**البحث الجامعي**

# تطوير كتاب مصاحب اللعبة التعليمية لتعليم مفردات اللغة العربية بمدرسة دار العلوم الابتدائية الإسلامية باتو


إعداد : نهدى زلفى صفية الرشيدة

الرقم الجامعي :١٦١٥٠١٠١

مشرفة : الدكتورة زكية عارفة الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٨٠٠٤١٦٢٠٠٨٠١٢٠٢٠

**قسم تعليم اللغة العربية**

**كلية علوم التربية والتعليم**

**جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج**


**٢٠٢٠**


CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

## استهلال

بسم الله الرحمن الرحيم

۞ اَلآ اِنَّ نَصْرَاللّٰهِ قَرِيْبٌ ۞

(القرآن الكريم سورة البقرة :٢١٤)



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

## إهداء

أهدي هذا البحث الجامعي إلى :

أبي احمد مؤذن وأمي يايوك هاريايي

رضى الله عنهما وعسى الله أن يرحمها كما ربياني صغيرة

جزاهما الله أحسن الجزاء وأبقاهما سلامة في الدارين

أختي المحبوبة

نهي زلفى صفية الرحمة و نبيلا زلفى ليلة العزيزة



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

## كلمة الشكور والتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم ، الحمد لله رب العلمين والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين وعلى آله وأصحابه أجمعين ، وبعد.

والحمد الله رب العلمين ، كلمة صدرت من أعماق قلبي لحست توفق في إجرا هذا البحث وإتمامه. و بشرفني بهد حمد لله أن أقدم الشكر الجزيل وحسن التقدير إلى الذين لهم فضل في خروج هذا البحث إلى حيز الودود ولم أحدهم بشيء، وفتح أبواب المساعدة بكمال الإخلاص، ومنهم :

١. فضيلة الأستاذ الدكتور الحاج عبد الحارس الماجستير، مدير جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٢. فضيلة الأستاذ الدكتور الحاج أغوس ميمون الماجستير ، عميد كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج
٣. فضيلة الأستاذة الدكتورة مملوءة الحسنة المجستير، عميد قسم تعليم اللغة العربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج
٤. فضيلة الأستادة الدكتورة زكية عارفة المجستير ، المشرفة التي أفاد الباحثة علميا ووجه الخطوات في كل مراحل إعداد هذا البحث منذ بداية حتى إنتهاء منه.
٥. فضيلة الأستاذ أولو العزم، رئيس المدرسة الابتدائية الإسلامية دار العلوم باتو.
٦. فضيلة الأستاذة انتان محمودة ، مدرسة تعليم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية دار العلوم باتو
٧. فضيلة المكرمين الوالدين ، المشجعة في إتمام هذا البحث
٨. فضيلة جميع أستاذي الكرماء
٩. جمع طلاب في لبفصل الثالث بمدرسة الابتدائية الإسلامية دار العلوم باتو
١٠. جمع أصدقائي الأعزاء

جزاكم الله أحسن الجزاء وعسى الله أن يقبل كل أعمالهم ، وعسى أن يكون هذا البحث نافعة لمتعلم اللغة العربية ومعلمها.



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

مالانج ١٣ مايو ٢٠٢٠

الباحثة

نهدى زلفى صفية الرشيدة

١٦١٥٠١٠١



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

**قسم تعليم اللغة العربية**

**كلية علوم التربية والتعليم**

**جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج**

تقرير المشرفة

بسم الله الرحمن الرحيم

تقديم إلى حضرتكم هذا البحث الجامعي الذي قدمتها الباحثة :

الاسم : نهدى زلفى صفية الرشيدة

رقم التسجيل : ١٦١٥٠١٠١

موضوع البحث : تطوير كتاب مصاحب اللعبة التعليمية لتعليم المفردات اللغة العربية بمدرسة دار العلوم الابتدائية الإسلامية باتو

وقد نظرنا حق النظير ، وأدخلنا فيه بعض التعديلات والإصلاحات اللازمة ليكون على الشكل المطلوب لا ستيفها شروط المناقشة لاتمام الدراسة والحصول على درجة سرجانا (S-1) من قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج للعام الدراسي ٢٠١٩/٢٠٢٠.

تقرير بمالانج ١٣ مايو ٢٠٢٠

المشرفة

الدكتورة زكية عارفة الماجستير

١٩٨٠٠٤١٦٢٠٠٨٠١٢٠٢٠



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

**قسم تعليم اللغة العربية**

**كلية علوم التربية والتعليم**

**جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج**

تقرير عيد كلية علوم التربية والتعليم

تقديم إلى حضرتكم هذا البحث الجامعي الذي قدته الباحثة :

الاسم : نهدى زلفى صفية الرشيدة

رقم التسجيل : ١٦١٥٠١٠١

موضوع البحث : تطوير كتاب مصاحب اللعبة التعليمية لتعليم المفردات اللغة العربية بمدرسة دار العلوم الابتدائية الإسلامية باتو

لإتمام دراستها و للحصول على درجة سرجانا (S-1) من قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج للعام الدراسي ٢٠ئ

ر/١٩/٢٠٢٠.

تقرير بمالانج ١٣ مايو ٢٠٢٠

عيد كلية علوم التربية والتعليم

الدكتور أغوس ميمون الحاج

١٩٦٥٠٨١٧١٩٩٨٠٣١٠٠٣



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

تقرير لجنة المناقشة

لقد اكتفت مناقشة هذا البحث الجامعي الذي قدمه:

الاسم : لهدى زلفى صفية الرشيدة

رقم التسجيل : ١٦١٥٠١٠١

موضوع البحث : تطوير كتاب مصاحب اللعبة التعليمية للغة العربية بمدرسة دار العلوم الابتدائية الإسلامية باتو

وقد اللجنة بنجاحه واستحقاقه على درجة سرجانا (S-1) من قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج للعام الدراسي ٢٠١٩/٢٠٢٠.

١. الدكتور الحاج سيف المصطفى الماجستير (.....)

رقم التوظيف :١٩٧٢٠٧٠٥٢٠٠٧٠١١٠٠٤

٢. الدكتور الحاج نور هادى الماجستير (.....)

رقم النوظيف :١٩٤٠١٠٣٢٠٠٣١٢١٠٠١

٣. الدكتورة زكية عارفة الماجستير (.....)

رقم التوظيف : ١٩٨٠٠٤١٦٢٠٠٨٠١٢٠٢٠

رئيسة قسم تعليم اللغة العربية

الدكتورة مملوءة الحسنة الماجستير

١٩٧٤١٢٠٥٢٠٠٠٠٣١٠٠٢



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

**قسم تعليم اللغة العربية**

**كلية علوم التربية والتعليم**

**جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج**

---

تقرير رئيسة قسم التعليم اللغة العربية

فنقدم بين يديكم هذا البحث الجامعي كتبته الباحثة:

الاسم : نهدى زلفى صفية الرشيدة

رقم التسجيل : ١٦١٥٠١٠١

موضوع البحث : تطوير كتاب مصاحب اللعبة التعليمية للغة العربية بمدرسة دار العلوم الابتدائية الإسلامية باتو

وقد نظرنا حق النظير ، وأدخلنا فيه بعض التعديلات والإصلاحات اللازمة ليكون على الشكل المطلوب لا ستيفها شروط المناقشة لاتمام الدراسة والحصول على درجة سرجانا (S-1) من قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج للعام الجامعي ٢٠١٩/٢٠٢٠.

رئيسة قسم تعليم اللغة العربية

الدكتورة مملوءة الحسنة الماجستير

١٩٧٤١٢٠٥٢٠٠٠٣١٠٠٢



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

تقرير الباحثة

أنا الموقعة أدناه وبياناتي كالآتي :

الاسم : هدى زلفى صفية الرشيدة

رقم التسجيل : ١٦١٥٠١٠١

موضوع البحث : تطوير كتاب مصاحب اللعبة التعليمية لتعليم مفردات اللغة العربية بمدرسة دار العلوم الابتدائية الإسلامية باتو

أقر بأن هذه الرسالة التي حضرتها لتوفر شرط لتيل درجة سرجانا (S-1) في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التلربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

حضرتها وكتبتها بنفسي وما زورتها من إبداع غيري أو تاليف الآخر، وإذا ادعى أحد استقبالا أنها من تأليف وتبين أنها فعلا ليست من بحثي فإنا أتحمل المسؤلية على ذلك، ولن تكون المسؤولية على المشرفة أو على كلية علوم التربية والتعليم. هذا ، وحررت هذا الإقرار بناء على رغبتي الحصة لا يجبرني أحد على ذلك.

تقرير بمالانج ١٣ مايو ٢٠٢٠

METERAI TEMPEL
02723AHF511760740
6000
ENAM RIBU RUPIAH

هدى زلفى صفية الرشيدة

١٦١٥٠١٠١



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

موعيد الإشراف

لقد اكتفت مناقشة هذا البحث الجامعي الذي قدمه :

الاسم : هدى زلفى صفية الرشيدة

رقم التسجيل : ١٦١٥٠١٠١

موضوع البحث : تطوير كتاب مصاحب اللعبة التعليمية لتعليم مفردات اللغة العربية بمدرسة دار العلوم الابتدائية الإسلامية باتو.

المشرفة : الدكتورة زكية عارفة الماجستير

| الرقم | التاريخ | الوصف | التوقف |
|---|---|---|---|
| ١. | ٢٢، اكتوبر ٢٠١٩ | الفصل الأول | |
| ٢. | ٢٦، نوفمبر ٢٠١٩ | الفصل الأول | |
| ٣. | ٤، ديسمبر٢٠١٩ | الفصل الثاني و الثالث | |
| ٤. | ٣٠، مارس٢٠٢٠ | تصحيح الفصل الأول- الثالث | |
| ٥. | ٢١،أبريل٢٠٢٠ | الفصل الرابع – السادس | |
| ٦. | ٢٩، أبريل ٢٠٢٠ | الفصل الرابع – السادس | |
| ٧. | ١١، مايو ٢٠٢٠ | تصحيح الفصل الأول- السادس | |

رئيسة قسم تعليم اللغة العربية

الدكتورة مملوءة الحسنة الماجستير

١٩٧٤١٢٠٥٢٠٠٠٣١٠٠٢



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# مصتخلص البحث

رشيدة، نهدى زلفى صفية،٢٠٢٠ . **تطوير كتاب مصاحب اللعبة التعليمية للغة العربية بمدرسة دار العلوم الابتدائية الإسلامية باتو**. بحث جامعي. قسم التعليم اللغة العربية. كلية علوم التربية و التعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج. المشرفة : الدكتورة زكية عارفة الماجستير.

الكلمات الرئيسية : تطوير، كتاب مصاحب، اللعبة التعليمية

يكون كتاب مصاحب اللعبة التعليمية للغة العربية كتابا عمادا في تعليم اللغة العربية. و تقصد بها لمساعدة طلاب في فهم المادة التعليم اللغة العربية. و تهدف هذا التطوير إلى :١) تطوير كتاب مصاحب اللعبة التعليمية يمكنها تحسين فهم مفردات. ٢) بيان عملية تطوير كتاب مصاحب اللعبة التعليمية للغة العربية و خضائصها. ٣) بيان فعالية و جذابية الإنتاجات تطوير كتاب مصاحب اللعبة التعليمية للغة العربية في الفصل الثالث بمدرسة دار العلوم الابتدائية الإسلامية باتو.

تستخدم الباحثة إجراءت البحث من *Brog and gall* . منها : (١) تحليل الحاجات و المشكلة. (٢) جمع المعلومات (٣) تصميم الإنتاج (٤) تصديق الإنتاج (٥) التعديل (٦) تجربة الإنتاج صلاحية (٧) تعديل تجربة الإنتاج (٨)تجربة الإنتاج فعالية (٩) تعديل الإنتاج النهائي (١٠) تجربة المنتج. لتحليل فعالية المنتج ، استخدم الباحثة على أدة التقيم. هي الاستبانة تعطى للخبراء ومستخدمين المنتج. وكالبيانات المدعمة، تقوم الباحثة بتجربته و تجري الاختبار القبلي والاختبار البعدي على طلاب. تحليل paired sample t-test باستخدام SPSS 23.0 . أما بالنسبة لنوع التصميم المستخدم فهو Pre Experiment. مع one group pretest and postest.

كتاب مصاحب اللعبة التعليمية لتعليم مفردات اللغة العربية هي إحدى من كتاب التعليمية فيها تتكون من اللعبة التعليمية التي يمكن أن تحفز الخيال وتحسين القدرة على التفكير. تصميم الباحثة كتاب اللعبة التعليمية باستخدام "*microsoft power point*".المادة المتطورة تحتوى على رابعة موضوعات الدرس كما يلي : أعضاء الأسرة، حالة الحديقة، أسماء الحيوانات، مناظر العالم. في كل الموضوع يتضمن من ٤ اللعبة يعني العثور على شريكي، ترتيب الكلمات، تأليف الكلمات، الكلمات المتقطعة.اختارت الباحثة الصورة المتنوعة والجذابية واستخدمام الباحثة جنس صورة كرتون و ملونة في هذا الكتاب. بحيث لا يشعر الطلاب بالملل والكسلان لأن الكتاب المستخدمة جذبية.

تظهر نتائج التنمية : ١) تطوير كتاب مصاحب اللعبة التعليمية يمكنها تحسين فهم مفردات. ٢) تمكنت من شرح عملية تطوير كتاب مصاحب اللعبة التعليمية بالتفصيل نتيجة ٩١% و ٩٠% من الخبير المواد، ٩٦% من الخبير التصميم، و ٩٦% من الخبير اللغة مما يعني أن المنتج في مؤهلات جيدة. ٣) أثبت أن المنتج المطور فعالا لاستخدامها. بناءً على نتائج الاختبار القبلي و الاختبار البعدي واستجابات الطلاب . والنتيجة منه أنّ ت الحساب أكبر من ت الجدوال بالدراجة ١٤،٤١٠ > ٢،٥٤٠. و تعني أنها رفضت : بمعنى أخر هناكا تأثير للتعليم قبل وبعد استخدام كتاب مصاحب اللعبة التعليمة للغة العربية.



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# ABSTRAK

Rosyidah, Nahda Zulfa Shofiatur. 2020. *Pengembangan Buku pendamping Permainan Edukatif Bahasa Arab di MI Darul Ulum Kota Batu*. Skripsi , Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing :Zakiyah Arifa, M,Pd.

Kata Kunci :Pengembangan, Buku Pendamping , Permainan Edukatif

Buku pendamping permainan edukatif ini merupakan buku penunjang pembelajaran bahasa Arab. Buku ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran bahasa Arab. Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk ;1.pengembangan buku pendamping permainan edukatif yang dapat meningkatkan pemahaman mufrodat siswa; 2. Menjelaskan proses pengembangan produk dan spesifikasi produk yang dikembangkan; 3. Menjelaskan keefektifan dan kemenarikan produk buku pendamping permainan edukatif bahasa Arab pada kelas 3 di MI Darul Ulum Kota Batu.

Pengembangan buku pendamping ini menggunakan model pendekatan desain pembelajaran Brog and Gall yang terdiri dari 10 tahapan. : 1. Penelitian dan pengumpulan data ; 2.Perencanaan; 3. Pengembangan draf produk; 4. Uji coba lapangan awal; 5.Merevisi hasil uji coba; 6.Uji coba lapangan; 7.Penyempurnaan produk hasil uji lapangan; 8.Uji lapangan; 9.Penyempurnaan produk akhir; 10.Diseminasi dan implementasi. Untuk menganalisis tingkat keefektifan produk, peneliti menggunakan instrument penelitian berupa angket yang diberikan kepada para ahli dan juga pengguna produk. Sebagai data penguat, peneliti juga menguji cobakan produk dan memberikan uji pretest dan postest pada peserta didik.

Buku pendamping Permainan edukatif Bahasa Arab adalah salah satu buku permainan pendidikan yang dapat merangsang imajinasi dan meningkatkan kemampuan untuk berpikir. Peneliti merancang sebuah buku permainan pendidikan menggunakan "Microsoft Power Point." Berisi empat tema : anggota keluarga, Tanaman, nama hewan, pemandangan alam.Dalam setiap tema, 4-game termasuk menemukan pasangan saya, mengatur kata-kata, menyusun kata-kata, Menemukan kata, Teka-teki silang. Sehingga siswa tidak bosan dan malas karena buku yang digunakan menarik.

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa 1. Produk pengembangan buku pendamping permainan edukatif bahasa Arab dapat meningkatkan pemahaman mufrodat siswa. 2. Proses pengembangan buku pendamping permainan edukatif bahasa Arab menghasilkan skor sebesar 91% dan 90% dari ahli materi, 96% dari ahli desain, 96% dari ahli bahasa, yang artinya produk berada pada kualifikasi sangat baik. 3. Produk pengembangan buku pendamping permainan edukatif bahasa Arab terbukti efektif untuk digunakan. Berdasarkan dari hasil pretest dan posttest dan tanggapan dari peserta didik dengan hasil yg didapatkan bahwa t hitung (dimutlakkan) > t tabel yaitu 14,410> 2,540. yang artinya H0 ditolak dan terdapat pengaruh pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan buku pendamping permainan edukatif bahasa Arab.



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

## ABSTRACT

Rosyidah, Nahda Zulfa Shofiatur. 2020. *Development of a companion book for Arabic Educational Games in Islamic Elementary School Darul Ulum Batu*. Thesis , Departement of Arabic Language Education Faculty of Tarbiyah and Teacher Training State Islamic University Maulana Malik Ibrahim Malang. Graduade: Zakiyah Arifah,M.Pd.

Keyword : Development, companion book, Educational Games

Educational game companion book is a book supporting Arabic learning. This book aims to help students understand Arabic subject matter. This development to produce products: 1. developing companion books educational game that can increase students' understanding of *mufrodat*; 2. Explain the product development process and product specifications developed; 3. Explain the effectiveness and attractiveness products of companion book for Arabic educational game in grade 3 at Islamic Elementary School Darul Ulum Batu.

The development of this companion book uses a Brog and Gall learning design approach model consisting of 10 stages; 1. Research And Information Collection 2. Planning 3. Development Preliminary Form Of Product 4. Preliminary Field Testing 5. Main Product Revision 6. Main Field Testing 7. Operational Product Revision 8. Operational Field Testing 9. Final Product Revision 10. Dissemination and implementation. To analyze the effectiveness of the product, this researchers employs assesment instrument in form of a questionnaire given to the experts and the student responses on the attractiveness of the product . As a reinforcing data, researchers also test the products and gives pretest and posttest to learnes.

Accompanying the educational game book for teaching Arabic vocabulary is one of its educational books consisting of an educational game that can stimulate imagination and improve the ability to think. The researcher designed an educational game book using "Microsoft power point." Advanced article contains the fourth subjects of the lesson as follows: family members, garden, animal names, nature scenery. In each theme, the 4-game includes finding my partner, arranging words, composing words, and choppy words. So that students are not bored and lazy because the book used is attractive.

The results of the development show that 1. Produce product development of Arabic educational game companion books can improve students' understanding of *mufrodat*. 2. Development process of Arabic educational game companion book yield score of 91% and 90% of the material experts, 96% of the design experts, 96% of the linguists, which means that the product is in very good qualifications. 3. Product development proves to be effective to use and draw based on pretest and posttest result and students responses. The results obtained that t count (absolute)> t table is 14,410> 2,540. which means that H0 rejected and there is an influence of learning before and after using Arabic educational game companion books.




CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

## محتوايات البحث


استهلا ..... أ

إهداء ..... ب

كلمة الشكر و التقدير ..... ج

تقرير المشرفة ..... هـ

تقرير عميد كلية علوم التربية والتعليم ..... و

تقرير رئيسة قسم تعليم اللغة العربية ..... ز

إقرار الطالبة ..... هـ

مستخلص البحث باللغة العربية ..... ط

مستخلص البحث باللغة الإندونيسية ..... ك

مستخلص البحث باللغة الإنجليزية ..... ل

محتوايات البحث ..... ن


### الفصل الأول :الإطار العام


أ. خلفية البحث ..... ١

ب. أسئلة البحث ..... ٣

ج. أهداف البحث ..... ٤

د . أهمية البحث ..... ٤

هـ. فروض البحث ..... ٥

و. حدود البحث ..... ٥

ز. تحديد المصطلحات ..... ٥

ح. الدراسات السابقة ..... ٥




CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

## الفصل الثاني : الإطار النظري

### المبحث الأول : اللعبة التعليمية


أ. مفهوم اللعبة التعليمية ..... ١٠

ب. هدف وفوائد اللعبة التعليمية ..... ١٠

ج. مبادئ اللعبة التعليمية باللغة ..... ١١

د. المزايا من اللعبة التعليمية ..... ١٢

هـ. أنواع اللعبة التعليمية ..... ١٢

**المبحث الثاني : كتاب مصاحب ..... ١٤**

**المبحث الثالث : تعليم اللغة العربية في المدرسة الإبتدائية**

أ. تعريف تعليم اللغة العربية ..... ١٤

ب. تعليم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية ..... ١٥

ج. هدف تعليم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية ..... ١٦

**المبحث الرابع**

أ. مفهوم المفردات ..... ٣١

ب. أهمية تعليم المفردات ..... ٣١

ت. أهداف تعليم المفردات ..... ٣١


## الفصل الثالث: منهجية البحث


أ. منهج البحث ..... ١٧

ب. إجراءات البحث والتطوير ..... ١٨

ج. تجريبة المنتج ..... ١٩

د. أسولوب جمع البيانات ..... ٢٠

هـ. أدوات البحث ..... ٢١

ز. تحليل البيانات ..... ٢٢




CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

## الفصل الرابع: عرض البيانات وتحليلها

أ. تتم تطوير كتاب مصاحب اللعبة التعليمية اللغة العربية ..... ٢٥

ب. خصائص كتاب مصاحب اللعبة التعليمية للغة العربية ..... ٢٦

ج. فعالية كتاب مصاحب اللعبة التعليمية للغة العربية ..... ٣٢

د. تعديل تطوير المنتج ..... ٤٦

## الفصل الخامس: المناقشة

أ. تحليل نتائج عملية تطوير كتاب مصاحب اللعبة التعليمية لتعليم مفردات الغة العربية ٤٩

ب. نتائج خصائص كتاب مصاحب اللعبة التعليمية لتعليم مفردات للغة العربية ٥٢

ج. تحليل فعالية المنتج كتاب مصاحب اللعبة التعليمية لتعليم مفردات للغة العربية ٥٣

## الفصل الخامس: الخاتمة

أ. ملخص نتائج البحث ..... ٥٤

ب. اقتراحات ..... ٥٥



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# الفصل الاول

# الإطار العام

## أ. مقدمة

اللغة العربية هي إحدى المواد المقررة في المدرسة الابتدائية كدارسة اللغة الاجنبية. ومع ذلك ، لاتزال تواجه في أنشطة تدريس اللغة العربية، وغالبا أكثر معلّم تركيزا على الكتب المدرسية. بالإضافة إلى ذلك، يشارك الطلاب في التعليم اللغة العربية بنشاط قليل. مع ذلك، يجب أن يكون طريقة لتشجيع الطلاب في تعليم اللغة العربية. يحتاج كل من المعلمين والطلاب إلى الابتكار في تعليم اللغة العربية. يستخدم ابتكار التعلم لتحسين جودة تعليم اللغة العربية.

عند إنشاء ابتكارات التعليم، فإن إحدى من العمليّة تمكن القيام بها هي تهيئة تعليمية ممتعة. يمكن القيام من خلال تقديم كتاب اللعبة التعليمية. كما قال *frobel* أنشطة التعلم من خلال تطبيق اللعبة هي أشياء مهمة تجب القيام بها، لأن أنشطة اللعبة تنطبق على جذب الانتباه الطلاب وتطوير معارفهم.[1] قال *piaget* من خلال اللعبة، تمكين الأطفال من تطوير الإمكانات والمهارات بطريقة ممتعة[2] من خلال اللعبة دفع إلى تجربة حقيقية الطلاب ليصبحوا أنشاطًا في التعليم. لأن على مستوى التعليم الابتدائي، يميل الطلاب إلى أن يكونوا أكثر اهتمامًا باللعبة التي توجد فيها ألوان زاهية وصور متحركة تجذب الانتباه.[3]

[1] Mayke S. Tedjasaputra. *Bermain, mainan dan permainan untuk pendidikan anak usia dini* (Jakarta : Grasindo, 2007), hlm 2

[2] Desmita, *Psikologi perkembangan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm 142

[3] Skripsi Gea Putri, *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sd Berbasis Macromedia Flash*, 2012



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

مع تطبيق وسائل اللعبة التعليمية في أنشطة التعليم، لن يشعر الطلاب بالملل، بحيث يمكن فهم المواد المقدمة بشكل جيد. لا يجب أن تكون اللعبة التعليمية من أدوات متطورة. مبدأ اللعبة مثير للاهتمام وممتعة. إحدى منتجات الإبداع يمكن استخدامها كإبتكار في التعليم هو كتاب اللعبة التعليمية من خلال اللعبة التعليمية يمكن أن توفر الفرص للطلاب لاستكشاف وإيجاد والتعبير عن المشاعر والتعليم بطريقة ممتعة.[٤]

استنادًا إلى الدراسات الأولى عن الحصول عليها من خلال المقابلات مع الطلاب في المدرسة الابتدائية الإسلامية دار العلوم باتو، وجد أن عملية تعليم اللغة العربية في المدرسة لا تزال تستخدم طريقة المحاضرة، بحيث يشعر الطلاب بالملل.مع الإضافة،لا يستخدم المعلمون الوسائل في عملية التعليم، لذلك يجد الطلاب صعوبة في المشاركة في التعليم. ومازال الطلاب يواجهون صعوبات في تعليم اللغة العربية. ويشعر الطلاب أن الكتب المدرسية المستخدمة أقل جاذبية. لذلك يشعر الطلاب كسول تعليم اللغة العربية.[٥]أجرى الباحثة مقابلات مع مدرّسة اللغة العربية في مدرسة الابتدائية الإسلامية دار العلوم باتو أيضا. وجد نتائج المقابلة أن العقبة في تعليم اللغة العربية هي الطلاب أقل حماسا في تعليم اللغة العربية، وخاصة في حفظ المفردات. لذلك يحتاج إلى الابتكار في تعلم اللغة العربية لإثارة دوافع الطلاب.[٦]

تم إجراء نتائج التحليل من قبل الباحثة،وجدت أن صورة في الكتاب ليست واضحة،لا شيء مثير للاهتمام. كتاب العربية المستخدمة لا يجذب الطلاب ليكونوا أكثر حماسًا لتعليم اللغة العربية. وبالتالي، بحاجة إلى تطوير اللغة العربية للكتب التي يمكن أن تجذب الطلاب ليكونوا أكثر حماسا في تعليم اللغة العربية. بناء على نتائج المقابلات مع المستجيبين، يحاول الباحثة لتطوير كتاب مصاحب اللغة العربية بإضافة اللعبة التعليمية. يهدف الكتاب إلى زيادة جاذبية الطلاب لتعليم اللغة العربية. بعد ذلك، يقوم الباحثة بإجراء بحث عما إذا كان الكتاب يمكن أن يقلل من المشاكل تحدث.

[4] Nailur Rahmwati, "*Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta*". Jurnal LISANUL ARAB 7 (1) (2018).
[5] Studi awal dilakukan wawancara terhadap siswa kelas 3 MI Darul Ulum Batu pada 25 Oktober 2019
[6] Studi awal dilakukan wawancara terhadap guru di MI Darul Ulum Batu pada 18 Desember 2019



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

من هذه تطوير الكتاب اللعبة التعليمية على نتائج المقابلات ، بل يعتمد على أساس خصائص الطلاب في عمر المدرسة الابتدائية من حيث الجوانب النفسية أيضا، عندها لا يزال الطفل سعيدًا إذا تخللته أنشطة التعليم الخاصة بها مع اللعبة. قال *munandar* في *gustian* انها عمر الطفل المدارسة الإبتدائية بين ٧ و ١٢ عامًا ، وتسمى أيضًا الطفولة المتوسطة والمتأخرة. في هذا العصر يحبون الأطفال اللعبة من خلال اللعبة يمكن أن تتطور بشكل جيد.[٧]

مع الوفق، للمادة ٦ (٢) من وزير التعليم رقم ٢ لعام ٢٠٠٨ ، "بالإضافة إلى الكتب المدرسية ، يمكن المعلمين استخدام أدلة المعلمين وكتب الإثراء وكتب المرجعية في عملية التعليم". إحدى من كتاب إثراء هو كتاب مجموعة من اللعبة التعليمية التي يمكن استخدامها أيضًا كمصدر تعليمي بديل. يمكن استخدام كتاب مجموعة اللعبة التعليمية كوسيلة تعليمية ممتعة. بالإضافة إلى ذلك ، فإن أنشطة التعليم المثير للاهتمام والتفاعلية والإبداعية تشمل مشاركة الطلاب النشاط سيخلق إمكانات لتطوير الطلاب الأمثل. يظهر كتاب اللعبة التعليمية هذا استجابة.[٨]

بناءً على وصف الخلفية أعلاه ، حاول المؤلفة البحث عن "تطوير كتاب اللعبة التعليمية لكتاب مصاحب في فصل الثالث بمدرسة الابتدائية دار العلوم باتو". اهتم المؤلفة بتطوير الكتب لأنه من المتوقع أن يساعد الطلاب على زيادة اهتمامهم بتعليم اللغة العربية. يؤمل أن يساعد هذا الكتاب في تعليم اللغة العربية الأقل فعالية فيما يتعلق بالوقت المحدود المتاح في المدرسة أيضا. في هذا الحال، يمكن أن يساعد في تحفيز الطلاب في تعليم اللغة العربية.

## أ. أسئلة البحث

١. كيف يتم تطوير كتاب اللعبة التعليمية لكتاب مصاحب في الفصل الثالث بمدرسة دار العلوم الابتدائية الإسلامية باتو ؟

٢. ما خصائص كتاب اللعبة التعليمية لكتاب مصاحب في الفصل الثالث بمدرسة دار العلوم الابتدائية الإسلامية باتو ؟

[7] Edi Gustian, *Mempersiapkan Anak Masuk Sekolah* (Jakarta:Rineka Cipta, 2001), hlm 28
[8] Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 2 tahun 2008 pasal 6 (2)



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

٣. كيف فعالية استخدام كتاب اللعبة التعليمية لكتاب مصاحب في الفصل الثالث بمدرسة دار العلوم الابتدائية الأسلامية باتو ؟

## ج. أَهدف البحث

١. لمعرفة يتم تطوير كتاب اللعبة التعليمية لكتاب مصاحب في الفصل الثالث بمدرسة دار العلوم الابتدائية الأسلامية باتو.

٢. لمعرفة خصائص كتاب اللعبة التعليمية لكتاب مصاحب في الفصل الثالث بمدرسة دار العلوم الابتدائية الأسلامية باتو.

**٣.** لمعرفة فعالية كتاب اللعبة التعليمية لكتاب مصاحب في الفصل الثالث بمدرسة دار العلوم الابتدائية الأسلامية باتو.

## د. أهمية البحث

واما منفع لهذا البحث كثيرة وهي تنقسم إلى قسمين:

١. أهمية نظرية

أ. زيدة العلم إلى تعليم اللغة العربية بإستخدام كتاب اللعبة التعليمية لوسائل التعليم اللغة العربية

ب. كإحدى مراجع القرأة لإضافة أدبيات في مكتبة الجامعة مولانا مالك ابراهيم مالانج

ت. كإبتكار في تعليم اللغة العربية

٢. تطبيقية.

أ. لمعلم أن يكون نظرة عامة حول تطوير كتاب اللعبة التعليمية لتطبيقها في أنشطة تعليم اللغة العربية.

ب. لطلاب كتاب اللعبة التعليمية لاكتساب الدافع التعليم والتجارب المثيرة للاهتمام احزمها في اللعبة. ويمكن أن يسهل فهم الدروس العربية.

ت. للمدرسة يستخدم هذا البحث كإحدى وسائل الإعلام التعليمية لزيادة التعليم اللغة العربية



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

**هـ. فروض البحث**

من خلال كتاب مصاحب اللعبة التعليمية للغة العربية أن تساعد على فهم مواد تعليم عند الطلاب في الفصل الثالث بمدرسة دار العلوم الابتدائية الإسلامية باتو .

**و.حدود البحث**

١. الحدود الموضوعية تطوير كتاب اللعبة التعليمية لكتاب مصاحب في الفصل الثالث بمدرسة دار العلوم الابتدائية الأسلامية باتو

٢.الحدود المكانية : الطلاب في المدرسة الابتدائية الإسلامية دار العلوم باتو فصل الثالث

٣. الحدود الزمان : هذا البحث في الشهر فبراير ٢٠١٩

**ز. تحديد البحث**

لتجنب سوء الفهم في هذا البحث، من الضروري توضيح التعارف التشغيلية لبعض المصطلحات المستخدمة في هذا البحث, من بين أمور أخرى، كما يلي:

١. تطوير : التطوير هو عملية التصميم التعلم المنطقي، وبشكل منهجي من أجل تأسيس كل ما سيتم تنفيذه في عملية أنشطة التعلم مع إيلاء الاهتمام لإمكانات وكفاءة الطلاب

٢. كتاب اللعبة التعليمية : هو كتاب الذي تحتوى على عناصر تعليمية. واللعبة لها فعالية و كفاءة و توجه عملية التعليم بطريقة إيجابية.

٣. كتاب مصاحب : هو كتاب يخدم لمرافقة الكتاب الرئيسي. عادةً ما يُطلق على الكتاب المصاحب أيضًا كتاب الإثراء ، وعادةً ما يتم كتاب المصاحب بعد وجود كتاب رئيسي.

٤. اللغة العربية : اللغة العربية هي مواد موجهة لتشجيع وتوجيه وتطوير القدرات وتعزيز موقف إيجابي تجاه تقبلا والعربية إنتاجية

**ي. الدراسات السابقة**

إحدى من وظائف الدراسات السابقة هي التمييز بين دراسة ليساند إعداد هذا البحث، أدرج الباحثون بعض الأبحاث السابقة المتعلقة بالبحث المراد كتابته، كمايالي:



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

**أولاً** : فائزة ،إيسا نور ٢٠١٧. تطوير الكتاب المدرسي "اللغة الجاوية"بالألعاب التعليمية للمستوى الالث الإبتدائي في المدرسة الإبتدائية العامة الحكومية كيتاوانق غيدي مدينة مالانق. أظهرت نتيجة التطوير أن( ١) نجحت في إنتاج الكتاب المدرسي المطور اللغة الجاوية" بالألعاب التعليمية المناسبة التي يمكن أن تتطور التنشئة الاجتماعية، وتحفيز الخيال، وتعزيز القدرة على التفكير، ( ٢) تمكنت من شرح عملية تطوير الكتاب المدرسي اللغة الجاوية" بالألعاب التعليمية بالتفصيل نتيجة ٩١,٨ و ٪٩٤,٥ من الخبراء المواد، ٨٧,٣٪ من الخبراء اللغة، و٩١,٤ ٪ من الخبراء التصميم، وهو ما يعني أن المنتجات هي في مؤهلات ممتازة ،( ٣) أثبتت أن المنتج المطور فعالا لاستخدامها وجذابا، وذلك بالاستناد إلى نتائج تقييم قبلية كانت أم بعدية من الخبراء وردود الأفعال من الطلبة، ويأكد عليه فرق

النتائج ذي قيمة أهمية عالية بين نتيجة الاختبار القلي والاختبار البعدي. والنتيجة منه أنّ ت الحساب أكبر من الجداول الدرجة ١٤١ ، ١٥ > ٠،٦٨٧ وتعني أنها رفضت بمعنى أخر هذا التأثير التعليمي قبل و با استخدام هذا الكتاب المدرسي المطور .[٩]

**ثانياً**، مسلمة، تطوير *pocket Book* كمصدر وسيلة المستقلي تعليم اللغة العربية للصف الثامن بالمدرسة الثانوية أبو بكر الإسلامية يوكياكرتا.نتائج هذا البحث هي وسيلة الإختبار اللغة العربية بأساس *pocket Book* على الموضوع "الدراسة" .هذا البحث على أن راى معلم اللغة العربية بالمدرسة الثانوية أبو بكر الإسلامية يوكياكرتا، كانت الوسائل على *pocket Book* يملك كيفية جيد جدا باتنمية المئوية ٩٤ % وأما الإستجابة المستلمة عند ٢٠ طلبا فهي *positif* بانسبة المئوية ٧٩،٩٥% . فستنبط منها على أن وسيلة الإختبار التفا على *pocket Book* صالح ويصبح مصادر التعليم المسقلى للطلاب بالمدرسة الثناوية أبو بكر الإسلامية يوكياكرتا.[١٠]

**ثَالِثًا**،ميجا فوتري فكريا حكيم، تطوير الوسائل التعليمية العربية على منهج ٢٠١٣ ببرنامج ماكرو ميديا فلاش بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية فونوروغو. تعرض الباحثة النتائج

---

٨. Esa Nur Faizah, *Pengembangan Buku Bahasa Jawa dengan Permianan Edukasi Pada Kelas 3 SDN Ketawanggede Kota Malang,* (Digilib UIN Malang 2017)

٩. Muslimah,*Pengembangan Poocket Book Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Bahasa Arab Untuk Siswa* Kelas VIII MTs Abu Bakar Jogjakarta (Digilib UIN Sunan Kalijaga 2013)



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

المستفدة : ١) أما نتيجة في تطوير الوسيلة التعليمية اللغة العربية ببرنامج ماكرو ميديا فلاش بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية فونوروغو في الفصل العاشر هي : الوسيلة التعليمية في اللغة العربية ببرنامج ماكرو ميديا فلاش. وهذه وسيلة التعليمية في اللغة العربية ببرنامج ماكرو ميديا فلاش وهذه وسيلة التعليمية يتضمن من موضوعين وهي المهنة والحياة ولمهنة والنظام. ٢)الوسيلة التعليمية المطورة التي صممتها الباحثة لها فعالية في ترقية قدرة الطلاب عند فهم المواد التعليمية وفعلية في ترقية رغبة تعلم الطلاب في اتباع تعليم اللغة العربية . يبدو ذلك عندما قازنت الباحثة بين التائج في الإختبار القبلي والإختبار البعدي، وذلك أن درجة تاء حساب (*t test*) في هذه الباحث ٤١،٥٢ أكبر من درجة تاء جدول على مستوى ١% = ٢،٠٢ وأما في درجة ٥% =٢،٨١.

**رابعا**، نور أفرينتي أتيكا. ٢٠١٨ إعداد الكتاب التعليمي لتعليم اللغة العربية على أساس اللعبة التعليمية في مدرسة "الحكمة" الإبتدائية الإسلامية كادنق مالانق. مدخل هذا البحث باستخدام مدخل الكيفي الكمي ومنهجه منهج البحث والتطوير :تحليل الإحتياجات، تصميم الإنتاج، وتطوير الإنتاج، وتجربة الإنتاج، وتقويم الإنتاج. تستخدم الأدوات جمع البيانات التي تتكون من الإختبار، ومقابلة، والاستبانة، وثائق. من نتائج الإخبار القبلي. تقييم من اختبار القبلي ٦١،٨٧٥ وتقييم من اختبار البعدي ٧٥، فلذلك أن نتيجة الإختبار البعدي أكبر من نتيجة الفبلي واختلافه ١٣،١٢٥. واستخدام المواد اللغة العربية على أساس اللعبة اللغوية فعّالية.

| رقم | اسم/موضوع | فرق | متشابه | أصالة البحث |
|---|---|---|---|---|
| ١. | فائزة ،إيسا نور ٢٠١٧. تطوير الكتاب المدرسي "اللغة الجاوية"بالألعاب التعليمية للمستوى | – إنتاج الكتاب المدرسي "اللغة الجوية" للمستوى الثالث الابتدائي<br>– يستخدم نموذج تصميم walter dick and Lou Cary | – يستحدم الكتاب بالعبة التعليمية | – تركيز هذا البحث في تطوير كتاب مصاحب اللعبة التعليمية للغة العربية<br>– أهدف هذا |



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | الالث الإبتدائي في المدرسة الإبتدائية العامة الحكومية كيتاوانق غيدي مدينة مالانق | | | البحث لتساعد على فهم مواد تعليم عند الطلاب في الفصل الثالث بمدرسة دار العلوم الابتدائية الإسلامية باتو |
| ٢. | ، مسلمة، تطوير *pocket Book* كمصدر وسيلة المستقلي تعليم اللغة العربية للصف الثامن بالمدرسة الثانوية أبو بكر الإسلامية يوكياكرتا | – هذا البحث إنتاج كتاب لوسيلة الإختبار اللغة العربية بأساس pocket Book لطلاب الصف الثامن المدرسة الثانوية أبوبكر الإسلامية يوكياكرتا<br>– يستخدم هذا البحث نموذج ADDIE | – إنتاج كتاب لتعليم اللغة العربية | – تطوير كتاب على أساس اللعبة التعليمية<br>– يستخدم هذا البحث نموذج Brog and Gall |
| ٣. | ميجا فوتري فكريا حكيم، تطوير الوسائل التعليمية العربية على منهج ٢٠١٣ ببرنامج ماكرو ميديا فلاش بالمدرسة الثانوية | – إنتاج وسائل التعليميم اللغة العربية ببرنامج macromedia flash | – يستخدم نموذج Brog and Gall | |



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | الإسلامية الحكومية الثانية فونوروغو | | | |
| ٤. | نور أفرينتي أتيكا. ٢٠١٨ إعداد الكتاب التعليمي لتعليم اللغة العربية على أساس اللعبة التعليمية في مدرسة "الحكمة" الإبتدائية الإسلامية كادنق مالانق | – إنتاج الكتاب التعلمي اللغة العربية على أساس اللعبة اللغوية في مدرسة "الحكمة" الابتدائية الإسلامية مالانق<br>– يستخدم نموذج ADDIE | إنتاج الكتاب على أساس اللعبة | |

كما ذكر أن هذا البحث يركز على تطوير كتاب مصاحب اللعبة التعليمية للغة العربية وأما أَهدف هذا البحث لتساعد على فهم مواد تعليم عند الطلاب في الفصل الثالث بمدرسة دار العلوم الابتدائية الإسلامية باتو. تطوير كتاب اللعبة التعليمية يستخدم نموذج Brog and Gall



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# الفصل الثاني

# الإطار النظري

## المبحث الأول : كتاب مصاحب

### أ. مفهوم كتاب مصاحب

كتاب مصاحب يعني مواد تعليمية يعمل كرفيق،مواد تعليمية إضافية أو مكملة أعدت في شكل مطبوعة بمثابة رفيق التسليم المعلومات في عملية التعليم. كتاب مصاحب بمثابة تكملة لإثراء معلومات الطلاب في عملية التعليم. توفر الكتاب المصاحب لمعلومات حول بعض المواضيع الموجودة في المناهج الدراسية الواسعة.

وفقا لوزارة التربية الوطنية ، والمواد التعليمية التكميلية هي مواد تعليمية الهدف منه هو إثراء أو إضافة أو تعميق محتويات المنهج. لذلك،فإن الكتاب المصاحب أو الكتاب الإضافية هي مواد تعليمية مطبوعة التي تم إجراؤها وفقا لاحتياجات الطلاب، لذلك فمن السهل أن تتعلم والمواد في معلومات أن تكمل الكتاب المدرسية التي يستخدمها المعلمون في المدارس.

### ب. وظيفة كتاب مصاحب

كما هو مكتوب في المادة ٦ (٢) من وزير التعليم رقم ٢ لعام ٢٠٠٨ والتي تنص على أنها "بالإضافة إلى الكتب المدرسية، يمكن للمعلمين استخدام أدلة المعلمين وكتب العروض التقديمية والكتب المرجعية في التعليم. تم تعزيز هذا الوصف بالفقرة (٣) التي تنص على "زيادة معرفة الطلاب وبصيرتهم،يمكن للمعلمين تشجيع الطلاب على قراءة كتب الإثراء والكتب المرجعية". في هذه الحالة،يمكن أيضًا تسمية كتاب الإثراء "كتاب مصاحب". كتاب مصاحب هي كتاب تعمل كرفقة أو معلومات إضافية لإثراء معلومات الطلاب في عملية التعليم. وفقًا لوزارة التربية الوطنية ، فإن المواد التعليمية التكميلية هي مواد تعليمية تهدف إلى إثراء محتوى المناهج الدراسية أو إضافته أو تعميقه. لذلك،تعد كتاب مصاحب مواد تعليمية مطبوعة يتم إعدادها وفقًا لاحتياجات الطلاب،بحيث تكون سهلة التعلم وتكون المادة في شكل معلومات يمكن أن تكمل الكتب المدرسية التي يستخدمها المعلمون في المدارس.



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

### ج. فرق بين كتاب مدرسية و كتاب مصاحب

فرق بين الكتاب المدرسية والكتاب المصاحب على النحو التالي:

| رقم | خاصّة | كتاب مدرسية | كتاب مصاحب |
|---|---|---|---|
| ١. | هدف | يتكون من مادة مكتوبة ومفهومة من قبل الطلاب في الوحدات التعليمية | لزيادة معرفة الطلاب و المعلم في الوحدات التعليمية |
| ٢. | استخدام في وحدات التعليم | كتاب الرئيسي | ليس الكتاب الرئيسي ولكن ككتاب إضافيّا |
| ٣. | منصب في وحدة التعليم | واجب | ليس كما الكتاب الرئيسي ، ولكن الكتاب مصاحب |
| ٤. | كتابة وصفية | فيما يتعلق بالمنهاج | ليس علاقة للمنهج (دورات العلوم، ضروريات الحياة، التخطيط أو تطور الأوقات ، تجارب الحياة) |

استنادا إلى الجدول أعلاه يوضح أن كتاب ملحق / كتاب مصاحب المدرجة في الكتب غير بهدف زيادة معرفة الطلاب والمعلم. بالنسبة لفائدة وموقف كتاب المصاحب في العملية التعلم ليس كمصدر أساسي في عملية التعليم ولكن كمصدر دعم أو الكتب المدرسية التكميلية. بالإضافة إلى ذلك، يمكن الحصول على كتاب مصاحب المستخدمة في المدرسة والمنزل وليس هناك حاجة لاستخدام مساعدة المعلم أيضًا.

### د. خطوات صناعة كتاب مصاحب

١. دراسة المناهج و تحليلها. تحليل هذا المنهج اللازمة لضبط بين KI، KD، المؤشراة وأهداف التعلم والمواد في المناهج الدراسية.



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

٢. تحديد عناوين الكتب المثيرة للاهتمام وفقا للموضوع الحالي.

٣. صمم الخطوط العريضة للكتاب بحيث تكون محتويات كتاب كاملة وتغطي جميع الجوانب اللازمة لتحقيق الكفاءة.

٤. جمع المراجع كمادة الكتابة، والسعي لاستخدام أحدث المراجع وذات الصلة بمواد الدراسة. هذا المرجع كأحدث مصدر في الكتابة.

٥. تتم كتابة الكتب مع الانتباه إلى عرض الجمل تتكيف مع العمر والخبرة.

٦. تقييم نتائج الكتابة عن طريق إعادة قراءة. إن وجدت يتم إضافة أوجه القصور على الفور.

٧. تحسين الكتابة. هناك حاجة إلى هذا التحسين لإتقان الكتاب رفيق صنع.

باستخدام مجموعة متنوعة من مصادر التعلم التي يمكن أن تثري المواد، على سبيل المثال الكتب والمجلات والإنترنت و البحثية.[١١]

## المبحث الثاني : اللعبة التعليمية

### أ. مفهوم اللعبة التعليمية

اللعبة التعليمية هي لعبة تحتوي على عنصر تعليمي يتم اكتسابها من شيء متأصل ويصبح جزءًا من اللعبة نفسها. بالإضافة إلى ذلك،توفر هذه اللعبة حافزًا إيجابيًا أو استجابة لحواس اللاعبين. تشمل الحواس في السؤال السمع والبصر والصوت والكتابة والمعرفية والحركية والعاطفية والاجتماعية والروحية. ومن المتوقع أن يؤثر هذا التوازن في الجسم والسبب والخيال والشخصية والحرف ، بهدف النضج. لأن الشخصية يمكن أن تحدد الاتجاه في رحلة حياته. [١٢]

لعبة لها قابلية الاستخدام والفعالية والكفاءة ، والتي توجه عملية التعليم بشكل إيجابي. يمكن أن يحدث إذا كان التحكم في اللعبة واستخدامها بشكل مناسب. لأن اللعبة سيكون لها تأثير إذا لم يكن هناك "تعليم" أو دعوة وتوجيه الطلاب نحو حياة أفضل. هو السياق الحقيقي والأساسي

11 Thesis Rahmawanti Isna , *Pengembangan Bahan Ajar Buku Pendamping Pada Pembelajaran Tematik Berbasis Pendidikan Karakter Siswa Kelas 4 Sd*, 2017

12 Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. hlm 29



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

للعبة، أي كوسيط أو مادة تعطي تأثيرًا لطيفًا وتدعم تحقيق الدافع الإيجابي بين الطلاب. وبعبارة أخرى،فإن اللعبة بمثابة محاولة للتأثير على الاحتياجات النفسية للطلاب[١٣].

### ب.هدف وفوائد اللعبة التعليمية

تهدف لعبة اللغة إلى اكتساب المتعة وممارسة المهارات اللغوية (الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة) بالإضافة إلى عناصر اللغة (اللغة والمفردات والقواعد). كانت اللعبة تثير المتعة،ولكنها لا تكتسب مهارات لغوية أو عناصر معينة،فإن اللعبة ليست لعبة تعليمية لغوية. على العكس من ذلك،كان النشاط يهدف إلى ممارسة المهارات اللغوية أو عناصر معينة، لكن لا يوجد عنصر مرح، فإن هذا النشاط لا يسمى لعبة تعليمية اللغوية. وبالتالي، يمكن تسمية النشاط بلعبة اللغة عندما تحتوي النشاط على عنصر من المتعة ويمكنها ممارسة المهارات اللغوية.

أما بالنسبة للفوائد التي يمكن أن تؤخذ من اللعبة[١٤] :

١. تعليم روح المنافسة الصحية
٢. تشجيع الطلاب على المشاركة في التعليم
٣. الدافع لأداء جيد
٤. تعليم العمل معًا في وظيفة أو تحقيق النصر.

في الأساس تعليم اللعبة عنصر التعاون أو العمل الجماعي الذي يجب أن يفهم كل منهما الآخر. يهدف العمل الجماعي إلى تحقيق الأهداف المشترك. بالإضافة إلى ذلك، يُفهم أيضًا معنى الروح الرياضية.

### ج. مبادئ اللعبة التعليمية باللغة

هناك بعض المبادئ الأساسية في اللعبة التعليمية باللغة التي يجب أن ننظر إليها ، كما يلي:[١٥]

[13] Ibid, hlm 31
[14] Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*,(Malang : UIN Malang Press,2009) hlm 80-81
[15] Fathuk Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permaianan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab,* hlm 49-51



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

١. التفاعلات *(Interaction)*. تسمح اللعبة بالتفاعل النشط ومشاركة الطلاب في التعليم. اللعبة تمكن أن توفر ردود فعل فورية. تتيح اللعبة للطلاب حل المشكلات الحقيقية. بالإضافة إلى ذلك،في اللعبة تحتوي على معنى التعليم والتفاعل مع الأخطاء التشغيلية التي تمكن تحسينها

٢. السباق *(Competition)*. لغة اللعبة لديها طابع السباق. تمكن عقد سباق بين المشاركين، والوقت المحدود، وأفضل أداء أو تحقيق هدف معين. من الطبيعي أن نفوز في سباق وأن يخسر البعض. لذا ، من حيث المبدأ، تستكشف ألعاب اللغة الميل للتنافس من أجل التعليم.

٣. التعاون *(Team Work)*. هو واحد من العناصر الرئيسية في السباق. في اللعبة،كل لاعب يعمل مع بعضهم البعض لضمان الفوز لمجموعتهم. يتم استخدام روح التعاون التي يتم بناؤها من خلال نشاط اللعبة أيضًا، للأشياء الموجودة في الفصل أو خارج الفصل.

٤. قواعد اللعبة*(Rule of Game)*. في ألعاب اللغة، هناك بعض القواعد المحددة التي يتم تحديدها بوضوح. جميع الطلاب المشاركين في اللعبة، وعادة ما يعرفون وفهم طرق وقواعد اللعب. جميع القواعد التي تم تحديدها تهدف إلى الإشراف على اللعبة وتقديم التوجيه أو التوجيه للطلاب. بالإضافة إلى ذلك، يمكن التنظيم من الاستفادة من بعض القيم.

٥. نهاية اللعبة أو الحد *(Limited game)*. لغة اللعبة لديها حد أو النتيجة النهائية. عادة، هناك بعض التحديدات الأولية التي تشير إلى نقطة النهاية أو نتيجة اللعبة. هذا يشير إلى أن الطلاب يوقفون لعبتهم أيضا.[١٦]

**دالمزايا من اللعبة التعليمية**

في الممارسة ، اللعبة التعليمية لديها عدد من ومزايا. ومزايا اللعبة التعليمية اللغوية كما يلي:

مزايا :

١. تمكن أن تقلل الملل من الطلاب في عملية التعليم في الفصل

[16] Syamsuddin Asyrofi, *Model Strategi & Permainan edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, hlm 164-165



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

٢. مع المنافسة بين الطلاب، تمكن أن تقدم روح الطلاب لتصبح أكثر تقدما

٣. اللعبة التعليمية تمكن أن تعزز العلاقات بين المجموعات وتطوير إمكانات الطلاب الاجتماعية

٤. المواد المقدمة يمكن فهمها بسهولة[١٧]

**هـ. أنواع اللعبة التعليمية**

أنواع اللبعة التعليمية يعني :

**١. لعبة *make a match***

لعبة التعليمية ***make a match*** هي إحدى من البدائل تمكن للمعلمين لتحسين نتائج تعليم الطلاب. ***make a match*** هي لعبة تعليمية لأنها في الواقع تعمل كأداة لنقل المواد ولكن في شكل لعبة. ***make a match*** هي طريقة تعليمية تدعو الطلاب ليبحثون عن إجابات لأسئلة أو قرينة من بطاقات المفاهيم من خلال لعبة الشريكي.[١٨] أهدف من لعبة ***make a match*** هي تدريب الطلاب على أن تكونوا أكثر حذراً وأقوى في فهم الموضوع. تم تدريب الطلاب على التفكير والحفظ أثناء التحليل والتفاعل الاجتماعي. كما أنها تدرب الطلاب وتضيف المفردات والمعانيها.[١٩]

وفقًا لإستاراني *(Istirani)* ، فإن اللعبة التعلمية ***make a match*** له مزايا. (١) يشارك الطلاب بشكل مباشر في الإجابة على الأسئلة المنقولة إليه من خلال البطاقات،(٢) زيادة التعليم الإبداع، (٣) تجنب تشبع الطلاب في متابعة عملية التعليم ،(٤) يمكن أن تعزز إبداع الطلاب في التفكير، لأنه من خلال مطابقة الأسئلة والأجوبة سوف تنمو فقط، (٥) تعليم متعة لأنه ينطوي على وسائل التعليم المستخدمة من قبل المعلم.[٢٠]

---

[17] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, hlm 38-39

[18] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar bahasa Arab, hlm 105

[19] Ade Ipin Supriatin, "*Penggunaan Kartu Make A Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membedakan Jenis-Jenis Adaptasi* ",jurnal Wahana Pendidikan, Volume 4,2, Agustus 2017.

[20] Makmur Siraitdan Putri Adilah Noer," *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa"*. Jurnal INPAFI Volume 1, Nomor 3, Oktober 2013



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

### ٢. لعبة رتب الكلمات

رتب الكلمات هي لعبة بسيطة حيث تم إعطاء اللاعبين الفرصة لترتيب الحروف أصبحت متوفرة في كلمة واحدة . هذه اللعبة هي لترتيب الحروف في الكلمات عن طريق تهجئة الحروف واحدا تلو الآخر. يجب على اللاعبين ترتيب الحروف لتكون كلمة صحيحة[٢١]. لعبة رتب الكلمات هي لعبة التعليمية. كيفية اللعبة هي العثور على الكلمات من خلال ربط الحروف التي تم ترتيبها بشكل عشوائي في عمود واحد.

أهداف لعبة رتب الكلمات يعني :

١. من أجل كتابة الحروف العربية بشكل مناسب.
٢. دقة ترتيب الكلمات في جملة صحيحة
٣. يبحث عن أفكار في النص الجاري دراسته.
٤. قدرة الطلاب على التعبير عن الأفكار بوضوح وبالتفصيل.

مزايا لعبة رتب الكلمات يعني:

١.اجعل الطلاب نشيطين ومبدعين
٢. طلاب الرئيسي للعثور على فكرة المواد التعليمية.

### ٣. لعبة *scramble*

لعبة *Scrabble* هي لعبة ترتيب الكلمات. تمكن لهذه اللعبة تحسين المفردات عن طريق تذكر كلمة واحدة تلو الأخرى. *Scrabble* هي لعبة كلمات تتكون من أحرف الأبجدية بشكل منفصل و يمكن أن تسهل الأطفال في التعليم. لا يتعرّف الأطفال على كل حرف فحسب، بل ينشطون في صنع أو إنشاء كلمة من الحروف الموجودة أيضًا.

أهدف من هذه اللعبة هي أن يكون الطلاب قادرين على تحسين مهارات استدعاء المفردات الخاصة بهم، تمكن الطلاب من التفكير بشكل مناسب ومنتظم حتى يتخذوا قرارات أسرع، حتى تمكن الطلاب من تنفيذ مهارات ، حتى تمكن

[21] Rahmat Saleh dan Zulfandi," *Game Edukasi Susun Kata Berbasis J2me* ".Jurnal Teknovasi Volume 01, Nomor 1, 2014



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الطلاب من إنتاج الأفكار من خلال معالجة الرسائل إلى كلمات. مزايا هذه اللعبة هي لإضافة إلى مفردات الطلاب، تحسين قدرة الطلاب على ترتيب الكلمات، تدريب على التفكير الاستراتيجي، تمكن أن تحسن الذاكرة.[٢٢]

**٤. لعبة الكلمات المتقاطعة**

لعبة الكلمات المتقاطعة هي لعبة لكيفية ملء الفراغات في شكل مربعات بأحرف لتشكيل الكلمات تطابق المحيل.بالإضافة ذالك، فإن ملء الألغاز المتقاطعة أو مايسمى *tts* هو فعلا منغارت، ولكن من تذكر المفردات الشائعة أيضاً، ولكنه مفيد لمعرفتنا بطبيعة عامة بطريقة مريحة أيضًا. لعبة الكلمات المتقاطعة هي إحدى وسائل التعلم التي يمكن استخدامها لتعليم مهارات الكتابة. هذه اللعبة سهلة الإعداد للمعلمين ويمكن استخدامها لجميع المستويات، سواء للمبتدئين أو المتوسطين أو المتقدمين، إلى جانب أنه يمكن اختيار المواد وفقًا لأهداف التعليم.

أهدف اللعبة الكلمات المتقاطعة في التعليم هي شحذ الدماغ في التفكير لدى الطلاب في تعليم المفردات في موضوع ما. لأنه في *TTS* هناك عناصر اللعبة يمكن أن تسبب الحماسة والسرور في التعليم دون الحاجة إلى التعامل مع موقف شاق. مزايا من هذه اللعبة يعني : ١. يتم تحفيز الطلاب للتعليم ، ويعطي فهم المفردات السهلة والعميقة أيضًا.٢ هناك عناصر اللعب يمكن أن تسبب الإثارة والسرور في التعليم دون الحاجة إلى التعامل مع المواقف المشبعة.٣ يمكن فهم المزيد من المفردات بسبب وجود عناصر التحدي التي تثير الفضول.[٢٣]

---

[22] Mu'thia Mubasyira dan Sigit Widiyarto," *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Scrabble Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas X Sma Tugu Ibu"*, Jurnal Indraprasta PGRI Vol. 09 No.03 September 2017

23 Rantika dan Faisal Abdulah," *Penggunaan Media Teka Teki Silang Dalam Meningkatkan Hasil Belajarsiswa Kelas Ii Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyahnurul Iman Pengabuan Kabupaten Pali "* Jurnal pendidikan seni rupa, Volume 2 Nomor 3 Tahun 2014



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

## المبحث الثالث : تعليم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية

### أ. تعريف تعليم اللغة العربية

لغة العربية هي أداة اتصال من كلمات تحدث شفهيا من قبل العرب في التعبير عن ما فيها قلوبهم وعقولهم. في إندونيسية اللغة العربية أن تكون كلغة ثانية كذلك لغة أجنبية. اللغة العربية ليست لغة اجتماعية يومية ،ثم للبيئة أو المجتمع بشكل عام العربية لغة أجنبية. في المدارس العربية لا تستخدم كلغة مقدمة في التعليم، ولكن كموضوعات تتكون من بعض المواد. تعلم اللغة العربية هو جزء من جهد الإعداد في وقت مبكر حتى تمكن الطلاب من إتقان مهارات اللغة أو فهم اللغة العربية.[٢٤]

### ب. تعليم اللغة العربية في المدرسة الإبتدائية

تعليم اللغة العربية هي مواد موجهة لتشجيع وتوجيه وتطوير القدرات وتعزيز موقف إيجابي تجاه تقبلا والعربية إنتاجية. القدرة الاستقبالية هي القدرة على الفهم حديث الآخرين وفهم القراءة. القدرة الإنتاجية أي القدرة على استخدام اللغة كوسيلة للتواصل على حد سواء لفظيا او كتبا في المساعدة على فهم مصادر التعاليم الإسلامية يعني القرآن، الحديث، وغيرها .ثم يجب أن تكون الطلاب لدي القدرة على التحدث باللغة العربية. بناءً على ذلك تم إعداد اللغة العربية في المدرسة لتحقيق الكفاءاة اللغوية الأساسية، و تشمل أربعة المهارات اللغوية يتم تدريسها بشكل متكامل، وهي الاستماع ،الكلام والقراءة والكتابة.[٢٥]

### ت. أهدف تعليم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية

في تخطيط التعليم ، سيتم تحقيق أهداف التعليم هو جانب مهم النظر فيه، هو مطلوب التخطيط الدقيق. لأن جميع أنشطة التعلم مصب على تحقيق هذه الأهداف. أهداف التعليم هي البيانات التعبير عنها بشكل أكثر تحديدا في السلوك أو المظهر لوصف نتائج التعليم المتوقعة .أهداف المراد تحقيقها في نهاية الدرسة وقدراته يجب أن يكون الطلاب لدى فهم أهداف التعليم.

---

[24] Nadhifah Romadloni, Peningkatan Pemahaman Al-Mufrodat Pelajaran Bahasa Arab Melalui Strategi Pair Check Pada siswa kela 2B MI Badrussalam Surabaya, 2006. Hlm,16

[25] Ibid, hlm 14



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

تعليم اللغة العربية في مدرسة ابتدائية لها هدف على النحو التالي:

١. تنمية القدرات أو الطلاب في مجال الاتصالات باللغة العربية ، شفهيا وخطيا. اللغة العربية لدي أربع مهارات لغوية وهي الاستماع، الكلام، والقراءة، والكتابة.

٢. أهمية اللغة العربية باعتبارها واحدة من لغاتها الأجنبية هو موضوع في المدرسة للأداة الرئيسية للتعلم العميق دراسة مصادر التعاليم الإسلامية، فمن الضروري الوعي المتزايد للطلاب حول هذا الموضوع.

٣. تطوير فهم العلاقة بين اللغة والثقافة وتوسيع التنوع الثقافي. وهكذا،من المتوقع أن يكون لدى الطلاب رؤى متعددة الثقافات وجذابة نفسك في التنوع الثقافي.

## المبحوث الرابع : مفردات

### ١. مفهوم المفردات

مفردات هي اللفظ أو الكلمة التي تتكون من حرفين فأكثر وتدل على معنى سواء أكانت فغلا، أو اسما أو اداة[٢٦]. مفردات هي الوحدات التي تتركب أفقيا وفق نظام تحوي خاص لتكوين الجملة.فهي أصغر وحدة لغوية حرة، وتختلف عن الصوت الذي أصغر وحدة لغوية ذات معنى أيضا، ولكنه قد يكون حرا أو غير حر. وهذا أن الكلمة قد يكون صوتا واحدا أو أكثر مثال ذلك كلمة "المعلم" هي تتكون من صوتين هما ال و معلم. لكل مورفيم من هذين صوتين معناه الخاص به.[٢٧]

### ب.أهمية تعليم المفردات

قد يختلف خبراء تعليم االغات الثانية في معنى اللغة، وفي أهداف تعليمها، ومع ذلك فإنهم يتفقون على أن تعليم المفردات مطلوب أساسي من مطالب تعليم اللغة الثانية وشرط من شروط إجابتها.

### ج.أهدف تعليم المفردات

أهداف تعليم المفردات العربية هي كما يلي:

١. تقديم مفردات جديدة للطلاب، إما من خلال القراءة أو فهم المسموع.

---

[٢٦]ناصر عبدالله الغالي وعبد الحديد عبد الله ، *أساس إعداد الكتب التعليمية لغير الناطقين بالعربية*، (الرياض:دار الغالي)ص.٧٨

[٢٧]محمد علي الخالي، *أساليب تدريس اللغة العربية*، (الأردان : دار الفلاح ٢٠٠٠ م)ص. ٨٩



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

٢. تدريب الطلاب على التمكن من نطق المفردات بشكل صحيح، لأن النطق الجيد سيؤثر على القدرة على التحدث والقراءة بشكل جيد وصحيح.

٣. فهم معنى المفردات ، كانت دلالة أو معجمًا.

٤. تعتمد القدرة على تطبيق المفردات على التعبيرات الشفوية والمكتوبة على السياق.[٢٨]

[28] Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (Malng :UIN Press 2011). Hlm 63



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

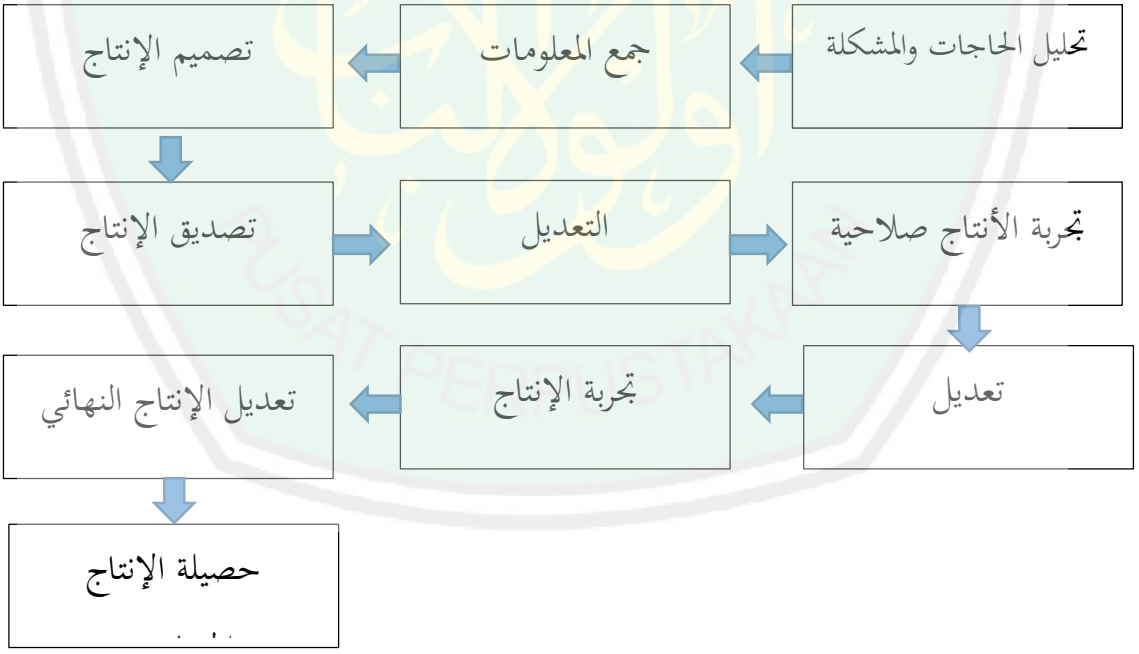
# الفصل الثالث

## منهجية البحث

١. منهج البحث

إستخدمت الباحثة في هذا البحث بمنهج البحث والتطوير ( *research and deevelopment*) وهي طريق البحث المستخمة للحصول على نتائج معين زتجريبة فعالة. وليحصل على الانتائج الجيد. وتستخدم الباحثة إجراءت البحث من *borg and gall*

إحتاجت الباحثة على إعداد الكاملة والخطوات الدقيقة لتطوير الإنتاج، حتى يكون الإنتاج أنتاجا فعالا. وشكل تخطيط الوسيلة التعليمية المستخدمة في هذا البحث والتطوير هو شكل الذيقة، وهذا الشكل يتبع الخطوات التالية : تحليل الحاجات والمشكلة، جمع المعلومات، تصميم الإنتاج، تصديق الإنتاج، التعديل، تجربة الأنتاج صلاحية، تعديل، تجربة الإنتاج، تجربة الإنتاج فعالية، تعديل الإنتاج النهائي، حصيلة الإنتاج الجماهيري.[٢٩]




[29] Sugiono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif,kualitatif, R&D*. Hlm 407



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

## ب. إجراءات البحث والتطوير[٣٠]

١. تحليل الحاجات والمشكلة

بدأ الباحثة في هذا البحث بتحليل الحاجة والمشكلة فيه، ونالت الباحثة المشكلة وهي أن يشعر الطلاب بالملل عند التعلم اللغة العربية لأنّ مازال الطلاب يواجهون صعوبات في تعلم اللغة العربية.

٢. جمع المعلومات

إذا تم الخظوات الأولى تستمر الباحثة في جمع المعلومات . بعج أن تنال الباحثة المعلومات من تحليل الحاجات والمشكلات بمقابلة. وهذه المعلومات لتصميم الإنتاج.

٣. تصميم الإنتاج

استمرت الباحثة الخطوة بعد ذلك وهي تصميم الإنتاج. في تطوير كتاب اللعبة التعليمية لكتاب مصاحب في الفصل الثالث. وتجمع الباحثة المراجع التي تتعلق بإنتاج المطورة.

٤. تصديق الإنتاج

تصديق الإنتاج هو عملية لتقويم أو لتحكيم الإنتاج المصمم، أما الهدف منه هو لمعرفة صلاحية استخدام المادة المطورة.

٥. التعديل

بعد تصميم الإنتاج ، تقوم بالتصحيح من خلال المناقشات مع الخبراء السابقة، ثم سوف تكون معروفة أوجه القصور. وبعد ذلك سيتم تصحيح.

٦. تجريبة الإنتاج الأولى

تجريبة الإنتاج صلاحية هي بتحكيم جودة استخدام هذا الإنتاج، ثم قامت الباحثة بتجربته في التعليم اللغة العربية.

٧. تعديل تجريبة الإنتاج

كانت الباحثة يقوم بتصحيح الإنتاج عن الأخطاء والنقائص الموجودة بعد التحكيم من التعليم اللغة العربية.

[30] Sugiono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif,kualitatif, R&D*. Hlm 409



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

٨. تعديل الإنتاج النهائي

من تلك التجربة تنال الباحثة والتناسب بحالة الطلاب لتحسين هذا الكتاب المطورة مناسب بهم وأحولهم وموافقة بالأهداف في التعليم اللغة العربية

٩. حصيلة الأخيرة الإنتاج التهائي

والخظوات الأخيرة هي الإنتاج النهائي من تطوير اللعبة التعليمية

١٠ حصيلة الإنتاج

## ج. تجربة المنتج

الغرض من هذه تجربة:

١. تصميم التجربة

تهدف التجربة إلى جمع البيانات لتحديد صلاحية الإنتج. قبل الاختبار، تم استشارة الإنتج مع العديد خبراء السابقة. ثم اختبارها و هذه تجربة يقوم إلى الطلاب.

٢. أفرد التجربة

أ. النظرة والإقتراحات من الخبراء: الخبير في مجال اللغة والمواد التعليمية ، الخبير وسائل التعليم

ب. التجربة الفرضية : ثلاث طلاب في المدرسة الإبتدائية الإسلامية دار العلوم باتو

ج. التجربة الميدانية : طلاب في الفصل الثالث بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية دار العلوم باتو

٣. نوع البيانات

أما البيانات في هذا لبحث كما يلي:

أ. البيانات الكيفية ،وستشمل هذه البيانات على : التعليقات والإفتراحات من الخبراء

ب. حاصلة المقابلة من طلاب في الفصل الثالث وكيف رأيهم عن كتاب اللعبة التعليمية لكتاب مصاحب تعليم اللغة العربية المطورة



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ج. البيانات الكمية ، يشتمل هذه البيانات من : ١)نتائج الطلاب من الإمتحان القبلي بالإستخدام الكتاب اللغة العربية لفصل الخامس بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية دار العلوم باتو. ٢)نتائج من الإمتحان البعدي بالإستخدام كتاب اللعبة التعليمية . ٣)نتائج من الاستبانة بعد تطبيق كتاب اللعبة التعليمية لكتاب مصاحب تعليم اللغة العربية.

## د. أسلوب جمع البيانات

أسلوب الذي يستخدم الباحثة في جمع البيانات فهي كما يلي:

### ١. المقابلة

المقابلة هي عملية التفاعل والتوصل اللفظي بهدف ليحصل المعلومات المهمة المطلوب.[٣١] شروط الهامة التي يجب أن يهتم المستبر في المقابلة. قامت الباحثة بالمقابلة مع مدر اللقة العربية وبعض الطلاب في مدرسة دار العلوم باتو. استخدام الباحثة المقابلة لكشف الحقائق و البيانات المتعلقة بتعليم اللغة العربية.

وتنفيذ هذا العمل لمعرفة مقارنة بين الطريقة السابقة التي تستخدمها مدرس اللغة العربية والطريقة الجديدة التي تستخدمها الباحثة أو مدرس اللغة العربية خصوصا كتاب اللعبة التعليمية في تعليم اللغة العربية.

### ٢. الاستبانة

ويعتبر الاستبانة آدة ملائمة للحصول على المعلومات وبيانات وحقائق مرتبطة بواقع معين، ويقدم بشكل عدد من الآسئلة يطلب إلا جابة عنها من قبل عدد الأفراد من المعينين بوضع الاستبيان.

سيتخدم الباحثة الاستبيانات لجمع البيانات، يتكون من عشرة الاسستبيانات لعشرة الطلاب المستجيب في المدرسة دار العلوم الابتدائية الإسلامية باتو

[31] Nurul zariah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan* (Jakarta : Bumi Aksara,2006), hlm 179



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

### ٣. الاختبار

الإختبار هو أداة القياس يجد كثيرا في مجال البحث التربوية، والنفسي، والإجتماعي. يحتوي هذا الاختبار على مجموعة من السئلة أو تمارين ليتم الرد عليها من قبل الكائن. قول دارمادي (*Darmadi*)، أن تحقيق كفاءة التعليم ينعكس كالمتغير التابع في البحث التربوية. [٣٢] واستخدمت الباحثة في هذه الدراسة نوعين من الإختبار: أولا، الإختبار القبلي، تقدمه الباحثة للطلاب قبل أن تطبق عليهم استخدام كتاب اللعبة التعليمية لكي تعرف كفاءتهم قبل أن يمروا بالجربية. ثانيا، الإختبار البعدي، وتقدمه الباحثة للطلاب بعد التجربية لكي تعرف مدى تأثير استخدام تعليم اللغة العربية. أما أدوات جمع البيانات باستخدام أسئلة الاختبار.

### هـ. مصادر البيانات

أخذت الباحثة عن البيانات الكمية والكيفية من :

١) الطلاب : تستخدم الباحثة معهم أداة المقابلة للحصول على البيانات الكيفية وأدة الاستبانة والإختبار للحصول على البيانات الكمية.

٢) المعلم :وتستخدم الباحثة مع المعلم أدة المقابلة وذلك للحصول على البيانات الكيفية من المعلومات حول تعليم اللغة العربية

٣) الخبير : تلجأ الباحثة على الخبير و التحكيم للحصول على البيانات الكيفية.

### و. تحليل البيانات

بعد الحصول على البيانات اللازمة في هذا البحث، ثم الخطوة التالية هي معالجة البيانات التي تم جمعها بطريقة التحليلها. تحليل للحصول على الفعالية بناء على استبيان من الخبراء ونتائج تعلم الطالب من خلال الاختبار القبلي والبعدي. تحليل الاستبيانات من البيانات الكيفية تحويلها إلى البيانات الكمية باستخدام *skala likert*، ثم تحليلها من خلال حساب النسبة المئوية للدرجة على كل إجابة من السؤال. لتحديد النسبة المئوية, وهو كما يلي :[٣٣]

---

[32] Hamid Darmadi, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabet,2011).hlm 98

[33] Arikunto, *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (jakarta : Bumi aksara , 2003) hlm 313



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

$$\text{نسبة} = \frac{\sum(\text{الجملة } x \text{ كل الخيار كيمة })}{\text{nx درجة عالية}} x100$$

معلومات:

$\sum$: مجموعة

n : مجموعة كل القيم

| | | |
|---|---|---|
| لا حاجة للمراجعة | جيد جدا | ٩٠ – ١٠٠% |
| لا حاجة للمراجعة | جيد | ٧٥-٨٩% |
| مراجعة | مقبول | ٦٥ -٧٤% |
| مراجعة | ضعيف | ٥٥-٦٤% |
| مراجعة | ضغيف جدا | ٠-٥٤% |

يتم استخدام بيانات نتائج الاختبار القبلي والبعدي كتعزيز لنجاح الكتاب اللعبة التعليمية لكتاب مصاحب. كيفية تحليل البيانات باستخدام اختبار t. تحليل paired sample t-test باستخدام SPSS 23.0 . أما بالنسبة لنوع التصميم المستخدم فهو Pre Experiment. مع one group pretest and postest.



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

رمز:[٣٤]

$$t = \frac{\text{md}}{\sqrt{\frac{\sum x2\ d}{N(N-1)}}}$$

Md : mean deviasi بين pretest وposttets

$\sum x2\ d$ : عدد مربعات الانحرافات

$N$ : موضوع على العينة

$d\ b$ : $N-1$ العزم مع

$xd$ انحراف كل موضوع:

لمعرفة إذا كان هناك فرق بين قبل وبعد استخدام الإنتج قيد التطوير،ثم نتائج الاختبار مقارنة بجدول t بمستوى ٥٪ هي:

h0 :لا يوجد فرق كبير بعد استخدام المنتج الذي تم تطويره

h1: هناك فرق كبير بعد استخدام المنتج الذي تم تطويره

لصناع القرار على النحو التالي:

١. إذا tالحساب > t الجدول ثم النتائج كبيرة، ومعنه h0 مرفوض

٢. إذا tالحساب < t الجدول ثم النتائج كبيرة، ومعنه h1 متفق

[34] Tim sekolah penelitian LKP2M , *metodologi penelitian* (Malang:Biro Penelitian LKP2M UIN Malang, 2008), hlm 90



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# الفصل الرابع

# عرض البيانات وتحليلها

## المبحث الأول : تطوير كتاب مصاحب اللعبة التعليمية لتعليم مفردات اللغة العربية

نتائج تطوير هذا كتاب المصاحب اللعبة التعليمية تستخدم نموذج *Borg and Gall* في عملية التطوير. أما بالنسبة للتطوير تم بناء على الخطوات التي تم تكييفها من خطوات *Borg and Gall* في عملية التطوير على النحو التالي:

### ١. تحليل الحاجات والمشكلة

قامت الباحثة بالمقابلة مع معلمة و الطلاب لمعرفة حالة تعليم اللغة العربية وأحوال الطلاب ونالت المعلومات منهم كما يلي :

١. في عملية التعليم اللغة العربية ان المدرسة يشرح درس اللغة العربية شرحا جيدا. ولكن دون استخدام الوسائل التعليمية، وتستخدم المدرسة الوسائل التعليمية احيانا. وصعوبة في استعداد الوسائل التعليمية.
٢. مازال الطلاب يواجهون صعوبات في تعليم اللغة العربية.
٣. يشعر الطلاب أن الكتاب المدرسية المستخدم غير جذب في تعليم.
٤. أن العقبة في تعليم اللغة العربية هي الطلاب أقل حماسا و خاصة في حفظ المفردات.

### ٢. جمع المعلومات

نتائج مرحلة جمع المعلومات هي نتائج تحديد المناهج في مدرسة الابتدائية الإسلامية دار العلوم في شكل والكفاءاة الأساسية والمؤشرات. نتائج تحديد المناهج تم الحصول عليها من الدراسة الميدانية هي كما يلي:

**أ. الكفاءاة الأساسية**

١. التعرف على الكلمات والعبارات والجملة العربية حول أعضاء الأسرة، حالة الحديقة، مناظر العالم، اسماء الحيوانات.



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

٢. تجد معنى أو أفكار من الكلمات والعبارات والجملة العربية حول أعضاء الأسرة، حالة الحديقة، مناظر العالم، اسماء الحيوانات.

٣. فهم الأشكال الكلمات والعبارات والجملة العربية حول أعضاء الأسرة، حالة الحديقة، مناظر العالم، اسماء الحيوانات.

٤. تجميع الكلمات حول المواضيع أعضاء الأسرة، حالة الحديقة، مناظر العالم، اسماء الحيوانات من خلال الانتباه إلى عناصر اللغة الجيدة والصحيحة.

**ب. المؤشرات**

١. يمكن للطلاب فهم المواد المقدمة.

٢. يمكن للطلاب ذكر المفردات وحفظها.

٣. يمكن للطلاب تطبيق المفردات المستفادة شفويا وخطيا.

٤. يمكن للطلاب فهم قواعد اللغة العربية بشكل جيدة وصحيحة.

٥. يمكن للطلاب استكشاف المفردات اللغة العربية.

ثم تحليل الدراسة الميدانية حول موضوع البحث وهي طلاب في الفصل الثالث بمدرسة الابتدائية الإسلامية دار العلوم من ٣٠ طالبا لمعرفة خصائص الطلاب. أما نتائج التحليل التي تم الحصول عليها من مقابلاة مع معلمة اللغة العربية، أن العقبة في تعلم اللغة العربية الطلاب أقل حماسة لتعلم اللغة العربية. غالبًا ما يجد الطلاب صعوبة في تعلم اللغة العربية ، خاصة في حفظ المفردات. بعد ذلك، يقوم الباحثة بإجراء تحليل من خلال صياغة أهداف تفاعلية وتطوير مواد التعليم التي سيتم مناقشتها في الكتاب.

**٣. تصميم الإنتاج**

**أ. تحرير كتاب مصاحب اللعبة التعليمية**

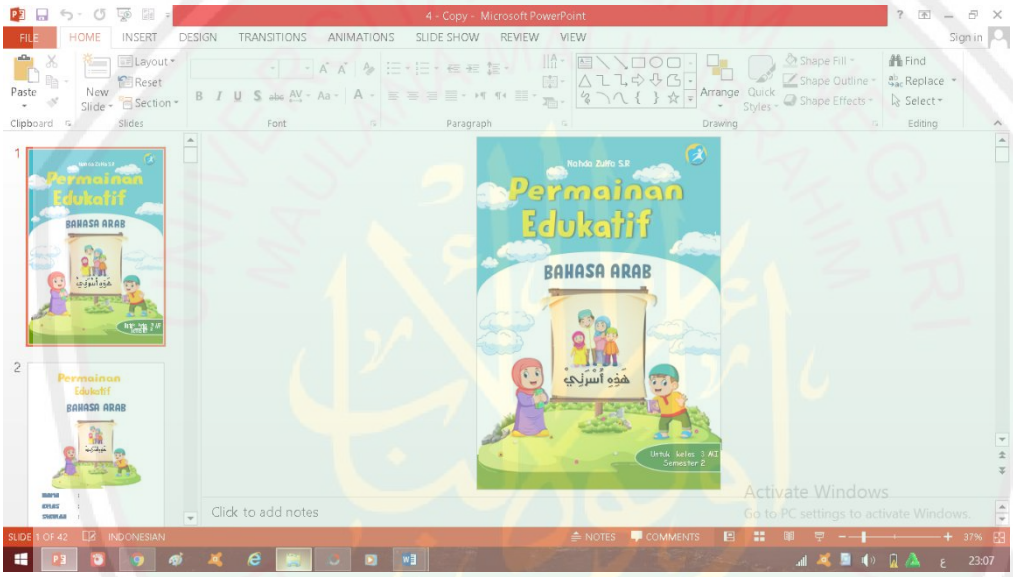
بدأت عملية تطوير كتاب مصاحب اللعبة التعليمية للغة العربية بتحليل منهج مجال الدراسي، تحليل خصائص الطلاب وتحليل الكفاءة الأساسية والمؤشرات. لعبة المختارة هي



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

لعبة مناسبة لتحقيق المواد التي يمكنها تطوير المفردات وتحفيز الخيال وتحسين مهارات التفكير. أمّا المواد المقدمة تتوافق مع المنهج الحالي وهو منهج ٢٠١٣.

في عملية تطوير كتاب مصاحب اللعبة التعليمية للغة العربية ، تصميمه باستخدام تطبيق *Power Point 2013* باستخدام نقاط القوة الموجودة. صور في الكتاب خذ من مصادر *freepik microstock* التي وفرّ تصميمات المتجهات والصور والرسوم التوضيحية. تم إنشاؤه صفحة الغلاف الأمامي من خلال *Power Point 2013* التي تم الحصول عليها من خلال *freepik microstock* أيضًا.




الصورة ٤. ١ : ادوات كتاب مصاحب اللعبة التعليمية

بعد الانتهاء من جميع عمليات تصميم العمد وتصميم المواد ، فإن الخطوة التالية هي حفظ البيانات. يتم حفظ البيانات بطريق النقر فوق الملف*(file)*، حددت قائمة *save* وإعطاء اسم لحفظه. لحفظ بيانات *pdf* بالنقر فوق الملف*(file)*. حددت قائمة *save as* ثم اختر *pdf*، وإعطاء اسم لتوثيقها. بحيث يتغير الملف في شكل *Power Point 2013* إلى *pdf*.

في نتائج العملية، شكل كتاب مصاحب اللعبة التعليمية اللغة العربية في الفصل الثالث، فصل دراسي الثاني إلى منهج ٢٠١٣ ، الذي يبلغ ٢٦ صفحات. ينقسم كتاب إلى ٤ أجزاء : المقدمة القبلي والمقدمة والمحتوى و الإختتام. و تشمل مواد في الفصل ٣ فصل دراسي٢عن أعضاء الأسرة، حالة الحديقة، أسماء الحيوانات، مناظر العالم. في كل



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

فصل، كانت المؤشرات يجب على الطلاب لتحقيقها لمساعدة الطلاب في الإكتساب المؤشرات بسرعة وبدقة، فيتم ترتيبها مع اللعبة التعليمية.

**ب. نتائج التنمية كتاب مصاحب اللعبة التعليمية**

تتكون مواصفات التطوير كتاب اللعبة التعليمية للغة العربية يمكن أن تحفز الخيال وتحسين القدرة على التفكير من أربعة أجزاء ، هي: المقدمة القبلي والمقدمة والمحتوى و الإختتام.

**١) المقدمة القبلي**

تكون كتاب اللعبة التعليمية اللغة العربية من أربعة فصول هي: (١)أعضاء الأسرة ، (٢) حالة الحديقة ، (٣) أسماء الحيوانات ، (٤) مناظر العالم. يتضمن في جزء المقدمة القبلي في شكل الغلاف الأمامي و الغلاف الخلفي ، والهوية ، والمقدمة ، وتعليمات استخدام الكتاب ، جدول المحتويات ، والكفاءة الأساسية والمؤشرات ، وتكون الإنتاج كما يلي.

أ. الغلاف الأمامي و الغلاف الخلفي

تقديم الغلاف الأمامي بتصميم جَذابِ مع شاشة تُهَيْمِن عليها الأزرق والأبيض. في علم النفس الأزرق والأبيض له معنى ليوفر البُرُوْدَة والسلام واِتْسَاعَ المعرفة. مما يعني أن الغرض هو إعطاء انطباعًا هادئًا للطلاب ، بحيث يكون للطلاب والمستخدمين الآخرين مَصْلَحَةِ في تعلم الكتاب التي تم تطويرها.

كان شعار مناهج الدراسية لعام ٢٠١٣ في ذات اليمين و توجد اسم الكاتبة في الوسط. و تحتها يعني عنوان "*Permainan Edukasi Bahasa Arab*" . وتوضح أن هذا الكتاب تم تطويره بناءً على المنهج المطبّق ، أي منهج ٢٠١٣ وتركز اللعبة التعليمية التي تم تطويرها على ٣ جوانب وهي قدرة على تطوير المفردات المدروس ، وتحفيز الخيال وتحسين مهارات التفكير. يهدف كتابة اللعبة التعليمية مع اختيار الأصفر إلى التركيز على الكتاب.



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

في المنتصف السفلى، الصورة من النساء والرجال يبتسمان ويحملان الكتب ، أوضح من الصورة للطلاب الابتسام عند تعليم اللغة العربية. وفي السفلى الزاوية، توجد كتابة للفصل الدراسي الثاني من الفصل ٣ تهدف إلى توفير مَعْلُومَات مُسْتَهْدَفُ من استخدام الكتاب المطور. بينما على الغلاف الخلفي ، توجد معلومات حول كتاب اللعبة التعليمية العربية والشعار واسم المؤسسة.

**صورة ٤,٢**

**الغلاف الأمامي الغلاف الخلفي**

ب. الهوية الذاتية

تحتوي هذا القسم من البيانات الذاتية. بهدف أن لا يمكن الخلط بين الكتاب المملوك لكتاب أصدقائه و لا تضيع.

**صورة ٤,٣**

ج. مقدمة

مقدمة عبارة عن سلسلة من كلمات الشكر لله و الشكر لأولئك الذين ساعدوا في تطوير كتاب، وشرحوا كتاب اللعبة التعليمية ، وأملوا الكاتبة في تطوير كتاب.



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

**صورة ٤,٤**

**مقدمة**

Kata Pengantar

د. جدول المحتويات

تحتوي جدول المحتويات على قائمة جميع الصفحات في كل قسم، بدأ من ورقة الهوية إلى بيانات المؤلفة. إعداد جدول المحتويات بهدف أن يجد الجزء في كتاب من خلال الاطلاع على الصفحات الموجود في كتاب االلعبة التعليمية بسهولة.

**صورة ٤,٥**

**جدول المحتويات**

Daftar Isi


Kata Pengantar ..... ii
Daftar Isi ..... iv
Permisalan produktif bahasa Arab ..... v
Kompetensi Dasar dan Indikator ..... vi

الضمائر والأسرة

Nieke a match ..... 1
Siasat Kata ..... 3
Scrabble ..... 6
Teka-teki silang ..... 7

الطبيعة البرية

Nieke a match ..... 9
Siasat Kata ..... 10
Scrabble ..... 12
Teka-teki silang ..... 14

أعضاء الحيوانات

Nieke a match ..... 15
Siasat Kata ..... 16
Scrabble ..... 18
Teka-teki silang ..... 20

نشاط يومي

Nieke a match ..... 21
Siasat Kata ..... 22
Scrabble ..... 24
Teka-teki silang ..... 26


هـ. تعليمات لاستخدام كتاب

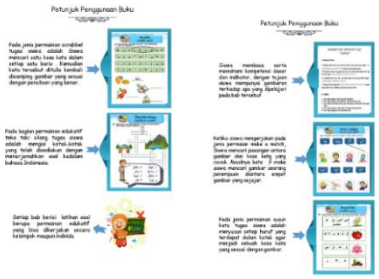
تعليمات استخدام الكتاب هو معلومات أو شرح حول دليل هذا الكتاب، إعداد هذا الكتاب من خلال تطبيق لعبة تعليمية تؤكد على تطوير المعرفة وتحفز الخيال وتحسن القدرة على التفكير.

**صورة ٤,٦**

**تعليمات لاستخدام كتاب**



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



و. الكفاءة الأساسية والمؤشرات

تحتوى الكفاءة الأساسية والمؤشرات على أهداف عامة يجب على الطلاب تحقيقها. الكفاءة الأساسية ومؤشرات في هذا الكتاب لتمكين المستخدمين من فهم الأهداف المراد تحقيقها.

**صورة ٤,٧**

**الكفاءة الأساسية والمؤشرات**

Kompetensi Dasar ,Indikator dan Tujuan

**٢) مقدمة**

في المقدمة، تتضمن إنتاج التطوير في شكل عناوين الفصول. كفاصل بين الفصول المختلفة بهدف تقديم معلومات حول المواد التي تم دراستها.

**صورة ٤,٨**

**٣) محتويات**



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

في قسم المحتويات، يتضمن إنتاج التطوير في شكل أنشطة تعلم الطلاب. تضمن في هذا القسم، كانت اللعبة العثور على شريكي، اللعبة ترتيب الكلمات، اللعبة تأليف الكلمات، اللعبة الكلمات المتقاطعة.

أ. العثور على شريكي

العثور على شريكي هي طريقة تعليمية يدعو الطلاب ليبحثون عن إجابات قرينة من بطاقات المفاهيم. أهداف من لعبة العثور على شريكي هي تدريب الطلاب على أن يكونوا أكثر حذراً وأقوى في فهم الموضوع. تدريب الطلاب على التفكير وحفظ أثناء التحليل وتفاعل الاجتماعي. كما أنه يدرب الطلاب ويضيف المفردات والمعانيها.

**صورة ٤,٩**

ب. ترتيب الكلمات

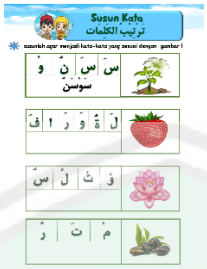
ترتيب الكلمات هي لعبة بسيطة حيث يتم إعطاء الفرصة اللاعبين لترتيب حروف المتوفرة في كلمة واحدة. هذه اللعبة هي لترتيب الحروف في الكلمات عن طريق تهجئة الحروف واحدا تلو الآخر. يجب على اللاعبين لترتيب الحروف لتكون كلمة صحيحة. أهداف لعبة رتب الكلمات يعني : من أجل كتابة الحروف العربية



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

صحيحا، دقة ترتيب الكلمات في جملة صحيحة، ابحث عن أفكار في النص الدراسة، قدرة الطلاب على التعبير عن الأفكار بوضوح وبالتفصيل.

**صورة ٤,١٠**




ج. تأليف الكلمات

لعبة تأليف الكلمات هي لعبة ترتيب الكلمات. يمكن لهذه اللعبة تحسين المفردات عن طريق تذكر كلمة واحدة تلو الأخرى. تأليف الكلمات هي لعبة كلمات يتكون من أحرف الأبجدية منفصل و يمكن أن يسهل الطلاب في التعليم. أهداف من هذه اللعبة هي أن يكون الطلاب قادرين على تحسين المفردات الخاصة، تمكن الطلاب من التفكير المناسب والمنتظم حتى يتخذوا قرارات أسرع، حتى تمكن الطلاب من تنفيذ مهارات، حتى تمكن الطلاب من إنتاج الأفكار من خلال معالجة الرسائل إلى كلمات.

**صورة ٤,١١**

د. الكلمات المتقاطعة

لعبة الكلمات المتقاطعة هي إحدى وسائل التعليم يمكن استخدامها لتعليم مهارات الكتابة. هذه اللعبة سهلة للمعلمين لإعدادها ويمكن استخدامها لجميع المستويات، سواء للمبتدئين أو المتوسطين أو المتقدمين، إلى جانب أنه يمكن اختيار



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

المواد وفقًا لأهداف التعليم. أهدف اللعبة الكلمات المتقاطعة في التعليم هي شحذ الدماغ في التفكير لدى الطلاب في تعليم المفردات في موضوع ما. لأن هناك عناصر اللعبة يمكن أن تسبب الحماسة والسرور في التعليم دون الحاجة إلى التعامل مع موقف شاق.

**صورة ٤,١٢**

### ٤) الإختتام

في الإختتام، يتضمن نتائج التطوير كمفتاح إجابة ككلمة رئيسية حتى يتمكن المستخدمون من العثور على الإجابة الصحيحة.

**صورة ٤,١٣**

## ٤. تصديق الإنتاج

تصديق الخبراء كتاب مصاحب اللعبة التعليمية مع الخبراء تكون من الخبير المواد والخبير التصميم و الخبير اللغوي و تصديق الخبراء. كان البيانات في إتمام حصول نتائج من تصديق الخبراء يعني البيانات الكمية من نتائج التقويم الاستبانة با *skala likert* و البيانات الكيفية من التقويم و نصح الخبير. تصنيف القِيَم من استبيان التقييم كما هو مذكور في الفصل



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الثالث. تقديم بيانات استبيان التقييم من قبل خبير المواد و خبير التصميم و خبير اللغوي مع انتقاداتهم واقتراحاتهم.

أ. **نتائج تصديق الخبراء من خبير المواد**

إحدى المكونات يجب أن اعتباره يعني المواد. يتم ذلك لمعرفة ما إذا كانت المواد تتوافق مع الكفاءة الأساسية المحددة. نتائج تصديق الخبراء على المواد من خلال الاستبانة حول تطوير المنتج فيما يلي.

١. البيانات الكمية

بناء على المرفق ٢ تعرض للبيانات قدمها خبير المواد حول تطوير كتاب مصاحب اللعبة التعليمية للغة العربية يعني:

١. تتوافق المواد المقدمة مع الكفاءة الأساسية
٢. المواد المقدمة مناسب للمؤشرات
٣. تقديم المواد بالترتيب
٤. اختيار الصورة مناسب للغاية مع المواد
٥. مناسب الإتساق في التقديم
٦. اختيار الألعاب مناسب مع خصائص الطلاب
٧. كتاب اللعبة التعليمية تحقيق أهداف التعليم
٨. كتاب اللعبة التعليمية زيادة الدافع التعليم
٩. مناسب الإتساق في التقديم
١٠. مناسب استخدام اللغة في شرح مواد اللعبة

٢. البيانات الكيفية



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

البيانات الكيفية الحصول عليها من خلال تقييم المنتج من جانب النقد وهو استخدام غير الكافي للجمل و اللعبة التعليمية غير واضح. والاقتراحات لتصحيح أنماط جملة غير دقيقة والاهتمام باحتياجات الكفاءة الأساسية.

القيمة المئوية :

$$= \frac{\sum(\text{كيمة كل الخيار } x \text{ الجملة})}{\text{nx درجة عالية}} \text{X } ١٠٠ \%$$

$$= \frac{٤٠}{٥٠} \text{X } ١٠٠ \%$$

$$= ٨٠\%$$

يظهر النتائج أعلاه نسبة التصديق ٨٠٪ ، هذه تدل على أن المنتج في مؤهلات جيدة. ومع ذلك ، من البيانات الكيفية في استخدام غير الكافي للجمل و اللعبة التعليمية ليست واضحة للغاية.. والاقتراحات لتصحيح أنماط جملة غير دقيقة والاهتمام باحتياجات الكفاءة الأساسية تم كمادة للنظر في تطوير المنتج المثالي. بحيث لا يزال المنتج بحاجة التعديل.

**نتائج التعديل تصديق الخبراء من خبير المواد**

**١. البيانات الكمية**

بناء على المرفق٣ التعرض للبيانات قدمها خبير المواد حول تطوير كتاب مصاحب اللعبة التعليمية للغة العربية يعني:

١. توافق المواد المقدمة مع الكفاءة الأساسية

٢. مناسب المواد المقدمة للمؤشرات

٣. تقديم المواد بالترتيب



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

٤. اختيار الصورة مناسب جدّا للمواد

٥. اتساق في التقديم مناسب جدّا

٦. اختيار الألعاب مناسب مع خصائص الطلاب

٧. كتاب اللعبة التعليمية تحقيق أهداف التعليم

٨. كتاب اللعبة التعليمية زيادة الدافع للتعليم

٩. اتساق في التقديم مناسب جدّا

١٠. استخدام اللغة مناسب في شرح مواد اللعبة

١. البيانات الكيفية

تم الحصول البيانات الكيفية من خلال تقييم المنتج من جانب النقد والاقتراحات تم تعديل ويمكن تطبيق الكتاب.

القيمة المئوية :

$$= \frac{\sum(\text{كيمة كل الخيار } x \text{ الجملة})}{n\text{x درجة عالية}} \text{x } ١٠٠ \%$$

$$= \frac{٤٥}{٥٠} \text{x } ١٠٠ \%$$

$$= ٩٠\%$$

تظهر النتائج المئوية أعلاه نسبة التحقق ٩٠٪ ، هذه تدل على أن المنتج في مؤهلات جيد جدا. ولا تحتاج إلى تعديل مرة أخرى. و تم الحصول البيانات الكيفية من خلال تقييم المنتج من جانب النقد والاقتراحات. تم تعديل لتطبيق الكتاب بمثابة اعتبار للباحثين لإتقان المنتج الناتج.

**ب. نتائج تصديق الخبراء من خبير التصميم**

يقال أنه سيتم استخدام منتجات تطوير الكتاب ، لذلك فإن أحد المكونات يجب أن اعتباره هو التصميم. يتم ذلك لمعرفة ما إذا كان التصميم المستخدم جذابًا وعاجلا على الهدف. نتائج تصديق الخبراء على التصميم من خلال الاستبانة حول تطوير المنتج فيما يلي.



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

١. البيانات الكمية

بناء على المرفق٤ التعرض للبيانات قدمها خبير التصميم حول تطوير كتاب مصاحب اللعبة التعليمية للغة العربية يعني:

١. تصميم الغلاف المستخدم غير مناسب
٢. إرشادة السؤال غير السهل فهمه
٣. الشكل والموضع واللون لها نفس الوظيفة في كل ورقة
٤. تكوين النص (الحجم واللون والنوع) واضح. و السهل قراءتها
٥. تكامل الألوان والخلفية مناسب
٦. جودة الصورة وفقًا لمواد التعليم
٧. لون المحدد جذب الانتباه
٨. تركيبة الألوان المثالية
٩. حجم الخط جيد
١٠. كتاب اللعبة التعليمية كافية لتقديم ملاحظات لكل مستخدم

٢. البيانات الكيفية

تم الحصول البيانات الكيفية من خلال تقييم المنتج من جانب النقد والاقتراحات يعني: إضافة شعار، واسم مؤسسة، وكذلك مزايا الكتاب على الغلاف الخلفي، وإضافة السيرة الذاتية للمؤلفة وتحسين معلومات الفصل على الغلاف الأمامي.

القيمة المئوية :

$$= \frac{\sum(\text{كيمة كل الخيار } x \text{ الجملة})}{\text{درجة عالية} nx} \text{X } ١٠٠ \%$$

$$= \frac{٣٤}{٥٠} \text{X } ١٠٠ \%$$

$$= ٦٨\%$$

**نتائج التعديل تصديق الخبراء من خبير التصميم**



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

١. البيانات الكمية

بناء على المرفق٤ التعرض للبيانات قدمها خبير التصميم حول تطوير كتاب مصاحب اللعبة التعليمية للغة العربية يعني:

١. تصميم الغلاف المستخدم مناسب جدا

٢. إرشادة السؤال السهل فهمه

٣. الشكل والموضع واللون لها نفس الوظيفة في كل ورقة

٤. تكوين النص (الحجم واللون والنوع) واضح جدا. و السهل قراءتها

٥. تكامل الألوان والخلفية مناسب جدا

٦. جودة الصورة وفقًا جدا لمواد التعليم

٧. لون المحدد جذب الانتباه جدا

٨. تركيبة الألوان المثالية جدا

٩. حجم الخط جيد جدا

١٠. توفر كتاب اللعبة التعليمية ملاحظات للمستخدمين

٢.البيانات الكيفية

تم الحصول البيانات الكيفية من خلال تقييم المنتج من جانب النقد والاقتراحات تم تعديل جيد جدا ويمكن تطبيق الكتاب

النسبة المئوية :

$$= \frac{\sum(\text{كيمة كل الخيار } x \text{ الجملة})}{\text{درجة عالية} nx} \text{X } ١٠٠ \%$$

$$= \frac{٤٨}{٥٠} \text{X } ١٠٠ \%$$

$$= ٩٦\%$$



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

تظهر النتائج المئوية أعلاه نسبة التصديق ٩٦٪ ، هذه تدل على أن المنتج في مؤهلات جيد جد. ولا تحتاج إلى تعديل مرة أخرى. و تم الحصول البيانات الكيفية من خلال تقييم المنتج من جانب النقد والاقتراحات تم تعديل ويمكن تطبيق الكتاب بمثابة اعتبار للباحثين لإتقان المنتج الناتج.

**ج. نتائج تصديق الخبراء من خبير اللغوي**

إحدى المكونات يجب أن اعتباره هو اللغوي. يتم ذلك لمعرفة اللغة الصحيحة للاستخدام. نتائج تصديق الخبراء اللغوي من خلال الاستبانة حول تطوير المنتج فيما يلي.

١. البيانات الكمية

١. تحديد تركيبة الجملة جيد جدا
٢. فعالية للجملة مناسب جدا
٣. استخدام القواعد جيد جدا
٤. قدرة على تشجيع التفكير مناسب جدا
٥. توافق مع قدرات الطلاب
٦. تماسك بين أنشطة التعليم مناسب جدا
٧. استخدم مصطلحات متسقة مناسب
٨. استخدام المتسق للرموز
٩. تعليمات سهلة الفهم
١٠. توافق مع انفعالات الطلاب

٢. البيانات الكيفية

تم الحصول البيانت الكيفية من خلال تقييم المنتج من جوانب النقد والاقتراحات في شكل: إعادة فحص أخطاء الكتابة ، المنتج صالح ويحتاج إلى اختبار.

القيمة المئوية :



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

$$= \frac{\sum(\text{كيمة كل الخيار } x \text{ الجملة})}{\text{nx درجة عالية}} \text{x } ١٠٠ \%$$

$$= \frac{٤٨}{٥٠} \text{x } ١٠٠ \%$$

$$= ٩٦\%$$

## ٥. التعديل

**جدول ٤,٣**

**تعديل تطوير المنتج**

| رقم | النقاط التعديل | قبل التعديل | بعد التعديل |
|---|---|---|---|
| ٠١ | تمت إضافة شعار المنهج ٢٠١٣ و تغيير الكتابة وصف الفصل | | |
| ٠٢ | إضافة اسم المؤلفة واسم المشرفة واسم الخبراء والغرض من تطوير الكتاب | — | |



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

٣. وضح تعليمات استخدام الكتاب

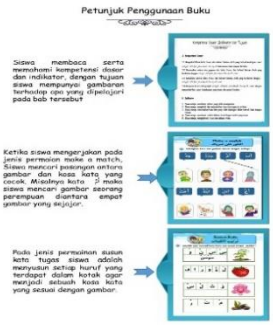
Permainan Edukatif Bahasa Arab

Buku ini diprogramkan untuk pembelajaran semesterduo, sebelum mulai belajar, pahami setiap langkah berikut ini :

A. Tujuan
Ada 4 tujuan dalam buku permainan edukatif bahasa Arab, antara lain :
1. Siswa mampu memahami materi pelajaran bahasa Arab dengan baik.
2. Siswa mampu mengucapkan dan memahami arti setiap kosa kata.
3. Siswa mampu menyusun dari setiap kasa kata.
4. Siswa mampu menjawab soal yang berhubungan dengan materi.

Untuk mencapai tujuan itu, perhatikan baik-baik cara yang harus dilakukan dalam proses pembelajaran sebagai berikut :
1. Guru menerangkan materi sesuai dengan silabus.
2. Siswa menjawab latihaOlatihan soal sesuai dengan materi yang sedang dipelajari.

B. Materi
Buku ini berisi soal-soal yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Yang terdiri dari materi kasa kata dan penggunaanya disesuaikan dengan pemahaman siswa kelas 3 tingkat Madrasah Ibtidaiyah.


Petunjuk Penggunaan Buku

Siswa membaca serta memahami kompetensi dasar dan indikator, dengan tujuan siswa mempunyai gambaran terhadap apa yang dipelajari pada bab tersebut

Ketika siswa mengerjakan pada jenis permaian make a match, Siswa mencari pasangan antara gambar dan kasa kata yang cocok. Misalnya kata ? maka siswa mencari gambar seorang perempuan diantara empat gambar yang sejajar.

Pada jenis permainan susun kata tugas siswa adalah menyusun setiap huruf yang terdapat dalam kotak agar menjadi sebuah kasa kata yang sesuai dengan gambar.

٤. تعديل الكفاءات الأساسية والمؤشرات حسب الحاجة

Kompetensi Dasar dan Indikator

A. Kompetensi Dasar

3.1 Mengidentifikasi bunyi kata, frase, dan kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan: أعضاء الأسرة، الحيوانات، العائلة، أعضاء الجسم، المهن، الحيوانات dengan benar dan sesuai konteks.

3.2 Menemukan kata bunyi huruf, kata, frase, dan kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan: أعضاء الأسرة، الحيوانات، العائلة، أعضاء الجسم، المهن، الحيوانات.

3.3 Menemukan makna atau gagasan dari kata, frase, dan kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan: أعضاء الأسرة، الحيوانات، العائلة، أعضاء الجسم، المهن، الحيوانات

4.1 Mendemonstrasikan ungkapan sederhana tentang topik: أعضاء الأسرة، الحيوانات، العائلة، أعضاء الجسم، المهن، الحيوانات dengan memperhatikan struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.

4.2 Menunjukkan contoh ungkapan sederhana untuk menyatakan, menanyakan dan merespon tentang: أعضاء الأسرة، الحيوانات، العائلة، أعضاء الجسم، المهن، الحيوانات dengan memperhatikanstruktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks

4.3 Mempresentasikan berbagai informasi lisan maupun tulisan sederhana tentang: أعضاء الأسرة، الحيوانات، العائلة، أعضاء الجسم، المهن، الحيوانات

4.4 Mengungkapkan informasi secara tertulis tentang: أعضاء الأسرة، الحيوانات، العائلة، أعضاء الجسم، المهن، الحيوانات dalam berbagai struktur bahasa sederhana secara tepat.

4.5 Menyusun teks sederhana tentang topic: أعضاء الأسرة، الحيوانات، العائلة، أعضاء الجسم، المهن، الحيوانات dengan memperhatikan struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks

B. Indikator

1. Siswa mampu memahami materi yang telah disampaikan.
2. Siswa mampu menghafal dan menyebutkan kosa kata beserta artinya.
3. Siswa mampu menerapkan kosa kata yang telah dipelajari dalam bentuk lisan maupun tulisan.
4. Siswa mampu memahami kaidah bahasa Arab dengan kaidah yang benar.

Kompetensi Dasar ,Indikator dan Tujuan

A. Kompetensi Dasar

3.1 Mengidentifikasi kata, frase, dan kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan: أعضاء الأسرة، الحيوانات، العائلة، أعضاء الجسم، المهن، الحيوانات baik secara lisan maupun tertulis

3.2 Menemukan makna atau gagasan dari kata, frase, dan kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan: أعضاء الأسرة، الحيوانات، العائلة، أعضاء الجسم، المهن، الحيوانات

3.3 Memahami bentuk kata, frase, dan kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan: أعضاء الأسرة، الحيوانات، العائلة، أعضاء الجسم، المهن، الحيوانات

3.4 Menyusun kata tentang topik الحيوانات، العائلة، أعضاء الجسم، المهن، الحيوانات dengan memperhatikan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.

B. Indikator

1. Siswa mampu memahami materi yang telah disampaikan.
2. Siswa mampu menghafal dan menyebutkan kosa kata beserta artinya.
3. Siswa mampu menerapkan kosa kata yang telah dipelajari dalam bentuk lisan maupun tulisan.
4. Siswa mampu memahami kaidah bahasa Arab dengan kaidah yang benar.
5. Siswa mampu mengeplorasi kosa kata bahasa Arab.

٥. إضافة سيرة المؤلفة

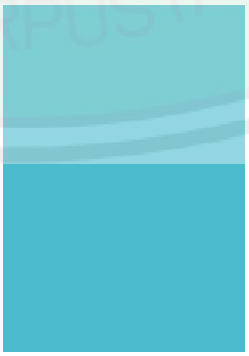
—

Biodata Penulis



Nama : Nahda Zulfa Shofiatur R
Tempat Tanggal Lahir : Malang, 22 Juli 1998
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Jl. Laher Pesanggrahan kota Batu
No. Telepon : 085895155688
E-mail : Nadazulfa22@gmail.com
Pendidikan : MI Darul Ulum kota Batu
MTs Hasyim Asyari kota Batu
MAN kota Batu
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Pekerjaan : -

٦. إضافة شعار ، واسم مؤسسة ، وكذلك مزايا الكتاب على الغلاف الخلفي.



## ٦. تجربة الإنتاج صلاحية



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

من نتائج التجربة الإنتاج صلاحية تم الحصول عليها بناء على استبيان ملأه ٤ طلاب فصل الثالث بمدرسة الابتدائية الإسلامية دار العلوم. يظهر أن تجربة الإنتاج صلاحية حصل على متعادل ٩٢٪ و أن الكتاب المصاحب اللعبة التعليمية مناسب للاستخدام في تعليم اللغة العربية. نتائج تجربة الإنتاج صلاحية على النحو التالي:

صورة ٤,١٣ نتائج تجربة الإنتاج صلاحية

| رقم | مؤشر | اسم طالب | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | نبيلا | هيندريك | شوقي | كارينا |
| ١. | المواد سهلة الفهم | ٥ | ٥ | ٥ | ٤ |
| ٢. | المواد في الكتاب مثيرة للاهتمام | ٥ | ٥ | ٥ | ٥ |
| ٣. | اللغة في هذا الكتاب سهلة الفهم | ٥ | ٤ | ٥ | ٤ |
| ٤. | تعلم استخدام هذا الكتاب ممتعة للغاية | ٥ | ٤ | ٤ | ٤ |
| ٥. | تعليمات استخدام هذا الكتاب سهلة الفهم | ٤ | ٤ | ٤ | ٥ |
| ٦. | لعبة في هذا الكتاب ممتعة جدا | ٥ | ٤ | ٥ | ٥ |
| ٧. | كتابة في هذا الكتاب واضحة | ٥ | ٥ | ٥ | ٤ |
| ٨. | صورة في هذا الكتاب مثيرة للاهتمام | ٥ | ٤ | ٤ | ٥ |
| ٩. | لون في هذا الكتاب مثير للاهتمام | ٥ | ٥ | ٤ | ٥ |



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ١٠ | تعلم اللغة العربية أسهل باستخدام هذا الكتاب | ٥ | ٤ | ٤ | ٥ |
| درجة التقييم | | ٩٨ | ٨٨ | ٩٠ | ٩٢ |
| معدل | | %٩٢ | | | |

نتائج من تجربة الإنتاج صلاحية تلقت كتاب مصاحب اللعبة التعليمية استجابة إيجابية. هم مهتمون ويحبون تعلم اللغة العربية باستخدام كتاب مصاحب اللعبة التعليمة. من الملاحظات المقدمة، كان الطلاب متحمسين للغاية لتعلم اللغة العربية باستخدام كتاب مصاحب اللعبة التعليمية.

### ٧. تعديل تجربة الإنتاج

يظهر أن تجربة الإنتاج صلاحية حصل على متعادل ٩٢٪ و أن الكتاب المصاحب اللعبة التعليمية مناسب للاستخدام في تعليم اللغة العربية. لذلك لا يحتاج الباحثة إلى تعديل الإنتاج.

### ٨. تجربة الإنتاج فعالية

بناءً على استبيان ملأه الطلاب في المدرسة الابتدائية الإسلامية دار العلوم إلى ٣٠ طالبًا في تجربة الإنتاج فعالية، الحصول على بيانات تقييم الطالب على النحو التالي:

**جدول ٤,٢**

**ملخص إجابات الطلاب على كاتب مصاحب اللعبة التعليمية للغة العربية**

| حاصل | إجابات المستجيبين | المجيبين |
|---|---|---|



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| X1 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 47 |
| X2 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 47 |
| X3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 39 |
| X4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 39 |
| X5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 46 |
| X6 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 42 |
| X7 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 41 |
| X8 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 48 |
| X9 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 49 |
| X10 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 |
| X11 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 |
| X12 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 48 |
| X13 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 43 |
| X14 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 40 |
| X15 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 43 |
| X16 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 |
| X17 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 47 |
| X18 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 49 |
| X19 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 42 |
| X20 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 41 |
| X21 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 |
| X22 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 45 |
| X23 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 44 |
| X24 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 41 |
| X25 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 46 |



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| X26 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 |
| X27 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 |
| X28 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 41 |
| X29 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 |
| X30 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 47 |
| النتيجة الإجمالية لنتائج جمع البيانات | | | | | | | | | | | 1.365 |

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

نسبة مئوية :

$$= \frac{\sum(\text{كيمة كل الخيار } x \text{ الجملة})}{\text{nx درجة عالية}} \text{x } ١٠٠ \%$$

$$= \frac{١٣٦٥}{١٥٠٠} \text{x } ١٠٠ \%$$

$$= ٩١\%$$

تظهر النتائج المئوية أعلاه نسبة التحقق ٩١٪ ، هذه تدل على أن المنتج في مؤهلات جيد جدا.

**٩. تعديل الإنتاج النهئي**

تم استخدام تحليل نتائج استجابات الطلاب لاختبار جاذبية المنتج. يتم تعديل لأهداف تطوير المنتج، بحيث يهتم الطلاب بتعليم اللغة العربية. بناءً على نتائج التجارب الميدانية ، تظهر أن كتاب مصاحب اللعبة التعليمية مناسبة للاستخدام في تعليم اللغة العربية لطلاب فصل الثالث، لذلك لا يحتاج الباحثة إلى تعديل الإنتاج.

**١٠. حصيلة الأخيرة الإنتاج الناهئي**

والخطوات الأخيرة يعني نشر من تطوير كتاب مصاحب اللعبة التعليمية لتعليم مفردات اللغة العربية.



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

## المبحث الثاني : خصائص كتاب مصاحب اللعبة التعليمية لتعليم مفردات اللغة العربية

كتاب مصاحب اللعبة التعليمية لتعليم مفردات اللغة العربية هي إحدى من كتاب التعليمية فيها تتكون من اللعبة التعليمية التي يمكن أن تحفز الخيال وتحسين القدرة على التفكير. تصميم الباحثة كتاب اللعبة التعليمية باستخدام "*microsoft power point*".

١. من ناحية المادة التعليمية

المادة المتطورة تحتوى على رابعة موضوعات الدرس كما يلي : أعضاء الأسرة، حالة الحديقة، أسماء الحيوانات، مناظر العالم.

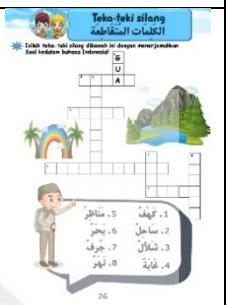
٢. من ناحية اللعبة التعليمية

في كل الموضوع يتضمن من ٤ اللعبة يعني :

| صورة | بيان |
|---|---|
| | اسم اللعبة : العثور الشريكي |
| | اسم اللعبة : ترتيب الكلمات |



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

| | |
|---|---|
| | اسم اللعبة : تأليف الكلمات |
|  | اسم اللعبة : الكلمات المتقاطعة |

د. من ناحية الصورة

اختارت الباحثة الصورة المتنوعة والجذابية واستخدمام الباحثة جنس صورة كرتون و ملونة في هذا الكتاب. بحيث لا يشعر الطلاب بالملل والكسلان لأن الكتاب المستخدمة جذبية.

## المبحث الثالث : فعالية كتاب مصاحب اللعبة التعليمية للغة العربية

منتجات تطوير الكتاب لكي تكون مثيرة للاهتمام ، فإنها تحتاج إلى تعليقات المستخدمين. أما المستخدم يعني طلاب من الفصل الثالث يتكون من ٣٠ مستجيباً.

**جدول ٤,١**

**قائمة المجيبين**

| الاسم | المجيبين |
|---|---|



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

| | |
|---|---|
| X1 | Andika Wahyu Musnandar |
| X2 | Armada Rizky Mahezwara |
| X3 | Brandon Putra Erdiansyah |
| X4 | Diky Zulkarnain |
| X5 | Enoe Vanyo Brian Afriansyah |
| X6 | Felista Barni Dayu |
| X7 | Handika Setiawan |
| X8 | Hendrik Ramadhan Ardiansyah |
| X9 | Irvinia Nur Karina Putri |
| X10 | Izza Aisyah Az-zahra |
| X11 | Javier Nandana Daniel |
| X12 | Kayla Faizah |
| X13 | Keisha Rosa |
| X14 | M. Bintang Raditya |
| X15 | Muhammad Farhan Nabawi |
| X16 | Muhammad Ilham Fariz Abdilla |
| X17 | Muhammad Ja'far Syaikhon |
| X18 | Nabila Zulfa Lailatul Azizah |
| X19 | Najwa Cantika |
| X20 | Nia Setiawati |
| X21 | Nishwa Aqilla Ghassani |
| X22 | Nur Fitri Wijayanti |
| X23 | Olivia Shella Audy Purnomo |
| X24 | Qurotun Nurul Aini |
| X25 | Rafa Maulana Rifki |
| X26 | Septiana Fizar Akbar |
| X27 | Sharira Ainur Rasyid |
| X29 | Shahzad Hakim Irvan Arjava |
| X29 | Sherlina Yulia Reva |
| X30 | Syauqi Hamdani Elhaidar |

**١. تقديم بيانات الاختبار القبلي و الاختبار البعدي للطلاب في الفصل الثالث بالمدرسة الابتدائية دار العلوم باتو**

**أ. نتائج استجابة الطلاب**



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

هدف نتائج الاختبار القبلي و الاختبار البعدي إلى إظهار فعالية الكتاب. إذا كانت قيمة الاختبار البعدي أعلى من القيمة الاختبار القبلي، ثم يقال أن الكتاب الذي تم تطويره فعال. نتائج الاختبار القبلي و الاختبار البعدي فيما يلي :

**جدول ٤,٣**

**بيانات نتائج الاختبار القبلي والبعدي**

| رقم | اسم المجيبين | 01 | اختبار مختلف | 02 |
|---|---|---|---|---|
| .١ | Andika Wahyu Musnandar | ٧٥ | ٢٥ | ١٠٠ |
| .٢ | Armada Rizky Mahezwara | ٨٠ | ١٠ | ٩٠ |
| .٣ | Brandon Putra Erdiansyah | ٥٥ | ٤٥ | ١٠٠ |
| .٤ | Diky Zulkarnain | ٥٠ | ٣٠ | ٨٠ |
| .٥ | Enoe Vanyo Brian Afriansyah | ٥٠ | ٢٠ | ٧٠ |
| .٦ | Felista Barni Dayu | ٦٠ | ٢٠ | ٨٠ |
| .٧ | Handika Setiawan | ٦٢ | ٢٨ | ٩٠ |
| .٨ | Hendrik Ramadhan Ardiansyah | ٧٥ | ٢٥ | ١٠٠ |
| .٩ | Irvinia Nur Karina Putri | ٦٥ | ٣٥ | ١٠٠ |
| .١٠ | Izza Aisyah Az-zahra | ٨٠ | ٢٠ | ١٠٠ |
| .١١ | Javier Nandana Daniel | ٦٥ | ٢٥ | ٩٠ |
| .١٢ | Kayla Faizah | ٨٠ | ١٥ | ٩٥ |
| .١٣ | Keisha Rosa | ٦٦ | ٣٤ | ١٠٠ |
| .١٤ | M. Bintang Raditya | ٨٠ | ٢٠ | ١٠٠ |
| .١٥ | Muhammad Farhan Nabawi | ٧٧ | ٢٣ | ١٠٠ |
| .١٦ | Muhammad Ilham Fariz Abdilla | ٨٠ | ٢٠ | ١٠٠ |
| .١٧ | Muhammad Ja'far Syaikhon | ٨٠ | ٢٠ | ١٠٠ |



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ١٨. | Nabila Zulfa Lailatul Azizah | ٧٢ | ٢٣ | ٩٥ |
| ١٩. | Najwa Cantika | ٥٥ | ٣٥ | ٩٠ |
| ٢٠. | Nia Setiawati | ٧٥ | ١٥ | ٩٥ |
| ٢١. | Nishwa Aqilla Ghassani | ٨٠ | ٢٠ | ١٠٠ |
| ٢٢. | Nur Fitri Wijayanti | ٦٦ | ٥٦ | ١٠٠ |
| ٢٣. | Olivia Shella Audy Purnomo | ٦٥ | ٣٥ | ١٠٠ |
| ٢٤. | Qurotun Nurul Aini | ٤٥ | ٠ | ٤٥ |
| ٢٥. | Rafa Maulana Rifki | ٧٠ | ٣٠ | ١٠٠ |
| ٢٦. | Septiana Fizar Akbar | ٥٦ | ٤٤ | ١٠٠ |
| ٢٧. | Sharira Ainur Rasyid | ٨٠ | ٢٠ | ١٠٠ |
| ٢٨. | Shahzad Hakim Irvan Arjava | ٦٠ | ٤٠ | ١٠٠ |
| ٢٩. | Sherlina Yulia Reva | ٦٢ | ٢٨ | ٩٠ |
| ٣٠. | Syauqi Hamdani Elhaidar | ٨٠ | ٢٠ | ١٠٠ |
| | مقدار | ٢٠٤٢ | | ٢٨٠٥ |
| | متوسط | ٦٨ | | ٩٣ |

الوصف :

**01: نتائج الاختبار القبلي (الدرجات قبل استخدام الطلاب لكتاب مصاحب اللعبة التعايمية)**

**02: نتائج الاختبار البعدي (الدرجات بعد استخدام الطلاب لكتاب مصاحب اللعبة التعايمية)**

تظهر نتائج الاختبار أن الاختبار البعدي أكبر من الاختبار القبلي. مع نسبة التعليم عن الإتقان من نتائج الاختبار القبلي ٦٨٪ ونسبة نتائج التعليم عن الإتقان من نتائج الاختبار



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

البعدي ٩٣٪. لمعرفة اختلافات كبيرة بين استخدام كتاب مصاحب اللعبة التعليمية قبل وبعد استخدامها، ثم استخدم تحليل اختبار t باستخدام *paired simple t-test* من خلال *spss* .

**ب.نتائج التحليل القبلي والبعدي باستخدام برنامج SPSS**

t-حسب = ١٤،٤١٠

t-جدول = ٢، ٠٤٥

من البيانات أعلاه، وجد أن t-حسب > t-جدول مع ١٤،٤١٠> ٢، ٠٤٥. مما يعني أن هناك تأثير للتعليم اللغة العربة قبل و بعد استخدام كتاب مصاحب اللعبة التعليمية للغة العربية. استنتج أن هذا الكتاب فعال جدا في التعليم. (ملاحق ٧)



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# الفصل الخامس

# المناقشة

## ت. تحليل نتائج عملية تطوير كتاب مصاحب اللعبة التعليمية للغة العربية

ذكر المنهاج ومركز كتاب أنه عند كتابة كتاب مصاحب ، يجب على الكاتب الانتباه إلى فائدة ومعنى الكتاب المصاحب لمستخدميه. هناك عدة مراحل من الكتابة وهي: ١. تحضير مفهوم الكتابة ، ٢. اهتمام بالعملية الإبداعية. ٣. تحديد الجوانب سيتم تطويرها ٤. تكيف مع قدرة المستخدم.[٣٥] لذلك ، بدأ تصميم تطوير المنتج عن طريق تحليل المشاكل باستخدام إجراء تطوير نموذج من *borg and gall*.

إجراءات البحث والتطوير[٣٦] .

١. تحليل الحاجات والمشكلة

بدأ الباحثة في هذا البحث بتحليل الحاجة والمشكلة فيه، ونالت الباحثة المشكلة وهي أن يشعر الطلاب بالملل عند التعلم اللغة العربية لأنّ مازال الطلاب يواجهون صعوبات في تعلم اللغة العربية.

٢. جمع المعلومات

إذا تم الخظوات الأولى تستمر الباحثة في جمع المعلومات . بعج أن تنال الباحثة المعلومات من تحليل الحاجات والمشكلات بمقابلة. وهذه المعلومات لتصميم الإنتاج.

٣. تصميم الإنتاج

استمرت الباحثة الخطوة بعد ذلك وهي تصميم الإنتاج. في تطوير كتاب اللعبة التعليمية لكتاب مصاحب في الفصل الثالث. وتجمع الباحثة المراجع التي تتعلق بإنتاج المطورة.

٤. تصديق الإنتاج

تصديق الإنتاج هو عملية لتقويم أو لتحكيم الإنتاج المصمم، أما الهدف منه هو لمعرفة صلاحية استخدام المادة المطورة.

---

[35] Pusat Perbukan 2008 , hal 59

[36] Sugiono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif,kualitatif, R&D*. Hlm 409



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

٥. التعديل

بعد تصميم الإنتاج ، تقوم بالتصحيح من خلال المناقشات مع الخبراء السابقة، ثم سوف تكون معروفة أوجه القصور. وبعد ذلك سيتم تصحيح.

٦. تجربة الإنتاج صلاحية

تجربة الإنتاج صلاحية هي بتحكيم جودة استخدام هذا الإنتاج، ثم قامت الباحثة بتجربته في التعليم اللغة العربية.

٧. تعديل تجربة الإنتاج

كانت الباحثة يقوم بتصحيح الإنتاج عن الأخطاء والنقائص الموجودة بعد التحكيم من التعليم اللغة العربية.

٨. تجربة الإنتاج فعالية

قامت الباحثة بتطبيق كتاب المطورة إلى الطلاب في الفصل الخامس ، وهذه لمعرفة فعالية هذا الكتاب.

٩. تعديل الإنتاج النهائي

من تلك التجربة تنال الباحثة والتناسب بحالة الطلاب لتحسين هذا الكتاب المطورة مناسب بهم وأحولهم وموافقة بالأهداف في التعليم اللغة العربية

١٠. حصيلة الأخيرة الإنتاج التهائي.

والخظوات الأخيرة هي الإنتاج النهائي من تطوير اللعبة التعليمية.

نتائج العملية كتاب مصاحب اللعبة التعليمية لتعليم مفردات اللغة العربية للفصل ٣ الفصل الدراسي ٢ أشر على منهج ٢٠١٣ التي تصل إلى ٤٠ الصفحات. يتكون كتاب اللعبة التعليمية اللغة العربية من أربعة فصول هي: (١)أعضاء الأسرة، (٢) حالة الحديقة، (٣) أسماء الحيوانات، (٤) مناظر العالم. و في كل الموضوع يتضمن من اللعبة العثور على شريكي، اللعبة ترتيب الكلمات ، اللعبة تأليف الكلمات، اللعبة الكلمات المتقاطعة.



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

تعطي كتاب اللعبة التعليمية المعاني التالية: اللعبة التعليمية هي أنشطة ممتعة للغاية، ويمكن تعلمها ومفيدتها لتحسين المهارات اللغوية والتفكير الجيد.[٣٧] تعمل اللعبة التعليمية على النحو التالي: ١. توفير المعرفة للطلاب من خلال عملية تعلم اللعب أثناء التعليم. ٢. تحفيز تنمية التفكير والإبداع واللغة من أجل تعزيز المواقف والأخلاق الحميدة. ٣. خلق بيئة لعبة ممتعة، وتوفير الشعور بالأمان والمرح، تحسين جودة التعليم[٣٨].

يقدم كتاب اللعبة التعليمية ألعابًا لتحسين فهم المفردات. بالإضافة إلى ذلك، تساعد اللعبة التعليمية على فهم الطلاب وتقييمهم.و بعد تقديم اللعبة لمعرفة النسبة المئوية لأهداف التعليم. مع اللعبة التعليمية، يؤمل أن تكون أنشطة التعليم أكثر متعة وتجعل الطلاب يحبون المواد العربية أيضًا. لذا فإن الطلاب متحمسون لتعليم اللغة العربية فقط في الفصل فقط.

أما عن عملية التطوير، فهي تنتج منتج كتاب مصاحب اللعبة التعليمية له مزايا منها:

(١)من خلال كتاب مصاحب اللعبة التعليمية، تساعد الطلاب في فهم المادة تطوير المفردات.(٢)كتاب مصاحب اللعبة التعليمية له خصائص مختلفة عن الكتاب المستخدم من قبل:

(أ)تم تصميم كتاب مصاحب اللعبة التعليمية باستخدام نموذج *Brog and gall* تزيد الفعالية في تحسين مهارات المفردات لدى الطلاب.(ب)تم تصميم كتاب مصاحب اللعبة التعليمية للمناهج التطبيقية ،أي منهج ٢٠١٣.(ج) يمكن كتاب مصاحب اللعبة التعليمية تطوير المفردات التي تتم دراستها، وتحفيز الخيال وتحسين مهارات التفكير.(د) صاحب كتاب مصاحب اللعبة التعليمية بتعليمات لاستخدام الكتاب لتسهيل فهم المواد المقدمة.(هـ)كتاب مصاحب اللعبة التعليمية مليئة بالصور التي تناسب بخصائص الطلاب.

كما تم تطوير هذا المنتج بشكل كامل من خلال الخبراء وتجربة المنتج. تم التصديق من خبراء يعني خبير المواد وخبير التصميم و خبير اللغوي. بعد اجتياز الكتاب لهذه المرحلة ، تم إجراء التعديل وفقًا للنقد والاقتراحات من الخبراء. بناء على نتائج التصديق المواد أعلاه نسبة ٨٠٪ ، هذه تدل

[37] Diana Mutiah, *Spikologi bermain* , hlm 112-116
[38] Andang Ismail, *Eduvation Game*, hlm 138.



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

على أن المنتج في مؤهلات جيدة. بحيث لا يزال المنتج بحاجة التعديل. بناء على نتائج التصديق التصميم يعني ٩٦٪ ، هذه تدل على أن المنتج في مؤهلات جيد جد. ولا يزال المنتج بحاجة التعديل. أعلاه نسبة التصديق اللغوي يعني ٩٦٪ ، هذه تدل على أن المنتج في مؤهلات جيد جدا ولا يزال المنتج بحاجة التعديل.

### ث. تحليل نتائج خصائص كتاب مصاحب اللعبة التعليمية للغة العربية

كتاب مصاحب هو الكتاب تستخدم لدعم الكتاب الرئيسي. وفقًا لوزير التربية الوطنية في جمهورية إندونيسيا رقم ٢ لعام ٢٠٠٨: كتاب مصاحب هو الكتاب تحتوي على مواد يمكنها توسيع الكتاب المدرسية. في كتاب مصاحب اللعبة التعليمية تحتوي على مواد يمكنها تحسين القدرات من خلال أنشطة عملية ومستقلة.[٣٩]

كتاب مصاحب اللعبة التعليمية لتعليم مفردات اللغة العربية هي إحدى من كتاب التعليمية فيها تتكون من اللعبة التعليمية التي يمكن أن تحفز الخيال وتحسين القدرة على التفكير. تصميم الباحثة كتاب اللعبة التعليمية باستخدام "*microsoft power point*" المادة المتطورة تحتوى على رابعة موضوعات الدرس كما يلي : أعضاء الأسرة، حالة الحديقة، أسماء الحيوانات، مناظر العالم. في كل الموضوع يتضمن من ٤ اللعبة يعني العثور على شريكي، ترتيب الكلمات، تأليف الكلمات، الكلمات المتقطعة.اختارت الباحثة الصورة المتنوعة والجذابية واستخدمام الباحثة جنس صورة كرتون و ملونة في هذا الكتاب. بحيث لا يشعر الطلاب بالملل والكسلان لأن الكتاب المستخدمة جذبية.

### ج. تحليل فعالية المنتج كتاب مصاحب اللعبة التعليمية للغة العربية

لمعرفة نجاح التعليم ، يتم تقييم نتائج تعلم الطلاب. التقييم هو عملية بسيطة لإعطاء قيمة لعدد من الأهداف والأنشطة والقرارات والأداء والعمليات وغيرها على أساس معايير. لتقييم نتائج تعليم

[39] Mira Rizki, *Pengembangan Buku Suplemen Kimia Berbasis Sains Teknologi Masyarakat pada Materi Kimia Polimer*, hal 16



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الطلاب باستخدام أدوات تقييم نتائج التعليم ، وهي الاختبارات.[٤٠]استخدم الباحثة اختبارات التقييم في اختبار قبلي اختبار بعدي لتحديد نجاح التعليم باستخدام كتاب اللعبة التعليمية للغة العربية. يستخدم التقييم الاختبار القبلي لتحديد نتائج التعليم للطلاب قبل استخدام كتاب مصاحب اللعبة التعليمية للتعليم مفردات اللغة العربية. وتستخدم قيمة الاختبار البعدي لتحديد نتائج التعليم للطلاب بعد استخدام الكتاب المصاحب للعبة التعليمية العربية.

لمعرفة النتائج تم إجراؤها بطريق تحليل *t-test* باستخدام *paired simple t-test* من *SPSS* . t حسب ١٤،٤١٠ > t-جدول ٢،٠٤٥ . مما يعني أن هناك تأثير للتعليم اللغة العربة قبل و بعد استخدام كتاب مصاحب اللعبة التعليمية للغة العربية. يمكن استنتاج أن هذا الكتاب فعال جدا في التعليم. و رؤية انتصار كتاب مصاحب اللعبة التعليمية للغة العربية من خلال تقييم استجابات الطلاب من خلال استبانة. في ٣٠ طلاب. ، تم الحصول على نتيجة ٩١٪. في تجربة مما يعني مؤهلات جيدة.

[40] Damayanti dan Mujiono, Belajar dan Pembelajaran . hlm 190



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# الفصل السادس

## الخاتمة

### أ. ملخص نتائج البحث

خلاصة من نتائج تطوير المنتج يعني :.

١. ظهر تطوير المنتج إلى نموذج *Brog and Gall* . كما تم تطوير هذا المنتج بشكل كامل من خلال الخبراء وتجربة المنتج. تصديق من خبراء يعني خبير المواد وخبير التصميم و خبير اللغوي. بعد اجتياز الكتاب لهذه المرحلة ، تم إجراء التعديل وفقًا للنقد والاقتراحات من الخبراء. بناء على نتائج التصديق المواد أعلاه نسبة ٨٠٪ ، هذه تدل على أن المنتج في مؤهلات جيدة. بحيث لا يزال المنتج بحاجة التعديل. بناء على نتائج التصديق التصميم يعني ٩٦٪ ، هذه تدل على أن المنتج في مؤهلات جيد جد ولا يزال المنتج بحاجة التعديل. أعلاه نسبة التصديق اللغوي يعني ٩٦٪ ، هذه تدل على أن المنتج في مؤهلات جيد جدا ولا يزال المنتج بحاجة التعديل.

٢. تألف مواصفات نتائج تطوير كتاب اللعبة التعليمية اللغة العربية من أربعة أجزاء ، هي: (١) المقدمة القبلي يتضمن في جزء المقدة القبلي نتائج التطوير في شكل الغلاف الأمامي الغلاف الخلفي ، والهوية ، والمقدمة ، وتعليمات استخدام الكتاب ، جدول المحتويات ، والكفاءات الأساسية والمؤشرات. (٢) والمقدمة تتضمن نتائج التطوير في شكل عناوين الفصول . (٣)والمحتوى يتضمن نتائج التطوير في شكل أنشطة تعلم الطلاب.يغطي في هذا القسم اللعبة العثور على شريكي، اللعبة ترتيب الكلمات ، اللعبة تأليف الكلمات، اللعبة الكلمات المتقاطعة.(٤) و الإختتام ، يتضمن نتائج التطوير كمفتاح إجابة ككلمة رئيسية حتى يتمكن المستخدمون من العثور على الإجابة الصحيحة



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

٣. t–حسب ١٤،٤١٠ < t-جدول ٢،٠٤٥ . مما يعني أن هناك تأثير للتعليم اللغة العربة قبل و بعد استخدام كتاب مصاحب اللعبة التعليمية للغة العربية. يمكن استنتاج أن هذا الكتاب فعال جدا في التعليم.

**ب. اقتراحات**

الاقتراحات للانتفاعية والتنمية في هذا البحث :

١. إن هذا البحث بالكتاب المصاحب اللعبة التعليمية للغة العربية

٢. مع االعبة التعليمية يمكن جذب الطلاب للتعليم وحتى الطلاب يحبون اللغة العربية على أساس اللعبة التعليمية لتسهيل الطلاب لتعليم اللغة العربية بشكل جيد.



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# المراجع


Mayke S. Tedjasaputra. *Bermain, mainan dan permainan untuk pendidikan anak usia dini* (Jakarta : Grasindo, 2007),

Desmita, *Psikologi perkembangan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013)

Skripsi Gea Putri, *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sd Berbasis Macromedia Flash*, 2012

Nailur Rahmwati, "*Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta*". Jurnal LISANUL ARAB 7 (1) (2018).

Esa Nur Faizah, *Pengembangan Buku Bahasa Jawa dengan Permianan Edukasi Pada Kelas 3 SDN Ketawanggede Kota Malang,* (Digilib UIN Malang 2017)

Muslimah,*Pengembangan Poocket Book Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Bahasa Arab Untuk Siswa* Kelas VIII MTs Abu Bakar Jogjakarta (Digilib UIN Sunan Kalijaga 2013)

Esa Nur Faizah, *Pengembangan Buku Bahasa Jawa dengan Permianan Edukasi Pada Kelas 3 SDN Ketawanggede Kota Malang,* (Digilib UIN Malang 2017).

Muslimah,*Pengembangan Poocket Book Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Bahasa Arab Untuk Siswa* Kelas VIII MTs Abu Bakar Jogjakarta (Digilib UIN Sunan Kalijaga 2013)

Thesis Rahmawanti Isna , *Pengembangan Bahan Ajar Buku Pendamping Pada Pembelajaran Tematik Berbasis Pendidikan Karakter Siswa Kelas 4 Sd*, 2017

Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*

Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*,(Malang : UIN Malang Press,2009)

Syamsuddin Asyrofi, *Model Strategi & Permainan edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*

Ade Ipin Supriatin, "*Penggunaan Kartu Make A Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membedakan Jenis-Jenis Adaptasi* ",jurnal Wahana Pendidikan, Volume 4,2, Agustus 2017.\

Makmur Siraitdan Putri Adilah Noer," *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa"*. Jurnal INPAFI Volume 1, Nomor 3, Oktober 2013

Rahmat Saleh dan Zulfandi," *Game Edukasi Susun Kata Berbasis J2me* ".Jurnal Teknovasi Volume 01, Nomor 1, 2014

Mu'thia Mubasyira dan Sigit Widiyarto," *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Scrabble Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas X Sma Tugu Ibu"*, Jurnal Indraprasta PGRI Vol. 09 No.03 September 2017




CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Rantika dan Faisal Abdulah," *Penggunaan Media Teka Teki Silang Dalam Meningkatkan Hasil Belajarsiswa Kelas Ii Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyahnurul Iman Pengabuan Kabupaten Pali* " Jurnal pendidikan seni rupa, Volume 2 Nomor 3 Tahun 2014

Nadhifah Romadloni, Peningkatan Pemahaman Al-Mufrodat Pelajaran Bahasa Arab Melalui Strategi Pair Check Pada siswa kela 2B MI Badrussalam Surabaya, 2006

ناصر عبدالله الغالي و عبد الحديد عبد الله ، *أساس إعداد الكتب التعليمية لغير الناطقين بالعربية*، (الرياض:دار الغالي)

محمد علي الخالي، *أساليب تدريس اللغة العربية*، (الأردان : دار الفلاح ٢٠٠٠ م)

Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (Malng :UIN Press 2011)

Sugiono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif,kualitatif, R&D*.

Nurul zariah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan* (Jakarta : Bumi Aksara,2006)

Hamid Darmadi, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabet,2011)

Arikunto, *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (jakarta : Bumi aksara , 2003)
Tim sekolah penelitian LKP2M , *metodologi penelitian* (Malang:Biro Penelitian LKP2M UIN Malang, 2008)

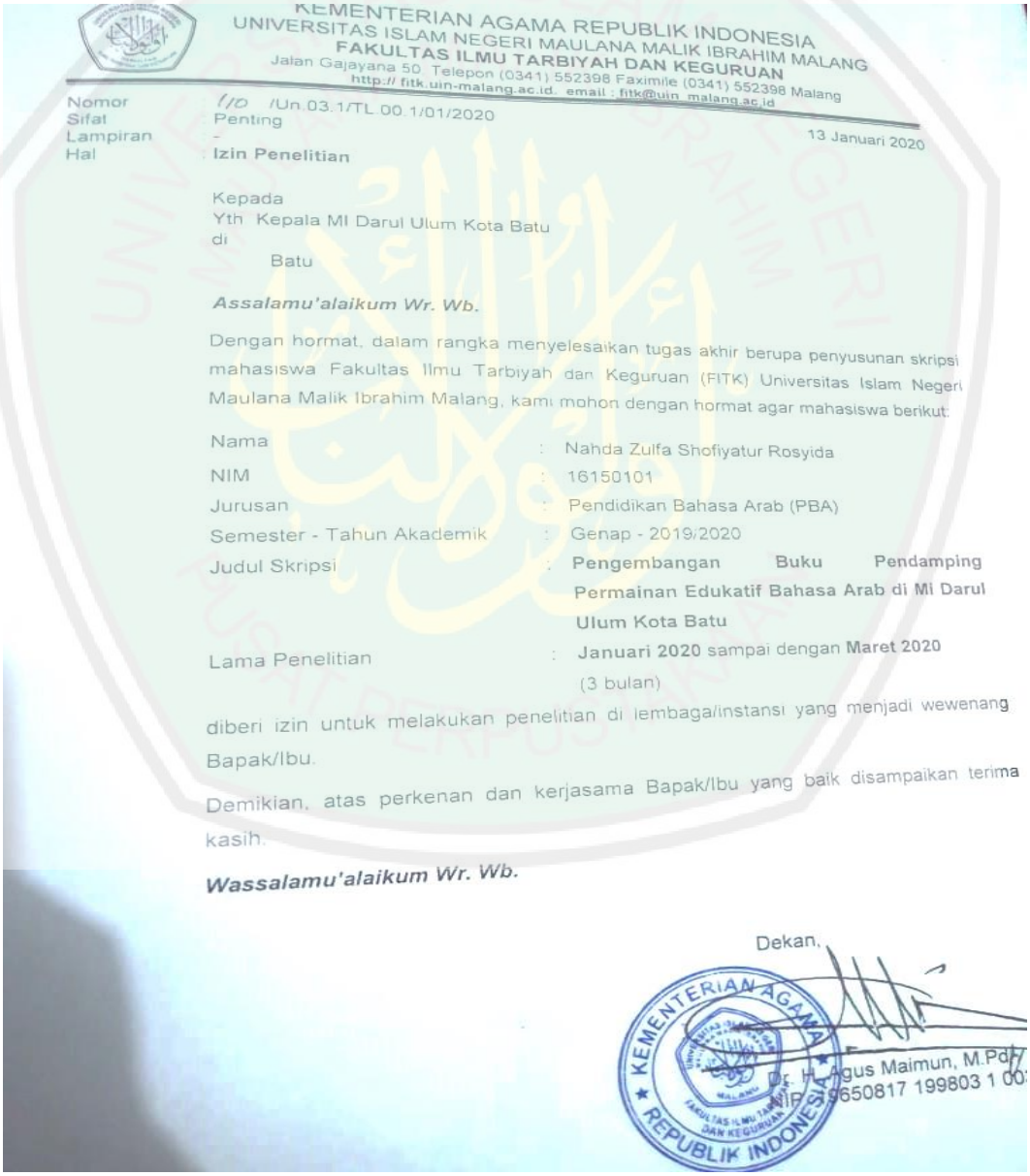


CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# ملاحق

Lampiran 1

## Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http:// fitk.uin-malang.ac.id, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : /Un.03.1/TL.00.1/01/2020
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

13 Januari 2020

Kepada
Yth. Kepala MI Darul Ulum Kota Batu
di
Batu

***Assalamu'alaikum Wr. Wb.***

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | Nahda Zulfa Shofiyatur Rosyida |
| NIM | : | 16150101 |
| Jurusan | : | Pendidikan Bahasa Arab (PBA) |
| Semester - Tahun Akademik | : | Genap - 2019/2020 |
| Judul Skripsi | : | **Pengembangan Buku Pendamping Permainan Edukatif Bahasa Arab di MI Darul Ulum Kota Batu** |
| Lama Penelitian | : | **Januari 2020** sampai dengan **Maret 2020** (3 bulan) |

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

***Wassalamu'alaikum Wr. Wb.***

Dekan,

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 00



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran 2

# Hasil Validasi Ahli Materi

**Pengembangan Buku Pendamping Permaianan Edukatif Bahasa Arab Di Mi Darul Ulum Kota Batu**

**A. Pengantar**

Berkaitan dengan pengembangan buku pendamping permainan edukatif bahasa Arab pada kelas 3 di MI Darul Ulum kota Batu semester 2, maka peneliti bermaksud mengadakan vaidasi buku yang telah dikembangkan sebagai salah satu buku pendamping pembelejaran bahasa Arab. oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan bapak/ibu agar mengisi angket dibawah ini.

Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaiaan pemanfaatan buku bahasa Arab yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu bahasa Arab. hasil dari pengukuran ini akan digunakan peneliti untuk penyempurnaan buku permainanan edukatif bahasa Arab agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sebelumnya peneliti sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu.

**B. Identitas Ahli**

Nama : Dr. DANIAL HILMI
Intansi : UIN Malang
Pendidikan : SB PBA
Kualifikasi : S3

a. Petunjuk Penilaian
1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon terlebih dahulu bapak/ibu membaca atau mempelajari buku ajar yang dikembangkan.
2. Berilah tanda silang (√) pada alternatif jawaban yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
3. Kritik dan Saran dapat Bapak/ Ibu yang telah disediakan

b. Keterangan

| Jawaban | Keterangan | Skor |
|---|---|---|
| SS | Sangat sesuai | 5 |
| S | Sesuai | 4 |
| CS | Cukup Sesuai | 3 |
| KS | Kurang Sesuai | 2 |
| TS | Tidak Sesuai | 1 |



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

c. Penilaian

| No | Keterangan | Alternatif jawaban | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | SS | S | CS | KS | TS |
| 1. | Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar | | | ✓ | | |
| 2. | Materi yang disajikan sesuai dengan indikator | | ✓ | | | |
| 3. | Penyampaian materi telah urut | | ✓ | | | |
| 4. | Pemilihan gambar sesuai dengan materi | ✓ | | | | |
| 5. | Konsistensi dalam penyajian | | ✓ | | | |
| 6. | Pemilihan permainan sesuai dengan siswa | | ✓ | | | |
| 7. | Buku permainan edukasi dapat mencapai tujuan pembelajaran | | | ✓ | | |
| 8. | Buku permainan edukasi dapat menumbuhkan motivasi pembelajaran | ✓ | | | | |
| 9. | Konsistensi dalam penyajian | | ✓ | | | |
| 10. | Penggunaan bahasa yang tepat dalam menjelaskan materi permainan | | ✓ | | | |

d. Kritik

- Terdapat penggunaan kalimat yang kurang tepat.
- Benar permainan Edukatif tidak begitu tampak.

e. Saran

- Agar diperbaiki pola kalimat yang kurang tepat.
- Agar diperhatikan kebutuhan KD nya

Validator ahli materi

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Hasil Validasi Revisi Ahli Materi

**Pengembangan Buku Pendamping Permaianan Edukatif Bahasa Arab Di Mi Darul Ulum Kota Batu**

**A. Pengantar**

Berkaitan dengan pengembangan buku pendamping permainan edukatif bahasa Arab pada kelas 3 di MI Darul Ulum kota Batu semester 2. maka peneliti bermaksud mengadakan vaidasi buku yang telah dikembangkan sebagai salah satu buku pendamping pembelejaran bahasa Arab. oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan bapak/ibu agar mengisi angket dibawah ini.

Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaiaan pemanfaatan buku bahasa Arab yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu bahasa Arab. hasil dari pengukuran ini akan digunakan peneliti untuk penyempurnaan buku permainanan edukatif bahasa Arab agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sebelumnya peneliti sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu.

**B. Identitas Ahli**

Nama : Dr. Danial Hilmi
Intansi : UIN Malang
Pendidikan : S3 PBA
Kualifikasi : S3

a. Petunjuk Penilaian
   1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon terlebih dahulu bapak/ibu membaca atau mempelajari buku ajar yang dikembangkan.
   2. Berilah tanda silang (√) pada alternatif jawaban yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
   3. Kritik dan Saran dapat Bapak/ Ibu yang telah disediakan

b. Keterangan

| Jawaban | Keterangan | Skor |
|---|---|---|
| SS | Sangat sesuai | 5 |
| S | Sesuai | 4 |
| CS | Cukup Sesuai | 3 |
| KS | Kurang Sesuai | 2 |
| TS | Tidak Sesuai | 1 |



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

c. Penilaian

| No | Keterangan | Alternatif jawaban | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | SS | S | CS | KS | TS |
| 1. | Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar | | ✓ | | | |
| 2. | Materi yang disajikan sesuai dengan indikator | | ✓ | | | |
| 3. | Penyampaian materi telah urut | ✓ | | | | |
| 4. | Pemilihan gambar sesuai dengan materi | ✓ | | | | |
| 5. | Konsistensi dalam penyajian | ✓ | | | | |
| 6. | Pemilihan permainan sesuai dengan siswa | | ✓ | | | |
| 7. | Buku permainan edukasi dapat mencapai tujuan pembelajaran | | ✓ | | | |
| 8. | Buku permainan edukasi dapat menumbuhkan motivasi pembelajaran | ✓ | | | | |
| 9. | Konsistensi dalam penyajian | ✓ | | | | |
| 10. | Penggunaan bahasa yang tepat dalam menjelaskan materi permainan | | ✓ | | | |

d. Kritik

-Buku telah direvisi

e. Saran

Validator ahli materi



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran 4

# Hasil Validasi Ahli Desain

**Pengembangan Buku Pendamping Permaianan Edukatif Bahasa Arab Di Mi Darul Ulum Kota Batu**

**Pengantar**

Berkaitan dengan pengembangan buku pendamping permainan edukatif bahasa Arab pada kelas 3 di MI Darul Ulum kota Batu semester 2, maka peneliti bermaksud mengadakan vaidasi buku yang telah dikembangkan sebagai salah satu buku pendamping pembelejaran bahasa Arab. oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan bapak/ibu agar mengisi angket dibawah ini.

Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaiaan pemanfaatan buku bahasa Arab yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu bahasa Arab. hasil dari pengukuran ini akan digunakan peneliti untuk penyempurnaan buku permainanan edukatif bahasa Arab agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sebelumnya peneliti sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu.

**B. Identitas Ahli**

Nama : Ahmad Mabdi Hasan
Intansi : UIN Malang
Pendidikan : S3 PBA
Kualifikasi : Dosen

a. Petunjuk Penilaian
1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon terlebih dahulu bapak/ibu membaca atau mempelajari buku ajar yang dikembangkan.
2. Berilah tanda silang (√) pada alternatif jawaban yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
3. Kritik dan Saran dapat Bapak/ Ibu yang telah disediakan

b. Keterangan

| Jawaban | Keterangan | Skor |
|---|---|---|
| SS | Sangat sesuai | 5 |
| S | Sesuai | 4 |
| CS | Cukup Sesuai | 3 |
| KS | Kurang Sesuai | 2 |
| TS | Tidak Sesuai | 1 |



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

c. Penilaian

| No | Keterangan | Alternatif jawaban | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | SS | S | CS | KS | TS |
| 1. | Desain cover yang digunakan sesuai | | | | ✓ | |
| 2. | Petunjuk soal mudah dipahami | | | | ✓ | |
| 3. | Bentuk, posisi, warna memiliki fungsi yang sama pada setiap lembarnya | | | ✓ | | |
| 4. | Komposisi teks (ukuran,warna dan jenis)jelas sehingga mudah dibaca oleh pembaca khususnya pada anak sekolah dasar | | ✓ | | | |
| 5. | Keterpaduan antara warna teks dan *background* | | ✓ | | | |
| 6. | Kualitas gambar baik dan sesuai dengan materi pembelajaran | | ✓ | | | |
| 7. | Warna yang dipilih dapat menarik perhatian | | ✓ | | | |
| 8. | Perpaduan warna sangat cocok | | ✓ | | | |
| 9. | Ukuran huruf sudah sesuai | | ✓ | | | |
| 10. | Buku Permainan edukasi dapat memberikan umpan balik pada setiap perlakuan yang digunakan oleh pengguna | | | ✓ | | |

d. Kritik

- memperbaiki keterangan kelas di cover depan
- menambahkan logo, nama instansi, kelengkapan buku di cover belakang
- menambahkan biografi penulis
- cara penggunaan buku

e. Saran

Validator ahli design

(.....)



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran 5

# Hasil Revisi Ahli Desain

**Pengembangan Buku Pendamping Permaianan Edukatif Bahasa Arab Di Mi Darul Ulum Kota Batu**

**Pengantar**

Berkaitan dengan pengembangan buku pendamping permainan edukatif bahasa Arab pada kelas 3 di MI Darul Ulum kota Batu semester 2, maka peneliti bermaksud mengadakan vaidasi buku yang telah dikembangkan sebagai salah satu buku pendamping pembelejaran bahasa Arab. oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan bapak/ibu agar mengisi angket dibawah ini.

Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaiaan pemanfaatan buku bahasa Arab yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu bahasa Arab. hasil dari pengukuran ini akan digunakan peneliti untuk penyempurnaan buku permainanan edukatif bahasa Arab agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sebelumnya peneliti sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu.

**B. Identitas Ahli**

Nama : Ahmad Makki
Intansi : UIN Malang
Pendidikan : S3 PBA
Kualifikasi : Dosen

a. Petunjuk Penilaian
   1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon terlebih dahulu bapak/ibu membaca atau mempelajari buku ajar yang dikembangkan.
   2. Berilah tanda silang (√) pada alternatif jawaban yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
   3. Kritik dan Saran dapat Bapak/ Ibu yang telah disediakan

b. Keterangan

| Jawaban | Keterangan | Skor |
|---|---|---|
| SS | Sangat sesuai | 5 |
| S | Sesuai | 4 |
| CS | Cukup Sesuai | 3 |
| KS | Kurang Sesuai | 2 |
| TS | Tidak Sesuai | 1 |



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

c. Penilaian

| No | Keterangan | Alternatif jawaban | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | SS | S | CS | KS | TS |
| 1. | Desain cover yang digunakan sesuai | ✓ | | | | |
| 2. | Petunjuk soal mudah dipahami | | ✓ | | | |
| 3. | Bentuk, posisi, warna memiliki fungsi yang sama pada setiap lembarnya | ✓ | | | | |
| 4. | Komposisi teks (ukuran,warna dan jenis)jelas sehingga mudah dibaca oleh pembaca khususnya pada anak sekolah dasar | ✓ | | | | |
| 5. | Keterpaduan antara warna teks dan *background* | ✓ | | | | |
| 6. | Kualitas gambar baik dan sesuai dengan materi pembelajaran | ✓ | | | | |
| 7. | Warna yang dipilih dapat menarik perhatian | ✓ | | | | |
| 8. | Perpaduan warna sangat cocok | ✓ | | | | |
| 9. | Ukuran huruf sudah sesuai | ✓ | | | | |
| 10. | Buku Permainan edukasi dapat memberikan umpan balik pada setiap perlakuan yang digunakan oleh pengguna | | ✓ | | | |

d. Kritik

—

e. Saran

—

Validator ahli design

Ahmad Nabik



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Hasil Validasi ahli Bahasa

**Pengembangan Buku Pendamping Permaianan Edukatif Bahasa Arab Di Mi Darul Ulum Kota Batu**

**A. Pengantar**

Berkaitan dengan pengembangan buku pendamping permainan edukatif bahasa Arab pada kelas 3 di MI Darul Ulum kota Batu semester 2. maka peneliti bermaksud mengadakan vaidasi buku yang telah dikembangkan sebagai salah satu buku pendamping pembelejaran bahasa Arab. oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan bapak/ibu agar mengisi angket dibawah ini.

Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaiaan pemanfaatan buku bahasa Arab yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu bahasa Arab. hasil dari pengukuran ini akan digunakan peneliti untuk penyempurnaan buku permainanan edukatif bahasa Arab agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sebelumnya peneliti sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu.

**B. Identitas Ahli**

Nama : Dr. Hr .Taufiqurrahman
Intansi :
Pendidikan :
Kualifikasi :

a. Petunjuk Penilaian
   1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon terlebih dahulu bapak/ibu membaca atau mempelajari buku ajar yang dikembangkan.
   2. Berilah tanda silang (√) pada alternatif jawaban yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
   3. Kritik dan Saran dapat Bapak/ Ibu yang telah disediakan

b. Keterangan

| Jawaban | Keterangan | Skor |
|---|---|---|
| SS | Sangat sesuai | 5 |
| S | Sesuai | 4 |
| CS | Cukup Sesuai | 3 |
| KS | Kurang Sesuai | 2 |
| TS | Tidak Sesuai | 1 |



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

c. Penilaian

| No | Keterangan | Alternatif jawaban | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | SS | S | CS | KS | TS |
| 1. | Ketetapan struktur kalimat | ✓ | | | | |
| 2. | Keefektifan kalimat | ✓ | | | | |
| 3. | Ketetapan pengunaan kaidah bahasa | | ✓ | | | |
| 4. | Kemampuan mendorong berfikir kritis | ✓ | | | | |
| 5. | Kesesuaian dengan tingkat intelektual peserta didik | ✓ | | | | |
| 6. | Keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar | ✓ | | | | |
| 7. | Konsistensi penggunaan istilah | | ✓ | | | |
| 8. | Konsistensi penggunaan simbol | ✓ | | | | |
| 9. | Petunjuk soal mudah dipahami | ✓ | | | | |
| 10. | Kesesuaian dengan tingkat emosional peserta didik | ✓ | | | | |

d. Kritik

- Cek kesalahan Tulis
- Sudah valid.

e. Saran

- perlu di uji coba
-

Validator Ahli Bahasa

Dr. HR Tamtiarmadhan



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran 7

# Hasil Pretets - Posttest

**Paired Samples Statistics**

| | | Mean | N | Std.Deviation | Std.Error Mean |
|---|---|---|---|---|---|
| Pair1 | Pre | 68.20 | 30 | 10.886 | 1.988 |
| | Posttest | 93.67 | 30 | 11.885 | 2.170 |

**Paired Samples Correlations**

| | N | Correlation | Sig |
|---|---|---|---|
| Pair 1 Pre - Posttest | 20 | 642 | 000 |

**Paired Samples Test**

| | Paired Differences | | | | | t | df | Sig (2-failed) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Mean | Std.Deviation | Std.Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference Lower | Uper | | | |
| Pair 1 Pre - Posttest | -25.467 | 9.680 | 1.767 | -29.081 | -21.852 | -14.410 | 29 | 000 |



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Instrumen Validasi Pengguna Produk

a. Identitas
Nama :
Kelas :

b. Penilaian
1. Apakah buku permianan edukatif bahasa arab dapat memudahkan kamu belajar bahasa arab?
   a. sangat mudah
   b. mudah
   c. cukup mudah
   d. kurang mudah
   e. sulit
2. Apakah dengan kamu tertaik belajar bahasa Arab dengan meggunakan buku permainan ini?
   a. sagat tertarik
   b. tertarik
   c. cukup tertarik
   d. kurang tertarik
   e. tidak tertarik
3. apakah dengan menggunakan buku permainan edukatif dapat memberi semagat belajar bahasa Arab?
   a. sangat memberi semangat
   b. memberi semangat
   c. cukup memberi semangat
   d. kurang memberi semangat
   e. tidak memberi semangat
4. apakah kamu dapat memahami pelajaran bahasa Arab dengan menggunakan buku permainan edukatif ini?
   a. sangat mudah
   b. mudah
   c. Cukup mudah
   d. kurang mudah
   e. sulit
5. apakah kamu senang menggunakan buku permainan edukatif ini?
   a. sangat senang
   b. senang
   c. cukup senang
   d. kurang senang
   e. tidak senang
6. apakah jenis huruf yang terdapat dalam buku ini mudah dibaca?
   a. sangat mudah
   b. mudah
   c. Cukup mudah



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

d. kurang mudah
e. sulit

7. Apakah permainan yang ada di buku ini menarik?
   a. sangat menarik
   b. menarik
   c. Cukup menarik
   d. kurang menarik
   e. membosankan
8. selama belajar bahasaArab menggunakan buku ini apakah kamu menemukan kata-kata yang sulit?
   a. tidak menemukan
   b. cukup menemukan
   c. menemukan
   d. banyak menemukan
   e. semua kata sulit
9. apakah soal-soal yang ada dalam buku ini mudah di pahami?
   a. sangat mudah
   b. mudah
   c. Cukup mudah
   d. kurang mudah
   e. sulit
10. apakah buku ini membantu memahami pelajaran bahasa arab?
    a. sangat membantu
    b. membantu
    c. Cukup membantu
    d. kurang membantu
    e. tidak membantu



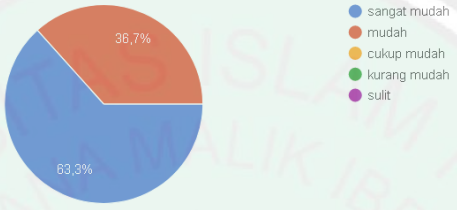
CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

lampiran 9

# Hasil Validasi Pengguna Produk

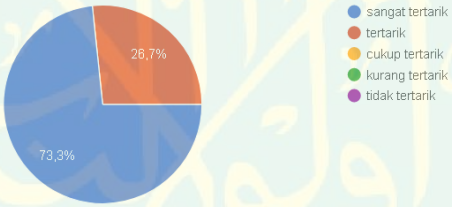
1. Apakah buku permianan edukatif bahasa arab dapat memudahkan kamu belajar bahasa arab?

30 tanggapan



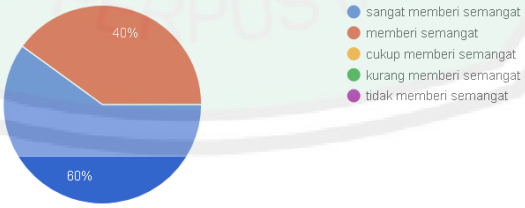

2. Apakah kamu tertaik belajar bahasa Arab dengan meggunakan buku permainan ini?

30 tanggapan




3. apakah dengan menggunakan buku permainan edukatif dapat memberi semagat belajar bahasa Arab?

30 tanggapan

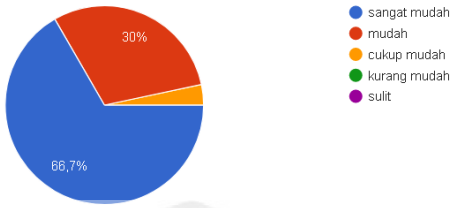





CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

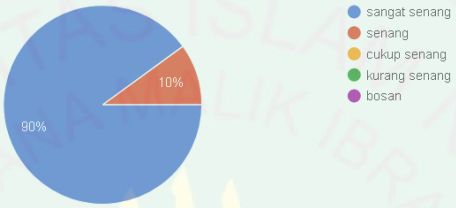
4. apakah kamu dapat memahami pelajaran bahasa Arab dengan menggunakan buku permainan edukatif ini?

30 tanggapan



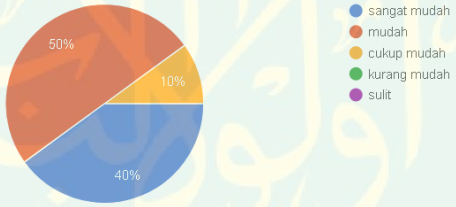

5. apakah kamu senang menggunakan buku permainan edukatif ini?

30 tanggapan



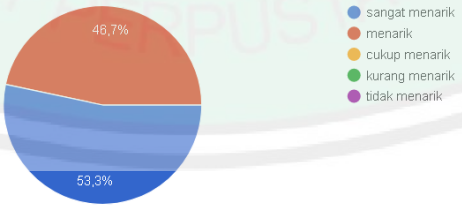

6. apakah jenis huruf yang terdapat dalam buku ini mudah dibaca?

30 tanggapan




7. Apakah permainan yang ada di buku ini menarik?

30 tanggapan

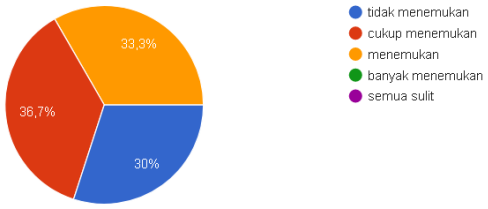





CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

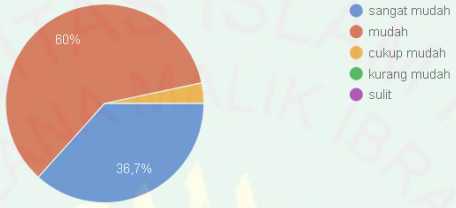
8. selama belajar bahasaArab menggunakan buku ini apakah kamu menemukan kata-kata yang sulit?

30 tanggapan



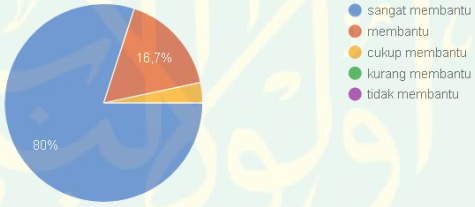

9. apakah soal-soal yang ada dalam buku ini mudah di pahami?

30 tanggapan




10. apakah buku ini membantu memahami pelajaran bahasa arab?

30 tanggapan






CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

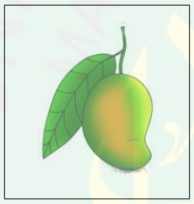
Lampiran 10

SOAL PRETEST

| Nama : | Nilai |
|---|---|
| Kelas : | |

A. Beri tanda silang (X) pada jawaban a, b, c, dan d pada jawaban yang paling benar !

١. مَا هَذَا ؟...



أ. بَاذِنْجَان ج. مَنْجَا

ب. مَوْزٌ د. عِنَبٌ

٢. مَا هَذِهِ ؟...

أ. سَوْسَنٌ ج. يَاسْمِيْنُ

ب. وَرْدَةٌ د. لُوْتُسٌ

٣. يُحِبُّ يُوْسُف ...

أ. تُفَّاحَةٌ ج. جَوَّافَةٌ

ب. رُمَّانٌ د. تَمْرٌ

٤. مَعْنَى "مَلْفُوْفٌ" ...

أ. sawi ج. Terong

ب. wortel د. Kubis

٥. مَعْنَى "ثَوْمٌ" ...

أ. sawi ج. Bawang putih

ب. bawang merah د. Timun



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

٦. ibu beli tomat di pasar. Arti kata yang bergaris bawah adalah

أ. طَمَاطِمٌ ج. خِيَارٌ

ب. فِلْفِلٌ د. بَصَلٌ

٧. Aisyah sedang menanam bunga teratai.

Arti kata yang bergaris bawah adalah…

أ. شَجَرَةٌ ج. لُوْتُسٌ

ب. جَرْزٌ د. وَرْدَةٌ

٨. رْ – بُ – قَ – ا – تُ – لٌ

Kata diatas jika dirangkai menjadi ….

أ. بُرْتُقَالٌ ج. بُرْقَتَالٌ

ب. بُتُرْقَالٌ د. بُتُقَالٌ

٩. سَ–سَ–نٌ–وْ

Kata diatas jika dirangkai menjadi ….

أ. سَنْسَ ج. نْسَوْسَ

ب. سَوْسَنْ د. سَسَنْوْ

١. مَا العَرَبِيَة"pohon"

أ.سَجَرَةٌ ج. ثَجَرَةٌ

ب. شَجَرَةٌ د. شَجَرَاةٌ

## B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan benar !

١. مَعْنَى كَلِمَةُ "خِيَارٌ" أَي .....

٢. التُّفَاحُ وَ بُرْتُقَالٌ مِنْ أَنْوَاعِ .....

٣. فِلْفِلٌ وَ مَلْفُوْفٌ مِنْ أَنْوَاعِ .....

٤. Terjemahkan kalimat berikut kedalam bahasa indonesia dengan benar .

فِي الحَدِيْقَةِ خَرْدَلٌ وَ مَلْفُوْفٌ



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الجواب : .....

٥. Terjemahkan kalimat berikut kedalam bahasa Arab dengan benar

" Di kebun ada pohon kelapa "

الجواب : .....

Lampiran 11

| Nama : | Nilai |
|---|---|
| Kelas : | |

B. Beri tanda silang (X) pada jawaban a, b, c, dan d pada jawaban yang paling benar !

١. مَا هَذَا ؟...

أ. سَوْسَنٌ ج. يَاسْمِيْنُ

ب. وَرْدَةٌ د. لُوْتُسٌ

٢. مَا هَذِهِ ؟...

أ. أبُرْتُقَالٌ ج. مَنْجَا

ب. مَوْزٌ د. تُفَاحَةٌ

٣. يُحِبُّ يُوْسُف ...

أ. تُفَّاحَةٌ ج. جَوَّافَةٌ

ب. رُمَّانٌ د. فَرَاوَلَةٌ

٤. مَعْنَى "مَلْفُوْفٌ" ...

أ. sawi ج. Terong

ب. wortel د. Kubis

٥. مَعْنَى "فِلْفِلٌ" ...

أ. cabai ج. Bawang putih



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ب. bawang merah  د. sawi

٦. Arti kata yang bergaris bawah adalah ibu beli tomat di pasar.

أ. طَمَاطِمٌ  ج. خِيَارٌ

ب. فِلْفِلٌ  د. بَصَلٌ

٧. Aisyah sedang menanam bunga teratai.

Arti kata yang bergaris bawah adalah…

أ. شَجَرَةٌ  ج. لُوْتُسٌ

ب. جَزْرٌ  د. وَرْدَةٌ

٨. رْ – خْ – دَ – لٌ

Kata diatas jika dirangkai menjadi ….

أ. رَخْدَلٌ  ج. خَرْدَالٌ

ب. خَرْدَلٌ  د. دَرْخَلٌ

٩. سَ–سَ–نْ–وْ

Kata diatas jika dirangkai menjadi ….

أ. سَنْسَ  ج. نْسَوْسَ

ب. سَوْسَنٌ  د. سَسَنْوْ

١٠. مَا العَرَبِيَة ”bunga“

أ.زَهْرَةٌ  ج. رَهْزٌ

ب. زَحْرٌ  د. زَهْزُ

١١. مَا العَرَبِيَة ”buah“

أ.زَهْرَةٌ  ج. حَدِيْقَةٌ

ب. فاكِهَةٌ  د. خضروات

١٢. مَا العَرَبِيَة ”sayuran“

أ.زَهْرَةٌ  ج. حَدِيْقَةٌ



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ب. فاكِهَةٌ  د. خضروات

١٣. مَعْنَى كَلِمَةُ "بَادِنْجَان"

أ. cabai  ج. terong

ب. sawi  د. Wortel

١٣. مَعْنَى كَلِمَةُ "بَادِنْجَان"

أ. cabai  ج. terong

ب. sawi  د. Wortel

١٤. مَعْنَى كَلِمَةُ "عِنَبٌ"

أ. pisang  ج. kurma

ب. jeruk  د. Anggur

١٥. مَعْنَى كَلِمَةُ "تُلِيْب"

أ. tulip  ج. lili

ب. mawar  د. teratai

١٦. مَعْنَى كَلِمَةُ "تُلِيْب"

أ. tulip  ج. lili

ب. mawar  د. teratai

١٧. ... berikut ini termasuk nama-nama buah, kecuali

أ. مَوْزٌ  ج. تَمْرٌ

ب. تُفَّاحٌ  د. وَرْدَةٌ

١٨. .. berikut ini termasuk nama-nama bunga, kecuali

أ. وَرْدَةٌ  ج. بَابَايَا

ب. لُوْتُسٌ  د. وَرْدَةٌ



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

١٩. التُّفَاحٌ وَ بُرْتُقَالٌ مِنْ أَنْوَاعِ

أ. فَاكِهَةٌ ج. زَهْرَةٌ

ب خَضْرَوَاتٌ د. حَيَوَانَاتٌ

٢٠ فِلْفِلٌ وَ مَلْفُوْفٌ مِنْ أَنْوَاعِ

أ. فَاكِهَةٌ ج. زَهْرَةٌ

ب خَضْرَوَاتٌ د. حَيَوَانَاتٌ

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# Permainan Edukatif

## BAHASA ARAB

NAMA :

KELAS :

SEKOLAH :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# BUKU PERMAINAN EDUKASI BAHASA ARAB

**Penyusun**
Nahda Zulfa Shofiatur Rosyidah
**Dosen Pembimbing**
Dr. Zakiyah Arifah m M.Pd
**Ahli Design**
H.Ahmad Makki Hasan,M.Pd
**Ahli Materi**
Dr. Danial Hilmi, M.Pd
**Ahli Bahasa**
H.R Taufiqurrahmanm ,M.A

Disusun Untuk Memenuhi Tugas Akhir S1
Pendidikan Bahasa Arab
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

# Kata Pengantar

*Assalamulaikum warahmatullahi wabarakatuh,*

Puji syukur kehadirat Allah Swt. Atas karunia dan ridho-Nya, akhirnya buku ini dapat terslesaikan. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada nabi kita, Rasulullah saw.

Buku permainan edukatif bahasa Arab ini adalah buku pendamping yang terdiri dari empat tema. Tema yang diangkat dalam buku ini sesuai dengan tema yang terdapat dalam "Buku Tugas Siswa Bahasa Arab Kelas 3B" yang diterbitkan oleh CV.Duta Karya Mandiri Solo. Adapun tema dalam buku permainan edukatif bahasa Arab ini adalah 1. Anggota kelauarga (أَعْضَاءُ الأُسْرَة) 2. Suasana Kebun (حَالَةُ الحَدِيْقَة) 3. Nama-nama Hewan (أَسْمَاءُ الحَيَوَانَات) 4. Pemandangan Alam (مَنَاظِرُ العَالَم).

Buku permainan edukatif ini kami susun sebagai buku pendamping siswa agar mempermudah siswa dalam belajar bahasa Arab. Buku ini dilengkapi dengan permainan dan gambar yang dapat menarik siswa agar semangat dalam belajar bahasa Arab. Buku ini kami harapkan bisa menjadi alternatif yang bisa mempermudah proses belajar-mengajar bahasa Arab untuk tikat dasar.

Terimakasih kami sampaikan kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam proses pembuatan buku permainan edukatif bahasa Arab ini. Mudah-muadahan buku ini dapat bermanfaat bagi para siswa, guru, dan pembaca. Kritik dan saran guna perbaikan buku ini sangat kami harapkan.

Malang, 2 Februari 2020

Nahda Zulfa S.R

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# Daftar Isi


Kata Pengantar ..... iii
Daftar Isi ..... iv
Permaianan edukatif bahasa Arab..... V
Kompetensi Dasar dan Indikator..... Vi

أَعْضَاءُ الأُسْرَة

Make a match ..... 1
Susun Kata ..... 3
Scrablle ..... 5
Teka-teki silang ..... 7

حَالَةُ الحَدِيْقَة

Make a match ..... 8
Susun Kata ..... 10
Scrablle ..... 12
Teka-teki silang ..... 14

أَسْمَاءُ الحَيَوَانَات

Make a match ..... 15
Susun Kata ..... 16
Scrablle ..... 18
Teka-teki silang ..... 20

مَنَاظِرُ الْعَالَمِ

Make a match ..... 21
Susun Kata ..... 22
Scrablle ..... 24
Teka-teki silang ..... 26


CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# Petunjuk Penggunaan Buku

Siswa membaca serta memahami kompetensi dasar dan indikator, dengan tujuan siswa mempunyai gambaran terhadap apa yang dipelajari pada bab tersebut

Ketika siswa mengerjakan pada jenis permaian make a match, Siswa mencari pasangan antara gambar dan kosa kata yang cocok. Misalnya kata أُمّ maka siswa mencari gambar seorang perempuan diantara empat gambar yang sejajar.

Pada jenis permainan susun kata tugas siswa adalah menyusun setiap huruf yang terdapat dalam kotak agar menjadi sebuah kosa kata yang sesuai dengan gambar.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# Petunjuk Penggunaan Buku

Pada jenis permainan scrabbel tugas siswa adalah Siswa mencari satu kosa kata dalam setiap satu baris . Kemudian kata tersebut ditulis kembali disamping gambar yang sesuai dengan penulisan yang benar.

Pada bagian permainan edukatif teka taki silang tugas siswa adalah mengisi kotak-kotak yang telah disediakan dengan menerjemahkan soal kedalam bahasa Indonesia.

Setiap bab berisi latihan soal berupa permainan edukatif yang bisa dikerjakan secara kelompok maupun individu

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# Kompetensi Dasar ,Indikator dan Tujuan

## A. Kompentensi Dasar

3.1 Mengidentifikasi kata, frase, dan kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan: اعضاء الاسرة،حالة الحديقة،مناظر العالم،اسماء الحيوانات baik secara lisan maupun tertulis

3.2 Menemukan makna atau gagasan dari kata, frase, dan kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan:اعضاء الاسرة،حالة الحديقة،مناظر العالم،اسماء الحيوانات

3.3 Memahami bentuk kata, frase, dan kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan: اعضاء الاسرة،حالة الحديقة،مناظر العالم،اسماء الحيوانات

3.4 Menyusun kata tentang topik اسماء الحيوانات،مناظر العالم،حالة الحديقة،اعضاء الاسرة dengan memperhatikan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.

## B. Indikator

1. Siswa mampu memahami materi yang telah disampaikan.
2. Siswa mampu menghafal dan menyebutkan kosa kata beserta artinya.
3. Siswa mampu menerapkan kosa kata yang telah dipelajari dalam bentuk lisan maupun tulisan.
4. Siswa mampu memahami kaidah bahasa Arab dengan kaidah yang benar.
5. Siswa mampu mengeplorasi kosa kata bahasa Arab.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# Make a match
# العثور على شريك

hubungkan kata dan gambar sesuai dengan artinya !

أَبٌ

أُمٌّ

جَدَّةٌ

جَدٌّ

أَخٌ

اِبْنٌ

اِبْنَةٌ

أُخْتٌ

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# Make a match
# العُثُور عَلَى شَرِيک

hubungkan kata dan gambar sesuai dengan artinya

عَمَّةٌ

عَمٌّ

زَوجَةٌ

زَوْجٌ

خَالٌ

خَالَةٌ

حَفِيدٌ

حَفِيدَةٌ

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# Susun Kata
# ترتيب الكلمات

susunlah agar menjadi kata yang sesuai dengan gambar !

| | | |
|---|---|---|
| جَ | ةٌ | دَّ |
| جَدَّةٌ | | |

| | | |
|---|---|---|
| نٌ | بْ | اِ |
| | | |

| | | |
|---|---|---|
| لٌ | ا | خَ |
| | | |

| | |
|---|---|
| خٌ | أَ |
| | |

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# Susun Kata
# تَرتِيبُ الكَلِمَات

susunlah agar menjadi kata-kata yang sesuai dengan gambar !

| | | | |
|---|---|---|---|
| تُ | أُ | خْ | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| حَ | دَ | ةٌ | ىْ | فِ |

| | | | |
|---|---|---|---|
| مٌ | عَ | ةٌ | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| وْ | زَ | ةٌ | جَ |

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# Scrablle
# تَأْلِيْفُ الْكَلِمَات

Temukan kosa kata yang sesuai dan tulis kembali pada titik-titik dibawah !

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| جَ | لٌ | غَ | مٌ | اَ | بٌ | ةً | دٌّ | جَ |
| جَ | حَ | فِ | ىْ | دَ | ةٌ | حَ | فِ | دٌ |
| ا | ةٌ | لَ | ا | خَ | ا | لَ | ةٌ | نَ |
| خٌ | اَ | بِ | عَ | طٌ | أُ | تٌ | أَ | خٌ |

أَبٌ .....

.....

.....

.....

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# Scrabble
# تَأْلِيْفُ الْكَلِمَات

Temukan kosa kata yang sesuai dan tulis kembali pada titik-titik dibawah !

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| زَ | وْ | جُ | مٌ | اَ | ةً | ةً | دَّ | جَ |
| جَ | حَ | مَ | جَ | دَّ | ةً | حَ | لَ | دُ |
| نً | ةٌ | لَ | أُ | مٌ | ا | لَ | سِ | نَ |
| خُ | اَ | لاُ | عَ | مٌ | أُ | تٌ | عُ | خٌ |

.....

.....

.....

.....



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# Teka-teki silang
# الكَلِمَات المتَقَاطِعَة

Isilah teka-teki silang dibawah ini dengan menerjemahkan soal kedalam bahasa Indonesia !

Soal

1. أُسْرَةٌ
2. جَدَّةٌ
3. جَدٌّ
4. أَبٌ
5. خَالٌ
6. حَفِيْدٌ
7. زَوْجٌ
8. أُمٌّ

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# Make a match
## العُثُور عَلَى شَرِيک

hubungkan kata dan gambar sesuai dengan artinya

حَدِيقَةٌ

خَضْرَوَاتٌ

فَوَاكِهٌ

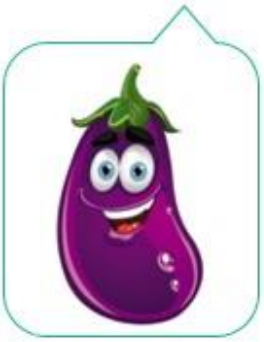
أَزْهَارٌ

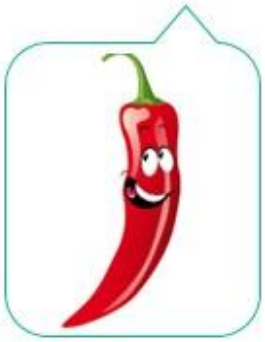
بَادِنْجَانٌ

فِلْفِلٌ

عِنَبٌ

خَرْدَلٌ







CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# Make a match
# العثور على شريك

hubungkan kata dan gambar sesuai dengan artinya

| | | | |
|---|---|---|---|
| شَجَرَةٌ | وَرْدَةٌ | تُلِيبٌ | بُرْتُقَالٌ |
| | | | |
| مَوْزٌ | خِيَارٌ | ثَوْمٌ | مَنْجَا |
| | | | |



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# Susun Kata
# تَرتِيبُ الكَلِمَات

susunlah agar menjadi kata-kata yang sesuai dengan gambar !

| | | | |
|---|---|---|---|
| سَ | سِ | نٌ | وْ |
| سَوْسَنٌ | | | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| لَ | ةٌ | وَ | رَ | ا | فَ |
| | | | | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| وْ | ثُ | لُ | سٌ |
| | | | |

| | | |
|---|---|---|
| مْ | تَ | رٌ |
| | | |



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# Susun Kata
# ترتيب الكلمات

susunlah agar menjadi kata-kata yang sesuai dengan gambar !

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | حُ | ا | تُ | فَ |
| | فُ | وْ | مَ | لْ | فُ |
| | رُ | جَ | زَ |
| | مَ | زُ | وْ |

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# Scrabble
# تَأْلِيفُ الكَلِمَات

Temukan kosa kata yang sesuai dan tulis kembali pada titik-titik dibawah ini !

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| جِ | نْ | مُ | ا | جَ | نْ | مَ | طُ | كَ |
| بُ | نُ | يْ | مِ | سْ | ا | يَ | طُ | لُ |
| ا | دِ | نْ | هِ | لْ | ا | زُ | وْ | جَ |
| ةٌ | مٌ | طِ | ا | مَ | طَ | رُ | مْ | تَ |

مَنْجَا

.....

.....

.....

.....

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# Scrabble
# تَأْلِيفُ الكَلِمَات

Temukan kosa kata yang sesuai dan tulis kembali pada titik-titik dibawah ini !

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| فِ | لْ | فِ | لُ | تُ | وْ | لِ | يْ | بُ |
| بُ | رْ | تُ | قَ | ا | لُ | مَ | وْ | زُ |
| رُ | مَ | نُ | جَ | وٌّ | ا | فَ | ةٌ | وْ |
| وَ | رْ | دَ | ةْ | بَ | صْ | لُ | نَ | بُ |

.....

.....

.....

.....



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# Teka-teki silang
# الكلمات المتقاطعة

Isilah teka-teki silang dibawah ini dengan menerjemahkan Soal kedalam bahasa Indonesia!

1. بُستَانٌ
2. فَاكِهَةٌ
3. تُفَّاحٌ
4. سَوْسَنٌ
5. مَوْزٌ
6. وَرْدَةٌ
7. عِنَبٌ
8. زَهْرَةٌ



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# Make a match
# العثور على شريك

hubungkan kata dan gambar sesuai dengan artinya!

ضِفْدَعٌ

خِنْزِيرٌ

جَمَلٌ

بَقَرٌ

أَسَدٌ

سَمَكٌ

قِطٌّ

قِرْدٌ

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# Make a match
# العثور على شريك

hubungkan kata dan gambar sesuai dengan artinya

| | | | |
|---|---|---|---|
| فَرَاشَةٌ | خَيْلٌ | دُبٌّ | فِيْلٌ |
| طَيْرٌ | تِمْسَاحٌ | نَمِرٌ | كَلْبٌ |

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# Susun Kata
# تَرتِيبُ الكَلِمَات

susunlah agar menjadi kata-kata yang sesuai dengan gambar !

| | | | |
|---|---|---|---|
| ا | غَ | لْ | سَ |
| غَزَالٌ | | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| أْ | فَ | رْ | |
| | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ثُ | بَ | ا | عْ | نٌ |
| | | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| فَ | ا | شَ | رَ | ةٌ |
| | | | | |



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# Susun Kata
# تَرتِيبُ الكَلِمَات

susunlah agar menjadi kata-kata yang sesuai dengan gambar !

| | | | |
|---|---|---|---|
| فْ | دَ | ضِ | عٌ |
| | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| رَ | فَ | ا | ةٌ | زَ |
| | | | | |

| | | |
|---|---|---|
| دُ | رْ | قِ |
| | | |

| | | |
|---|---|---|
| ىْ | خَ | لٌ |
| | | |



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# Scrabble
# تَأْلِيفُ الكَلِمَات

Temukan kosa kata yang sesuai dan tulis kembali pada titik-titik dibawah ini !

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| نَ | مِ | رُ | قِ | رُ | ذُ | تُ | رُ | زُ |
| كَ | رِ | هَ | أَ | سَ | دُ | بَ | حْ | رُ |
| عِ | نَ | بُ | فِ | يْ | لُ | رَ | قَ | دَ |
| غَ | صَ | لُ | طَ | رُ | غَ | زَ | ا | لُ |

نَمِرٌ .....

.....

.....

.....



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# Scrabble
# تَأْلِيفُ الكَلِمَات

Temukan kosa kata yang sesuai dan tulis kembali pada titik-titik dibawah ini !

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ا | كٌ | مَ | سَ | تٌ | خْ | أُ | مً | بَ |
| نٌ | حْ | بَ | دٌ | سَ | قَ | بٌ | لْ | كَ |
| دَ | حٌ | ا | سَ | مْ | تِ | هَ | نَ | قَ |
| دٌ | رْ | قِ | رٌ | ا | طَ | بٌ | رْ | قَ |

.....

.....

.....

.....



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# Teka- teki silang
# الكلمات المتقاطعة

Isilah teka-teki silang dibawah ini dengan menerjemahkan Soal kedalam bahasa Indonesia!

1. بَقَرٌ
2. نَمِرٌ
3. غَزَالٌ
4. دُبٌّ
5. ثُعْبَانٌ
6. تِمْسَاحٌ
7. كَلْبٌ
8. فِيْلٌ

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# Teka- teki silang
# العُثُوْر عَلَى شَرِيک

hubungkan kata dan gambar sesuai dengan artinya

شُلاَّلٌ

بُخَيْرَةٌ

غَابَةٌ

جَبَلٌ

جُرْفٌ

كَهْفٌ

نَهْرٌ

سَاحِلٌ

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# Susun Kata
# تَرتِيبُ الكَلِمَات

susunlah agar menjadi kata-kata yang sesuai dengan gambar !

| | | |
|---|---|---|
| لُ | جَ | بَ |
| جَبَلٌ | | |

| | | |
|---|---|---|
| فُ | هْ | كَ |
| | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| حَ | بُ | ىْ | رَ | ةٌ |
| | | | | |

| | | |
|---|---|---|
| هْ | نَ | رٌ |
| | | |

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

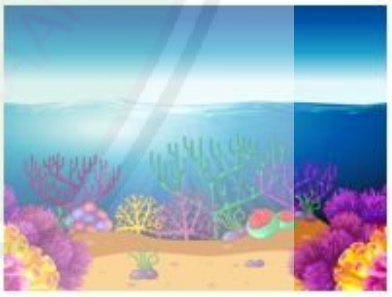
# Susun Kata
# تَرتِيبُ الكَلِمَات

susunlah agar menjadi kata-kata yang sesuai dengan gambar !

| | | | |
|---|---|---|---|
| لُ | ا | لَّ | شَ |

| | | | |
|---|---|---|---|
| لُ | ا | حِ | سَ |

| | | |
|---|---|---|
| حْ | بَ | رٌ |



| | | | |
|---|---|---|---|
| بَ | غَ | ا | ةٌ |

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# Scrabble
# تَأْلِيفُ الكَلِمَات

Temukan kosa kata yang sesuai dan tulis kembali pada titik-titik dibawah ini !

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ص | ظُ | قِ | لٌ | بَ | جَ | بٌ | نَ | عِ |
| دَ | رٌ | هْ | نَ | لَ | سَ | جَ | رٍ | طِ |
| سَ | لَ | جَ | نَ | مَ | عِ | فُ | رْ | جُ |
| قٌ | هْ | فَ | لٌ | حِ | ا | سَ | رُ | تُ |

جَبَلٌ

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# Scrabble
# تَألِيفُ الكَلِمَات

**Temukan kosa kata yang sesuai dan tulis kembali pada titik-titik dibawah ini !**

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| قَ | ةْ | مُ | كَ | هْ | فِ | لُ | دَ | تِ |
| تَ | رْ | شُ | لاً | لْ | رٌ | أً | سَ | دٌ |
| بُ | حَ | يْ | رَ | ةٌ | لَ | مَّ | تَ | قٌ |
| نُ | رٍ | مً | ةٌ | بَ | حْ | رٌ | كِ | بَ |

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

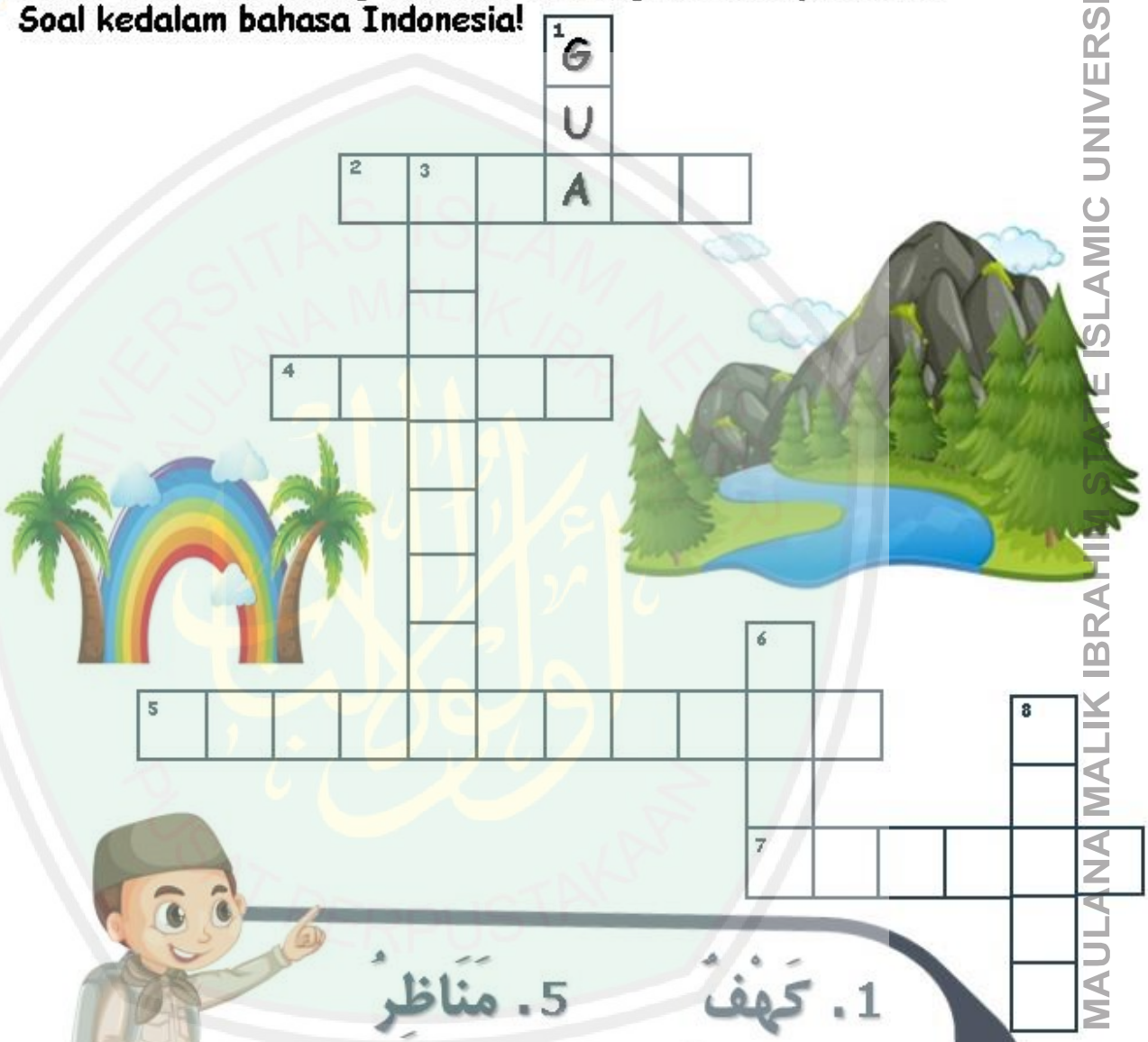
. . . . . .



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# Teka-teki silang
# الكلمات المتقاطعة

Isilah teka-teki silang dibawah ini dengan menerjemahkan Soal kedalam bahasa Indonesia!



1. كَهْفٌ
2. سَاحِلٌ
3. شَلاَّلٌ
4. غَابَةٌ
5. مَنَاظِرُ
6. بَحْرٌ
7. جُرُفٌ
8. نَهْرٌ



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# الأجوابية

Kunci Jawaban

**Bab 1**

Tema 1

أم جدة أب جد

أخ أخت ابن ابنة

زوج زوجة عمة عم

خالة خال حفيدة حفيد

Tema 2

ابن اخت

خال حفيدة

اخ عمة

اخت زوجة

Tema 3

أب زوج

حفيدة جد

خال أم

أخ عم

Tema 4

Keluarga

Nenek

Kakek

Ayah

Paman

Cucu

Suami

ibu

**Bab 2**

Tema 1

حديقة فواكه حضروات أزهار

باذنجان خردل عنب فلفل

تليب برتقال شجرة ورد ة

ثوم موز منجا خيار

Tema 2

سوسن تفاح

فراولة ملفوف

لوتس جزر

نمر موز

Tema 3

منجا توليب

ياسمين برتقال

جوز الهند جوافة

طماطم بصل

Tema 4

kebun

buah

Apel

lili

Pisang

mawar

Anggur

bunga

Bab 3

Tema 1

ضفدع بقرة خنزير جمل

قط اسد قرد سمك

خيل فراشة دب فيل

نمر كلب طير تمساح

Tema 2

غاسل ضفدع

فأر زرافة

ثعبان قرد

فراشة خيل

Tema 3

نمر سمك

أسد كلب

فيل تمساح

غزال قرد

Tema 4

Sapi

harimau

rusa

beruang

ular

buaya

Anjing

gajah

Bab 4

Tema 1

بخيرة غابة شلال جبل

كهف ساحل جرف نهر

Tema 2

جبل شلال

كهف ساحل

بخيرة بحر

نهر جرف

Tema 3

جبل جهف

نهر شلال

جرف بخيرة

ساحل بحر

Tema 4

gua

Pantai

Air terjun

hutan

Pemandangan

Laut

tebing

sungai

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# Biodata Penulis

| | |
|---|---|
| Nama | : Nahda Zulfa Shofiatur R |
| Tempat Tanggal Lahir | : Malang, 22 Juli 1998 |
| Jenis Kelamin | : Perempuan |
| Alamat | : Jl. Lahor Pesanggrahan kota Batu |
| No. Telepon | : 085895155688 |
| E-mail | : Nadazulfa22@gmail.com |
| Pendidikan | : MI Darul Ulum kota Batu<br>MTs Hasyim Asyari kota Batu<br>MAN kota Batu<br>Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang |
| Pekerjaan | : - |

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# Permainan Edukatif

## BAHASA ARAB

Buku ini dibuat sebagai buku pendamping pelajaran bahasa Arab. Aneka permainan yang ada dalam buku ini seperti make a match, susun kata, scrablle, dan teka-teki silang dapat membuat peserta didik untuk lebih mengeskplorasi kemampuan dalam memahami kosa kata bahasa Arab. Tampilan dan gambar-gambar dalam buku ini sengaja kami buat "full color" agar peserta didik tidak jenuh menggunakan buku ini serta agar dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar bahasa Arab.

Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2020

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG