

البحث الجامعي

تطوير اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد

في معهد الإصلاح كراتون جمبر

إعداد :

فاطمة الزهرة

الرقم الجامعي : ١٧١٥٠٠١٨

المشرف :

الدكتور الحاج راض توفيق الرحمن

رقم التوظيف : ١٩٧٧٠١١٨٢٠٠٣١٢١٠٠٢



قسم تعليم اللغة الغربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢١

البحث الجامعي

تطوير اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد

في معهد الإصلاح كراتون جمبر

مقدم لإكمال بعض شروط الحصول على درجة سرجانا (S-1)

من كلية علوم التربية والتعليم في قسم تعليم اللغة العربية

إعداد :

فاطمة الزهرة

الرقم الجامعي : ١٧١٥٠٠١٨

المشرف :

الدكتور الحاج راض توفيق الرحمن

رقم التوظيف : ١٩٧٧٠١١٨٢٠٠٣١٢١٠٠٢



قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢١

استهلال

عن جابر رضي الله عنه، قال: قال رسول الله صلى الله عليه وسلم:

خير الناس أنفعهم للناس

إهداء

أهدى هذا البحث الجامعي:

إلى أمي المحبوبة معلمة

(عسى الله حفظها وبركها)

وإلى أبي المحبوب عبد العزيز

(عسى الله جعل قبره روضة من رياض الجنان)

وإلى تمام قلبي ونور حياتي أخصّ إلى زوجي المحبوب محمد راجيف موافي

(اللهم إنا نسألك علما نافعا ورزقا طيبا وعملا متقبلا)

وجميع أهلي الأحباء على دعائهم لنجاحي في جميع أموري وخاصة في حياتي وتعليمي

أحبّكم في الله

شكر و تقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله الذي أنزل القرآن بلسان عربي مبين. والصلاة والسلام على النبي الأمين
مُحَمَّدٍ ﷺ. ومن اهتدى بسنته ودعا بدعوته إلى يوم الدين وعلى آله وصحبه أجمعين. أما
بعد.

أشكر شكرا إلى الله عز وجل على نعمة القوة والصحة والفرصة حتى قد انتهت
كتابة هذا البحث الجامعي بالموضوع " تطوير اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية
على أساس أندرويد في معهد الإصلاح كراتون جمبر". وتتقدم الباحثة أجمل الشكر
والتقديم والعرفان إلى الذين كانوا فضل فإتمام هذا البحث إلى حيز الموجود ولم يخلوا
أحدهم بشيء طلبت، منهم:

١. سماحة الأستاذ الدكتور عبد الحارس الماجستير، مدير جامعة مولانا مالك إبراهيم
الإسلامية الحكومية بمالانج

٢. سماحة الدكتور أغس ميمون الماجستير، عميد كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا
مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج

٣. سماحة الدكتورة الحاجة مملوءة الحسنة الماجستير، رئيسة قسم تعليم اللغة العربية
بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج

٤. سماحة الدكتور الحاج راض توفيق الرحمن، المشرف الذي يرشدني في كل مراحل
إعداد هذا البحث منذ بداية حتى الانتهاء علميا وعمليا. من الله العظيم ثواب
وجزاء.

٥. الدكتور الحاج أحمد مكي حسن الماجستير، بصفته خبير تصميم الوسائط المتعددة واندانج سوسياتي الماجستير، بصفته خبيرة المحتوى وسوهرتاتيك، بصفته خبير اللغة العربية، الذين أعطوا الملاحظات والاقتراحات لاستكمال وتصحيح برنامج أندرويد الذي قامت الباحثة بتطويرها.

٦. جميع الأساتيد والأستاذات في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج، فلهم الشكر والتقدير على ماقدموا من العلوم والمعارف والتشجيع. جزاهم الله خير الجزاء

٧. وختاماً، أتقدم بالشكر والتقدير لكل الزملاء والزميلات في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج. بالتوفيق.

تم هذا البحث بعون الله وتوفيقه في شهر ابريل ٢٠٢١ أسعدكم الله في الدارين وأشكركم جزيل الشكر على اهتمامكم وكرمكم والله ولي التوفيق والهداية. ودمتم في خدمة العام.

مالانج، ٢٧ ابريل ٢٠٢١

الباحثة

فاطمة الزهرة

قسم تعليم اللغة العربية
كلية علوم التربية والتعليم
جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج



تقرير المشرف

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

تقدم إلى حضرتكم هذا البحث الجامعي الذي قدمته الباحثة :

الاسم : فاطمة الزهرة

الرقم الجامعي : ١٧١٥٠٠١٨

عنوان البحث : تطوير اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد في
معهد الإصلاح كراتون جمبر

وقد نظرنا فيه حق النظر، وأدخلنا فيه بعض التعديلات والإصلاحات اللازمة ليكون على
الشكل المطلوب لإتمام 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
٢٠٢٠/٢٠٢١ م.

تقريراً بمالانج، ٢٣ يونيو ٢٠٢١

المشرف،

الدكتور الحاج راض توفيق الرحمن

١٩٧٧٠١١٨٢٠٠٣١٢١٠٠٢

قسم تعليم اللغة العربية
كلية علوم التربية والتعليم
جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج



تقرير لجنة المناقشة

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

لقد اکتفت مناقشة هذا البحث الجامعي الذي قدمته :

الاسم : فاطمة الزهرة

الرقم الجامعي : ١٧١٥٠٠١٨

عنوان البحث : تطوير اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد في
معهد الإصلاح كراتون جمبر

وقررت اللجنة بنجاحة واستحقاقها درجة سرجانا (S-I) في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم
التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج للعام الدراسي
٢٠٢١/٢٠٢٢ م. وتتكون لجنة المناقشة من :

(.....)

١. الدكتورة الحاجة أمي محمودة الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٦٨١٠٠٨١٩٩٣٠٣٢٠٠٤

(.....)

٢. الدكتور أحمد مبلغ

رقم التوظيف : ١٩٧٢٠٧١٤٢٠٠٠٠٣١٠٠٣

(.....)

٣. الدكتور الحاج راض توفيق الرحمن

رقم التوظيف : ١٩٧٧٠١١٨٢٠٠٣١٢١٠٠٢

تقريراً بمالانج، ٢٣ يونيو ٢٠٢١



عميد كلية علوم التربية والتعليم

الدكتور أغوس ميمون الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٦٥٠٨١٧١٩٩٨٠٣١٠٠٣

قسم تعليم اللغة العربية
كلية علوم التربية والتعليم
جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج



تقرير عميد كلية علوم التربية والتعليم

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

تقدم إلى حضرتكم هذا البحث الجامعي الذي قدمته الباحثة :

الاسم : فاطمة الزهرة

الرقم الجامعي : ١٧١٥٠٠١٨

عنوان البحث : تطوير اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد في
معهد الإصلاح كراتون جمبر

فتقدم بين لديكم هذا البحث الجامعي الذي كتبه الطالبة:

لإتمام دراستها وللحصول على سرجانا (S-1) في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية
والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج للعام الدراسي
.٢٠٢١/٢٠٢٠

تقريرا بمالانج، ٢٣ يونيو ٢٠٢١

عميد كلية علوم التربية والتعليم



الدكتور أغوس ميمون الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٦٥٠٨١٧١٩٩٨٠٣١٠٠٣

قسم تعليم اللغة العربية
كلية علوم التربية والتعليم
جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج



تقرير رئيسة قسم تعليم اللغة العربية

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

تقدم إلى حضرتكم هذا البحث الجامعي الذي قدمته الباحثة :

الاسم : فاطمة الزهرة

الرقم الجامعي : ١٧١٥٠٠١٨

عنوان البحث : تطوير اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد في
معهد الإصلاح كراتون جمبر

فتقدم بين لديكم هذا البحث الجامعي الذي كتبه الطالبة:

لإتمام دراستها وللحصول على سرجانا (S-1) في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية
والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج للعام الدراسي
٢٠٢٠/٢٠٢١. وتقبل من فائق الاحترام وجزيل الشكر.

تقريرا بمالانج، ٢٣ يونيو ٢٠٢١

رئيسة قسم تعليم اللغة العربية

الدكتورة الحاجة مملوءة الحسنة الماجستير

١٩٧٣١٢٠٥٢٠٠٠٠٣٢٠٠١

قسم تعليم اللغة العربية
كلية علوم التربية والتعليم
جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج



مواعد الإشراف

الاسم : فاطمة الزهرة

الرقم الجامعي : ١٧١٥٠٠١٨

المشرف : الدكتور الحاج راض توفيق الرحمن

عنوان البحث : تطوير اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد في

معهد الإصلاح كراتون جمبر

الرقم	التاريخ	الوصف	التوقيع
١	١٣ نوفمبر ٢٠٢٠	توجيهات مع المشرف البحث	
٢	١٧ نوفمبر ٢٠٢٠	الفصل الاولي حتى الثالث	
٣	٢٠ نوفمبر ٢٠٢٠	تصحيح الفصل الاولي حتى الثالث	
٤	١٥ فبراير ٢٠٢١	توجيهات مع المشرف البحث	
٥	١٧ فبراير ٢٠٢١	تصحيح الفصل الثالث	
٦	٢٢ فبراير ٢٠٢١	تقديم على المنتج	
٧	٩ مارس ٢٠٢١	توجيهات مع المشرف البحث	
٨	١٥ مارس ٢٠٢١	الفصل الرابع حتى الخامس	
٩	١٧ مارس ٢٠٢١	تصحيح أسلوب اللغة	
١٠	١٨ مارس ٢٠٢١	تصحيح مستخلص البحث	

مالانج، ٢٤ يونيو ٢٠٢١

رئيسة قسم تعليم اللغة العربية

الدكتورة الحاجة مملوءة الحسنة الماجستير

١٩٧٣١٢٠٥٢٠٠٠٠٣٢٠٠١

قسم تعليم اللغة العربية
كلية علوم التربية والتعليم
جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج



إقرار الطلبة

أنا الموافقة أدناه :

الاسم : فاطمة الزهرة

الرقم الجامعي : ١٧١٥٠٠١٨

العنوان : جمبر

أقرر بأن هذا البحث الجامعي الذي حضرته لتوفر شروط النجاح لنيل درجة سرجانا لقسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج تحت العنوان : تطوير اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على اساس أندرويد في معهد الإصلاح كراتون جمبر.

حضرته وكتبته بنفسه وما زورته من إبداع غيري أو تأليفاً آخر. وإذا ادعى استقبالا أنه من تأليفه وتبين أنه فعلا ليس من بحثي فأنا أتحمّل المسؤولية على ذلك، ولن تكون المسؤولية على المشرف أو على مسؤولية قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

حرر هذا الإقرار بناء على رغبتي الخاصة ولا يجبرني أحد على ذلك.

جمبر، ٢٣ يونيو ٢٠٢١

صاحبة الإقرار



فاطمة الزهرة

رقم القيد : ١٧١٥٠٠١٨

مستخلص البحث

الزهرة، فاطمة. ٢٠٢١. تطوير اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد في المعهد الإصلاحي كراتون جمبر. البحث الجامعي. قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

المشرف : الدكتور الحاج راض توفيق الرحمن

الكلمات الأساسية : تخمين الصورة، أندرويد، تعليم اللغة العربية

أكثر من الطلاب يعتبر إذا لغة العربية صعبة للغاية. خاصة في حالة وجود فيروس كورونا يتسبب في تنفيذ جميع الأنشطة التعليمية عبر مسافات طويلة (عبر الإنترنت). ولأن المعلم هو أقل قدرة على الابتكار في تعلم اللغة العربية. لهذا السبب ، يفضل الطلاب استخدام هواتفهم الذكية للعب بدلاً من الدراسة. من هذه المشكلة فلا بد لقيام البحث عن تطوير اللعبة على أساس أندرويد لمساعدتهم في تعليم اللغة العربية في المدرسة أو في المنزل.

وأما أهداف البحث منها : (١) لوصف تطوير اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد في المعهد الإصلاحي كراتون جمبر. (٢) لوصف مواصفات لعبة "تخمين الصورة" على أساس أندرويد (٣) لقياس فعالية اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد. طريقة البحث المستخدمة هي بحث وتطوير. مجتمعة البحث هي التلاميذ من الصف العاشرة في المعهد الإصلاحي كراتون جمبر. وعينتها الفصل العاشرة وهو من اثنان و ثلاثون تلميذاً. أما أدوات البحث المستخدمة هي الاختبارات (الاختبار القبلي والاختبار البعدي) والاستبانات (للتلاميذ والمعلمة والخبراء).

نتائج هذا البحث هي: (١) لإنتاج لعبة تخمين الصورة لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد بنموذج ADDIE التي تتكون من خمس مراحل: أ. التحليل، ب. التصميم، ج. التطوير، د. التقييم، هـ. التقييم. ورتبت الباحثة اللعبة بالخطوات التالية: أ. التسجيل في كويكاب نينجا، ب. اختبار لعبة (تخمين الصورة)، ج. عملية صنع اللعبة، د. يمكن تنزيل الألعاب (٢) يتكون هذا التطبيق من عدة شاشات وهي: أيقونة، الصفحة الأولى، شاشة اللعبة، شاشة المستوى، شاشة القائمة، شاشة التعليمات، شاشة العملة. (٣) اعتماد على النتائج التي حصل عليها التلاميذ في الاختبار القبلي والبعدي يمكن القول بأن استخدام اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية فعالة. نتيجة t tes تبلغ ١٥ أكبر من t table (١%) ٢,٤٥٧ و ١,٦٩٧(٥%) . ثم يتم رفض (H0)، لذلك تقع الفرضية على قبول (Ha). لذا فإن لعبة تخمين الصورة هذه فعالة في تعلمي اللغة العربية، وخاصة المفردات العربية في المعهد الإصلاحي كراتون جمبر.

ABSTRACT

Zahro, Fatimatuz. 2021. *Development of An Android Based Picture Guessing Game for Learning Arabic at Al-ishlah Islamic Boarding School Kraton Jember*. Thesis. Department of Arabic Education. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang.

Advisor : Dr. H.R. Taufqurrochman, MA

Key words : Guess the Picture, Android, Arabic Language Learning

Arabic is a subject that is considered difficult for most students. Especially if there is a corona virus which causes all learning activities to be carried out remotely (online). In addition, there is still a lack of innovation in learning Arabic. Therefore, students prefer to use smartphones for playing rather than studying. From the background of this problem, it is necessary to conduct research to develop an Android-based game that can help students learn Arabic both at school and at home.

The aims of this research is: (1) know how to develop android-based picture guessing games for learning Arabic at the Al-Ishlah Islamic Boarding School Kraton Jember (2) know the specifications of the android-based picture guessing game that has been developed and (3) analyze its effectiveness in learning Arabic. The method is used in this research is R & D (Research and Development). With the population all of 10th grade students in Al-Ishlah Islamic Boarding Kraton Jember and the samples from 10th grade students (32 students). And the research instruments are used such as test (pre-test and post-test) and questionnaires (for students, teacher and experts test products).

The results of this research are: 1) Development of teaching materials using the ADDIE model consisting of five stages: a. *Analysis*, b. *Design*, c. *Development*, d. *Implementation*, e. *Evaluation*. The researcher arranged the game with the following steps: a. Registration in QuickApp Ninja, b. Choose a game (guess the picture), c. The process of making the game, d. Games can be downloaded 2) This application consists of several screens, namely: icon, front page, game screen, level screen, menu screen, help screen, coin screen 3) Based on the results obtained by the students in the pre and post test, it can be said that using the game "guess the picture " to teach Arabic language is effective. A t tes score of 15 is greater than t table (1%) 2,457 and (5%) 1,697. (H₀) is then rejected, so the premise rests on (H_a)'s acceptance. So, this game of guess the picture is effective in learning Arabic, especially mufrodah in Al-Ishlah Islamic Boarding Kraton Jember.

ABSTRAK

Zahro, Fatimatuz. 2021. *Pengembangan Permainan Tebak Gambar Berbasis Android Untuk Pembelajaran Bahasa Arab di Pondok Pesantren Al-Ishlah Kraton Jember*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing : Dr. H.R. Taufqurrochman, MA

Kata Kunci : Tebak Gambar, Android, Pembelajaran Bahasa Arab

Bahasa Arab merupakan pelajaran yang dianggap sulit bagi sebagian besar siswa. Terlebih ketika adanya virus corona yang menyebabkan seluruh kegiatan pembelajaran dilakukan melalui jarak jauh (daring). Selain itu, karena kurang adanya inovasi dalam pembelajaran bahasa Arab. Karena hal ini, siswa lebih senang menggunakan *smartphon*nya untuk bermain daripada belajar. Dari latar belakang permasalahan ini, maka sangat diperlukan penelitian untuk membuat pengembangan permainan berbasis *android* yang dapat membantu siswa dalam belajar bahasa Arab baik di sekolah ataupun di rumah.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui cara mengembangkan permainan tebak gambar berbasis android untuk pembelajaran bahasa Arab di Pondok Pesantren Al-Ishlah Kraton Jember (2) mengetahui spesifikasi permainan tebak gambar berbasis android yang telah dikembangkan dan (3) menganalisis efektivitasnya dalam pembelajaran bahasa Arab. Sedangkan, metode penelitian berupa R & D (*Research and Development*). Populasinya santri Pondok Pesantren Al-Ishlah Kraton Jember dengan sampel berjumlah 32 orang. Adapun instrumen penelitian yang dipakai yaitu berupa tes (pre-tes dan post-tes) dan angket (untuk siswa, guru dan uji ahli produk).

Hasil penelitian menunjukkan (1) pengembangan permainan tebak gambar berbasis android menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan: a. Analisis, b. Desain, c. Pengembangan, d. Penerapan, e. Evaluasi. Peneliti menyusun permainan tersebut dengan langkah-langkah sebagai berikut: a. Mendaftar di QuickApp Ninja, b. Pilih permainan (tebak gambar), c. Proses pembuatan game, d. Game dapat diunduh (2) Aplikasi ini terdiri dari beberapa layar yaitu : ikon, halaman depan, layar permainan, layar level, layar menu, layar bantuan, layar koin (3) berdasarkan hasil pre-test dan post-test, penggunaan permainan tebak gambar dinilai efektif, dilihat dari nilai t tes hitung sebesar 15 lebih besar dibandingkan dengan nilai t table (1%) sebesar 2,457 dan (5%) sebesar 1,697, maka H_0 ditolak, sehingga hipotesis jatuh pada H_a . Jadi, permainan tebak gambar ini efektif dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya *mufrod*at di Pondok Pesantren Al-Ishlah Kraton Jember.

محتويات البحث

ب	صفحة الموضوع
ج	استهلال
د	إهداء
هـ	شكر وتقدير
ز	تقرير المشرف
ح	تقرير لجنة المناقشة
ط	تقرير عميد كلية علوم التربية والتعليم
ي	تقرير رئيسة قسم تعليم اللغة العربية
ك	مواعد الإشراف
ل	إقرار الطلبة
م	مستخلص البحث
ن	مستخلص باللغة الإنجليزية
س	مستخلص باللغة الإندونيسية
ع	محتويات البحث
ر	قائمة الجداول
ش	قائمة الملحقات
١	الفصل الأول: المقدمة
١	أ. خلفية البحث
٤	ب. أسئلة البحث
٤	ج. أهداف البحث
٥	د. فروض البحث

هـ.	أهمية البحث	٥
و.	حدود البحث	٦
ز.	الدراسة السابقة	٦
ح.	تحديد المصطلحات	١٠
الفصل الثاني: الإطار النظري		
١٢	المبحث الأول: لعبة تخمين الصورة	١٢
أ.	مفهوم وسائل التعليمية	١٢
ب.	مفهوم لعبة	١٣
ج.	مفهوم تخمين الصورة	١٤
د.	نشأة التخمين الصورة	١٥
هـ.	فوائد لعبة التخمين الصورة	١٦
١٧	المبحث الثاني: أندرويد	١٧
أ.	تعريف أندرويد	١٧
ب.	إصدارات نظام أندرويد	١٨
ج.	مزايا أندرويد وعيوبه	٢٢
د.	كويكاب نينجا	٢٤
هـ.	مزايا كويكاب نينجا	٢٤
٢٥	المبحث الثالث: تعليم اللغة العربية	٢٥
أ.	مفهوم تعليم اللغة العربية	٢٥
ب.	أهداف تعليم اللغة العربية	٢٦
ج.	مهارات اللغة العربية	٢٧
د.	مستويات تعليم اللغة العربية	٢٨
هـ.	عناصر تعليم اللغة العربية	٢٩
و.	تعليم اللغة العربية في اندونيسيا	٣٠

الفصل الثالث: منهج البحث ٣٢

أ. مدخل البحث ونوعه ٣٢

ب. نموذج التطوير ٣٣

ج. إجراءات التطوير ٣٣

د. مراحل التطوير ٣٥

هـ. البيانات ومصادرها ٣٦

و. أدوات جمع البيانات ٣٧

ز. أسلوب تحليل البيانات ٣٩

الفصل الرابع: عرض البيانات وتحليلها ٤١

المبحث الأول: تطوير اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد ٤١

١- تحليل الحاجة ٤١

٢- تصميم ٤٢

٣- تطوير ٤٣

٤- تطبيق ٤٨

٥- تقييم ٥٢

المبحث الثاني: مواصفات لعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد ٦٢

المبحث الثالث : فعالية تطوير اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس

أندرويد..... ٦٥

الفصل الخامس: المناقشة ٦٩

أ. تطوير اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد ٦٩

ب. مواصفات لعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد ٧٠

ج. فعالية تطوير اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد ٧١

٧٢ الفصل السادس: الخاتمة
٧٢ أ. ملخص نتائج البحث
٧٣ ب. التوصيات والمقترحات
٧٤ قائمة المصادر والمراجع

الملاحق

قائمة الجداول

أدوات جمع البيانات	الجدول ١
مقياس ليكرت "Likert"	الجدول ٢
البيانات لدلالة على المنهج الدراسي	الجدول ٣
خيارات اللعبة	الجدول ٤
النتيجة استبانة الطلبة	الجدول ٥
وصف نتيجة الاستبانة للخبراء	الجدول ٦
الخبير في التصميم الوسائل التعليمية على أساس أندرويد	الجدول ٧
تحليل النتيجة الاستبانة خبير التصميم	الجدول ٨
الخبيرة المحتوى في الملمدة اللغة العربية	الجدول ٩
تحليل النتيجة الاستبانة من خبيرة في المواد التعليمية	الجدول ١٠
تحليل النتيجة الاستبانة من خبيرة المعلم اللغة العربية	الجدول ١١
نتيجة الاستبانة من خبراء	الجدول ١٢
المظهر ترتيب اللعبة بأكملها	الجدول ١٣
نتيجة الاختبار القبلي والبعدي للتلاميذ	الجدول ١٤

قائمة الملحقات

الملحق ١	أيقونة كويكاب نينجا
الملحق ٢	تسجيل الدخول بحساب
الملحق ٣	تصميم شريط
الملحق ٤	محتوى اللعبة
الملحق ٥	شريط الإعدادات
الملحق ٦	زر جعل اللعبة
الملحق ٧	أيقونة تخمين الصورة
الملحق ٨	المظهر الأول
الملحق ٩	زر والمظهر القائمة
الملحق ١٠	المظهر اللعبة
الملحق ١١	المظهر الصحيح
الملحق ١٢	المظهر المستوى
الملحق ١٣	المظهر لكسب العملات
الملحق ١٤	المظهر يطلب المساعدة
الملحق ١٥	الصور عند البحث في المعهد الإصلاح كراتون جمبر
الملحق ١٦	السيرة الذاتية

الفصل الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

في ٢٠٢٠م، صدم بالطاعون فيروس كورونا أو Covid 19. يتأثر المجتمع في كل المجال إما الاجتماعية أو الاقتصادية والسياحة وكذلك مجال التعليم. لذلك، يجب تأجيل جميع الأنشطة التي تتم داخل المكان وخارجه في الوقت الحاضر. لهذا السبب، بدأ نظام التعليم في البحث عن ابتكار لعملية التدريس وأنشطة التعليم. علاوة على ذلك، التعميم رقم ٤ لسنة ٢٠٢٠ من وزير التربية والتعليم والثقافة الذي يوصي بأن جميع الأنشطة في المؤسسات التعليمية يجب أن تبقى بعيدة، وسيتم تسليم جميع المواد المقدمة في منازلهم.^١

التعليم من خلال الإنترنت (في الشبكة) هو بديل يتم تطبيقه حالياً. خلال الإنترنت، يعني الإنترنت الاتصال عبر شبكات الكمبيوتر والإنترنت وما إلى ذلك.^٢ لذلك، يمكن ببساطة تفسير التعلم عبر الإنترنت على أنه نظام لأنشطة التعلم يتم تنفيذها دون المرور وجهًا لوجه مباشرة ولكن من خلال شبكة الإنترنت. طالما يتم تنفيذ التعلم عبر الإنترنت، فإنه لا يعمل دائماً بسلاسة. مثال، كثيراً من الطلاب يشعرون بالملل من طريقة التعليم المستخدمة. في بعض الأحيان، يفضل الطلاب استخدام أذواتهم للعب الألعاب بدلاً من متابعة التعلم عبر الإنترنت. بمعنى أن العديد من الطلاب أقل قدرة على استخدام الأداة للتعلم.

¹Dinas Pendidikan Oku, "Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19", <https://diknas.okukab.go.id/berita/detail/pembelajaran-di-masa-pandemi-covid19>, diakses pada 21 Juni 2021.

²Ebta Setiawan. 2021. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus versi online/daring (dalam jaringan), <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/daring>, diakses pada 21 Juni 2021.

اللعبة ليست شيء جديد، فقد لعبها معظم المرء في كل دوائر المجتمع أي مكان وأي وقت. تنقسم اللعبة إلى لعبتين هما الألعاب التقليدية التي فعلها الألعاب خارج المكان وتتطلب قوة بدنية وعقلية. والألعاب الحديثة التي فعلها داخل المكان، لا تتطلب قوة بدنية. وتستمر تنمية اللعبة الحديثة على الأجهزة المحمولة هذا اليوم. الأجهزة المحمولة التي تتم تطويرها حاليًا هي هاتف ذكي. يسمى الهاتف الذكي أداة اتصال معقد لأنه يمكن تشغيل أنظمة تشغيل مختلفة، مثل: *iOS* و *Symbian* و *Android* و *Windows Mobile* و *Blackberry*. نظام التشغيل الأكثر استخدامًا هو أندرويد. وهو نظام تشغيل للأجهزة المحمولة التي تعمل بنظام *Linux* والتي تتضمن نظام تشغيل وبرامج وسيطة (*middleware*) وتطبيقات.³ وأندرويد أيضًا نظام تشغيل مفتوح للمطورين لإنشاء تطبيقاتهم الخاصة حرة. تصبح الألعاب المحمولة تطبيقات مطلوبة بشكل كبير. في عام ٢٠٢٠، حوالي ١٧٥،٢ مليون شخص أو ٦٤٪ من سكان إندونيسيا استخدم الإنترنت بنشاط.^٤ وتتراوح عمرهم بين ١٦-٦٤ عامًا حوالي ٨٠٪. وقال معظمهم (٦٩٪) أنهم يحبون استخدام الإنترنت للعب الألعاب على الهاتف المحمول. نظرًا لسعر الأجهزة المحمولة بأسعار معقولة، فلا تفتأ إذا كان عدد لاعبي الألعاب المحمولة كثيرًا.^٥

³Nazruddin Sfaat, *Pemrograman Aplikasi Mobile. Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android* (Bandung: Informatika, 2012), hlm. 1.

⁴Agus Tri Haryanto, "Riset : Ada 175,2 Juta PENGGUNA Internet di Indonesia", <https://m.detik.com/inet/cyberlife/d-4907674/riset-ada-1752-juta-pengguna-internet-di-indonesia>, diakses pada 27 Juni 2020.

⁵Ellavie Ichlasa Amalia, "Jumlah Gamer di Dunia Capai 3,5 Miliar Orang", <https://hybrid.co.id/post/jumlah-gammer-di-dunia-capai-35-miliar-orang>, diakses pada 27 Juni 2020.

بالنظر إلى عدد الأطفال الألفية الذين يلعبون ألعابًا من خلال الإنترنت، يحتاج ألعاب محمولة تتضمن الجانب التعليمي بالضرورة، الألعاب البسيطة وغير المملة. الألعاب التعليمية هي ألعاب تُستخدم لتحفيز التفكير وتحسين التركيز وحل المشكلات ويمكن أيضًا استخدام الألعاب التعليمية كوسيلة تعليمية، لأن هذا النوع يجمع بين اللعب والتعلم بحيث يكون الأطفال أكثر اهتمامًا بالتعلم في أي مكان.

إحدى الألعاب الشائعة لدى الأطفال والمراهقين في هذا الوقت هي لعبة تخمين الصورة. تخمين الصورة هو ألغاز يتم توفيرها للترفيه ويلزم تخمين العديد من الكلمات أو العبارات أو الجمل المطلوبة في الصورة. لأن هذه اللعبة تركز على الإجابات في شكل كلمات، يجب على الطلاب إتقان الكثير من المفردات، حتى يتمكنوا بسهولة من تخمين الصورة التي يتم طرحها.

تعليم اللغة العربية هي مادة لغة أجنبية للطلاب في إندونيسيا. لذلك، نحتاج إلى وسائل تعليمية ممتعة ومألوفة وسهلة الفهم. إن تعليم اللغة العربية باستخدام الوسائل سيسهل عملية التعليم في الفصل. يمكن استخدام هذه الوسائل كجهد لزيادة تحفيز الطلاب وتوليد مشاعر الفرح والحماس، وبالتالي تمكين التفاعل النشط ومشاركة الطلاب في تعليم اللغة العربية بشكل فعال. باستخدام هذه الوسائل، يمكن للمدرس خلق جو مناسب ومريح وممتع يمكن أن يكون ممتعًا لتعليم اللغة العربية بشكل مستقل أو في مجموعات.

ومن الملاحظ، أرادت الباحثة أن تطوير لعبة لتعليم اللغة العربية. ولهذا تأخذ الموضوع "تطوير اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد في معهد الإصلاح كراتون جمبر".

ب. أسئلة البحث

تتضح المشكلات في هذه البحث. هي: تطوير اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد في معهد الإصلاح كراتون جمبر. كما في خلفية البحث تفسر السؤال علي ما يلي:

١. كيف تطوير اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد في معهد الإصلاح كراتون جمبر؟
٢. ما مواصفات لعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد في معهد الإصلاح كراتون جمبر؟
٣. ما مدى فعالية اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد في معهد الإصلاح كراتون جمبر؟

ج. أهداف البحث

أما أهداف في هذه البحث التي تريد الباحثة أن تحققها بمناسبة إلى أسئلة البحث فهي كما يلي:

١. لوصف تطوير اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد في معهد الإصلاح كراتون جمبر.
٢. لوصف مواصفات لعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد في معهد الإصلاح كراتون جمبر.
٣. لقياس فعالية اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد في معهد الإصلاح كراتون جمبر.

هـ. فروض البحث

إن تطوير اللعبة تخمين الصورة باستخدام برنامج أندرويد يجعل طلاب في الصف العاشرة معهد الإصلاح كراتون جمبر فعالا تعليم اللغة العربية. ويسهل طلاب في تعليم اللغة العربية بآلة التكنولوجيا تستخدمها كل يوم، وهي هاتف أندرويد.

و. أهمية البحث

قسمت الباحثة أهمية البحث على قسمين الأهمية النظرية والأهمية التطبيقية

كما يلي:

١. الأهمية النظرية

يساهم هذا البحث الأهمية النظرية لجميع المشتغلين في مجال تعليم اللغة العربية.

٢. الأهمية التطبيقية

أولا: للجامعة والمدرسة، يكون هذا البحث كالمواد المرجعية وزيادة المعلومات عن تعليم اللغة العربية في عملية التعليم والتعلم.

ثانيا: للمدرسين، تكون نتائج هذا البحث دافعة لهم لتجديد وتحسين تعليم اللغة العربية في الفصل الدراسي.

ثالثا: للتلاميذ، لزيادة رغبتهم ونشاطهم في تعليم اللغة العربية.

رابعا: للباحثين، أن يكون هذا البحث مصدرا ومرجعا لهم في كتابة البحث المتشابه في.

ز. حدود البحث

في هذا البحث، تريد الباحثة أن تحد بحثها كما يلي:

١. الحدود الموضوعية

أما الحدود الموضوعية للبحث تتمثل في لعبة تخمين الصورة لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد. وأما المواد التعليمية التي تفيض الباحثة في بحثها كما في الكتاب التعليمي المستخدم.

٢. الحدود المكانية

أما الحدود المكانية في هذا البحث ستفتعل في صف العاشرة بالمعهد الإصلاح كراتون جمبر، الذي فيه ٣٢ طلاب.

٣. الحدود الزمانية

اقتصرته الباحثة لحدود البحث على صف العاشرة بمرحلة الثانوية عام الدراسي (٢٠٢٠/٢٠٢١) وتحتاج إلى شهرا لتمام التجربة.

ح. الدراسات السابقة

لقد قامت الباحثة بالإطلاع على عدة دراسات سابقة، ووجدت دراسات معينة مناسبة يستفاد منها في جوانب موضوع هذا البحث، ستعرض بعض الأمثلة على تلك الدراسات، منها:

١. مُجَّد أمين الدين، ٢٠٢٠، تطوير وسيلة تعليم الصرف على أساس أندرويد في معهد سبيل الرشاد الإسلامي مالانج جاوى الشرقية.

أهداف البحث في هذا البحث هي : ١- وصف كيفية تطوير وسيلة تعليم الصرف على أساس أندرويد في معهد سبيل الرشاد الإسلامي مالانج جاوى الشرقية. ٢- وصف صلاحية تطوير وسيلة تعليم الصرف على أساس أندرويد في معهد سبيل الرشاد الإسلامي مالانج جاوى الشرقية. ٣- وصف فعالية استخدام وسيلة تعليم الصرف على أساس أندرويد في معهد سبيل الرشاد الإسلامي مالانج جاوى الشرقية

نتائج هذا البحث هي : ١- تتم عملية التطوير في هذا البحث بتسعة مراحل، هي : أ. تحليل الحاجة والمشكلة بالملاحظة والمقابلة مع المعلم والطلبة، ب. التخطيط، باختيار وجمع المواد المصرفية الكثيرة والأغاني للإنتاج المطور، ج. تصميم الإنتاج، د. التجربة الأولى بتصديق خبيراء، هـ. إصلاح الإنتاج الأول حسب المدخلات من الخبير، و. التجربة الميدانية، ز. إصلاح الإنتاج الثاني حسب المدخلات من المعلم والطلبة، ح. والتجربة الميدانية الثانية، ط. والإنتاج الجماعي بإضافة التطبيق (Apk) إلى بلاي ستور (Play Store). ٢- معرفة صلاحية الوسيلة المطورة جري الباحث بتصديق الخبيرين وحصل الباحث النتيجة من الاستبانة من خبير التصميم تبلغ إلى قيمة ٩٢،٥ ٪ ومن خبير المادة تبلغ إلى قيمة ٨٥ ٪. وهاتان قيمتان تدل على درجة لائق جدا (٧٥٪ < قيمة < ١٠٠٪)، فقرر الباحث أن المنتج صديق. ٣- استخدام الانتاج المطور أثبت فعاليته بنظر إلى نتيجة من الاختبار القبلي والاختبار البعدي للطلبة بقيمة $t = 42,7$. وقيمة اختبار (t) أكبر من قيمة جدول (t) في مستوى الدلالة ٥٪ = ١٠،٢ و ١٪ = ٨٧،٢ مع $df = 18$. وبالتالي فإنه يمكن استنتاج أن هناك اختلافات كبيرة بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي، وإثبات أن استخدام هذه المنتج فعال.

المتعادلات : بحث عن وسيلة التعليم على أساس أندرويد.

الاختلافات: بين البحث السابق والبحث الذي قامت به الباحثة، فإن البحث السابق قام بتطوير وسيلة تعليم في معهد سبيل الرشاد الإسلامي مالانج جاوى الشرقية، والباحثة عن تطوير اللعبة تخمين الصورة في معهد الإصلاح كراتون جمبر وكذلك عن الدراسة المبحثة، البحث السابق لتعليم الصرف والباحثة لتعليم اللغة العربية..

٢. كورنيا استطاعة، ٢٠١٩، تطوير وسيلة لعبة صيد القواعد في ضوء النظرية المعرفية لمساعدة تلاميذ مدرسة منبع العلوم المتوسطة بنجارجو مالانج في فهم القواعد النحوية.

أهداف هذه البحث هي : ١- لتطوير لعبة صيد القواعد في ضوء النظرية المعرفية لمساعدة تلاميذ مدرسة منبع العلوم المتوسطة بنجارجو مالانج في فهم القواعد النحوية، ٢- لقياس استخدام لعبة صيد القواعد في ضوء النظرية المعرفية لمساعدة تلاميذ مدرسة منبع العلوم المتوسطة بنجارجو مالانج في فهم القواعد النحوية.

ونتائج هذا البحث هي: ١- توفر لعبة صيد القواعد في مدرسة منبع العلوم المتوسطة بنجارجو ٢- استخدام لعبة صيد القواعد في تعليم النحو في مدرسة منبع العلوم المتوسطة بنجارجو فعال. بالنظر إلى نتيجة من التجربة الميدانية من أحد وأربعون التلاميذ من الاختبار القبلي والاختبار البعدي تدل على نتيجة الإحصائي أن المعدل في مجموعة التجربة في الاختبار القبلي هي ٦٦،٢٦ والاختبار البعدي هي ٧٩،٩٠ ونسبتها ١٣،٦٤ وأما من نتيجة ت الحساب هي ١٧،٢٤، وأما ت الحساب : ٥٠،٠ = ودك = ٤٠، لذلك ت الجدول = ٤٠٧،٢ والخلاصة هي مقبولة لأن ت الحساب أكبر من ت

الجدول، فإن الاستنباط هو أن هناك اختلاف كبير في فهم القواعد لتلاميذ الفصل السابع "ج" بعد استخدام لعب صيد القواعد في ضوء النظرية المعرفية أثبتت أنها فعالة.

المتعادلات : بحث عن لعبة لتعليم اللغة العربية.

الاختلافات : بين البحث السابق والبحث الذي قامت به الباحثة، فإن البحث السابق قام بتطوير لعب صيد القواعد في ضوء النظرية المعرفية لمساعدة تلاميذ مدرسة منبع العلوم المتوسطة بنجاريجو مالانج، والباحثة عن تطوير اللعبة تخمين الصورة على أساس أندرويد في معهد الإصلاح كراتون جمبر وكذلك عن الدراسة المبحثة، البحث السابق لتعليم القواعد اللغوية والباحثة لتعليم اللغة العربية.

٣. عملية علميتي، ٢٠١٧، تطوير اللعبة "السلم والثعبان" (Ular Tangga) لتعليم

اللغة العربية في المدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيلان طوبان.

أهداف هذه البحث هي : ١- لوصف تطوير اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية، ٢- لقياس فعالية اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية.

ونتائج البحث هي : ١- إنتاج اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بانجيلان طوبان، ٢- ومواصفات المنتج اللعبة "السلم والثعبان" التي تتكون من لوحة اللعبة (ب) ٣ مجموعة البطاقة المفردات المصور، (ج) البيدق (Pion)، (د) بطاقات الإجابة، (و) بطاقة دليل استخدام لعبة. ٣- اعتمادا على النتائج التي حصل عليها التلاميذ في الاختبار القلبي والبعدي يمكن القول بأن استخدام اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية في المرحلة المتوسطة فعالة، لأن نتيجة الاختبار التائي (t) الحاسبي = ٥١,٨ أكبر من ٥٠,٢ . إذن نتيجة الاختبار (t) مقبولة.

المتعادلات : بحث عن لعبة لتعليم اللغة العربية.
الاختلافات: بين البحث السابق والبحث الذي قامت به الباحثة، فإن
البحث السابق قام بتطوير اللعبة "السلم والثعبان" في مدرسة الفلاح المتوسطة
الإسلامية بانجيلان طوبان، والباحثة عن تطوير اللعبة تخمين الصورة على
أساس أندرويد في معهد الإصلاح كراتون.

ط. تحديد المصطلحات

في هذا البحث، تقدم الباحثة تحديد المصطلحات في عملية البحث لأجل
الدفاع عن الخطأ أو الاختلاف في فهمها، كما يلي:

١. لعبة "تخمين الصورة"

يعد لعبة خصن الصور نشاطاً ممتعاً للعب باستخدام وسائل الصور في
شكل تقليد لعناصر (أشخاص، حيوانات، نباتات، إلخ) مكتوبة على الورق،
بطريقة التنبؤ بها.^٦ لعبة تخمين الصورة هي لعبة دعابة خفيفة للدماغ طورها
مطور إندونيسي محلي. هذه اللعبة بسيطة، حيث يتم ترتيب مجموعة من
الصور واللاعب تخمين المفردات التي تحتويها أي مجموعة الصور.

٢. أندرويد

أندرويد هو نظام تشغيل للأجهزة المحمولة التي تعمل بنظام Linux والتي
تتضمن نظام تشغيل وبرامج وسيطة (middleware) وتطبيقات.^٧ تم تطوير
أندرويد لأول مرة بواسطة Android Inc، بدعم مالي من Google التي
اشترته لاحقاً في ٢٠٠٥م. تم إصداره رسمياً في عام ٢٠٠٧م.

⁶ Yuli Astuti, *Cara Mudah Asah Otak Anak* (Yogyakarta: Buku Kita, 2016), hlm. 142.

⁷ Nazruddin Safaat, *Pemrograman Aplikasi Mobile. Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android* (Bandung: Informatika, 2012), hlm. 1.

٣. تعليم اللغة العربية

تعليم اللغة العربية هو نشاط تدريسي يقوم به المعلمون لتعليم اللغة العربية للطلاب من أجل تحقيق هدف تعلم لغة أجنبية. من حيث التدريس، تشمل اللغة العربية على أربعة جوانب للتدريس، وهي: مهارة الاستماع، مهارة الكلام، مهارة القراءة ومهارة الكتابة والتي يطلق عليها عادة مهارات اللغة.

الفصل الثاني

الإطار النظري

المبحث الأول : لعبة تخمين الصورة

أ. مفهوم وسائل التعليمية

تأتي كلمة وسيلة من الكلمة اللاتينية ميديوس (medius) والتي تعني حرفياً وسيط أو وسيلة. في اللغة العربية، وسائل هي إدخال الرسائل من المرسل إلى متلقي الرسالة.⁸ الوسائل هي مقدمة للرسائل من المرسل إلى مستلم الرسالة، وبالتالي فإن الوسائل هي وسيلة لتوجيه معلومات التعليم أو توجيه الرسائل.⁹

بناءً على الرأي أعلاه، يمكن استنتاج أن الوسائط هي أداة تستخدم لدعم التعلم بحيث يمكن للتعلم أن يعمل بشكل جيد. يمكن أيضاً تفسير الوسائط على أنها حلقة وصل بين مانح المعلومات ومتلقيها. إن استخدام الوسائط كحلقة وصل بين المعلمين والطلاب هو ما يسمى بالتعلم. بعبارة أخرى، يتطلب هذا التعلم النشاط دعمًا إعلاميًا لتقديم المواد التي سيتعلمونها.

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 3.

⁹ Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 169.

بينما تحتوي كلمة التعليم على معنى أكثر نشاطاً في تنفيذ أنشطة التعليم، لأنه ليس فقط المعلمين أو المدرسين نشطين ، ولكن الطلاب هم مواضيع نشطة في التعلم.¹⁰ بحيث يكون التعليم عملية تفاعل بين المعلمين والطلاب بالإضافة إلى مصادر التعليم والوسائل المستخدمة، في محاولة لتغيير الجوانب المعرفية والعاطفية والحركية. لذلك، لكي تكون الأنشطة التعليمية ذات مغزى للطلاب، يحتاج المعلمون إلى تطوير وسائل تعليمية متنوعة ومثيرة للاهتمام للطلاب.

بناءً على الرأي أعلاه، يمكن استنتاج أن وسائل التعليم هي كل ما يمكن استخدامه لنقل الرسائل أو المعلومات في عملية التدريس والتعلم بحيث يمكن أن تحفز انتباه الطلاب واهتمامهم بالتعليم.

ب. مفهوم لعبة

اللعبة مفرد من كلمة "الألعاب" وهي مواقف أو ظروف معينة عندما يبحث شخص ما المتعة من خلال نشاط مسرحي.¹¹ الألعاب التي يمكن استخدامها لممارسة المهارات اللغوية تسمى الألعاب اللغوية. وجب على نوع اللعبة اللغوية المختارة مناسبة للمهارة التي يتم تدريبها. لذلك، يجب أن تكون كل لعبة لغوية قادرة على دعم تحقيق الأهداف التعليمية أي اكتساب الإثارة وممارسة مهارة معينة. ستعمل اللعبة على تعزيز الشعور بالتضامن والروح الرياضية والإبداع والثقة بالنفس غير مباشرة.

¹⁰ Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), hlm.70

¹¹ Fathul Mujib, Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab* (Yogyakarta : Diva Press, 2011), hlm. 26.

أنواع الألعاب في تعلم اللغة هي كما يلي:^{١٢}

١. لعبة الصور (picture games)
٢. لعبة علم النفس (psychology games)
٣. الخدع السحرية (magic tricks)
٤. لعبة الاهتمام والمشاركة (caring and sharing games)
٥. لعبة المطاط واللوح (card and board games)
٦. لعبة الأصوات (sound games)
٧. لعبة الكلمات (word games)
٨. لعبة القصة (story games)
٩. لعبة الصحيح/الخطأ (true/false games)
١٠. لعبة الذاكرة (memory games)
١١. لعبة السؤال والجواب (question and answer games)
١٢. لعبة التخمين (guessing speculating games)
١٣. لعبة متنوعة (miscellaneous games)
١٤. لعبة الملخص (summary of the games)

ت. مفهوم تخمين الصورة

تخمين الصورة هي لعبة دعابة الدماغ من إندونيسيا. هذه اللعبة بسيطة، العديد من الصور مرتبة ووظيفة اللاعب خمن المفردات في الصورة. أما المصطلحات المستخدمة فيها عن المفردات تتعلق بالبيئة والحياة اليومية والتعبيرات الفريدة والمضحكة أو في شكل مشاكل وأحداث شائعة.

¹² Andrew Wright, David Betteridge and Michael Buckby, *Games for Language Learning* (New York : Cambridge University Press, 1994), hlm. 14-186.

لعبة تخمين الصورة إبداعية وفريدة من نوعها في اختبار المعرفة لتكون قادرة على العثور على إجابات من كل صورة تم إرسالها. بإجابة صورة واحدة فتشير الصورة التالية. كلما ارتفع مستوى اللعبة، كلما أصبحت أكثر إدماناً ستتمكن من إنهاء اللعبة على الفور.^{١٣}

حتى الآن هناك، ١٥١ المستويات التي تقدمها المطورين. كل مستوى هناك ٢٠ مرحلة يجب غزوها قبل الانتقال إلى المستوى التالي. إذا واجهت صعوبات، فهناك خيار لفتح التعليمات. المساعدة المقدمة هي خمسة لكل مستوى. الفرص تعطى أيضا نفس الخمسة. في المرحلة ١٠ عند كل مستوى توجد نقطة تفتيش. نقاط التفتيش مفيدة عندما ينفذ اللاعب من الفرصة، لأنه لا يحتاج إلى بدء المستوى من المرحلة الأولى، ولكن يمكنه استخدام نقطة التفتيش.

مثل صيغة اللعبة غالبا، سيستمر مستوى الصعوبة في النمو. في نهاية كل مستوى، سيكون هناك ملك من الصور التي يجب فتحها. هذا المستوى أكثر صعوبة لأنه سيتم إعطاؤه حوالي دقيقة واحدة فقط وعدد الصور التي يجب تخمينها أكثر.^{١٤} هذه معلومات عن خمن الصورة وكيفية لعبه.

ث. نشأة التخمين الصورة

نشأت لعبة خمن الصورة من فكرة Lukis Cindera Wiwitan عندما كان في المدرسة الابتدائية. في ذلك الوقت، تم صب اللعبة في الكتب فقط. ويحصل على الإلهام من لعبة التفكير الذي يلعبه في مجلة. وعندما واصل تعليمه حتى المرحلة الجامعية اكتشف Wiwitan بالصدفة كتابه عن خمن الصورة ثم حوَّله إلى محتوى رقمي على وسائل التواصل الاجتماعي.

¹³ JalanTikus, "Tebak Gambar", <https://jalantikus.com/games/tebak-gambar/>, diakses pada 4 juli 2020.

¹⁴ Shesar Andriawan, "Tebak Gambar, "Game" Tebak-tebakan Asli Indonesia", <https://www.beritasatu.com/digital-life/187852-tebak-gambar-game-tebaktebakan-asli-indonesia.hym1>, diakses pada 4 Juli 2020.

بعد عام واحد في ٩ أكتوبر ٢٠١٣، عرضت Irwanto Widyatri لعبة خمن الصورة لتكون لعبة يمكن تنزيلها على هاتف ذكي بنظام التشغيل اندرويد. بعد فترة وجيزة من الإصدار، تتوفر خمن الصورة لمستخدمي الهواتف الذكية بنظام التشغيل iOS من Allen Wijaya.^{١٥} وحتى الآن، هذه اللعبة قد تم تنزيلها أكثر من ١٠ مليون شخص.

ج. فوائد لعبة التخمين الصورة

من خلال لعب تخمين الصورة، الذي يتطلب من اللاعبين تخمين الكلمة وراء الصورة، يجلب العديد من الفوائد. فوائد اللعب احزر الصورة كالتالي :

١. تنمية مهارات التفكير لدى الطلاب في اكتساب المعرفة وقدرات حل المشكلات وتطوير القدرات المنطقية للمكان والزمان والقدرة على التفكير بعناية.
٢. أن يكون لديك فهم جيد للمعلومات (في هذه الحالة الصور المعروضة)، قادرة على المقارنة والتمييز. في النهاية، سيتعلم الطلاب فهم محتويات الصور المعروضة.
٣. لفهم المفاهيم المعرفية المختلفة من الصور المعروضة.
٤. تدرب على القدرة على طرح الأسئلة البسيطة والإجابة عليها. من هذه القدرة تنمو القدرة على التفكير بلغة منطوقة بسيطة.^{١٦}

¹⁵Wikipedia, "Tebak Gambar (permainan)", [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Tebak_Gambar_\(permainan\)](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Tebak_Gambar_(permainan)), diakses pada 4 Juli 2020.

¹⁶ Doni Ariandi, "4 Manfaat Dari Bermain Tebak Gambar Untuk Anak", <https://jawabtebakgambar.evenweb.com/section-1/about-us/4-manfaat-dari-bermain-tebak-gambar>, diakses pada 20 Juni 2021.

المبحث الثاني : أندرويد

أ. تعريف أندرويد

أندرويد هو نظام تشغيل للأجهزة المحمولة التي تعمل بنظام *Linux* والتي تتضمن نظام تشغيل وبرامج وسيطة (middleware) وتطبيقات.^{١٧} وقال كاسمان أنه نظام تشغيل للهواتف المحمولة وأجهزة الحاسوب اللوحي (touchscreen) على أساس *Linux*.^{١٨} غالباً، يعد أندرويد نظاماً أساسياً مفتوحاً (open source) للمطورين لإنشاء تطبيقاتهم واستخدامها مجموعة متنوعة من الأجهزة المحمولة.

في هذا العصر، أصبح أندرويد معروفاً من قِبل جميع الأشخاص تقريباً في العالم، وخاصة في إندونيسيا. بل الحاجة لا يمكن فصلها عن الحياة اليومية. في البداية، كان أندرويد مخصصاً لمستخدمي الكاميرا الرقمي. بل وفقاً للمؤسسين، فإن سوق الكاميرا ليس بهذا الحجم. يشعر مؤسسو أندرويد منهم Andy Rubin و Chris White و Nick Sears، أن هذا أقل ربحية. لذلك، يتم توضيح نظام تشغيل للهاتف الذكي.

وفي عام ٢٠٠٤، بدأ تسويق أندرويد والتنافس مع أنظمة التشغيل Symbian و Windows. في البداية، كان التسويق صعباً للغاية، حتى وجد المؤسسون مستثمر قام بتمويلهم بما يصل إلى ١٠٠٠٠ دولار. ثم في عام ٢٠٠٥، استحوذ Google على أندرويد مقابل ٥٠ مليون دولار.

¹⁷ Nazruddin Safaat, *Pemrograman Aplikasi Mobile. Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android* (Bandung: Informatika, 2012), hlm. 1.

¹⁸ Akhmad Dharna Kasman, *Trik Kolaborasi Android dengan PHP dan Mysql* (Yogyakarta: Lokomedia, 2016), hlm. 2.

وهذا لأول مرة تعاون مؤسسون أندرويد و Google لإنشاء نموذج أولي على شكل هاتف أندرويد مع لوحة مفاتيح (keyboard). في عام ٢٠٠٧، صمم iPhone هاتفًا ذكيًا باستخدام touchscreen كاملاً. أصدرته أيضًا Google يعني HTC Dream في عام ٢٠٠٨.

وفي ٢٠١٠، يمكن أندرويد من الوصول إلى ذروته. ويهيمن على السوق أكثر من iPhone. تم اختيار أندرويد بسبب توفره بالإضافة إلى سعره.^{١٩} وأيضًا لأنه يعتمد على open source، يعني يمكن استخدامه من قبل أي شخص، ولا تفرض Google رسومًا عليه. لهذا السبب، تستخدم العديد من الشركات نظام التشغيل أندرويد.^{٢٠} تستفيد Google من التطبيقات التي يتم تحميلها إلى Play Store ومن الإعلانات.

ب. إصدارات نظام أندرويد

منذ طرحه أندرويد، تطور باسم مشتق من الحلويات. كل تغيير الإصدار يتبع أيضًا ترتيبه الأبجدي. ولكنه لا ينطبق على أحدث نظام التشغيل (OS). حتى يونيو ٢٠٢٠، أطلق أندرويد رسميًا أحدث إصداره من نظام التشغيل، وهو أندرويد ١١. حتى الآن لديه ١٩ إصدارًا، منها^{٢١}:

١. أندرويد ٠.٩

تم إطلاق هذا أندرويد في ١٨ أغسطس ٢٠٠٨. ولا يزال هذا الإصدار كالجيل المستخدم للاختبار. إحدى الميزات المعروضة هي دقة HVGA 320x480.

¹⁹BlogPress.ID, "Perjalanan Sejarah Android Hingga Seperti Saat Ini", <https://www.blogpress.id/sejarah-android/>, diakses pada 6 juli 2020.

²⁰Zahra Fadhilah Abubakar, "Android (Sistem Operasi) : Pengertian, Sejarah, dan Nama Versi", <https://tekno.foresteract.com/android/>, diakses 6 Juli 2020.

²¹Fakhriyan Ardyanto, "19 Versi Macam-Macam OS Android Sejak Diluncurkan Hingga Tahun 2020", <https://m.liputan6.com/hot/read/4286795/19-versi-macam-macam-os-android-sejak-diluncurkan-hingga-tahun-2020>, diakses pada 6 Juli 2020.

٢. أندرويد ١.٠ *Apple Pie*
- يسمى أيضا أندرويد *alpha* وتم تقديمه في ٢٣ سبتمبر ٢٠٠٨. تشمل هذا الإصدار الميزات وهي *play store* و *web browser* والكاميرا والمزامنة مع *gmail*، وجهات الاتصال و *google agenda* والخرائط و *youtube*.
٣. أندرويد ١.١ *Banana Bread*
- تم إطلاقه في ٩ فبراير ٢٠٠٩ ولا يمكن استخدامه إلا على الهواتف الذكية *HTC*. الميزات المملوكة لا تختلف كثيراً عن أندرويد ١.٠ *Apple Pie*
٤. أندرويد ١.٥ *Cupcake*
- تم إطلاقه في ٣٠ أبريل ٢٠٠٩. وهذا الجيل الرابع من أندرويد، ويكون الخطوة الأولى لكي يتم التعرف على أندرويد من قبل المجتمع الأوسع. أحدث الميزات هي لوحة المفاتيح على الشاشة بدعم *bluetooth* وتنمية *User Interface* لإدارة التطبيقات وبعض تطبيقات *Google*.
٥. أندرويد ١.٦ *Donut*
- تم إطلاقه في ١٦ سبتمبر ٢٠٠٩. هذا الأندرويد إصدار جديد من *OS 1.5* وقد تم إصلاحه. وتحديد ميزة لها *turn by turn navigation*.
٦. أندرويد ٢.٠ *Eclair*
- تم إطلاقه في ٢٦ أكتوبر ٢٠٠٩. ولكن في ١٢ يناير ٢٠١٠، حصل على تحديث الإصدار ٢.١. ميزاته متعددة *multi touch* و *live wallpaper* ونظام فلاش للكاميرا.

٧. أندرويد ٢.٢ *Froyo*

أندرويد *Froyo* لتقف على *Frozen Yogurt*. تم إطلاقه رسميًا في ٢٠ مايو ٢٠١٠. وهو يحتوي على *script chrome* لزيادة معدل أداء *Google Chrome*.

٨. أندرويد ٢.٣ *Gingerbread*

تم إطلاقه رسميًا في ٦ ديسمبر ٢٠١٠. على هذا أندرويد، تم تثبيت ميزة *NFC* و *internet calling* و *download manager*.

٩. أندرويد ٣.٠ *Honeycomb*

تم تصميم هذا الإصدار للأجهزة ذات الشاشة الكبيرة، لذا كثير استخدامه على الأجهزة اللوحية (*tablet*). وتم إطلاقه رسميًا في ٢٢ فبراير ٢٠١١.

١٠. أندرويد ٤.٠ *Ice Cream Sandwich*

تم إطلاقه في ١٨ أكتوبر ٢٠١١، هذا الإصدار يكتسب شعبية بين مستخدمي الهواتف الذكية. لأن ممكن استخدامه على جميع أنواع الأنظمة الأساسية. أصبحت ميزاته تعدد المهام أكثر فأكثر.

١١. أندرويد ٤.١.٢ *Jelly Bean*

Jelly Bean هو نظام التشغيل شائع جدًا عند مستخدمي الهواتف الذكية. تم إطلاقه في ٢٧ يونيو ٢٠١٢ وتلقى تحديثان هما من خلال *userface* وزيادة *Google Search*.

١٢ . أندرويد ٤.٤.٢ *Kitkat*

تم إطلاقه رسميًا في ٣١ أكتوبر ٢٠١٣، ولديه العديد من التحديثات مقارنة بما سبق.

١٣ . أندرويد ٥.٠ *Lollipop*

تم إطلاقه في ١٢ نوفمبر ٢٠١٤. وبدأ استخدام هذا الإصدار لأول مرة على الهاتف الذكي *Google Nexus 6*. وميزات إضافية كاملة ليستمتع بها المستخدمون.

١٤ . أندرويد ٦.٠ *Marsmallow*

بدأ استخدامه في ٥ أكتوبر ٢٠١٥. وتشمل الميزات الإضافية دعم *USB* من النوع *C*. يتميز أندرويد *Marshmallow* أيضًا بصمات الأصابع وزيادة في أداء البطارية.

١٥ . أندرويد ٧.٠ *Nougat*

تم إطلاقه رسميًا في ٢٢ أغسطس ٢٠١٦ بواسطة *Google*. الميزة الجديدة هي نافذة متعددة (*multi window*) ترضي المستخدمين.

١٦ . أندرويد ٨.٠ *Oreo*

تم إطلاقه في ٢١ أغسطس ٢٠١٧. على هذا أندرويد، تركز *Google* على تحسين السرعة وكفاءة البطارية أيضًا. بل سرعة *boot* وصلت مزدوج. وبطاريته أكثر متانة.

١٧ . أندرويد ٩.٠ *Pei*

تم إطلاقه رسميًا في ٦ أغسطس ٢٠١٨. ومن الميزات المثيرة للاهتمام فيه *App Actions*. تتيح هذه الميزة تنبؤ إجراءات التي سيتخذها مستخدموه.

١٨. أندرويد ١٠

بدءًا من الجيل العاشر، قرر أندرويد عدم استخدام أسماء الأطعمة بعد الآن. وفقًا للمؤسسين، اتضحوا أن اسم الأطعمة لا يفهمه الجمهور دائمًا. تم إطلاق هذا أندرويد في ٣ سبتمبر ٢٠١٩ ولا يزال نظام التشغيل المستخدم على نطاق واسع من قبل مستخدمي الهواتف الذكية في العالم.

١٩. أندرويد ١١

وفقًا للأنباء المتداولة، يطلق أندرويد ١١ في ٣ يونيو ٢٠٢٠. ولكنه قد اضطر إلى الاستقالة بسبب الاحتجاجات الواسعة في أمريكا. ولا توجد معلومات رسمية حول موعد إطلاقه.

من بين تسعة عشر إصدارًا من أندرويد الموجودة حتى الآن، يمكن استخدام جميع الإصدارات في اللعبة التي طورها الباحث. لذلك لا يتطلب من الطلاب استخدام أحدث إصدار من أندرويد. حتى يتمكن الطلاب من اللعب بأي إصدار من أندرويد لديهم.

ج. مزايا أندرويد وعيوبه

كل شيء له المزايا والعيوب وكذلك أندرويد. وهناك مميزات لأندرويد، كما يلي^{٢٢}:

١. هو نظام تشغيل مفتوح المصدر (open source). يمكن لأي شخص استخدامه مجانًا. ويسهل المطورين عليه للهواتف الذكية المصنوعة.

²² Putra, "Pengertian Android : Sejarah, Kelebihan dan Versi Sistem Operasi Android OS", <https://salamadian.com/pengertian-android/>, diakses pada 15 September 2020.

٢. تختلف الأسعار. بعض الأندرويد بأسعار معقولة إلى حد ما، وبعضه بأسعار مرتفعة. حتى يتمكن أندرويد من الوصول إلى جميع الأشخاص. بل كلما ارتفع السعر، زادت مواصفاته المؤهلة.

٣. لديه الكثير من دعم التطبيقات. يُسمح للمطورين بتطوير تطبيقات على أساس الكود المصدري (source code). لذلك، إذا قمت بالدخول إلى *Play Store*، فستجد العديد من التطبيقات التي تناسب احتياجات المستخدم.

٤. سهل التعديل. يمكن إعادة تعيين العديد من المكونات. ويؤثر على أداء الهاتف الذكي بحيث يمكن أن يعمل بشكل أسرع حسب الرغبة. وأما عيوبه، كما يلي^{٢٣}:

١. عمل نظام أندرويد ثقيل للغاية. يتسبب هذا في الحاجة إلى الكثير من الذاكرة، *RAM* أو *ROM*. بالنسبة للهواتف الذكية التي تحتوي على *RAM* و *ROM* بسعة صغيرة، فقد يؤدي بالطبع إلى إعاقة أدائها.

٢. ما تؤدي نتيجة التعديل إلى عمل النظام غير المستقر غالبًا. سبب التعديل بطء نظام التشغيل وأقل استجابة (*responsif*). في وقت لاحق، يمكن أن يؤثر على الجهاز بحيث يصبح ساخنًا بسرعة ويسهل تسرب سعة الذاكرة.

٣. أقل استجابة عند مقارنتها بمواصفات أجهزة سيئة. يحدث هذا عندما تكون سعة تخزين *RAM* أو سرعة المعالج منخفضة.

²³ Putra, "Pengertian Android : Sejarah, Kelebihan dan Versi Sistem Operasi Android OS", <https://salamadian.com/pengertian-android/>, diakses pada 15 September 2020.

د. كويكاب نينجا (Quickapp Ninja)

يتم تطوير الألعاب التعليمية العربية باستخدام برنامج صانع تطبيق يسمى كويكاب نينجا (Quickapp Ninja). كويكاب نينجا (Quickapp Ninja) هو صانع تطبيقات ألعاب مع قوالب تسهل إنشاء الاختبارات، ويمكنك كسب المال من الإعلانات التي تظهر في الألعاب التي يصنعونها.^{٢٤}

ه. مزايا كويكاب نينجا

هناك العديد من الميزات المتاحة، وهو:^{٢٥}

١ - تصميم جذاب

بفضل التصميم الجذاب، يمكن أن يجذب اهتمام اللاعبين، لذلك سيقومون بتنزيله.

٢ - متعدد اللغات

بوجود أكثر من ٢٠ لغة ، أصبحت اللعبة معروفة للعديد من الأشخاص من مناطق مختلفة.

٣ - مجاني

يمكن استخدام هذا التطبيق مجاناً. من البدء في صنع الألعاب إلى

تنزيل اللاعبين وكسب المال دون دفع أي شيء.

²⁴ Ayunara Bahar, "Membuat Aplikasi Game Dengan Mudah di QuickApp Ninja", <https://kodeunik.wordpress.com/2018/02/02/membuat-aplikasi-game-dengan-mudah-di-quickapp-ninja/>, diakses pada 27 Februari 2021.

²⁵ Hasan, "Quick App Ninja Aplikasi Buat Game Sendiri dan Dapaet Duit", <https://chanelandroid.com/quick-app-ninja-aplikasi-buat-game-sendiri-dapet-duit/>, diakses pada 22 April 2021.

٤ - ريسكين

هذه الميزة الوحيدة قادرة على جعل المستخدمين يكررون التطبيقات التي صنعوا ألعابهم بأنفسهم وإعادة تسجيلها مرة أخرى على

.Google Play

٥ - أيقونة

لجعله يبدو متناسبًا، يحتوي هذا التطبيق على ميزة أيقونة التي يمكن استخدامها لإنشاء رموز الألعاب الخاصة بك دون الحاجة إلى التحرير.

٦ - حزمة وسائل

توفر مجموعة متنوعة من أنماط العرض الرسومية التي هي جذابة وليس مملا.

المبحث الثالث : تعليم اللغة العربية

أ. مفهوم تعليم اللغة العربية

وفقًا للقانون رقم ٢٠ لعام ٢٠٠٣ بشأن نظام التعليم الوطني ، فإن التعليم هو عملية تفاعل الطلاب مع المعلمين ومصادر التعلم في بيئة التعلم.^{٢٦} وبعبارة أخرى، والتعليم هو الجهد الذي يبذله المعلم في خلق بعض أنشطة التعلم المادية التي تساعد على تحقيق الأهداف. وأن اللغة العربية هي إحدى لغات العالم التي شهدت تطورًا اجتماعيًا وعلميًا. اللغة العربية هي إحدى اللغات الأجنبية التي بدأت تحظى

²⁶ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. BAB I. hlm. 2.

باهتمام كبير من الجمهور المراد دراستها، وكلاهما موجه نحو نهج معياري وروحي مع الاعتقاد بأن اللغة العربية لغة دينية لأن القرآن نزل باللغة العربية.

لذا تعليم اللغة العربية هي محاولة الطلاب لتعليم اللغة العربية مع المعلم كميتر من خلال تنظيم عناصر مختلفة لتحقيق الهدف المراد تحقيقه، ألا وهو إتقان معرفة اللغة العربية، مثل فهم المواد العربية وعمل الجمل العربية وما إلى ذلك العناصر المعنية والتي تشمل المعلمين والطلاب والأساليب ووسائل والبنية التحتية والبيئة.

أ. أهداف تعليم اللغة العربية

تعليم اللغة العربية في إندونيسيا، وخاصة في المؤسسات التعليمية، له الأهداف العامة التالية:²⁷

- ١ - يقدر الطلاب اللغة العربية ويفخرون بها باعتبارها واحدة من أهم اللغات في العالم للتعلم.
- ٢ - يفهم الطلاب اللغة العربية من حيث الشكل والمعنى والوظيفة، ويستخدمونها بشكل مناسب وخلاق لأغراض واحتياجات وظروف مختلفة.
- ٣ - يمتلك الطلاب القدرة على استخدام اللغة العربية لتحسين القدرات الفكرية والنضج العاطفي والنضج الاجتماعي.
- ٤ - الطلاب لديهم انضباط في التفكير والتحدث (الكلام والكتابة)
- ٥ - يستطيع الطلاب الاستمتاع بالأعمال الأدبية والاستفادة منها لتنمية شخصيتهم وتوسيع آفاقهم في الحياة وزيادة معارفهم ومهاراتهم اللغوية.
- ٦ - يقدر الطلاب ويفخرون بالأدب العربي باعتباره ملكية ثقافية وفكرية.

²⁷ Abdul Hamid, *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan, Metode, Strategi dan Media*, (Malang : UIN Malang Press, 2008), hlm. 159.

ج. مهارات اللغة العربية

الغرض من تعليم اللغة هو إتقان اللغويات، وذلك لاكتساب الكفاءة اللغوية

التي تشمل أربع مهارات ، وهي:²⁸

١ - مهارة الاستماع

الاستماع هو أول مهارة لغوية يقوم بها شخص بدأ في تعليم لغة معينة. من خلال عملية الاستماع، سيتمكن الشخص من قياس مستوى الصعوبة في تعليم اللغة لأنه من هناك يمكن فهم اللهجة ونمط النطق وهيكل اللغة.

٢ - مهارة الكلام

مهارات الكلام هي مهارات مهمة للغاية في تعليم اللغة الأجنبية، لأن الكلام شيء يمكن تطبيقه على لغة وهو الهدف الرئيسي لتعليم اللغة. تولد هذه المهارة أو تولد أو تنقل المعلومات إلى أشخاص آخرين (مستمعين) في شكل أصوات لغة.

٣ - مهارة القراءة

مهارات القراءة هي مهارات لغوية متقبلة بطبيعتها ، وتتلقى المعلومات من أشخاص آخرين (كتاب) بشكل مكتوب. القراءة هي تغيير في شكل الكتابة إلى شكل من أشكال المعنى.

²⁸ Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, (Surabaya: Pustaka Pelajar, 2003), hlm. 8.

٤ - مهارة الكتابة

مهارات الكتابة هي مهارات لغوية تنتج أو توفر معلومات لأشخاص آخرين (قراء) في شكل كتابة. الكتابة هي تغيير في شكل الأفكار أو المشاعر إلى شكل من أشكال الكتابة.

د. مستويات تعليم اللغة العربية

يتألف تعلم اللغة العربية من ٣ مستويات وهي كالتالي:^{٢٩}

١ - المبتدئ

المبتدئ هو المستوى الأول في تعليم اللغة العربية، وعادة ما تكون المادة الأكثر ملاءمة لهذا المستوى هي: حفظ المفردات، والمحادثة البسيطة، والتكوين التوجيهي. يستخدم هذا عادة على مستوى أدنى لأنه يتضمن أنشطة تأليف تبدأ من توتير الحروف ثم الكلمات والجمل.

٢ - المتواسط

عندما يكون الطالب في هذا المستوى فهذا يعني أنه تلقى بعض المواد عن اللغة العربية، ومهمة المعلم في ذلك الوقت هي توفير التعزيز بالمواد التي حصل عليها الطلاب، حتى يتمكنوا من إتقانها في هذه المواد.

²⁹ M. Ainin dkk, *Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: Myskat, 2006), hlm. 144.

٣- المتقديم

هناك هذا المستوى بدأ الطلاب في إتقان مواد اللغة العربية والمواد المناسبة للطلاب الذين هم بالفعل في هذا المستوى هي الكتابة المجانية. يستخدم هذا عادةً على مستوى عالٍ لأن مهارة وإبداع الكاتب موثوق به للغاية.

يمكن لعب اللعبة التي طورها هذا الباحث من قبل جميع الأعمار، من الأطفال والآباء. لكن في هذه الدراسة، طور الباحثون هذه اللعبة لمستوى المبتدئين. لأن الكثير منهم يجدون صعوبة في تعلم اللغة العربية إذا لم يتم تزويدهم بالألعاب التي تجعل ذاكرتهم أكثر حدة.

هـ. عناصر تعليم اللغة العربية

في تعليم اللغة العربية، هناك ٣ عناصر يجب معرفتها ، وهي:

١- الأصوات

في تعلم اللغة، إتقان الصوت مهم جدًا. تشمل أهداف التعليم الصوتي بشكل عام إتقان نظام الصوت بأكمله في شكل التعرف على الأصوات وفهمها بشكل تقبلي، وكذلك في شكل النطق. واستخدام أصوات اللغة بشكل فعال. بصرف النظر عن الحروف الساكنة والمتحركة، يشتمل نظام الصوت على مستويات الصوت، وتأكيد الكلمات والجمل (النبر) ، والتلوين (التنغيم).^{٣٠}

³⁰ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Press, 2009), hlm. 53.

٢ - المفردات

يتطلب تسليم الرسائل اللغوية من المستخدمين أن يكونوا قادرين على اختيار المفردات الصحيحة والمناسبة للتعبير عن المعنى المطلوب. يتم تحديد الفهم الصحيح للرسائل المنقولة من خلال اللغة إلى حد كبير من خلال الفهم والاستخدام السليم للمفردات المستخدمة في المحادثة.^{٣١}

٣ - القواعد

القويد عنصر مهم لا ينفصل عن اللغة في تأليف الكلمات. بصرف النظر عن ذلك، فإن القواعد تتعامل أيضًا مع تغيير شكل الكلمات في اللغة العربية. تشمل الأهداف العامة لتعلم القواعد فهم واستخدام تشكيل الكلمات والعبارات والجمل.^{٣٢}

من العناصر الثلاثة التي وصفها الباحثون أعلاه. ركز الباحث فقط على المفردات في اللعبة التي تم صنعها. لأنه حسب الباحثين فإن المفردات هي الشيء الأساسي والأكثر أهمية للمبتدئين في تعلم اللغة العربية.

و. تعليم اللغة العربية في اندونيسيا

بدأ تعليم اللغة العربية في إندونيسيا مع انتشار الإسلام في الأرخبيل. أول لغة عربية درست في إندونيسيا لغرض العبادة، يقوم المسلمون بالعبادة خاصة الصلوات مع قراءات عربية، صلوات عربية. ثم تطور في تعليم اللغة العربية لفهم وتعميق النصوص الدينية سواء من القرآن أو الحديث أو الكتب الدينية الأخرى باللغة العربية. ثم تطورت مرة أخرى كوسيلة للتواصل.

³¹ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Press, 2009), hlm. 56.

³² Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Press, 2009), hlm. 60.

يهدف تعليم اللغة العربية الذي يدرس في إندونيسيا إلى تحقيق هدفين
أولاً، كأداة لدراسة المعرفة الإسلامية وتعميقها كما هو الحال في المدارس الدينية
والمدارس الداخلية الإسلامية والكليات الإسلامية. ثانياً، كهدف، ألا وهو
تكوين خبراء في اللغة العربية أو تخرج خريجين قادرين على استخدام اللغة
العربية بشكل فعال كوسيلة اتصال لأغراض مختلفة.

الفصل الثالث

منهج البحث

أ. مدخل البحث ونوعه

كما كتبت الباحثة في أسئلة البحث فالمدخل المناسب في هذا البحث هو المدخل الكيفي والكمي، استخدمت الباحثة المدخل الكيفي لوصف كيف تطوير اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية ولوصف مواصفات لعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد في صف العاشيرة في المعهد الإصلاح كراتون جمبر. واستخدمت الباحثة المدخل الكمي لقياس فعالية اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد في صف العاشيرة في معهد الإصلاح كراتون جمبر.

وكان هذا بحث من نوع البحث والتطوير يعنى عملية أو خطوات لتطوير النتائج الجديد أو إتمام النتائج الموجودة^{٣٣}، بالموضوع "تطوير اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد في المعهد الإصلاح كراتون جمبر". على إنتاج بعض المنتجات المستخدمة، يحتاج إلى تحليل الاحتياجات، ثم لمعرفة فعالية المنتج من أجل العمل في المجتمع الأوسع، هناك حاجة للبحث لاختباره. لذلك، هو تدريجياً.^{٣٤}

³³ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Rosdakarya, 2009), hlm. 164 cet. ke-V.

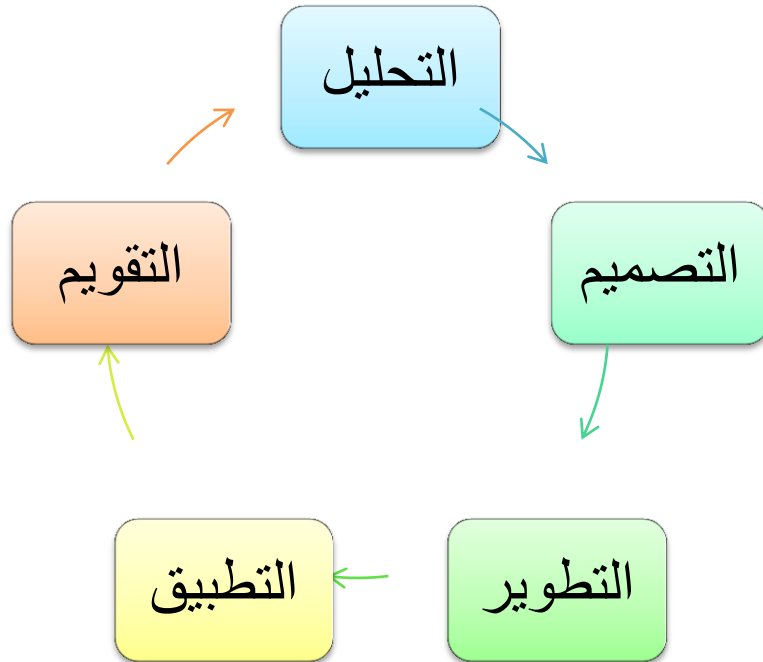
³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD* (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 297.

ب. نموذج التطوير

تختار الباحثة نموذج التطوير الإجرائي ADDIE (تحليل - تصميم - تطوير - تطبيق - تقييم)³⁵ لتطوير اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد في المعهد الإصلاح كراتون جمبر. ظهرت ADDIE في العام ١٩٩٠ التي وضعتها Raiser و Mollenda كأساس في بناء جهاز وبرامج تدريبية فعالة، الأداء الديناميكي وداعمة التدريب نفسه.

ج. إجراءات التطوير

ADDIE هو واحد من نماذج التطوير من خمس الخطوات منها، التحليل والتصميم والتطوير والتطبيق والتقييم. أما هيكله:



³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 200.

بيان لكل خطوة من الخطوات الخمسة كما يلي:³⁶

(١) التحليل

التحليل هو الإجراء الأول الذي يلزم على المطور أن يقوم به منها: التحليل التمهيدي أو التحليل المطلوبات وحاجة التلاميذ. تستعمل المقابلة مع معلمة اللغة العربية وبعض التلاميذ.

(٢) التصميم

هو مرحلة تصميم خطة التدريس حسب أهداف التدريس والكفاءات الأساسية واستراتيجيات التدريس وأنواع التقويم اعتمادا على نتائج تحليل الحاجة للتلاميذ وإتماما في هذه المرحلة المناسبة. تصميم الباحثة لعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد. والمادة أو الموضوع الذي ستستخدمه من كتاب اللغة العربية منهج ٢٠١٣ من الوزارة الشؤون الدينية.

(٣) التطوير

في هذه المرحلة، التطوير بمعنى تطوير الباحثة لعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد في معهد الإصلاح كراتون جمبر. وفي هذه الحالة سيتم الشرح عن خطوات تنفيذ البرنامج وتطلب الباحثة اقتراحات الخبراء عنها.

³⁶ Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hlm. 21.

٤) التطبيق

التطبيق هو تطبيق لعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد في مكان حقيقي أى الفصل الذي يبلغ مناسبة بالطريقة أو النموذج الجديد الذي طوره الباحثة. تمنح الباحثة اللعبة في عملية التعليم والتعلم بعد الاختبار القبلي.

٥) التقييم

مرحلة التقييم يعني تحكيم الخبراء ومعلمة اللغة العربية بالاستبانة عن لعبة "تخمين الصورة" على أساس أندرويد المطور.

د. مراحل التطوير

١. المراحل التطوير

تسير الباحثة تطوير اللعبة تخمين الصورة لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد في المعهد الاصلاح جبر على الخطوات، منها:

أ. جعل المنتج

ب. تصحيح المنتج إلى الخبراء

ج. إصلاح المنتج

د. تجربة المنتج إلى المجتمع

هـ. تحليل حاصل التجربة

و. إنتاج البرنامج المطور

٢. أفراد التجربة المنتج

أما مجتمع البحث لهذا البحث هو التلاميذ في الصف عاشر بالمعهد
الإصلاح جبر الذي فيه ٣٢ تلميذاً.

هـ. البيانات ومصادرها

مصادر البيانات هي كل المعلومات الموجودة أو المجردة أو الحادثة، الكيفية أم الكمية.^{٣٧} في هذا البحث، تستخدم الباحثة مصدران، منهما: البيانات الرئيسية، مصدر بيانات للبحث التي تم الحصول عليها مباشرة من المصدر الأصلي، وبينما البيانات الفرعية، مصدر البيانات التي حصل عليها الباحثون بشكل غير مباشر من خلال الوسيطة.^{٣٨} وتشرح الباحثة كما يلي:

- البيانات الرئيسية، نالت الباحثة من الاستبانة التي تستجيبها مدرسة تعليم اللغة العربية في المعهد الإصلاح جبر ومن الاختبار إما الاختبار القبلي (قبل استخدام لعبة تخمين الصورة) والاختبار البعدي (بعد استخدام اللعبة) عند التلاميذ.
- البيانات الفرعية، نالت الباحثة هذه البيانات بالوثائق عن تريخ تأسيس المدرسة وموقعها الجغرافي والكتب المتعلقة بهذا البحث.

³⁷Sukandarrumdi. *Metodologi Penelitian (Petunjuk Praktis untuk Pemula)* (Yogyakarta: UGM Press, 2006), hlm. 44-45.

³⁸ Nur Indriantoro, Bambang Supomo, *Metode Penelitian Bisnis* (Yogyakarta: BFEE, 2002), hlm. 146-147.

و. أدوات جمع البيانات

أدوات جمع البيانات التي تستخدمها الباحثة في هذا البحث عند قيامها بجمع البيانات، كما يلي:

(١) المقابلة

المقابلة هي التفاعل المباشر بين الباحث والمستجيب، وله المزايا والعيوب. فالمقابلة مرنة ويمكن تعديله حسب المواقف واستخدامها مع أنواع مختلفة من المشكلات والأشخاص. ويمكن الاستطرد في الأسئلة ومتابعة وتوضيحها والأطناب فيها حتى يحصل الباحث على استجابات دقيقة مرتبطة بالموضوع.^{٣٩} وأما الشخص الذي يطلب منه المقابلة هي مدرسة اللغة العربية وبعض التلاميذ عن حالتهم في تعليم اللغة العربية والطريقة المستخدمة في الفصل.

(٢) الاستبانة

الاستبانة هي تنفيذ تقنيات جمع البيانات عن طريق إعطاء مجموعة من الأسئلة للمجيب كتابة للإجابة.^{٤٠} تستخدم الباحثة الاستبانة لاكتشاف آراء المعلم بعد استخدام لعبة تخمين الصورة على أساس أندرويد في الفصل. وأما نموذج هذه الاستبانة هو مقياس ليكرت *Skala Likert* الذي يقوم به رنسيس ليكرت (*Ransis Likert*) الذي تتكون من جيد جدا وجيد ومقبول وناقص وناقص جدا (لاستبانة بعد البحث).

^{٣٩} رجاء محمود أبو علام، *مناهج البحث في العلوم النفسية والتربية* (القاهرة: دار النصر للجامعات، ٢٠٠٦) ص:

^{٤٠} Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD* (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 199.

(٣) الاختبار

الاختبار هو فعل أو عملية لتحديد القيمة.^{٤١} تستخدم الباحثة الاختبار لجمع البيانات المتعلقة بحالة التلاميذ لتنمية قدرتهم في عملية التعليم. عند هذا البحث اختباران، الاختبار القبلي والاختبار البعدي. الاختبار القبلي لمقياس قدرة التلاميذ وكفاءتهم في التجربة الميدانية. والاختبار البعدي لمعرفة نجاح التلاميذ بعد استخدام لعبة تخمين الصورة.

(٤) الوثائق

الوثائق هي أداة لطلب الحقائق والبيانات من الوثائق والكتب والمجلات والرسائل والمذكرات وغيرها من المواد المكتوبة. ستكتشف الباحثة تريخ تأسيس المدرسة وموقعها الجغرافي.

الجدول (١)

رقم	البيانات	مصادرها	أدوات جمعها
١	البيانات المسجلة وهي مشكلات التلاميذ في تعليم اللغة العربية.	مدرسة اللغة العربية التلاميذ	المقابلة
٢	الاختبار لمعرفة كفاءة التلاميذ في تعليم اللغة العربية قبل استخدام لعبة تخمين الصورة على أساس أندرويد.	التلاميذ	الاختبار القبلي
٣	الاختبار لمعرفة كفاءة التلاميذ في تعليم اللغة العربية بعد استخدام لعبة تخمين الصورة على أساس	التلاميذ	الاختبار البعدي

⁴¹ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2009),1.

		أندرويد.	
الاستبانة	مدرسة اللغة العربية	آراء المدرسة.	٤
الوثائق	المدرسة	تريخ تأسيس المدرسة وموقعها الجغرافي	٥

ز. أسلوب تحليل البيانات

١. البيانات الكيفية

تحلل الباحثة البيانات من المقابلة وكذلك تطوير اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد لطلبة في صف العاشرة بالمعهد الاصلاح جمبر بالأسلوب الوصفي.

٢. البيانات الكمية

تحلل الباحثة البيانات من الاستبانة والاختبار للخبراء والتلاميذ بالأسلوب الإحصاء الوصفي. تحلل الباحثة البيانات للخبراء والتلاميذ باستخدام مقياس ليكرت "Likert" كما في الجدول الآتي:

الجدول (٢)

النسبة المئوية	التقدير	الرقم
٠٪ - ٢٠٪	ناقص جدا	١
٢١٪ - ٤٠٪	ناقص	٢
٤١٪ - ٦٠٪	مقبول	٣
٦١٪ - ٨٠٪	جيد	٤
٨٠٪ - ١٠٠٪	جيد جدا	٥

ولتحليل نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي تستخدم الباحثة المقياسي المعدلي، ومساعدة في تحليل هذه النتائج مستعينا بالاختبار (uji t) t. أما صيغته^{٤٢}:

$$t = \frac{md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Md : متوسط الخلافات في مرحلة ما قبل الاختبار والاختبار البعدي

Xd : انحراف التوالي

X²d : عدد الانحرافات التربيعية

N : الموضوعات في العينة

وأما تحليل البيانات الكمية من الاستبانة للمدرسة بالأسلوب الإحصائي،

برمز:

$$p = \frac{\sum xi}{\sum x} x 100\%$$

p : قيمة النسبة المؤوية مطلوبة أو متوقعة

xi : الدرجات الخام التي حصل عليها التلاميذ

x : النتيجة القصوى المثالية من الاختبار

⁴² Subana dkk.، *Statistik Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia، 2005) 132.

الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليلها

المبحث الأول : تطوير اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس

أندرويد

استخدام الباحثة في عملية تطوير بنموذج ADDIE، منها : نتيجة تحليل الحاجة، نتيجة تصميم، نتيجة تطوير، نتيجة تطبيق و نتيجة تقويم.

أ. تحليل الحاجة

في مرحلة التحليل، من الضروري إجراء بحث تمهيدي، أي الملاحظة والمقابلة مع المعلمة. يتضمن هذا البحث التمهيدي أنشطة الملاحظة أثناء عملية التدريس والتعليم، ومقابلة مع معلمة اللغة العربية وتوزيع استبانات الطلاب. قد وجدت الباحثة من نتيجة الملاحظة في معهد الإصلاح كراتون جمبر المشكلات المتنوعة في تعليم اللغة العربية، كما يلي^{٤٣} :

١. يشعر الطلاب بالملل في تعليم عن عبر الإنترنت أثناء جائحة
٢. وسائل التعليمية المستخدمة أقل جاذبية
٣. قلة اهتمام عند التعليم
٤. لا يزال الطلاب يجدون صعوبة في حفظ وفهم المفردات
٥. يفضل الطلاب استخدام الهاتف للعب من التعلم

^{٤٣} الملاحظة في معهد الإصلاح كراتون جمبر في التاريخ ٥ ابريل ٢٠٢١

من تلك نتائج المقابلة، لخصت الباحثة كما يلي^{٤٤} :

١. يحتاج الطلاب إلى وسائل تعليمية للاهتمام
٢. يحتاج الطلاب إلى وسائل تعليمية ليست مملة عند استخدامها
٣. يحتاج الطلاب إلى ألعاب يمكن استخدامها للتعليم عبر الإنترنت

ب. تصميم

في تصميم الوسائل التعليمية، تشمل تصميم المواد التي سيتم تقديمها وصنع القصص المصورة لوسائل التعليمية، بالإضافة إلى جمع المواد لتطوير الوسائط. هذا النشاط هو عملية منهجية تبدأ من تحديد أهداف التعليم، وتصميم سيناريوهات تعليم على وسائل، وتصميم تصميمات الوسائط التعليمية، وتصميم المواد التعليمية، وتصميم أدوات التقييم لقياس جدوى وسائط التعليمية. قبل تطوير اللعبة تخمين الصورة بتقديم وإعداد الأجهزة و البيانات التالية:

الجدول (٣)

الرقم	البيانات	توضيح البيانات
١.	المادة	اللغة العربية
٢.	الصف	الصف العاشرة
٣.	المكان	المعهد الإصلاح كراتون مير
٤.	اسم المعلمة	سوهرتاتك
٥.	وصف المادة	اللغة العربية هي واحدة من مادة دراسية المهمة مدرّوس مند صغير. في اللغة العربية تتضمن

^{٤٤}المقابلة مع المعلمة اللغة العربية في معهد الإصلاح كراتون جمر في التاريخ ٥ ابريل ٢٠٢١

		عناصر كمثل المفردات، القواعد والأصوات.
٦.	أهداف التعليم	بعد الملاحظة، الطلبة قادرين على فهم اللغة العربية وحفظها وتطبيقها.
٧.	المواد الدراسية	المفردات
٨.	المؤشرات	(١) الطلاب قادرين على تطبيق المفردات في شكل شفهي وكتابي (٢) الطلاب قادرين على فهم معنى المفردات من الصور
١٠.	التقويم	السؤال (في اللعبة) الاختبار القبلي الاختبار البعدي (الأسئلة المكتوبة)
١١.	الوقت	١٢٠ دقيقة
١٢.	وسائل التعليم	(١) الكتاب التعليمي لمادة اللغة العربية (٢) الحاسوب (٣) هاتف الذكي

ج. تطوير

في مرحلة التطوير، سيتم تحقيق الإطار الناتج في منتج جاهز للتنفيذ. يبدأ الباحثون في هذه المرحلة في إنتاج وسائط تعليمية على شكل تطبيقات تعليمية تعتمد على نظام أندرويد. تتضمن بعض الخطوات: إنشاء الألعاب وتشغيل تطبيقات أندرويد. بحيث تنتج هذه المرحلة لعبة أندرويد تم اختبارها من قبل الخبراء لتقديم تقييمات الجودة والتعليقات والاقتراحات للتحسينات بحيث يمكن تنفيذ عملية

الإصلاح. إذا تم التحقق من صحة اللعبة من قبل خبراء المواد
والوسائط، فهي جاهزة للانتقال إلى المستوى التالي. رتبت الباحثة
مضمون وسيلة التعليم بتقديم الآتي:

١ - التسجيل في Quickappninja

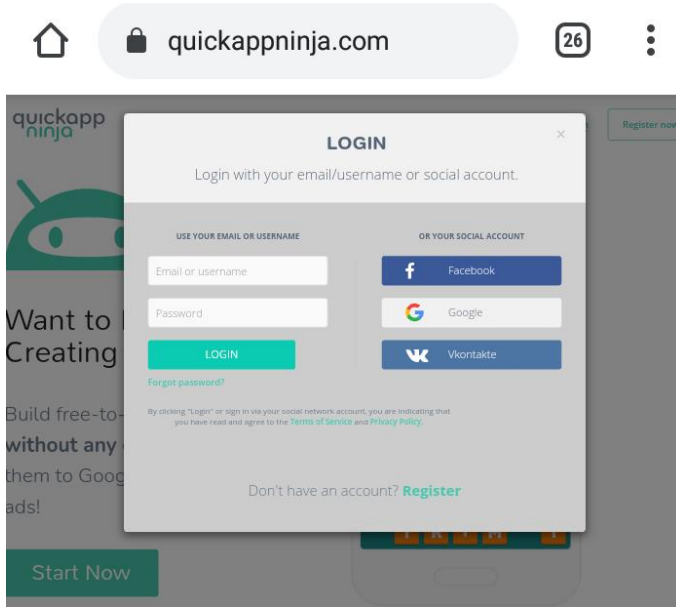
أول شيء عليك القيام به هو تسجيل نفسك على موقع

Quickappninja. سجل هنا [/https://quickappninja.com](https://quickappninja.com)



الصورة ١. أيقونة كويكاب نينجا

تسجيل الدخول بحساب لديك. إذا لم يكن كذلك،
فيجب عليك إنشاء حساب أولاً.



الصورة ٢. تسجيل الدخول بحساب

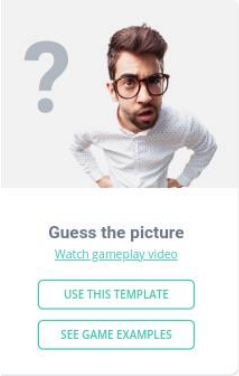
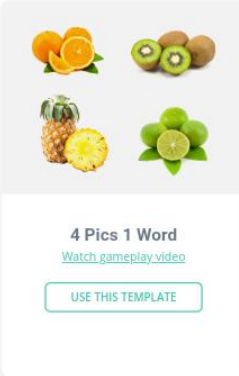
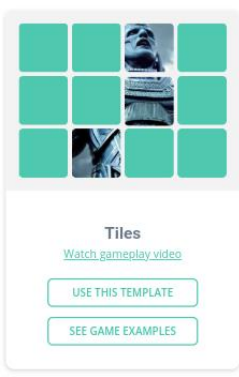
٢- اختيار لعبة

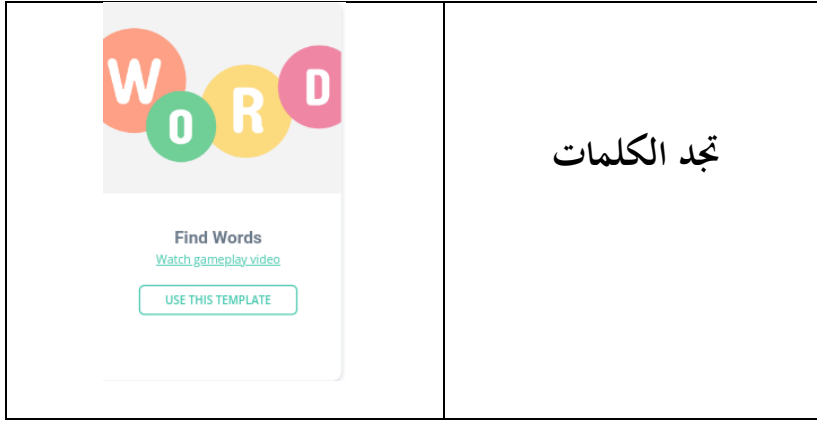
هناك عدة أنواع من ألعاب أندرويد التي يمكنك صنعها.

اختر نوع لعبة أندرويد التي تريدها.

الجدول (٤)

خيارات اللعبة

	<p>تخمين الصورة</p>
	<p>٤ الصور ١ كلمة</p>
	<p>تخمين الصورة المخفية</p>



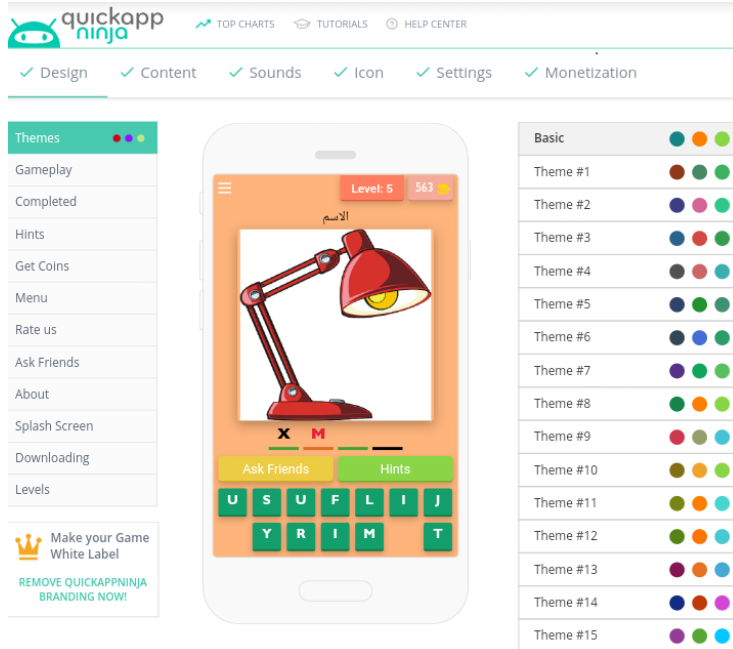
تجد الكلمات

عند اختيار اللعبة يختار الباحث لعبة لتخمين الصورة

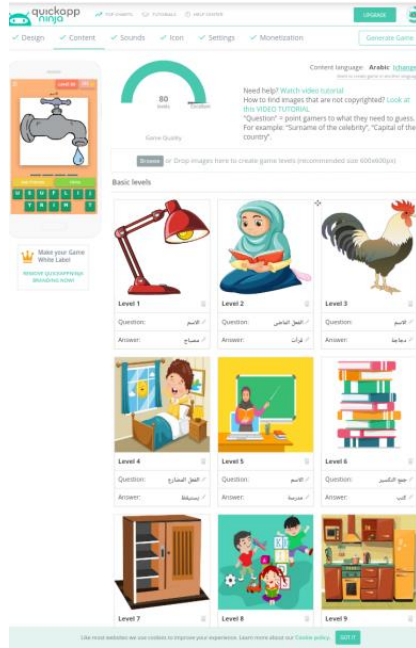
.(Guess The Picture)

٣- عملية صنع اللعبة

بعد تحديد نوع اللعبة المطور، يجب على الباحث تعديل المظهر والصوت واللون وما إلى ذلك. في هذه المرحلة، من السهل جدًا القيام بذلك ولا يتطلب أي تشفير على الإطلاق. للباحثين الحرية في ترتيب كل شيء كما يحلو لهم.



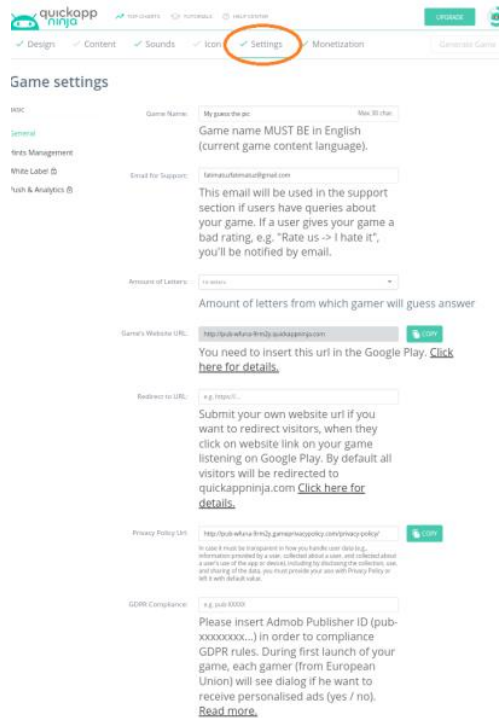
الصورة ٣. تصميم شريط



الصورة ٤. محتوى اللعبة

٤ - إعدادات إضافية

ثم في هذه المرحلة، قم بملء اسم اللعبة وعنوان البريد الإلكتروني وشروط اللعبة.



الصورة ٥. شريط الإعدادات

٥- يمكن تنزيل الألعاب

الخطوة الأخيرة هي تنزيل اللعبة التي صنعت بنفسك بدون

تشفير. فقط انقر فوق إنشاء اللعبة.

✓ Design ✓ Content ✓ Sounds ✓ Icon ✓ Settings ✓ Monetization

Generate Game

الصورة ٦. زر جعل اللعبة

٥. تطبيق

سيتم تنفيذ الألعاب التي تم إنتاجها في مرحلة التطوير للمستخدمين في مواقف حقيقية في هذا المجال. في تنفيذه، يتم تطبيق تصميم الوسائط المطور على الظروف الفعلية. في مرحلة التنفيذ، هناك نشاطان يقوم بهما المطور. أولاً، يتم تنفيذ مرحلة التنفيذ في مجموعة صغيرة من الطلاب تتكون من ٧ أشخاص. يهدف تنفيذ هذه المجموعة الصغيرة إلى اكتشاف الأخطاء الصغيرة وإمكانية تطوير وسائط التعلم للتنفيذ للطلاب على نطاق أوسع. ثانياً، يتم تنفيذ مرحلة التنفيذ في مجموعة أكبر من الطلاب بإجمالي ٣٢ شخصاً. يهدف التنفيذ الذي يتم تنفيذه في مجموعة أكبر إلى تحديد استجابات الطلاب لأدوات التعلم التي تم تطويرها، سواء أعطى الطلاب استجابة جيدة أو استجابة سيئة.

الحصول على تحليل البيانات من طلاب الصف العاشرة في

المعهد الإصلاح كراتون لتحديد جدوى لعبة تخمين الصورة :

الجدول (٥)

النتيجة استبانة الطلبة

المجموع	النتيجة										اسم	رقم
	١٠	٩	٨	٧	٦	٥	٤	٣	٢	١		
٤٦	٥	٥	٥	٣	٣	٥	٥	٥	٥	٥	عين مصطفى	١
٤٨	٥	٥	٥	٥	٤	٥	٥	٥	٤	٥	زدني علما نافعا	٢
٤٦	٤	٤	٥	٤	٤	٥	٥	٥	٥	٥	مُحَمَّد أجي فرمانشه	٣
٤٥	٥	٤	٥	٤	٤	٥	٤	٥	٤	٥	مُحَمَّد درموان س.	٤
٤١	٤	٤	٥	٥	٣	٥	٥	٤	٤	٣	جعفر صديق	٥
٥٠	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	مُحَمَّد أليف رمضان	٦
٤٢	٥	٤	٥	٣	٤	٤	٥	٣	٥	٤	مُحَمَّد ديبو سفوترا	٧
٤٠	٤	٤	٥	٣	٣	٣	٥	٤	٤	٥	رندي زليانسه	٨
٤٧	٥	٥	٥	٤	٤	٤	٥	٥	٥	٥	ليلي كريستيا ن.	٩
٤٦	٤	٥	٥	٤	٤	٤	٥	٥	٥	٥	دياه نور ساسميتا	١٠
٤٦	٥	٥	٥	٥	٤	٤	٥	٣	٥	٥	أنيسة المفيدة	١١

٤٤	٥	٥	٥	٤	٣	٤	٥	٥	٣	٥	وحيودي	١٢
٤١	٥	٥	٥	٤	٤	٤	٤	٣	٣	٤	مُحَمَّد فائز نزم	١٣
٤٧	٥	٥	٥	٣	٥	٥	٥	٤	٥	٥	نوفي عماليا ص.	١٤
٤٧	٥	٤	٥	٥	٥	٥	٥	٤	٤	٥	فيفي فيرداياتي	١٥
٤٦	٥	٥	٥	٥	٤	٥	٤	٥	٣	٥	فتريا نور زكي ف.	١٦
٥٠	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	نور العزيرة ل.	١٧
٤٦	٤	٥	٥	٥	٤	٤	٤	٥	٥	٥	نور حسن بصري	١٨
٥٠	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	مفتاح الجنة	١٩
٤٥	٤	٤	٥	٥	٥	٤	٤	٥	٤	٥	ديوي نوفيلي ف.	٢٠
٤٦	٥	٥	٥	٥	٤	٣	٥	٥	٤	٥	مُحَمَّد سلخان	٢١
٤٦	٤	٤	٥	٤	٥	٥	٥	٥	٤	٥	مُحَمَّد زين العارفين	٢٢
٥٠	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	مُحَمَّد غونتور بيهقي	٢٣
٤٨	٥	٥	٥	٤	٤	٥	٥	٥	٥	٥	رحمة العولي	٢٤
٤٧	٥	٤	٥	٥	٤	٥	٥	٥	٤	٥	مُحَمَّد اسم سفاني	٢٥
٤٨	٥	٥	٤	٤	٥	٥	٥	٥	٥	٥	اغوس هارينط	٢٦
٥٠	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	٥	نور مغفرة	٢٧

٤٧	٥	٥	٣	٥	٥	٥	٤	٥	٥	٥	عليك رهايو	٢٨
٤٧	٥	٥	٥	٤	٤	٥	٥	٥	٤	٥	ليلة الحسين	٢٩
٤٧	٤	٥	٥	٥	٥	٥	٤	٤	٥	٥	ديني ايكا ورداني	٣٠
٤٨	٤	٥	٥	٥	٤	٥	٥	٥	٥	٥	ايماندا فبريانا	٣١
٤٦	٥	٤	٤	٥	٥	٥	٥	٣	٥	٥	وحي زهرة ل.	٣٢
١٤٣٣	مجموع											

النتيجة الأعلى = مجموعة الأسل × النتيجة مقياس الأعلى

$$١٦٠٠ = ٣٢ \times ٥ \times ١٠$$

$$\text{نسبة الجواب} = \frac{\sum \text{مجموعة النتيجة المقياس}}{\sum \text{النتيجة الأعلى}} \times ١٠٠\%$$

$$\%٨٩,٥ = ١٠٠\% \times \frac{1433}{1600}$$

حصل تقييم من صف عاشر على درجة ٨٩,٥٪ وفقا لمقياس لينكرت

”Linkert“، حصلت هذه الدرجة على معايير ”جيد جدا“

هـ. تقييم

في مرحلة التقييم وهي مقارنة النتائج التي تم الحصول عليها في المرحلة التجريبية. بالإضافة إلى مقارنة النتائج التي تم الحصول عليها من خبراء المواد وخبراء الإعلام وممارسي تعلم اللغة العربية ، قام الباحثون أيضًا بتحليل البيانات التي تم الحصول عليها من الطلاب لمعرفة آرائهم حول المنتجات المنتجة. تنتج هذه المرحلة أيضًا منتجات وسائط تعليمية على شكل لعبة تخمين للصور تعتمد على نظام أندرويد والتي تتم مراجعتها في مرحلة التنفيذ.

قامت الباحثة التصديقات الوسيلة التعليمية إلى الخبراء الإنتاج المنتج التي حصلها الباحثة في تطوير اللعبة تخمين الصورة لتعليم اللغة

العربية، كما يالي:

١ = ناقص جدا

٢ = ناقص

٣ = مقبول

٤ = جيد

٥ = جيد جدا

الجدول (٦)

وصف نتيجة الاستبانة للخبراء

النسبة المئوية	التقدير	الرقم
٠٪ - ٢٠٪	ناقص جدا	٠.١
٢١٪ - ٤٠٪	ناقص	٠.٢
٤١٪ - ٦٠٪	مقبول	٠.٣
٦١٪ - ٨٠٪	جيد	٠.٤
٨١٪ - ١٠٠٪	جيد جدا	٠.٥

١. تقييم المنتج من خبير التصميم الوسائل التعليمية

التقييم من خبير التصميم الأستاذ الدكتور الحاج أحمد مكي
حسن الماجستير ومتخصص الخبير في تصميم الوسائل التعليمية على
أساس أندرويد.

الجدول (٧)

الخبير في تصميم الوسائل التعليمية على أساس أندرويد

الرقم	جوانب التقييم	مقاييس التقييم				
		٥	٤	٣	٢	١
٠.١	رمز المنتج المستخدم مثير للاهتمام		✓			
٠.٢	يمكن إجراء عملية تثبيت اللعبة بسهولة	✓				
٠.٣	هذه اللعبة لديها تعليمات واضحة للاستخدام		✓			

	✓				من الواضح أن استخدام النص في اللعبة مقروء	.٤
	✓				ظهور المستخدمة جذابة	.٥
✓					القائمة سهلة التشغيل	.٦
	✓				اختيار الأجوبة يمكن القيام به بسهولة	.٧
	✓				الصور المقدمة ذات صلة بالمواد	.٨
	✓				الصور المقدمة متوافقة مع مستوى قدرة الطالب	.٩
	✓				الصورة المستخدمة واضحة	.١٠
	✓				الصورة المستخدمة مثيرة للاهتمام	.١١
	✓				اختيار لون النص مع الخلفية المناسبة	.١٢
	✓				تسهل هذه اللعبة على الطلاب عملية التعلم	.١٣
	✓				يمكن استخدام الألعاب للتعلم في المدرسة والمنزل بشكل مستقل	.١٤
	✓				يمكن استخدام المنتج بسهولة	.١٥

الجدول (٨)

تحليل النتيجة الاستبانة من خبير التصميم

الرقم	جوانب التقويم	النتيجة	النسبة المئوية	التقدير
١.	رمز المنتج المستخدم مثير للاهتمام	٤	٪٨٠	جيد
٢.	يمكن إجراء عملية تثبيت اللعبة بسهولة	٥	٪١٠٠	جيد جدا
٣.	هذه اللعبة لديها تعليمات واضحة للاستخدام	٤	٪٨٠	جيد
٤.	من الواضح أن استخدام النص في اللعبة مقروء	٤	٪٨٠	جيد
٥.	ظهور المستخدمة جذابة	٤	٪٨٠	جيد
٦.	القائمة سهلة التشغيل	٥	٪١٠٠	جيد جدا
٧.	اختيار الأجوبة يمكن القيام به بسهولة	٤	٪٨٠	جيد
٨.	الصور المقدمة ذات صلة بالمواد	٤	٪٨٠	جيد
٩.	الصور المقدمة متوافقة مع مستوى قدرة الطالب	٤	٪٨٠	جيد
١٠.	الصورة المستخدمة واضحة	٤	٪٨٠	جيد
١١.	الصورة المستخدمة مثيرة للاهتمام	٤	٪٨٠	جيد

جيد	%٨٠	٤	اختيار لون النص مع الخلفية المناسبة	١٢
جيد	%٨٠	٤	تسهل هذه اللعبة على الطلاب عملية التعلم	١٣
جيد	%٨٠	٤	يمكن استخدام الألعاب للتعلم في المدرسة والمنزل بشكل مستقل	١٤
جيد	%٨٠	٤	يمكن استخدام المنتج بسهولة	١٥
-	%١٢٤٠	٦٢	المجموع	

نتيجة الإستهانة من الأستاذ الدكتور الحاج أحمد مكي حسن ومتخصص

الخبير في الوسائل التعليمية على أساس أندرويد، حصل على النتيجة
٨٢،٦٧٪ بقيمة كما في التالي :

النتيجة الأعلى = مجموعة الأسئلة × النتيجة مقياس الأعلى

$$75 = 5 \times 15$$

$$\text{نسبة الجواب} = \frac{\text{مجموعة النتيجة المقياس}}{\text{النتيجة الأعلى}} \times 100\%$$

$$82,67\% = 100\% \times \frac{62}{75}$$

وفقا لهذا الجدول، فالنتيجة عن تصديق وسائل التعليمية عند

خبير تصميم يبلغ إلى نسبة مئوية ٨٢،٦٧٪ وهي على مستوى "جيد
جدا".

٢. تقييم المنتج من خبيرة المحتوى

التقييم من خبيرة المحتوى الأستاذة اندانج سوسياتي الماجستير
ومتخصص الخبيرة في المادة التعليمية.

الجدول (٩)

الخبيرة المحتوى في المادة اللغة العربية

الرقم	جوانب التقييم	مقاييس التقييم				
		١	٢	٣	٤	٥
٠١	ملاءمة المادة مع أهداف تعلم اللغة العربية في المدارس				✓	
٠٢	التوافق مع الاحتياجات المادية في المواد التعليمية المستخدمة				✓	
٠٣	يتم ضبط تشكيل الأسئلة لقدرات الطلاب				✓	
٠٤	مفيد لتوسيع معرفة الطلاب					✓
٠٥	تطابق الصورة مع القيم والأخلاق والاجتماعية				✓	
٠٦	مدى ملاءمة مستوى سهولة اللعب لطلاب المدرسة الثانوية				✓	
٠٧	اختيار الأجوبة يمكن القيام به بسهولة				✓	
٠٨	الصور المقدمة ذات صلة بالمواد				✓	
٠٩	الصور المقدمة متوافقة مع مستوى قدرة الطالب				✓	

✓				الصورة المستخدمة واضحة	.١٠
✓				الصورة المستخدمة مثيرة للاهتمام	.١١
✓				اختيار لون النص مع الخلفية المناسبة	.١٢

الجدول (١٠)

تحليل النتيجة الاستبانة من الخبرة في المواد التعليمية

الرقم	جوانب التقويم	النتيجة	النسبة المئوية	التقدير
.١	ملاءمة المادة مع أهداف تعلم اللغة العربية في المدارس	٤	%٨٠	جيد
.٢	التوافق مع الاحتياجات المادية في المواد التعليمية المستخدمة	٤	%٨٠	جيد
.٣	يتم ضبط تشكيل الأسئلة لقدرات الطلاب	٤	%٨٠	جيد
.٤	مفيد لتوسيع معرفة الطلاب	٥	%١٠٠	جيد جدا
.٥	تطابق الصورة مع القيم والأخلاق والاجتماعية	٤	%٨٠	جيد
.٦	مدى ملاءمة مستوى سهولة اللعب لطلاب المدرسة الثانوية	٤	%٨٠	جيد
.٧	اختيار الأجوبة يمكن القيام به بسهولة	٤	%٨٠	جيد

جيد	٪٨٠	٤	الصور المقدمة ذات صلة بالمواد	٨٠
جيد	٪٨٠	٤	الصور المقدمة متوافقة مع مستوى قدرة الطالب	٩٠
جيد	٪٨٠	٤	الصورة المستخدمة واضحة	١٠٠
جيد	٪٨٠	٤	الصورة المستخدمة مثيرة للاهتمام	١١٠
جيد جدا	٪١٠٠	٥	اختيار لون النص مع الخلفية المناسبة	١٢٠
-	٪١٠٠٠	٥٠	المجموع	

نتيجة الإستبانة من الأستاذة اندانج سوسياتي الماجستير ومتخصص

الخبرة في المادة التعليمية، حصل على النتيجة ٨٣,٣٪ بقيمة كما في التالي :

النتيجة الأعلى = مجموعة الأسئلة × النتيجة مقياس الأعلى

$$60 = 5 \times 12$$

$$\text{نسبة الجواب} = \frac{\text{مجموعة النتيجة المقياس}}{\text{النتيجة الأعلى}} \times 100\%$$

$$83,3\% = 100\% \times \frac{50}{60}$$

وفقا لهذا الجدول، فتمكنت الباحثة في تكشف بأن المادة التعليمية

المطورة لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد "جيد جدا" وحصلت النتيجة

٨٣,٣٪.

٣. تقييم المنتج من معلمة اللغة العربية

معلم اللغة العربية في معهد الإصلاح كراتون جمبر هي أستاذة
سوهرتاتك ومتخصص الخبيرة في اللغة والتعليمية. تقديم هذه الإستبانة
إليها في التاريخ ٧ ابريل ٢٠٢١ ونتيجة من معلمة اللغة العربية، كما
يلي:

الجدول (١١)

تحليل النتيجة الاستبانة من الخبيرة المعلم اللغة العربية

الرقم	جوانب التقييم	النتيجة	النسبة المئوية	التقدير
٠.١	ملاءمة المادة مع أهداف تعلم اللغة العربية في المدارس	٤	٪٨٠	جيد
٠.٢	التوافق مع الاحتياجات المادية في المواد التعليمية المستخدمة	٤	٪٨٠	جيد
٠.٣	يتم ضبط تشكيل الأسئلة لقدرات الطلاب	٤	٪٨٠	جيد
٠.٤	مفيد لتوسيع معرفة الطلاب	٥	٪١٠٠	جيد جدا
٠.٥	تطابق الصورة مع القيم والأخلاق والاجتماعية	٤	٪٨٠	جيد
٠.٦	مدى ملاءمة مستوى سهولة اللعب لطلاب المدرسة الثانوية	٤	٪٨٠	جيد

مقبول	٦٠٪	٣	اختيار الأجوبة يمكن القيام به بسهولة	٧.
جيد	٨٠٪	٤	الصور المقدمة ذات صلة بالمواد	٨.
جيد	٨٠٪	٤	الصور المقدمة متوافقة مع مستوى قدرة الطالب	٩.
جيد	٨٠٪	٤	الصورة المستخدمة واضحة	١٠.
مقبول	٦٠٪	٣	الصورة المستخدمة مثيرة للاهتمام	١١.
جيد جدا	١٠٠٪	٥	اختيار لون النص مع الخلفية المناسبة	١٢.
-	٩٦٠٪	٤٨	المجموع	

نتيجة الاستبانة من معلمة اللغة العربية في معهد الإصلاح كراون جمبر

هي أستاذة سوهرتاتك ومتخصص الخبيرة في اللغة العربية والتعليمية، حصل

على النتيجة ٨٠٪ بقيمة كما في التالي:

النتيجة الأعلى = مجموعة الأسئلة × النتيجة مقياس الأعلى

$$60 = 5 \times 12$$

$$\text{نسبة الجواب} = \frac{\text{مجموعة النتيجة المقياس}}{\text{النتيجة الأعلى}} = 100\% \times$$

$$80\% = 100\% \times \frac{48}{60}$$

وفقا لهذا الجدول، فالنتيجة عن تصديق وسائل التعليمية عند خبير

اللغة العربية يبلغ إلى نسبة مئوية ٨٠٪ وهي على مستوى "جيد".

الجدول (١٢)

نتيجة الاستبانة من الخبراء

التقدير	نسبة المئوية	عدد الأسئلة	جوانب التقييم
جيد جدا	٪٨٢،٦٧	١٥	تصميم الوسائل التعليمية
جيد جدا	٪٨٣،٣	١٢	المادة التعليمية
جيد	٪٨٠	١٢	معلم اللغة العربية

المبحث الثاني : مواصفات لعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس

أندرويد

أ. مواصفات المنتج

أن مواصفات المنتج في هذا البحث كما يلي :

١. هذا المنتج هو لعبة تعليمية الذي يجب عليه استخدام هاتف ذكي أندرويد
٢. هذه اللعبة عن مسابقة، حيث يطلب من الطلاب تخمين الصورة
٣. السؤال تأخذ من المادة اللغة العربية الثانوية في صف العاشرة بمنهج ٢٠١٣
٤. السؤال المستخدمة في شكل مفردات
٥. تبني هذه اللعبة ب *Quickapp Ninja*
٦. استخدامها على الإنترنت

ب. المظهر ترتيب اللعبة بأكملها

الجدول (١٣)

رقم	تقرير	الرسم
١	أيقونة في شاشة هاتف	
٢	المظهر الأول	
٣	زر والمظهر القائمة	
٤	المظهر اللعبة	
٥	المظهر الصحيح	

	المظهر المستوى	٦
	المظهر لكسب العملات	٧
	المظهر يطلب المساعدة	٨

ج. مزايا لعبة التخمين الصورة

غالبًا ما يعتقد الآباء الذين ليس لديهم وقت لممارسة ألعاب أندرويد أن الألعاب المحمولة لها تأثير سيء على الأطفال. في الواقع ، يمكن أن تمنح ممارسة الألعاب المحمولة العديد من المزايا للاعبين. فيما يلي مزايا تشغيل تخمين الصورة :

١. يمكن أن يحسن مزاج الطلاب حتى لا يشعرون بالملل
٢. يمكن للطلاب اللعب و التعليم في نفس الوقت
٣. يمكن أن تحسن قدرات الطلاب في تعلم اللغة العربية
٤. زيادة مفردات الطالب من خلال الصور
٥. تحسين قدرة الطلاب على حل المشكلات

المبحث الثالث : فعالية تطوير اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس

أندرويد

لمعرفة فعالية استخدام لعبة تخمين الصورة لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد في المعهد الإصلاح كراتون جمبر. بعينة البحث التلاميذ من الصف العاشرة اثنان و ثلاثون تلميذا.

خطوات حسبها، وهي كمايلي :

١ - تقدم الفروض الصفر (H0) والفرض البديل (Ha)

(H0) = استخدام لعبة تخمين الصورة على أساس أندرويد غير فعال لتعليم اللغة العربية

(Ha) = استخدام لعبة تخمين الصورة على أساس أندرويد فعال لتعليم اللغة العربية.

٢ - تعمل الباحثة الاختبار القبلي والاختبار البعدي. ثم نتيجة الاختبار كما يلي:

الجدول (١٤)

الرقم	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي	D	d ²	xd	x ² d
١	٤٠	٨٠	٤٠	١٦٠٠	١٠٠٣	١٠٦٠٠٩
٢	٥٠	٨٠	٣٠	٩٠٠	٠٠٣	٠٠٠٩
٣	٥٠	٩٠	٤٠	١٦٠٠	١٠٠٣	١٠٦٠٠٩
٤	٣٠	٦٠	٣٠	٩٠٠	٠٠٣	٠٠٠٩

٠٠٠٩	٠٠٣	٩٠٠	٣٠	٧٠	٤٠	٢١
١٠٦٠٩	١٠٠٣	١٦٠٠	٤٠	٩٠	٥٠	٢٢
٠٠٠٩	٠٠٣	٩٠٠	٣٠	٩٠	٦٠	٢٣
١٠٦٠٩	١٠٠٣	١٦٠٠	٤٠	٧٠	٣٠	٢٤
١٠٦٠٩	١٠٠٣	١٦٠٠	٤٠	٥٠	١٠	٢٥
١٠٦٠٩	١٠٠٣	١٦٠٠	٤٠	٨٠	٤٠	٢٦
١٠٦٠٩	١٠٠٣	١٦٠٠	٤٠	٩٠	٥٠	٢٧
٠٠٠٩	٠٠٣	٩٠٠	٣٠	١٠٠	٧٠	٢٨
٩٤٠٩	٩٠٧-	٤٠٠	٢٠	٧٠	٥٠	٢٩
٩٤٠٩	٩٠٧-	٤٠٠	٢٠	٨٠	٦٠	٣٠
٤١٢٠٩	٢٠٠٣	٢٥٠٠	٥٠	٧٠	٢٠	٣١
٩٤٠٩	٩٠٧-	٤٠٠	٢٠	٩٠	٧٠	٣٢
١٢١٠٨	٧٦٤٠٣	٢٩٠٧	٨٠٠٣	٥٠٠٩	المتوسط	
٣٨٩٦٠٩	٣٢١٠٠	٩٥٠	٢٥٧٠	١٦٣٠	المجموع	

من هذا الجدول عرف الذي :

١ - المتوسط لنتيجة الاختبار البعدي $(X) = ٨٠٠٣$

٢ - المتوسط لنتيجة الاختبار القبلي $(Y) = ٥٠٠٩$

٣- مجموعة الفروق بين نتيجة الاختبار القبلي و الاختبار البعدي

$$950 = (\sum d)$$

٤- المتوسط من الفروق بين نتيجة الاختبار القبلي و الاختبار البعدي

$$29,7 = (Md)$$

٥- مجموع مربع الفروق بين نتيجة الاختبار القبلي و الاختبار البعدي

$$3896,9 = \sum x^2 d$$

٦- عدد العينة في الاختبار (N) = 32

٧- تجد قيمة t = كما يلي:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{29,7}{\sqrt{\frac{3896,9}{32(32-1)}}} = \frac{29,7}{\sqrt{3,92}}$$

$$t = \frac{29,7}{1,98} = 15$$

حصل من الاختبار القبلي والبعدي $t = 15$. تجب على إحصاء df بالرموز

n - 2 = 32 - 2 = 30. على النظر t-tabel ب df = 30 يملك مستوى الدلالة ١٪

و ٥٪ = 2,457 - 1,697 بنظر t-tabel معروف قيمة t أكبر من قيمة في t-tabel

ب 2,457 < 15 < 1,697.

أن نتيجة على الاختبار القبلي والبعدي لها الفرق وبمعنى أن "استخدام لعبة

تخمين الصورة لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد في المعهد الإصلاح كراتون

جمبر فعال".

الفصل الخامس

المناقشة

أ. تطوير اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد

نشأ تطور وسائط التعلم هذه من مشكلة أنه في الصف العاشر تعلم اللغة العربية في معهد الإصلاح كراتون جمبر. أثناء الوباء الحالي، يشعر العديد من الطلاب بالملل ويجدون صعوبة في فهم المادة لأنهم يفتقرون إلى المفردات. وذلك لتسهيل الأمر للمعلمين والطلاب لتعليم المادة، تم تطوير لعبة تعليمية تخمين الصورة لطلاب الصف العاشر في عملية تعليم اللغة العربية في معهد الإصلاح كراتون جمبر. تقوم الباحثة في تطوير اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس

أندرويد بنموذج ADDIE، وهي باستخدام خمس الخطوات :⁴⁵

١. تحليل الاحتياجات

٢. التصميم

٣. التطوير

٤. التطبيق

٥. التقييم

نتج عن هذا البحث والتطوير وسائط تعليمية في شكل وسائط ألعاب تخمين تعتمد على نظام أندرويد تم التحقق من صحتها واختبارها. يمكن استخدام المنتج النهائي لوسائط اللعبة هذه في أنشطة التعليم لمساعدة المعلمين على عدم الشعور بالملل بسهولة في التعليم عبر الإنترنت.

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2013), hlm. 407.

نتائج هذا البحث والتطوير عبارة عن بيانات حول الاحتياجات اللازمة لتطوير وسائط ألعاب تخمين تعتمد على نظام أندرويد فيما يتعلق بالتصميم والجدوى كوسيلة تعليمية. تم الحصول على بيانات الجدوى الإعلامية من الحسابات التي تم إجراؤها بواسطة حساب الاستبيان أثناء التحقق من صحة بواسطة خبراء المواد وخبراء الإعلام والمعلمين كمدققين واستبيانات لتحديد إجابات الطلاب.

تحليل الباحثة البيانات للخبراء والطلاب باستخدام مقياس ليكر (Likert). تحصل نتائج الاستبانة من خبراء التصميم ٦٧،٨٢٪ وهو مستوى "جيد جدا"، هذا يعني أن وسائط اللعبة هذه مناسبة للاستخدام. ثم تحصل نتلج الاستبانة من خبراء المحتوى على ٣،٨٣٪ وهو مستوى "جيد جدا". ونتائج من معلمة اللغة العربية تحصل على درجة ٨٠٪ وهو مستوى "جيد". يمكن الاستنتاج أن هذه اللعبة قابلة للاستخدام في تعليم اللغة العربية وخاصة إثراء المفردات.

تم تطوير هذه اللعبة لاستخدامها كوسيلة تعليمية أثناء الجائحة. لأن هذه اللعبة تعتمد على أساس أندرويد، لذا يمكن استخدامها في أي وقت وفي أي مكان سواء في المدرسة أو في المنزل. لذلك، يمكن للطلاب اللعب والتعليم من التطبيق الذي طوره هذا الباحث.

ب. مواصفات لعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد

من هذا التطوير، من المأمول أن ينتج منتج وسائط لعبة تخمين الصورة يحتوي على مواصفات المنتج التالية: (١) معبأ في شكل تطبيق أندرويد بامتداد (apk) (٢) عرض وسائط بأحجام مختلفة (٣) حجم تطبيق وسائط لعبة التخمين ٥٠ ميغا بايت (٤) يمكن تشغيل لعبة التخمين على أي هاتف محمول يعمل بنظام أندرويد.

ج. فعالية تطوير اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد

تم إجراء التجارب الميدانية أثناء أنشطة التدريس والتعليم، ثم طُلب من الطلاب ملء استبيان الإجابة بعد التعليم باستخدام وسائط تعليمية ألعاب التخمين الصورة على أساس أندرويد. لمعرفة فعالية استخدام لعبة تخمين الصورة، تاستخدام الباحثة اختبار "ت". وجدت الباحثة فرقا، كان متوسط نتيجة الاختبار القبلي ٥٠،٩ وكانت نتيجة الاختبار البعدي ٨٠،٣. من هذه النتائج حصلوا على زيادة في قيمة معظم الطلاب.

نتائج من الاختبار القبلي والبعدي أن قيمة "ت" هي ١٥. وبملاك مستوى الدلالة ١٪ و ٥٪ = ٢،٤٥٧ - ١،٦٩٧. ثم يتم رفض (H0)، لذلك تقع الفرضية على قبول (Ha). لذلك، فإن وسائط تعليمية اللعبة هذه مناسبة لتعليم اللغة العربية في معهد الإصلاح جمبر.

الفصل السادس

الختامة

أ. ملخص نتائج البحث

بعد تطوير اللعبة تخمين الصورة لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد، وصلت الباحثة إلى نتائج التالية :

١- أن تطوير اللعبة تخمين الصورة لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد في الصف العاشرة بالمعهد الإصلاح كراتون جنبر بأسلوب تحليل الحاجة، التصميم، التطوير، التطبيق والتقييم.

وربتت الباحثة اللعبة بالخطوات (١) التسجيل في كويكاب نينجا (Quickappninja)، (٢) اختيار لعبة (تخمين الصورة)، (٣) عملية صنع اللعبة : تخصيص تصميم قالب اللعبة التي سيتم إجراؤها، محتوى اللعبة المضافة، وهي مستويات، ويزيد الصوت إلى اللعبة التي تم إنشاؤها. (٤) إعدادات إدارة إعدادات البريد الإلكتروني الدعم، والألعاب تلميح (مثل عدد من النقاط) وغيرها. (٥) يمكن تنزيل الألعاب

٢- قد تم تطوير اللعبة تخمين الصورة لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد. ويتكون هذه اللعبة من الشاشة : أيقونة، الصفحة الأولى، شاشة اللعبة، شاشة المستوى، شاشة القائمة، شاشة التعليمات وشاشة العملة

٣- أن هذه اللعبة تخمين الصورة على أساس أندرويد فعال لتعليم اللغة العربية في المعهد الإصلاح كراتون جمبر. بالنظر حصل من الاختبار القبلي والبعدي هو $t = 15$ ، وقيمة t أكبر من قيمة t table.

ب. التوصيات والاقتراحات

- ١- أرادت الباحثة أن اللعبة المطورة يستفيد منه المدرسين أو الآخرين أو هذه المدرسة
- ٢- أرادت الباحثة أن اللعبة مصدرا ومرجعا للبحوث المتعلقة بالوسائل التعليمية خاصة لعبة تخمين الصورة لتعليم اللغة العربية
- ٣- رجت الباحثة إلى القراء الإصلاح والنقد على هذا البحث لأنه بعيد من الكمال

قائمة المصادر والمراجع

- أبو علام، رجاء محمود. ٢٠٠٦. "مناهج البحث في العلوم النفسية والتربوية". القاهرة: دار النصر للجامعات.
- Arsyad, Azhar. 2003. "*Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*". Surabaya : Pustaka Pelajar.
- Astuti, Yuli. 2016. "*Cara Mudah Asah Otak Anak*". Yogyakarta: Buku Kita
- Hamid, Abdul. 2008. "*Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan Metode, Strategi dan Media*". Malang : UIN Malang Press.
- Hamzah dan Nina Lamatenggo. 2011. "*Teknologi Komunikasi & Informatika Pembelajaran*". Jakarta : PT. Bumi Aksar.
- Indriantoro, Nur dan Bambang Supomo. 2002. "*Metode Penelitian Bisnis*". Yogyakarta: BFEE.
- Kasman, Akhmad Dharma. 2016. "*Trik Kolaborasi Android dengan PHP dan Mysql*". Yogyakarta: Lokomedia.
- M. Ainin dkk. 2006. "*Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*". Malang : Myskat.
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2011. "*Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*". Yogyakarta : Diva Press.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2009. "*Prinsip Desain Pembelajaran*". Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Rosyidi, Abdul Wahab. 2009. "*Media Pembelajaran Bahasa Arab*". Malang: UIN Malang Press.
- Rusman dkk. 2013. "*Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*". Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Safaat, Nazruddin. 2012. "*Pemrograman Aplikasi Mobile. Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*". Bandung: Informatika.
- Subana dkk. 2005. "*Statistik Pendidikan*". Bandung : Pustaka Setia.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. "*Metode Penelitian Pendidikan*". Bandung : Rosdakarya.

- Sudijono, Anas. 2009. *“Pengantar Evaluasi Pendidikan”*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. 2015. *“Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)”*. Bandung: ALFABETA, edisi ke-4.
- _____. 2009. *“Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D”*. Bandung : Alfabeta
- Sukandarrumdi. 2006. *“Metodologi Penelitian (Petunjuk Praktis untuk Pemula)”*.
- Wright, Andrew, David Betteridge and Michael Buckby. 1994. *“Games for Language Learning”*. New York : Cambridge University Press.
- Abubakar, Zahra Fadhilah. 2019. *“Android (Sistem Operasi) : Pengertian, Sejarah, dan Nama Versi”*. <https://tekno.foresteract.com/android/> (diakses 6 Juli 2020).
- Amalia, Ellavie Ichlasa. 2018. *“Jumlah Gamer di Dunia Capai 3,5 Miliar Orang”*. <https://hybrid.co.id/post/jumlah-gammer-di-dunia-capai-35-miliar-orang> (diakses pada 27 Juni 2020).
- Andriawan, Shesar. 2014. *“Tebak Gambar, “Game” Tebak-tebakan Asli Indonesia”*. <https://www.beritasatu.com/digital-life/187852-tebak-gambar-game-tebaktebakan-asli-indonesia.html> (diakses pada 4 Juli 2020).
- Ardyanto ,Fakhriyan. 2020. *“19 Versi Macam-Macam OS Android Sejak Diluncurkan Hingga Tahun 2020”*. <https://m.liputan6.com/hot/read/4286795/19-versi-macam-macam-os-android-sejak-diluncurkan-hingga-tahun-2020> (diakses pada 6 Juli 2020).
- Ariandi, Doni. 2019. *“4 Manfaat Dari Bermain Tebak Gambar Untuk Anak”*. <https://jawabantebakgambar.evenweb.com/section-1/about-us/4-manfaat-dari-bermain-tebak> (diakses pada 20 Juni 2021).
- Bahar, Ayunara. 2020. *“Membuat Aplikasi Game Dengan Mudah di QuickApp Ninja”*. <https://kodeunik.wordpress.com/2018/02/02/membuat-aplikasi-game-dengan-mudah-di-quickapp-ninja/> (diakses 27 Februari 2021).
- BlogPress.ID. 2020. *“Perjalanan Sejarah Android Hingga Seperti Saat Ini”*, <https://www.blogpress.id/sejarah-android/> (diakses pada 6 juli 2020).
- Dinas Pendidikan Oku. 2020. *“Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19”*, <https://diknas.okukab.go.id/berita/detail/pembelajaran-di-masa-pandemi-covid19>, (diakses pada 21 Juni 2021).

- Septiawan, Ebta. 2021. “*Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus versi online/daring (dalam jaringan)*”, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/daring/>, (diakses pada 21 Juni 2021).
- Haryanto, Agus Tri. 2020. “*Riset : Ada 175,2 Juta PENGGUNA Internet di Indonesia*”. <https://m.detik.com/inet/cyberlife/d-4907674/riset-ada-1752-juta-pengguna-internet-di-indonesia> (diakses pada 27 Juni 2020).
- Hasan. 2020. “*Quick App Ninja Aplikasi Buat Game Sendiri dan Dapet Duit*”. <https://chanelandroid.com/quick-app-ninja-aplikasi-buat-game-sendiri-dapet-duit/> (diakses pada 22 April 2021).
- JalanTikus. 2019. “*Tebak Gambar*”. <https://jalantikus.com/games/tebak-gambar/> (diakses pada 4 juli 2020).
- Putra. 2019. “*Pengertian Android : Sejarah, Kelebihan dan Versi Sistem Operasi Android OS*”. <https://salamadian.com/pengertian-android/> (diakses pada 15 September 2020).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, Bab I
- Wikipedia. 2013. “*Tebak Gambar (permainan)*”. [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Tebak_Gambar_\(permainan\)](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Tebak_Gambar_(permainan)) (diakses pada 4 Juli 2020).

الملاحق

PETUNJUK PENGGUNAAN PRODUK

1. Produk yang dikembangkan berupa aplikasi *game edukatif* yang hanya dapat diakses menggunakan android
2. Produk yang dikembangkan berisi beberapa kuis dimana siswa diminta untuk menjawab dengan benar
3. Materi dalam produk mengacu pada Kompetensi Dasar Bahasa Arab Madrasah Aliyah kurikulum 2013
4. Aplikasi hanya dapat dijalankan dengan adanya koneksi internet atau diakses secara *online*
5. Download produk melalui link google drive yang sudah *dishare*
<https://drive.google.com/folderview?id=1sNzBmv5Xowb6ViJeku8T0dzAj7mHiSd3>
6. Jawab setiap gambar sesuai dengan petunjuk yang ada :
 - Soal hanya seputar tentang Isim (mufrod, mutsanna, jama, mudzakar, muannats, makan), Fi'il (madhi dan mudhori') dan Angka
 - Semua isim berupa isim nakiroh (tanpa *Alif lam*)
 - Baik fi'il madhi dan fi'il mudhori', dhomir yang digunakan sesuai dengan gambar
7. Dapat digunakan baik di sekolah maupun belajar mandiri di rumah



Game Created in Free Builder



quickapp
ninja

[Press to learn more](#)



Level: 18

42

اسم المكان



م س ج

Tanya teman

Pakai petunjuk

غ

ش

ن

غ

غ

ض

ة

و

ت

د

ق

Bagus Sekali!



مسجد

1



Lanjut



Level



Tutup Menu

الانتم

Dapatkan Koin

Suara Hidup

Bagikan

Tentang

Hubungi Kami





Dapatkan Koin GRATIS



+15

Tweet permainan kami



+15

Bagikan di Vkontate



+15

Bagikan di Odnloklasninki



+15

Bagikan di Facebook

Level 19

Tutup

الاسم



Buka Satu Huruf

15 

Hilangkan Huruf

15 

Buka Jawaban

30 

Tanya teman

Pakai petunjuk



Tutup

Terjebak di level ini?

Minta bantuan teman di messenger



WhatsApp



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

Nomor : 1045/Un.03.1/TL.00.1/01/2021 24 Maret 2021
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Pengasuh Pondok Pesantren Al-Ishlah Kraton
di
Kraton, Kencong, Jember

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 : Fatimatuz Zahro
NIM : 17150018
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab - S1
Semester - Tahun : Genap - 2020/2021
Akademik
Judul Skripsi : **Pengembangan Permainan Tebak Gambar Berbasis Android Untuk Belajar Bahasa Arab**
Lama Penelitian : **April 2021** sampai dengan **Mei 2021**

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan,

Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Arab - S1
2. Arsip



PONDOK PESANTREN AL-ISHLAH KRATON

Depan Masjid Baitussalam Kraton Kec. Kencong Kab. Jember
No. Telp (0823 3147 6563)

SURAT KETERANGAN

No. 001/PPAI/I/2021

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : H. M. Mahfid

Jabatan : Pengasuh Pondok Pesantren Al-Ishlah Kraton Jember

Menerangkan bahwa mahasiswi berikut :

Nama : Fatimatuz Zahro

NIM : 17150018

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Universitas : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah melaksanakan penelitian di Pondok Pesantren Al-Ishlah Kraton Jember pada tanggal 5 s.d 19 April 2021 dalam rangka menyelesaikan tugas akhir dengan judul

تطوير اللعبة "تخمين الصورة" لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد في المعهد الإصلاح كراتون جمبر

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan diatas untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 19 April 2021

Pengasuh Pondok Pesantren Al-Ishlah




H. M. MAHFUD

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
PERMAINAN TEBAK GAMBAR BERBASIS ANDROID
UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS X

I. Identitas Validator

Nama :

Validator : Ahli Media Pembelajaran

II. Butir Pertanyaan

Beri tanda cek (✓) pada skala penilaian berikut sesuai dengan penilaian Anda!

1 = Sangat Tidak Baik

2 = Tidak Baik

3 = Baik

4 = Cukup Baik

5 = Sangat Baik

No.	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1.	Icon produk yang digunakan menarik					
2.	Proses instalasi permainan dapat dilakukan dengan mudah					
3.	Permainan ini memiliki petunjuk penggunaan yang jelas					
4.	Penggunaan teks pada permainan terbaca dengan jelas					
5.	Tampilan yang digunakan menarik					
6.	Menu yang ada mudah untuk dijalankan					
7.	Pemilihan jawaban dapat dilakukan dengan mudah					
8.	Gambar yang diberikan relevan dengan materi					
9.	Gambar yang diberikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					

10.	Gambar yang digunakan jelas					
11.	Gambar yang digunakan menarik					
12.	Pemilihan warna teks dengan background sesuai					
13.	Permainan ini mempermudah siswa dalam proses belajar					
14.	Permainan dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah maupun di rumah secara mandiri					
15.	Penggunaan produk dapat dilakukan dengan mudah					

III. Saran dan Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

Validator Ahli Media,

.....

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
PERMAINAN TEBAK GAMBAR BERBASIS ANDROID
UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS X

I. Identitas Validator

Nama :

Validator : Ahli Materi Pembelajaran

II. Butir Pertanyaan

Beri tanda cek (✓) pada skala penilaian berikut sesuai dengan penilaian Anda!

1 = Sangat Tidak Baik

2 = Tidak Baik

3 = Baik

4 = Cukup Baik

5 = Sangat Baik

No.	Butir Penilaian	1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran bahasa Arab di sekolah					
2.	Kesesuaian dengan kebutuhan materi dalam bahan ajar yang digunakan					
3.	Penyusunan soal disesuaikan dengan kemampuan siswa					
4.	Bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan siswa					
5.	Kesesuaian gambar dengan nilai-nilai, moralitas, dan sosial					
6.	Kesesuaian tingkat kemudahan permainan untuk siswa Madrasah Aliyah					
7.	Permainan Tebak Gambar dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk mempelajari bahasa Arab					

8.	Kesesuaian petunjuk dengan gambar					
9.	Kemudahan pemakaian produk					
10.	Tampilan yang digunakan menarik					
11.	Memudahkan siswa mencapai Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator yang diinginkan					
12.	Dapat digunakan untuk belajar dan menambah wawasan pengetahuan					

III. Saran dan Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

Validator Ahli Materi,

.....

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
ANGKET GURU

I. Identitas

Nama :

II. Butir Pertanyaan

Beri tanda cek (✓) pada skala penilaian berikut sesuai dengan penilaian Anda!

1 = Sangat Tidak Baik

2 = Tidak Baik

3 = Baik

4 = Cukup Baik

5 = Sangat Baik

No.	Butir Penilaian	1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran bahasa Arab di sekolah					
2.	Kesesuaian dengan kebutuhan materi dalam bahan ajar yang digunakan					
3.	Penyusunan soal disesuaikan dengan kemampuan siswa					
4.	Bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan siswa					
5.	Kesesuaian gambar dengan nilai-nilai, moralitas, dan sosial					
6.	Kesesuaian tingkat kemudahan permainan untuk siswa Madrasah Aliyah					
7.	Permainan Tebak Gambar dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk mempelajari bahasa Arab					

8.	Kesesuaian petunjuk dengan gambar					
9.	Kemudahan pemakaian produk					
10.	Tampilan yang digunakan menarik					
11.	Memudahkan siswa mencapai Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator yang diinginkan					
12.	Dapat digunakan untuk belajar dan menambah wawasan pengetahuan					

III. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

ANGKET UNTUK SISWA

Nama :

Beri tanda cek (✓) pada kolom nilai!

1 = Sangat Tidak Baik

4 = Cukup Baik

2 = Tidak Baik

5 = Sangat Baik

3 = Baik

No.	Butir Penilaian	1	2	3	4	5
1.	Penyajian permainan Tebak gambar ini sangat menarik					
2.	Belajar Bahasa Arab menggunakan permainan tebak gambar sangat mudah					
3.	Gambar yang digunakan sesuai dengan jawaban					
4.	Tulisan yang digunakan jelas dan mudah dibaca					
5.	Materi yang diberikan sesuai dengan kemampuan					
6.	Saya dapat mengingat pelajaran bahasa Arab yang telah diajarkan dengan permainan ini					
7.	Saya dapat memahami pelajaran bahasa Arab dengan menggunakan permainan ini					
8.	Permainan Tebak gambar ini sangat bermanfaat					
9.	Pembelajaran bahasa Arab menggunakan permainan tebak gambar sangat menyenangkan					
10.	Pembelajaran bahasa Arab menggunakan permainan ini meningkatkan semangat saya					

PRE TEST UJI COBA PRODUK PENGEMBANGAN

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang pada jawaban yang tepat!

١. يفحص المريض ويهتم بالصحة العامة
أ. الفلاح ب. الطبيب ج. المهندس د. المدرس
٢. من النوم في الساعة الرابعة قب الصبح
أ. نستيقظ ب. نلعب ج. نشترى د. نأكل
٣. يكنس شوارع المدينة
أ. الكناس ب. الطباخ ج. المذيع د. الطبيب
٤. الطالبة تغسل الملابس في
أ. غرفة النوم ب. غرفة الجلوس ج. المطبخ د. الحمام
٥. أين ينامون؟ هم ينامون
أ. في غرفة الأكل ب. في غرفة النوم
ج. في غرفة المذاكرة د. في غرفة الجلوس
٦. مُجَّد تلميذ يتعلم في الصف العاشر. الفعل في الجملة السابقة
أ. مُجَّد ب. تلميذ ج. يتعلم د. الصف العاشر

أَقُومُ مِنَ النَّوْمِ مُبَكِّرًا كُلَّ يَوْمٍ، أَذْهَبُ إِلَى الْحَمَّامِ وَأَتَوَضَّأُ، ثُمَّ أَصَلِّيُ الْفَجْرَ فِي الْمَسْجِدِ جَمَاعَةً، أَرْجِعُ إِلَى الْبَيْتِ ثُمَّ أَقْرَأُ بَعْضَ آيَاتِ الْقُرْآنِ الْكَرِيمِ. أَسْتَحِمُّ فِي الْحَمَّامِ وَأَرْتَدِي مَلَابِسَ الْمَدْرَسَةِ وَبَعْدَ تَنَاوُلِ الْفَطُورِ أُوَدِّعُ وَالِدَيَّ، ثُمَّ أَذْهَبُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ.

وَبَعْدَ الظُّهْرِ أَعُودُ إِلَى الْبَيْتِ ثُمَّ أَتَغَدَّى وَأَسْتَرِيحُ قَلِيلًا، وَبَعْدَ صَلَاةِ الْعِشَاءِ أَتَنَاوَلُ الْعِشَاءَ مَعَ عَائِلَتِي، ثُمَّ أَرْجِعُ الدُّرُوسَ وَأُوَدِّي الْوَاجِبَاتِ الْمَدْرَسِيَّةَ أَوْ الْوَاجِبَاتِ الْمَنْزِلِيَّةَ، أَشَاهِدُ التِّلْفِزُونَ قَلِيلًا، ثُمَّ أَنَامُ.

أتوضأ ثم أصلي الصبح

أ. صحيح ب. خطأ

٨. اسم التثني من "بيت"

أ. بيت ب. بيتين ج. بيوت د. بايت

٩. جمع التكسير من "قلم"

أ. أقلام ب. قلام ج. قلمان د. قالم



١٠.

أ. كرة السلة ب. كرة الريشة

ج. كرة القدم د. كرة الطائرة

Buatlah sebuah teks tentang "الهواية"

.....

.....

.....

.....

.....

POST TEST UJI COBA PRODUK PENGEMBANGAN

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang pada jawaban yang tepat!

١. من النوم في الساعة الرابعة قبل الصبح
أ. أطبخ ب. أستيقظ ج. أعب د. أأكل
٢. يشرب موسى القهوة صباحاً. الفعل في الجملة السابقة
أ. يشرب ب. موسى ج. القهوة د. صباحاً
٣. تطبخ الأم الأظعمة
- أ. في المطبخ ب. في الحمام ج. في غرفة الجلوس د. في الملعب
٤. يقرأ الطلاب الكتب في المكتبة. مفرد من "كتب"
أ. كتوب ب. كتبة ج. كتاب د. كاتب
٥. هذه أختي. هي على الكرسي
أ. يجلس ب. نجلس ج. تجلس د. أجلس
٦. هم في غرفة الأكل
أ. أأكل ب. أكلت ج. أكلوا د. أكلن
٧. ما عنوانك؟ عنواني في شارع بهلاوان رقم ستة. معنى من ستة
أ. ٩ ب. ٧ ج. ٣ د. ٦
٨. أصلي المغرب جماعة في
- أ. المسجد ب. المدرسة ج. المزرعة د. السوق
٩. تفتح فاطمة النافذة. اسم المثني من نافذة
أ. نافذة ب. نوافذ ج. نفذة د. نافذتان

١٠. عنوان المدرستي في شارع توبا رقم ١٤ .١٤ في اللغة العربية

أ. أربعة وعشرون

ب. أربعة عشر

ج. أربعة

د. أربعين

Buatlah sebuah teks tentang “المدرسة”

.....

.....

.....

.....

.....

الصور عند البحث في المعهد الإصلاحي كراتون جember









السيرة الذاتية

أ. المعلومات الشخصية

الإسم : فاطمة الزهرة
المكان/تاريخ المولود : لامونجان، ١٧ يوليو ١٩٩٩
الجنسية : الإندونيسية
كلية/قسم : كلية علوم التربية والتعليم/ قسم تعليم اللغة العربية
العنوان : شارع مادي كريا ٦ رقم ٢ لامونجان
رقم الجوال : ٠٨١٢٣٤٠٣٨٢٧٩
البريد الإلكتروني : 17150018@student.uin-malang.ac.id

ب. المستوى الدراسي:

السنة	المستوى الدراسي
٢٠٠٣-٢٠٠٥ م	روضة الأطفال موتيبارا ٢ لامونجان
٢٠٠٥-٢٠١١ م	المدرسة الإبتدائية الحكومية مادي ٤ لامونجان
٢٠١١-٢٠١٤ م	المدرسة المتوسطة الإسلامية روضة القرآن لامونجان
٢٠١٤-٢٠١٧ م	المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة مالانج
٢٠١٧-٢٠٢١ م	بكلوريوس (سرجانا) في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج