TES | NOMOR SOAL | SKOR MAKSIMAL |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Siswa dapat menerjemahkan mufrodat yang ditentukan tentang peralatan sekolah dalam bahasa Indonesia | C1 (Mengingat) | Multiple Choice | 1-3 | 4x3 = 12 |
| 2. | Siswa dapat menyebutkan mufrodat berdasarkan gambar yang disediakan tentang peralatan sekolah dalam Bahasa arab | C1 (Mengingat) | Multiple Choice | 4-7 | 4x4 = 16 |
| 3. | Siswa dapat menerjemahkan mufrodat yang ditentukan tentang peralatan sekolah dalam bahasa arab | C1 (Mengingat) | Multiple Choice | 8-10 | 4x3 = 12 |
| 4. | Siswa dapat melengkapi kalimat sederhana dengan mufrodat yang tepat tentang peralatan sekolah dalam bahasa arab | C2 (Memahami) | Esai | 11-20 | 4x10 = 40 |
| 5. | Siswa dapat mencocokkan mufrodat dengan gambar yang sesuai tentang peralatan sekolah | C2 (Memahami) | Menjodohkan | 21-25 | 4x5 = 20 |
| Jumlah Skor | | | | | 100 |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KHAS JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

YAYASAN JALALUDDIN AR-RUMI
SMP PLUS JALALUDDIN AR-RUMI
JATISARI JENGGAWAH JEMBER
NSS : 202052410416 NPSN : 70025508 Email : smp.ja22@gmail.com
Alamat: Dsn Sukosari Jatisari Jenggawah Jember 68171. Email: smp.ja22@gmail.com Website: www.j-arrumi.com

**Petunjuk Pengerjaan Soal**
1. Berdoalah terlebih dahulu sebelum mengerjakan
2. Tulis identitas nama dan kelas
3. Bacalah soal-soal dengan cermat sebelum mengerjakan
4. Berilah tanda silang (x) pada jawab an yang benar

Nama :
Kelas :

Mata Pelajaran : Bahasa Arab
Sekolah: SMP Plus Jalaluddin Ar-Rumi

## الاختبار القبلي

**أ. اِخْتَرِ الإِجَابَةَ الصَّحِيحَةَ!**

١. مَا مَعْنَى " قَلَمُ الرَصَصِ " ؟

أ. Kamus
ب. Rak
ج. Papan Tulis
د. Spidol

٢. مَا مَعْنَى " مِبْرَاةٌ " ؟

أ. Orotan
ب. Pensil
ج. Tinta
د. Tip X

٣. مَا مَعْنَى " جَرَسٌ " ؟

أ. Kelas
ب. Bel
ج. Halaman
د. Kantin

٤. مَا هَذَا؟ هَذَا ....



أ. طَبْشُوْرَةٌ
ب. مُعْجَامٌ
ج. تَقْوِيْمٌ
د. كَشْفُ الحُضُوْر

٥. مَا هَذَا؟ هَذَا ....



أ. تَقْوِيْمٌ
ب. مُعْجَامٌ
ج. نَافِذَةٌ
د. مُلْصَقٌ

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

٦. مَا هَذِهِ؟ هَذِهِ....



أ. مُلْصَقٌ
ج. مَجَلَّةٌ حَائِطِيَّةٌ
ب. كُرَةٌ أَرْضِيَّةٌ
د. جَدْوَلُ الدُّرُوْسِ

٧. مَا هَذِهِ؟ هَذِهِ....




أ. مَجَلَّةٌ حَائِطِيَّةٌ
ج. سَاعَةٌ حَائِطِيَّةٌ
ب. طَبْشُوْرَةٌ
د. كُرَةٌ أَرْضِيَّةٌ

٨. مَا اللُّغَةُ العَرَبِيَّة مِنْ ''Penggaris''؟

أ. مُعْجَامٌ
ج. مِسْطَرَةٌ
ب. طَبْشُوْرَةٌ
د. مِمْسَحَةٌ

٩. مَا اللُّغَةُ العَرَبِيَّة مِنْ ''Lem''؟

أ. جَدْوَلُ الدُّرُوْسِ
ج. مَجَلَّةٌ حَائِطِيَّةٌ
ب. كُرَةٌ أَرْضِيَّةٌ
د. مُلْصَقٌ

١٠. مَا اللُّغَةُ العَرَبِيَّة مِنْ ''Jangka''؟

أ. مُلْصَقٌ
ج. جَرَسٌ
ب. فِرْجَارٌ
د. تَقْوِيْمٌ

**ب. اِمْلَأِ الْفَرَاغَ بِالْكَلِمَةِ الْمُنَاسِبَةِ!**

١. يَجْلِسُ التِّلْمِيذُ عَلَى .....

٢. يَكْتُبُ الْمُدَرِّسُ عَلَى.....بِقَلَمِ الرَصَصِ.

٣. يَفْتَحُ التِّلْمِيذُ ..... لِدُخُولِ الْهَوَاءِ.

**٤. يَذْهَبُ التِّلْمِيذُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ وَيَحْمِلُ أَدَوَاتِ الْمَدْرَسِيَّة فِي .....**

٥. يَنْظُرُ التِّلْمِيذُ إِلَى ..... لِيَعْرِفَ الوَقْتَ.

**٦. يَبْرِي التِّلْمِيذُ الْقَلَمَ بِ .....**

٧. أَفْتَحُ ..... عِنْدَ الدُّخُولِ.

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

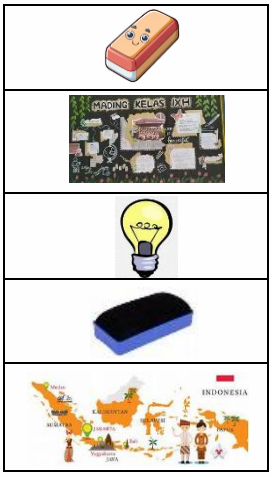
٨. أَمْسَحُ الْخَطَأَ فِيْ السَبُّوْرَةِ بِـ .....

٩. يَكْتَبُ **التِّلْمِيذُ فِيْ الدَفْتَرِ** عَلَى .....

١٠. يُغَطِّي التِّلْمِيذُ الْكِتَابَ بِـ .....

**ج. صِلْ بَيْنَ الكَلِمَةِ وَالصُّوْرَةِ المُنَاسِبَةِ**

| | |
|---|---|
| ١. | • مَجَلَّةٌ حَائِطِيَّةٌ |
| ٢. | • خَرِيْطَةٌ |
| ٣. | • طَلَّاسَةٌ |
| ٤. | • مِمْسَحَةٌ |
| ٥. | • مِصْبَاحٌ |




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

YAYASAN JALALUDDIN AR-RUMI
SMP PLUS JALALUDDIN AR-RUMI
JATISARI JENGGAWAH JEMBER
NSS : 202052410416 NPSN : 70025508 Email : smp.ja22@gmail.com
Alamat: Dsn Sukosari Jatisari Jenggawah Jember 68171. Email: smp.ja22@gmail.com Website: www.j-arrumi.com

**Petunjuk Pengerjaan Soal**
1. Berdoalah terlebih dahulu sebelum mengerjakan
2. Tulis identitas nama dan kelas
3. Bacalah soal-soal dengan cermat sebelum mengerjakan
4. Berilah tanda silang (x) pada jawab an yang benar

Nama :
Kelas :

Mata Pelajaran : Bahasa Arab
Sekolah: SMP Plus Jalaluddin Ar-Rumi

## الاختبار البعدي

**أ. اِخْتَرَ الإِجَابَة الصَّحِيحَة!**

١. مَا مَعْنَى " رَفٌّ "؟

أ. Kamus
ب. Rak
ج. Papan Tulis
د. Spidol

٢. مَا مَعْنَى " قِرْطَاسٌ " ؟

أ. Orotan
ب. Pensil
ج. Tinta
د. Kertas

٣. مَا مَعْنَى " فَصْلٌ " ؟

أ. Kelas
ب. Bel
ج. Halaman
د. Kantin

٤. مَا هَذَا؟ هَذَا ....



أ. كَشْفُ الحُضُوْر
ب. مُعْجَامٌ
ج. تَقْوِيْمٌ
د. طَبْشُوْرَةٌ

٥. مَا هَذَا؟ هَذَا ....



أ. تَقْوِيْمٌ
ب. مُعْجَامٌ
ج. كَشْفُ الحُضُوْر
د. مُلْصَقٌ

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

ب- مَا هَذِهِ؟ هَذِهِ....



أ. مُلْصَقٌ
ب. جَدْوَلُ الدُّرُوْسِ
ج. مَجَلَّةٌ حَائِطِيَّةٌ
د. كُرَةٌ أَرْضِيَّةٌ

ج- مَا هَذِهِ؟ هَذِهِ....




أ. طَبْشُوْرَةٌ
ب. مَجَلَّةٌ حَائِطِيَّةٌ
ج. سَاعَةٌ حَائِطِيَّةٌ
د. كُرَةٌ أَرْضِيَّةٌ

د- مَا اللُّغَةُ العَرَبِيَّة مِنْ "Jangka"؟

أ. مُعْجَامٌ
ب. طَبْشُوْرَةٌ
ج. فِرْجَارٌ
د. مِمْسَحَةٌ

هـ- مَا اللُّغَةُ العَرَبِيَّة مِنْ "Penggaris"؟

أ. جَدْوَلُ الدُّرُوْسِ
ب. كُرَةٌ أَرْضِيَّةٌ
ج. مَجَلَّةٌ حَائِطِيَّةٌ
د. مِسْطَرَةٌ

و- مَا اللُّغَةُ العَرَبِيَّة مِنْ "Lem"؟

أ. مُلْصَقٌ
ب. مُلْصَقٌ
ج. جَرَسٌ
د. تَقْوِيْمٌ

**ب. اِمْلَأِ الْفَرَاغَ بِالْكَلِمَةِ الْمُنَاسِبَةِ!**

١. أَمْسَحُ الْخَطَأَ فِيْ السَبُّوْرَةِ بِـ .....

٢. يَبْرِي التِّلْمِيذُ الْقَلَمَ بِـ .....

٣. يَذْهَبُ التِّلْمِيذُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ وَيَحْمِلُ أَدَوَاتِ المَدْرَسِيَّة فِي .....

٤. يَجْلِسُ التِّلْمِيذُ عَلَى .....

٥. يَكْتُبُ الْمُدَرِّسُ عَلَى.....بِقَلَمِ الرَصَصِ.

٦. يُغَطِّي التِّلْمِيذُ الْكِتَابَ بِـ .....

٧. يَنْظُرُ التِّلْمِيذُ إِلَى ..... لِيَعْرِفَ الوَقْتَ.

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

٨. أَفْتَحُ ..... عِنْدَ الدُّخُولِ.

٩. يَكْتَبُ التِّلْمِيذُ فِيْ الدَفْتَرِ عَلَى .....

١٠. يَفْتَحُ التِّلْمِيذُ ..... لِدُخُولِ الْهَوَاءِ.

**ج. صِلْ بَيْنَ الكَلِمَةِ وَالصُّوْرَةِ المُنَاسِبَةِ**

| | |
|---|---|
| ١. | مَجَلَّةٌ حَائِطِيَّةٌ |
| ٢. | خَرِيْطَةٌ |
| ٣. | طَلَاَّسَةٌ |
| ٤. | مِمْسَحَةٌ |
| ٥. | مِصْبَاحٌ |

| |
|---|
|  |
|   |
|  |
|  |
|   |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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



الصورة ١: الاختبار القبلي



الصورة ٢: تطبيق الأولى مع التلميذات الصف السابع ج



الصورة ٣: تطبيق الثاني مع التلميذات الصف السابع ج



الصورة ٤: تطبيق الثالث مع التلميذات الصف السابع ج

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



الصورة ٥: تطبيق الثالث مع التلميذات الصف السابع ج



الصورة ٦: الاختبار البعدي



الصورة ٧: إعطاء الرسالة البحث العلمي مع رئيس المدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر



الصورة ٨: مقابلة مع مدرس اللغة العربية في المدرسة جلال الدين الرومي المتوسطة الإسلامية جمبر

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH AC DDIQ
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

## السيرة الذاتية



الاسم : نفيسة رحمة الأمة

الرقم الجامعي : ٢٥٣٢٠٦٠٢٠٠٠٦

مكان وتاريخ الميلاد : بوندووسو، ٠٥ يناير ٢٠٠٣

العنوان : ميسان – بوندووسو

السيرة الدّراسية :

١. مدرسة التقوى روضة الأطفال الإسلامية بوندووسو (٢٠٠٧-٢٠٠٩)

٢. مدرسة التقوى الإبتدائية الإسلامية بوندووسو (٢٠٠٩-٢٠١٥)

٣. مدرسة نور الجديد المتوسطة الإسلامية برابالينجا (٢٠١٥-٢٠١٨)

٤. مدرسة نور الجديد الثانوية الإسلامية برابالينجا (٢٠١٨-٢٠٢١)

٥. جامعة كياهى الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر (٢٠٢١-٢٠٢٤)

٦. جامعة كياهى الحاج أحمد صديق الإس لامية الحكومية جمبر (٢٠٢٥-٢٠٢٦)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER