تطوير مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط *(Active Learning)* بالألعاب اللغوية للصف السابع بمدرسة "نور العلوم" المتوسطة الإسلامية أمبول ساري جمبر

رسالة الماجستير

إعداد :

ربيعة الهدوية

الرقم الجامعي : ١٩٧٢٠١٢٤

قسم تعليم اللغة العربية

كلية الدراسات العليا

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢١

تطوير مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط *(Active Learning)* بالألعاب اللغوية للصف السابع بمدرسة "نور العلوم" المتوسطة الإسلامية أمبول ساري جمبر

رسالة الماجستير

مقدمة إلى جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

لاستفاء شرط من شروط الحصول على درجة الماجستير

في تعليم اللغة العربية

إعداد:

ربيعة الهدوية

الرقم الجامعي : ١٩٧٢٠١٢٤

المشرفان:

الدكتور عبد الوهاب رشيدي — ١٩٧٢٠٧١٢٢٠٠٠٠٣١٠٠٣

الدكتورة زكية عارفة — ١٩٨٠٠٤١٦٢٠٠٨٠١٢٠٢

قسم تعليم اللغة العربية

كلية الدراسات العليا

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢١

استهلال

بسم الله الرحمن الرحيم

ومن يتّق الله يجعل له مخرجا ۙ {۲}

ويرزقه من حيث لا يحتسب ۚ {۳}

(الطلاق: ۲-۳)

إهداء

الحمد لله المنعم بجلائل النعم، المتجلّي باللّطف والكرام
والصّلاة والسّلام على بحر الله الواسع، سيدنا مُحَمَّد غوث البرايا وأكرم الشافع صلّى الله عليه وسلم

أهدي هذا البحث الجامعي إلى :
والديّ العزيزين : أبي المحبوب إمام نووي وأمي المحبوبة خظيفة
اللذين لها الفضل العظيمة في تربية حياتي وتكوين شخصيتي
عسى الله أن يرحمها ويبارك لهما دائما آمين

***

زوجي وولدي المحبوب : ضبيط وجدي ونور القمر أوّل الإسلام

***

لوالدَيّ ولوالدَيْ زوجي: أسمعي وسلامة
هما اللذان ساعدوني في رعاية أطفالي بينما كنت أكمل واجباتي الدراسية
عسى الله أن يرحمها ويبارك لهما دائما آمين

***

مواقف المشرف

بعد الاطلاع على رسالة الماجستير التي أعدتها الطالبة :

الاسم : ربيعة الهدوية

الرقم الجامعي : ١٩٧٢٠١٢٤

العنوان : تطوير مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط *(Active Learning)* للصف السابع بمدرسة "نور العلوم" المتوسطة الإسلامية أمبول ساري جمبر

مالانج، _____

المشرف الأول،

الدكتور عبد الوهاب رشيدي

رقم التوظيف: ١٩٧٢٠٧١٢٢٠٠٠٠٣١٠٠٣

مالانج، _____

المشرفة الثانية،

الدكتورة زكية عارفة

رقم التوظيف: ١٩٨٠٠٤١٦٢٠٠٨٠١٢٠٢

الاعتماد

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

الدكتور ولدانا ورغادينانا

رقم التوظيف: ١٩٧٠٠٣١٩١٩٩٨٠٣١٠٠١

اعتماد لجنة المناقشة

إن رسالة الماجستير بعنوان : تطوير مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط (*Active Learning* للصف السابع بمدرسة "نور العلوم" المتوسطة الإسلامية أمبول ساري جمبر، التي أعدتها الطالبة:

الاسم : ربيعة الهدوية

الرقم الجامعي : ١٩٧٢٠١٢٤

قد قدمها الطالب أمام لجنة المناقشة وقرّر قبولها شرطا للحصول على درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية، وذلك في يوم الثلاثاء

وتتكون لجنة المناقشة من السادة :

الدكتور عبد المالك كريم عمر الله

رقم التوظيف : ١٩٧٦٠٦١٦٢٠٠٥٠١١٠٠٥ رئيسا مناقشا : .....

الأستاذ الدكتور أوريل بحر الدين

رقم التوظيف : ١٩٧٢٠٥٠٩٢٠٠٣١٢١٠٠٣ مناقشا خارجيا : .....

الدكتور عبد الوهاب رشيدي

رقم التوظيف : ١٩٧٢٠٧١٢٢٠٠٠٠٣١٠٠٣ مشرفا ومناقشا : .....

الدكتور زكية عارفة

رقم التوظيف : ١٩٨٠٠٤١٦٢٠٠٨٠١٢٠٢ مشرفا ومناقشا : .....

الإعتماد

عميد كلية الدراسات

الأستاذة الدكتورة هي نيلة

رقم التوظيف : ١٩٧١٠٨٢٦١٩٩٨٠٣٢٠٠٢

إقرار أصالة البحث

أنا المواقعة أدناه :

الإسم : ربيعة الهدوية

الرقم الجامعي : ١٩٧٢٠١٢٤

العنوان : تطوير مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط *(Active Learning)* للصف السابع بمدرسة "نور العلوم" المتوسطة الإسلامية أمبول ساري جمبر

أقر بأن هذا البحث الذي أعدتها لتوفير شرط للحصول على درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، حضرتها وكتبتها بنفسي وما زورتها من إبداع غيري أو تأليف الآخر. وإذا أدعى أحد استقبالا إنها من تأليفه وتبين أنها فعلا ليست من بحثي فأنا أتحمل المسؤولية على ذلك، ولن تكون المسؤولية على المشرف أو على كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

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

باتو، ... يوليو ٢٠٢١

الطالبة

ربيعة الهدوية

شكر وتقدير

الحمد لله رب العالمين، والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين نبينا مُحَمَّد ﷺ، وعلى آله وصحبه أجمعين، أمّا بعد.

قد تمت كتابة هذا البحث الجامعي تحت الموضوع "تطوير مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط *(Active Learning)* للصف السابع بمدرسة "نور العلوم" المتوسطة الإسلامية أمبول ساري جمبر" للحصول على درجة الماجستير لقسم تعليم اللغة العربية في الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

فيسرني أن أقدم جزيل شكري وعظيم تقديري إلى من الذي قد ساعدني في كتابة هذا البحث الجاحعي:

١. فضيلة الأستاذ الدكتور عبد الحارس بوصفه مدير جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٢. فضيلة الأستاذة الدكتورة أمي سنبلة بوصفها عميد كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج.
٣. فضيلة الدكتور ولدانا ورغادينانا بوصفه رئيس قسم تعليم اللغة العربية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج.
٤. فضيلة الدكتور عبد الوهاب رشيدي والدكتورة زكية عارفة اللذان تفصلا بإشراف البحث وتقديم الإرشادات النافعة والتوجهات المفيدة التي ساعدني مثيرة في إكمال هذا البحث.
٥. جميع الأساتدة والأستاذات جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج الذين ينورون روحي بعلومهم وإرشاداتهم حتى تتم كتابة هذا البحث الجامعي.
٦. فضيلة نور مخلاص كرئيس المدرسة والأستاذ مزكّي كمعلم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية أمبول ساري جمبر الذي قد منحتني الفرصة الثمينة لعملية البحث الرسالة الماجستير.

٧. خالص الشكر وجزيل الثناء وأخواتي الذي قد صاحبوني في هذه الفرصة النبيلة.

٨. خالص الشكر وجزيل الوزارة الشؤون الدينية التي قد أعطانا مساهمة كبيرة في شكل منح دراسية.

٩. ولاتنس إلى أصدقائي في الفصل "ز" قسم تعليم اللغة العربية في الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالاتج.

جزاكم الله خيرا.

باتو، ... يونيو ٢٠٢١

الباحثة

ربيعة الهدوية

مستخلص البحث

ربيعة الهدوية، ٢٠٢١م، تطوير مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط *(Active Learning)* بالألعاب اللغوية للطلاب بمدرسة "نور العلوم" المتوسطة الإسلامية أمبول ساري جمبر، رسالة ماجستير، قسم اللغة العربية، كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف الأول: الدكتور الحاج عبد الوهاب رشيدي، الماجستير، والمشرف الثاني: الدكتورة زكية عارفة الماجستير.

الكلمات المفتاحية: تطوير، مواد مهارة القراءة، التعلم النشط *(Active Learning)* بالألعاب اللغوية

المشكلات في هذا البحث هي عدم استخدام الطريقة أو الأسلوب المناسب لتعليم مهارة القراءة، مع أن الطلاب بحاجات إلى التنوع في عمليته وكذلك في طرائقته. هذا يسبب قلة حماس الطلاب للتعلم، حتى يجدوا صعوبة في فهم محتويات القراءة. أما الأهداف من هذا البحث فهو : ١) لوصف تطوير مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية؛ ٢) لوصف صلاحية مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية؛ ٣) لقياس فعالية استخدام مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية.

منهج البحث المستخدم في هذا البحث هو البحث والتطوير بنموذج Borg and Gall. لتحليل صلاحية المنتج، استخدمت الباحثة اسلوب البحث هي الاستبانة تعطي للخبير. قامت الباحثة بتجربة المنتج والاختبار القبلي والاختبار البعدي للطلاب كتحليل فعاليته. أسلوب البيانات المستخدمة هي الملاخظة والمقابلة والاستبانة والاختبار. وأما تحليل البيانات المستخدمة هي تحليل البيانات الكيفية لنيل نتيجة الملاحظة من احتياجات الطلاب، واستخدام تحليل البيانات الكمية لنيل نتيجة الاستبانة والاختبار الذي يعطي الخبراء والطلاب.

تظهر نتائج البحث أنّ، ١) مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية هي المواد المطورة على شكل أنشطة الألعاب حتى يمكن أن إثارة قدرة الطلاب في فهم مواد القراءة وإثارة حماستهم للتعلم وكذالك يجعلهم أن نشيطة إما في عملية التعليمية أو من ناحية أنشطة الطلاب أو اللغوية. صممت الباحثة مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية وفقا بموضوع الألعاب اللغوية لمهارة القراءة هي "اختبر معلومتك"، و"الأوراق الممزقة"، و"المضاد"، و"تخريج الكلمة الغاربة"؛ ٢) دلّت صلاحية مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية المطورة بالقيمة ٨،٥٣% تدل على "مقبول" من الخبير في مجال المحتوى بتحسين: الأول، إعطاء أمرا كل عنصر من مادة النشاط، والثاني تحسين المفردات، والثالث إعطاء المراجع لكل النصوص. والقيمة ٦،٧١% من الخبير التصميم تدل على "جيد"؛ ٣) استخدام مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية المطورة "فعال". اعتماد من نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي أن قيمة "ت" الجساب (t-$_{tabel}$) أكبر من قيمة "ت" الجدول (t-$_{tabel}$) يعني ٦،١٤٠ > ٢،٠٩٣ بالدرجة ٥% معناه H_0 مردود وهناك تأثير للتعلم قبل وبعد استخدام مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية، حتى مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية المطورة يمكن أن إثارة أنشطة تعلم الطلاب في مهارة القراءة.

ABSTRACT

Hadawiyah, Robi'atul. 2021. *Development of Reading Skill Materials Based on Active Learning in Language Games for Seventh Grade of Islamic Junior High School of Nurul Ulum Umbulsari Jember,* Thesis, Study Programme of Arabic Language Education, Postgraduate, State Islamic University Maulana Malik Ibrahim of Malang. Advisor: 1. Dr. Abdul Wahab Rosyidi, M.Pd., 2. Dr. Zakiyah Arifa, M.Pd.

Keywords: Development, Reading Skill Materials, Active Learning in Language Games

The problem in this research is not using the right method or method to teach reading skills, even though students need variations in the learning process and learning methods. This causes students to be less motivated to learn, so they find it difficult to understand the contents of the reading. The aims of this research are: 1) to describe the development of reading skills based on active learning with language games; 2) to describe the validity of the material for reading skills based on active learning with language games; 3) to measure the effectiveness of using reading skills based on active learning with language games.

The research method used is research and development with the Borg and Gall approach model. To analyze the level of product feasibility, researchers used a research instrument in the form of a questionnaire given to experts. Researchers also conducted product trials and gave pre-test and post-test to students as an analysis of the level of effectiveness. The instrument data used were observation, interviews, questionnaires and tests. The data analysis technique used is descriptive analysis, namely to obtain the results of observing student needs and learning problems; and statistical analysis was used to obtain the results of questionnaires and tests aimed at khobir and students.

The results of the development show that, 1). maharah qiraah material based on active learning with language games is material developed in the form of game activities, so that it can improve students' ability to understand reading material, increase students' enthusiasm for learning, and make students more active, both in the learning process, in terms of student activities and in terms of language. The researcher designed the material for maharah qiraah based on active learning with this language game in accordance with the theme of the language game on maharah qiraah, namely "Test Your Knowledge!", "Tell Stories", "Antonyms", and "Removing Foreign Words"; 2). the feasibility of the material for maharah qiraah based on active learning with language games developed resulted in a score of 53.8% from material experts which means "acceptable" with improvements: *first,* giving orders for each activity material; *second,* improve the vocabulary editor; *third,* provide a reference note in the text. A score of 71.6% from design experts which means the product is in the "good" qualification; 3. the material product of maharah qiraah based on active learning with language games developed is effective for use. Based on the results of the pre-test and post-test and responses from students with the results obtained that the $t\text{-}_{count} > t\text{-}_{table}$ is 6.140 > 2.093 at an indication degree of 5%, which means H_0 is rejected and there is an effect of learning before and after using material maharah qiraah material based on active learning with language games, so that the material product of the material of maharah qiraah based on active learning with language games developed can improve student learning activities in maharah qiraah.

ABSTRAK

Hadawiyah, Robi'atul. 2021. *Pengembangan Materi Keterampilan Membaca Berbasis Active Learning dengan Permainan Bahasa untuk Siswa Madrasah Tsanawiyah "Nurul Ulum" Umbulsari Jember,* Tesis, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: 1. Dr. Abdul Wahab Rosyidi, M.Pd., 2. Dr. Zakiyah Arifa, M.Pd.

Kata kunci: Pengembangan, Materi Keterampilan Membaca, *Active Learning* dengan Permainan Bahasa

Permasalahan dalam penelitian ini adalah tidak menggunakan metode yang tepat dalam mengajarkan keterampilan membaca, padahal siswa membutuhkan variasi dalam proses pembelajaran dan juga dalam metode pembelajarannya. Hal ini menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk belajar, sehingga sulit memahami isi bacaan. Tujuan penelitian ini adalah: 1) mendeskripsikan pengembangan materi keterampilan membaca berbasis pembelajaran aktif dengan permainan bahasa; 2) mendeskripsikan validitas materi keterampilan membaca berbasis pembelajaran aktif dengan permainan bahasa; 3) untuk mengukur keefektifan penggunaan keterampilan membaca berbasis pembelajaran aktif dengan permainan bahasa.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model pendekatan Borg and Gall. Untuk menganalisis tingkat kelayakan produk, peneliti menggunakan instrument penelitian berupa angket yang diberikan kepada para ahli. Peneliti juga melakukan uji coba produk dan memberikan uji pre-test dan post-test kepada peserta didik sebagai analisis tingkat efektifitas. Instrument data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket dan test. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif yaitu untuk memperoleh hasil observasi kebutuhan siswa dan problem pembelajaran; dan analisis statistik digunakan untuk memperoleh hasil angket dan test ditujukan pada khobir dan siswa.

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa, 1). materi maharah qiraah berbasis *active learning* dengan permainan bahasa merupakan materi yang dikembangkan dalam bentuk kegiatan permainan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi bacaan, meningkatkan semangat belajar siswa, serta menjadikan siswa lebih aktif, baik dalam proses pembelajaran, dari segi kegiatan siswa maupun dari segi bahasanya. Peneliti merancang materi maharah qiraah berbasis *active learning* dengan permainan bahasa ini sesuai dengan tema permainan bahasa pada maharah qiraah, yaitu "Uji Pengetahuanmu!", "Sobekan Cerita", "Antonim", dan "Mengeluarkan Kata Asing."; 2). kelayakan materi maharah qiraah berbasis *active learning* dengan permainan bahasa yang dikembangkan menghasilkan skor 53,8% dari ahli materi yang artinya "dapat diterima" dengan perbaikan: *pertama*, memberikan perintah pada setiap materi kegiatan; *kedua*, memperbaiki redaksi kosa kata; *ketiga*, memberikan catatan rujukan pada teks. Skor 71,6% dari ahli desain yang artinya produk berada pada kualifikasi "baik"; 3. produk materi maharah qiraah berbasis *active learning* dengan permainan bahasa yang dikembangkan efektif untuk digunakan. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test dan tanggapan dari peserta didik dengan hasil yang didapat bahwa $t\text{-}_{hitung} > t\text{-}_{tabel}$ yaitu 6,140 > 2.093 pada derajat indikasi 5% yang artinya H_0 ditolak dan terdapat pengaruh belajar sebelum dan sesudah menggunakan materi maharah qiraah berbasis *active learning* dengan permainan bahasa, sehingga produk materi maharah qiraah berbasis *active learning* dengan permainan bahasa yang dikembangkan dapat meningkatkan kegiatan belajar siswa pada maharah qiraah.

محتويات البحث

الفصل الأول

الإطار العام والدراسات السابقة

الفصل الثاني

الإطار النظري

المبحث الأول: مواد مهارة القراءة

المبحث الثاني: التعلم النشط *(Active Learning)*

المبحث الثالث: التعلم النشط بالألعاب اللغوية

الفصل الثالث

منهجية البحث

الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليلها

المبحث الأول : تطوير مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط (*Active Learning*) بالألعاب اللغوية

المبحث الثاني : صلاحية مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية

المبحث الثالث: فعالية مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية

الفصل الخامس

مناقشة نتائج البحث

الفصل السادس

الخاتمة

قائمة الجدول

الفصل الأول

الإطار العام والدراسات السابقة

أ. المقدمة

الهدف تعليم مهارة القراءة هي يمكن الطلاب أن يفهم القراءة وإثارة قدرتها في القراءة.[١] والقراءة هي مهاراة استقبالية التي تحاول الطلاب أن تلقي أو استيعاب المعلومات من القراءة.[٢] ولكن، لايحصل ذلك الهدف لأنّ استخدم المعلم أسلوبًا مملًا أي طريقة تقليدية في إجراء عملية تعليم مهارة القراءة، مثالا تعيين كل من الطلاب أن يقرأ نص المقروء الذي يهدف عليهم لكي يفهموا المادة جيدا. بل، في الحقيقة كثير من الطلاب لايركزون ولايهتمون بها، بعض منهم يشعرون بنعاس والآخر يتكلمون مع الأخر فهذا يسبب قلة حماس الطلاب للتعلم، حتى يجدون صعوبة في فهم محتويات القراءة. فلذلك لإثارة مهارة القراءة لدى طلاب طورت الباحثة مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية.

توجد الدراسات السابقة حول تطوير المواد التعليمية إما بالقائمة الألعاب اللغوية[٣] أو *PAKEM*[٤] أو *Macromedia Flash*[٥] أو على أساس الذكاءات المعددة[٦]

---

[1] Hidayatul Khoiriyah, *Metode Qirā'ah dalam Pembelajaran Keterampilan Reseptif Berbahasa Arab untuk Pendidikan Tingkat Menengah*, **Jurnal** LISANUNA, Vol. 10, No. 1 (2020), hlm. 34

[2] Yeti Mulyati, *Hakikat Keterampilan Berbahasa PDKG 4101/MODUL 1*, h. 1.13

[٣] عائدة فطرية، ٢٠٠٩. رسالة الماجستير: ***استخدام الألعاب اللغوية لتنمية مهارة القراءة (بالتطبيق على مدرسة أملابورا المتوسطة الإسلامية الحكومية بالي)***، مالانج: برنامج الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

[٤] محمّد نورحان، ٢٠١١. رسالة الماجستير: ***استخدام استراتيجية PAIKEM (التعلم النشط والإبتكار والإبداع والفعالي والممتع) في تنمية مهارة القراءة (بحث تجريبي في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى بسيمارانج)***، مالانج: برنامج الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

[٥] مرسدين، ٢٠١٢. رسالة الماجستير: ***استخدام برنامج مايكرو ميديا فلاش (Macromedia Flash) لتنمية مهارة القراءة (بالتطبيق على مدرسة الإصلاح الديني المتوسطة الإسلامية كديري لومبوك الغربية)***، مالانج: برنامج الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

أو على أساس ثقافة الجمعيتين[٧] أو استخدام البطاقة النص[٨] أو تطوير الوسيلة *Big Book*[٩]، لهم أثر لتنمية مهارة القراءة على فهم الفكرة الرئيسية ولترقية حماسة الطلاب.

وجدت الباحثة أن تعليم اللغة العربية لايتم جيدا لعدم جذابة الطلاب في التعلم خاصة في تعلم مادة مهارة القراءة. فهذا سيؤثر على قدرة الطلاب في استيعاب مهارة القراءة. بالإضافة إلى ذلك، أن الطلاب لم يفهموا محتوى القراءة. وظهر كل ذلك من خلال حاجة الطلاب إلى أساليب أو الطريقة التعليمية التي تناسب لتنمية نشط الطلاب في مادة مهارة القراءة.

إن كانت العراقيل لاتتجنب حاليا فكانت الأهداف التعليمية لاتؤخذ كافيا. لذالك، لزم لكل المعلم ان يستوعب بمعرفة شاملة وأساليب كاملة في عملية التعلم لكي يجعل بيئة التعلم الفعال والمؤثر وان يحصل الحصول المرجوّة.[١٠]

إحدى الطرق التي قامت بها الباحثة لحل المشكلة في تعليم اللغة العربية خاصة بمهارة القراءة هي تطبيق منهج التعلم النشط بالألعاب اللغوية لأن فيه الميول

---

[٦]أم حبيبة الزهراء، ٢٠١٤. رسالة الماجستير: ***تطوير المادة التعلمية على أساس الذكاءات المتعددة لترقية مهارة القراءة للمرحلة المتوسطة (بالتطبيق على مدرستي كياهي حاجي طاهر تومبانج وواحد هاشم ١ جتيس مالانج***، مالانج: برنامج الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

[٧]ليليس نور الهداية، ٢٠١٦. رسالة الماجستير: ***تطوير مادة اللغة العربية لتنمية مهارة القراءة على أساس ثقافة الجمعيتين "المحمدية ونهضة العلماء" للطالبات المستوى الأول بمعهد عبد الرحمن عوف العالي مالانق***، مالانج: برنامج الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

[٨]فائقة المسرورة، ٢٠١٩. ***تعلم مهارة القراءة باستخدام بطاقة النص لترقية المقروء واستعاب المفردات (بحث تجربي في المدرسة المتوسطة الحكومية بباتو جاوى الشرقية***، مالانج: برنامج الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

[٩]ليديا سفتيرا، ٢٠١٤. رسالة الماجستير: ***تطوير الوسيلة التعلمية "الكتاب الكبير" (Big Book) لترقية مهارة القراءة العربية في مدرسة مفتاح العلوم الإنتدائية الإسلامية باتو جاوى الشرقية***، مالانج: برنامج الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

[10] A. Saepul Hamdani, *Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Pembelajaran PAI* (Surabaya: NIZAMIA **Jurnal** Pendidikan dan Pemikiran Islam: Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Surabaya), h. 1

ويعود إلى الفكرة الأساسية أن سيكون الطلاب أحسن بتكوين البيئة الطبيعية لأن التعليم سيؤثر تأثيرا وثيقا إذا يباشر المتعلم بخبرة التعلم مما يعرفه. المنهج على أساس التعلم النشط الذي تنفيذه في تعليم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة نور العلوم أمبول ساري بجمبر هو التعليم الذي يدعوا الطلاب للتعلم بنشط.[١١]

عندما يتعلم الطلاب بنشط، فهذا أي أنهم يسيطرون على أنشطة التعلم، حتى يستخدم الطلاب الدماغ بهذا النشط، إما ان يوجد الأفكار الرئيسية أو حل المشكلات أو تطبيق ما تعلموه على مشكلة في الحياة الواقعية. ومن هذا منهج التعلم النشط، دعا الطلاب في المدرسة المتوسطة نور العلوم أمبول ساري بجمبر للمشاركة في عملية التعلم، ليس فقط عقليًا ولكن جسديًا أيضًا وبهذه الطريقة، يشعر الطلاب عادةً بجو أكثر إمتاعًا حتى تكون نتائج التعلم القصوى.[١٢]

كان التعلم النشط يُرى من ناحية الطلاب، الذي يُعتبر أن التعلم النشط هو عملية من الأنشطة التي قامت بها الطلاب في سياق التعلم. هذا النشط يمكن بشكل نشط الجسمية أو العقلية أو بينهما. هناك أيضًا الذي يركز على النشط العقلي، على الرغم ان تحقيق هذا الهدف يتطلب مشاركة مباشرة بمختلفة النشط البدني.[١٣] والتعلم النشط بالألعاب اللغوية المقصودة هي جزء من استراتيجية التعلم النشط.[١٤] لذا في كتاب التعلم النشط في تعليم اللغة العربية التي كتبت بالدكتورة أمي محمودة والدكتور عبد الوهاب أن هناك استراتيجية التعلم النشط فيها تنقسم إلى ثلاثة فصول هم تعريف استراتيجية التعلم النشط، ونموذج استراتيجية التعلم النشط،

---

[١١] المعلمون هم متغيرات مستقلة يعتقد أنها تؤثر على جودة التدريس. من المنطقي أن يكون للمدرسين تأثير مهيمن على جودة التعلم، لأن المعلمين هم المدير والممثل في عملية التدريس. يجب أن يكون المعلم قادرًا على توجيه وتوجيه وخلق ظروف تعلم الطلاب. يتطلب التعلم كلاً من المشاركة العقلية وأفعال المتعلم. ستكون أنشطة التعلم نشطة إذا قام الطلاب بتنفيذ أنشطة تعلمية يجب القيام بها. يستخدمون عقولهم لتعلم أفكار حل المشكلات وتطبيق ما تعلموه. أنظر: Departemen Agama RI, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta : Direktorat Pendidikan Keagamaan, 2002), h. 80

[12] Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Akti*f, (Yogyakarta : Islam Madani, 2006), h. xiv

[13] Abu Ahmadi & Joko Tri Prasetyo, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : Pustaka Setia, 2005), hlm. 120

[14] Umi Machmudah dan Abd. Wahab Rosyidi, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2019), hlm. 145-219

وتعلم النشط بالألعاب اللغوية. وأما الألعاب اللغوية تنقسم إلى اربعة أقسام لمهارات اللغة فهم الألعاب اللغوية لمهارة الإستماع والألعاب اللغوية لمهارة الكلام والألعاب اللغوية لمهارة القراءة والألعاب اللغوية لمهارة الكتابة. فقامت الباحثة في هذا البحث على التعلم النشط بالألعاب اللغوية لمهارة القراءة.[١٥]

انطلاقاً من الظاهرة التي تحدث في تعليم مهارة القراءة كما ذكر سابقاً، فقد اهتمت الباحثة بتطوير مادة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية، يعني المادة التي تتضمن على الألعاب اللغوية بهدف أن يكونوا الطلاب أكثر حماسًا وتحفيزًا في استيعاب تعليم مهارة القراءة. وهكذا اختارت الباحثة عنوان البحث بالموضوع "**تطوير مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط**[١٦] ***(Active Learning)*** **بالألعاب اللغوية للصف السابع بمدرسة "نور العلوم" المتوسطة الإسلامية أمبول ساري جمبر"**

ب. أسئلة البحث

بناء على خلفية البحث تكون أسئلة البحث كما يلي:

١. كيف تطوير مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط *(Active Learning)* بالألعاب اللغوية للصف السابع بمدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية أمبول ساري جمبر؟

٢. كيف صلاحية مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط *(Active Learning)* بالألعاب اللغوية للصف السابع بمدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية أمبول ساري جمبر؟

---

[15] Umi Machmudah dan Wahab Rosyidi, *Active Learning* ..., hlm. 210

[١٦] ماشي بن محمد الشمري، *استراتيجية في التعلم النشط (Active Learning Strategies)*، الطبعة الأولى. المملكة العربية السعودية: ٢٠١١.

٣. ما مدى فعالية استخدام مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط (*Active Learning*) بالألعاب اللغوية للصف السابع بمدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية أمبول ساري جمبر؟

ج. أهداف البحث

بناء على الأسئلة السابقة، يهدف هذا البحث إلى ما يلي:

١. لإنتاج تطوير مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط *(Active Learning)* بالألعاب اللغوية للصف السابع بمدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية أمبول ساري جمبر.

٢. لوصف صلاحية استخدام مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط (*Active Learning*) بالألعاب اللغوية للصف السابع بمدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية أمبول ساري جمبر.

٣. لقياس فعالية استخدام مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط (*Active Learning*) بالألعاب اللغوية للصف السابع بمدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية أمبول ساري جمبر.

د. مواصفات المنتج

١. المنتج من تطوير هذه المادة هي مواد القراءة القائمة على التعلم النشط "بالألعاب اللغوية" للصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية نور العلوم. الغرض من تطوير مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط (*Active Learning*) "بالألعاب اللغوية" هو ترقية استيعاب أي هذا طاقة وقدرة على الفهم والإدراك لمهارة القراءة لدى الطلاب، أو أي في هذا يسمى بالقراءة الصامتة لاسيما في فهم النص والمحتوى أو الفكرة الرئيسية من القراءة، وبالقراءة الجهرية يعني في

عملية تدريس مواد القراءة. وسواه ذلك لتنمية حماسهم في عملية تعليم اللغة العربية في مهارة القراءة.

٢. أما الموضوع من التعلم النشط بالألعاب اللغوية المستخدمة في هذه المنتج أربع موضوع هي اِخْتَبِرْ مَعْلُوْمَتِكَ *(Uji Pengetahuanmu)*، الْأَوْرَاق الْمُمَزَّقَة (*Sobekan Cerita)*، تَخْرِيجُ الْكَلِمَة الغَارِبَة *(Mengeluarkan Kata Asing)*، المضَاد *(Antonim)*. والباحثة تنقسم الموضوع "اِخْتَبِرْ مَعْلُوْمَتِكَ" إلى ثلاثة موضوعات من مادة مهارة القراءة هي "اِخْتَبِرْ مَعْلُوْمَتِكَ" بموضوع مادة مهارة القراءة "التعارف"، و"الْمَرَافِقُ الْمَدْرَسِيَّة"، و"يَوْمِيَّاتُ الْأُسْرَةِ".

٣. كانت المادة المستخدمة تشير إلى كتاب الطلاب من الوزارة الشؤون الدينية لعام ٢٠١٩.

٤. كل موضوع التعلم النشط *(Active Learning)* "بألالعاب اللغوية" يتضمن على مادة مهارة القراءة فقط وموضوع القراءة تناسب في ستة الموضوعات في كتاب المدرسي اللغة العربية للصف السابع فهي التعارف، المرافق المدرسية، الأدوات المدرسية، العنوان، ومن يوميات الأسرة.

٥. كل موضوع من مواد التعلم النشط *(Active Learning)* "بالألعاب اللغوية" هناك تعلمات لأنشطة الألعاب اللغوية.

هـ. أهمية البحث

يرجى لهذا البحث أن يكون مفيدا في الجوانب التالية:

١. الناحية النظري:

إن هذا البحث يسهم لإعطاء المباحث النظري للجامعين الباحثين الذين يتعلمون في مجال تعلم اللغة العربية لغير الناطقين بها، وخصوصا حول تطوير مواد مهارة القراءة.

٢. الناحية التطبيقي:

أ. للباحثة : إن تطوير مواد التعليمية سيعطي الباحثة خبرة مفيدة في تطوير مواد التعليمية خاصة مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية.

ب.لمعلم اللغة العربية : إن المواد المنتج يساعد المعلم في إبداع وترقية مهارة القراءة في تعليم اللغة العربية لدى اللطلاب باستخدام الألعاب اللغوية.

ج. للطلاب : أن يكون هذا البحث بمعلوماته ونتائجه مفيدا ودافعا رغبتهم في تعليم اللغة العربية خصاة لمهارة القراءة.

و. فروض البحث

إن مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية فعال لإثارة قدرة الطلاب في تعلم مهارة القراءة للصف السابع بمدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية أمبول ساري جمبر.

ز. حدود البحث

تحاولت الباحثة ان تبحث في حدود البحث كما يلي :

١. الحد الموضوعي

حددت الباحثة الموضوع في هذا البحث هو **تطوير مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط "بالألعاب اللغوية"** الذي نُقِلها المواد من كتاب اللغة العربية الوزارة الشؤون الدينية ٢٠١٩ للصف السابع. وتحدد الباحثة مهارة القراءة في فهم نصوص القراءة وفكرة الرئيسية من النصوص القراءة. وأما الأنشطة بالألعاب اللغوية فتتكون على **مهارة القراءة** فقط الذي تناسبها في ستة الموضوعات في كتاب المدرسي اللغة العربية للصف السابع فهي التعارف، المرافق المدرسية، الأدوات المدرسية، العنوان، ومن يوميات الأسرة.

وأما هنا الألعاب اللغوية كما ذكر في كتاب التعلم النشط في التعليم اللغة العربية فأن التعلم النشط بالألعاب اللغوية هي الأنشطة التعلم الذي يدعون الطلاب للتعلم بنشط بهدف اكتساب مهارات لغوية معينة بطريقة ممتعة أو مثيرة.

٢. الحد المكاني

اختارت الباحثة في هذا البحث هو المدرسة المتوسطة الإسلامية نور العلوم أمبول ساري بجمبر، وخاصة في الصف السابع لأنها إحدى المدارس الأهلية أمبول ساري بجمبر. واختارت الباحثة الصف السابع لأنه الفصل المستوى الأول حيث يجب تدريبهم وتدريب أنفسهم على فهم محتويات النص باستراتيجيات أو طرق ممتعة أي من خلال الألعاب اللغوية، حتى هم لايشعروا بالملل في عملية التعليمية، خاصة في مهارة القراءة.

٣. الحد الزماني

قامت الباحثة هذا البحث العام الدراسة ٢٠٢٠-٢٠٢١م في شهر أبريل إلى مايو

ح. تحديد المصطلحات

من أهم المصطلحات التي استخدمت الباحثة في هذا البحث هي:

١. المواد التعليمية

إن المواد التعليمية اللغة العربية هي مادة اللغة العربية الذي مزيج من المعرفة والمهارات وعوامل السلوك، والتي يتم ترتيبها بشكل منهجي بحيث يمكن للمدرسين والطلاب استخدامها في عملية تعلم اللغة العربية.

٢. مهارة القراءة

إن مهاراة القراءة هي قدرة الطلاب على حصول المعلومات من الكتاب وفهم معناها وفهم نص القراءة والأفكار الرئيسية من القراءة بسهولة وسرعة. والقراءة جزء من اللغة وأحد المهارات اللغوية الأربع.

٣. التعلم النشط بألألعاب اللغوية

التعلم النشط هو التعلم الذي يدعو الطلاب لتعلم بنشط. والألعاب اللغوية هي النشط لنيل المهارات اللغوية المعينة بطريقة مُثِيرة.

إذن التعلم النشط بألألعاب اللغوية هي التعلم الذي يدعو الطلاب للتعلم بنشط بهدف لنيل المهارات اللغوية المعينة بطريقة مُثِيرة.

ط. الدراسات السابقة

اعتمدت الباحثة في هذا البحث على بعض الدراسات السابقة كما يلي:

١. عائدة فطرية (٢٠٠٩)

"استخدام الألعاب اللغوية لتنمية مهارة القراءة (بالتطبيق على مدرسة أملابورا المتوسطة الإسلامية الحكومية بالي)". هذه الباحثه لها الأهداف في بحثها يعني لمعرفة فعالية الألعاب اللغوية هي "ثلاث بطاقات مجتمعية" و"تخريج الكلمة الغاربة" لتنمية مهارة القراءة بتخصيص قراءة النصوص القراءة من اليمين إلى اليسرى سهلا ومعرفة معاني المفردات الجديدة وفهم المعاني الجمل. وأما منهجية البحث المستخدم في البحث السابق فهو البحث الكمي والكيفي. ومجتمع البحث هو جميع الطلاب الفصل السابع بعددهم ١٤٥ طلابا. ومعينتها الطلاب الفصل السابع B كفصل التجريبية والفصل السابع C كفصل الضابطة. الفرق بين الباحثة السابقة والباحثة يعني أن الباحثة في هذا البحث قامت أن طورت مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب

اللغوية بهدف لترقية مهارة القراءة على فهم النصوص القراءة ودافع الطلاب في تعلم مهارة القراءة.

٢. مُحَمَّد نورحان (٢٠١١)

"استخدام استراتيجية *PAIKEM* (التعلم النشط والإبتكار والإبداع والفعالي والممتع) في تنمية مهارة القراءة (بحث تجريبي في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى بسيمارانج". اختار الباحث الإستراتيجية *PAIKEM* في بحثه لأن يظن الباحث أن إذا كان المدرسون يستخدمون هذا الإستراتيجية جيدا فيستطيع أن تنمية الطلاب لمهارة القراءة خاصة على فهم المقروؤ أو نصوص القراءة. ومنهج هذا البحث من نوع البحث التجريبي بتصميم المجموعتين يعني المجموعة الأولى التجريبية والمجموعة الثانية الضابطة. الفرق بين الباحث السابق والباحثة يعني أن الباحثة في هذا البحث قامت أن طورت مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية بهدف لترقية مهارة القراءة على فهم النصوص القراءة ودافع الطلاب في تعلم مهلارة القراءة.

٣. مرسدين (٢٠١٢)

"استخدام برنامج مايكرو ميديا فلاش *(Macromedia Flash)* لتنمية مهارة القراءة (بالتطبيق على مدرسة الإصلاح الديني المتوسطة الإسلامية كديري لومبوك الغربية" هناك أهداف في البحث السابق يعني لمعرفة فعالية استخدام *"Micromedia Flash"* في تطوير مهارة الطلاب لفهم النصوص اللغة العربية من ناحية الفهم الذي يربط: فهم المعلومات في نصوص القراءة وفهم فكرة الكلمة في الجملة. أما المدخل المستخدم في البحث السابق هو المدخل الكمي ونموذج البحث المستخدم هو الاختبار القبلي والاختبار البعدي. الفرق بين الباحث السابق والباحثة يعني أن الباحثة في هذا البحث قامت أن طورت

مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية بهدف لترقية مهارة القراءة على فهم النصوص القراءة ودافع الطلاب في تعلم مهارة القراءة.

٤. أم حبيبة الزهراء (٢٠١٤)

"تطوير المادة التعليمية على أساس الذكاءات المتعددة لترقية مهارة القراءة للمرحلة المتوسطة (بالتطبيق على مدرستي كياهي حاجي طاهر تومبانج وواحد هاشم ١ جتيس مالانج)" هناك ثلاثة أهداف في البحث السابق: ١) لوصف كيفية تطوير المادة التعليمية على أساس الذكاءات المتعددة لترقية مهارة القراءة للفصل الأول، ٢) لوصف مميزات المادة التعليمية المطورة على أساس الذكاءات المتعددة لترقية مهارة القراءة للفصل الأول، ٣) لمعرفة فعالية المادة التعليمية المطورة على أساس الذكاءات المتعددة لترقية مهارة القراءة لدى طلبة. أما المدخل المستخدم في البحث السابق هو المدخل الكمي والكيفي على منهج البحث والتطوير *(RnD)*. الفرق بين الباحثة السابقة والباحثة يعني أن الباحثة السابقة في بحثها لهدف أن يعرف مميزات المادة التعليمية المطورة على أساس الذكاءات المتعددة لترقية مهارة القراءة. أما الباحثة : لمعرفة فعالية مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية المطورة. لأن وجدت الباحثة قلة الحماسة لدى طلاب في تعلم اللغة العربية خاصة لمهارة القراءة.

٥. ليديا سفتيرا (٢٠١٤)

"تطوير الوسيلة التعليمية "الكتاب الكبير" *(Big Book)* لترقية مهارة القراءة العربية في مدرسة مفتاح العلوم الإبتدائية الإسلامية باتو جاوى الشرقية." يهدف البحث السابق هو أن تطوير الوسيلة التعليمية للتلاميذ في الفصل الأول لمرحلة الأولى لترقية مهارة القراءة لدى طلبة بإهتمام على كفاءة اللطلاب واحتياجهم من ناحية جوانب المعرفة المطلوبة والخلفية ومستوى مهارتهم

اللغوية. المدخل المستخدم هو المدخل الكيفي والكمي على المنهج التطويري *(RnD)*. الفرق بين الباحثة السابقة والباحثة يعني أن الباحثة في هذا البحث قامت أن طورت مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية بهدف لترقية مهارة القراءة على فهم النصوص القراءة ودافع الطلاب في تعلم مهارة القراءة.

٦. ليليس نور الهداية (٢٠١٦)

"تطوير مادة اللغة العربية لتنمية مهارة القراءة على أساس ثقافة الجمعيتين "المحمدية ونهضة العلماء" للطالبات المستوى الأول بمعهد عبد الرحمن عوف العالي مالانق". يهدف البحث السابق هو لتصنيف المادة التعليمية على أساس ثقافة الجمعيتين "المحمدية ونهضة العلماء" للطالبات المستوى الأول بمعهد عبد الرحمن عوف العالي مالانق ولتنمية مهارة القراءة مع النظر إلى العناصر المحتاجة وكفاءة الطالبات. أما منهجية البحث المستخدم في البحث السابق فهو منهج البحث والتطوير. وأما المدخل المستخدم فهو المدخل الكيفي والكمي. وأما أدوات جمع البيانات فهي الملاحظة والمقابلة والاستبانة والاختبار القبلي والبعدي. الهدف البحث السابق هو أن يعرف فعالية استخدام المادة المصممة لتنمية مهارة الطالبات في القراءة. لذا الفرق بين الباحثة السابقة والباحثة يعني أن الباحثة السابقة في بحثها لهدف أن تصنيف المادة التعليمية على أساس ثقافة الجمعيتين "المحمدية ونهضة العلماء" للطالبات لتنمية مهارة القراءة بالناحية التي يحتاج الطلاب مع كفاءتهم. أما الباحثة فهي : لمعرفة فعالية مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية المطورة. لأن وجدت الباحثة قلة الحماسة لدى الطلاب في تعلم اللغة العربية خاصة لمهارة القراءة.

٧. فائقة المسرورة (٢٠١٩)

"تعلم مهارة القراءة باستخدام بطاقة النص لترقية المقروء واستعاب المفردات (بحث تجربي في المدرسة المتوسطة الحكومية بباتو جاوى الشرقية)".

هناك أهدافان في البحث السابق: ١) لمعرفة فعالية استخدام بطاقة النص على ترقية المقروء لدى طلاب في المدرسة المتوسطة الحكومية بباتو جاوى الشرقية. ٢) لمعرفة فعالية استخدام بطاقة المفردات على استيعاب المفردات لدي طلاب في المدرسة المتوسطة الحكومية بباتو جاوى الشرقية. وفي بحثها استخدمت الباحثة المدخل الكمي على نوع المنهج التجربي بتصميم الاختبار القبلي والبعدي بالمجموعة الواحدة *(Pretest-Posttest One Group Design)* واستخدمت الباحثة أسلوب تحليل البيانات لهذا البحث هو *SPSS 16.0 (Statistical Package for the Social Sciences)*. الفرق بين الباحثة السابقة والباحثة يعني أن الباحثة في هذا البحث قامت أن طورت مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية بهدف لترقية مهارة القراءة على فهم النصوص القراءة ودافع الطلاب في تعلم مهارة القراءة.

من الدراسات السابقة، وجدت الباحثة المتساويات والفروق بين الدراسات السابقة والدراسة التي أدت بها الباحثة. المتساويات هي بحثت في الألعاب اللغوية في مهارة القراءة. أما الفرق من نوع البحث المستخدم في هذا البحث هي نوع البحث والتطوير ونموذج التعليم يعني التعلم النشط بالألعاب اللغة العربية. ونوع البحث المستخدم في البحث السابق هو نوع البحث الكمي وجرب فعالية استخدام الألعاب اللغوية فحسب، وليس بتطوير المنتج. وكذلك هناك تطوير المنتج في البحث السابق لكن يختلف في نموذج التعليم المستخدم يعني على أساس ثقافة الجمعيتين وساس الذكاءات المتحددة.

استنتجت الباحثة أن هذا البحث يختلف بالبحوث السابقة، لأن ركزت الباحثة هذا البحث على "تطوير مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية" ولم يجد الموضوع كمثل هذا. اسنادا إلى البيانات السابقة أن هذا البحث يملك الأصلية من البحوث السابقة.

الفصل الثاني

الإطار النظري

المبحث الأول : مواد مهارة القراءة

أ. مفهوم المواد التعليمية

المادة التعليمية هي مواد مركبة ومنظمة ومخطط لها، التي يعطيها المعلم للطلاب من أجل تحقيق الأهداف المرجوة، ويتّبع المعلم أسلوب خاص به في توصيل المعلومات للطلاب، سواء كانت مكتوبة أو شفوية، والمواد الدراسية لها دورها في عملية التعلم، لأنَّ التلاميذ لايعتمدون على شرح المعلم فقط، لأنَّهم قادرون على التعلم بأنفسهم، لأنَّ مصادر المواد التعليمية متنوعة ومنها الكتاب المدرسي.[١٧]

المواد التعليمية هي محتوى التعلمي الذي يرغب المعلم في تقديمه لللطلاب بغرض تحقيق أهداف تعلمية معرفية أو مهارية أو وجدانية.[١٨] وذلك كما قال أحمد طعيمة في عبد الغالي أن المواد التعلمي يشمل مختلف الكتب والأدوات المصاحبة التي يتلقى الطالب منها المعرفة والتي يوظفها المعلم في البرنامج التعلمي مثل أشرطه التسجيل والمذاكرات والمطبوعات التي توزع على الطلاب وكراسة التدريبات وكراسة لإختبار الموضوعية ومرشد المعلم.[١٩]

لذا فإن المادة التعليمية هي مادة منظمة ومصممة التي يعطيها المعلم ليتم تقديمها للطلاب في تحقيق الأهداف المرجوة، وهي الأهداف التعليمية أو الأهداف المعرفية أو المهارات أو العاطفية.

---

[17] http://e3arabi.com/العلوم-التربوية/مفهوم-المادة-الدراسية-وعناصرها/, diakses Jum'at, 29 Januari 2021

[١٨] عبد الرحمن بن ابراهيم الفوزان وآخرون، *دروس الدورات التربية لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها: الجانب النظري*، (مؤسسة الوقف الإسلامي، ١٤٢٣)، ص. ١١١

[١٩] ناصر عبد الله الغالي وعبد الحميد عبد الله، بدون سنة، *أساس إعداد الكتب التعلمية لغير الناطقين بالعربية*، (رياض: دار الغالي)، ص. ١١

ب. أهداف المواد التعليمية

لغرض صنع المواد التعليمية، هناك أربعة أشياء رئيسية على الأقل تحيط بها، وهي:

١. مساعدة الطلاب في إكمال شيء ما

٢. توفير خيارات متنوعة من المواد التعليمية بما يمنع الملل لدى الطلاب

٣. تسهيل قيام الطلاب بالتعلم

٤. لجعل أنشطة التعلم أكثر إثارة للاهتمام

الحاجة إلى تطوير المواد التعليمية، بحيث تتوفر المواد التعليمية بما يتناسب مع احتياجات الطلاب، ومتطلبات المناهج، وخصائص الهدف، ومتطلبات حل مشكلات التعلم. يجب أن يكون تطوير المواد التعليمية وفقًا لمتطلبات المنهج، مما يعني أن المواد التعليمية المطورة يجب أن تكون متوافقة مع المنهج الذي يشير إلى معايير التعليم الوطنية، سواء معايير المحتوى، أو معايير العملية، أو معايير كفاءة الخريجين. ثم يتم تعديل خصائص الهدف وفقًا لبيئة الطلاب وقدراتهم واهتماماتهم وخلفياتهم.[٢٠]

أ) فوائد مواد التدريس للمعلمين:

١. الحصول على مواد تعليمية تتناسب مع متطلبات المناهج واحتياجات الطلاب.

٢. لم تعد تعتمد على الكتب المدرسية التي يصعب الحصول عليها في بعض الأحيان

٣. تصبح المواد التعليمية أكثر ثراءً، لأنها مطورة بمراجع مختلفة

٤. زيادة معرفة وخبرة المعلمين في كتابة المواد التدريسية

[20] Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), hlm. 26.

٥. ستكون المواد التعليمية قادرة على بناء تواصل تعليمي فعال بين المعلمين والطلاب لأن الطلاب يشعرون بمزيد من الثقة في معلميهم

٦. الحصول على المواد التعليمية التي يمكن أن تساعد في تنفيذ أنشطة التعلم

٧. يمكن تقديمها كعمل يعتبر قادرًا على زيادة عدد الاعتمادات لأغراض الترقية

٨. زيادة دخل المعلمين إذا تم نشر أعمالهم

ب)فوائد للطلاب:

١. تصبح أنشطة التعلم أكثر إثارة للاهتمام

٢. الطلاب لديهم المزيد من الفرص للتعلم بشكل مستقل مع توجيه المعلم

٣. يحصل الطلاب على الراحة في تعلم كل كفاءة يجب إتقانها[٢١]

ج. خصائص المواد التعليمية

خصائص المواد التعليمية الجيدة هي كما يلي:[٢٢]

١. تنمو الاهتمام بالقراءة. عادة عن طريق إدراج الصور والجداول واستخدام الألوان. بحيث يهتم الطلاب بقراءة المواد التعليمية

٢. مكتوبة ومصممة للطلاب. يجب تعديل المواد التعليمية المستخدمة مع الظروف والظروف النفسية للطلاب من أجل تحقيق أهداف التعلم المتوقعة. على سبيل المثال، بالنسبة لطلاب المدارس الابتدائية، تحتوي المواد التعليمية على عناصر من الألعاب والرسوم التوضيحية الشيقة حتى يتمكن الطلاب من فهم المادة جيدًا

٣. شرح الأهداف التعليمية

٤. مجمعة على أساس نمط التعلم المرن. النقطة المهمة هي أن المواد التعليمية المعدة يمكن تطبيقها أو استخدامها وفقًا لظروف المدرسة والفصول الدراسية

---

[٢١] *المرجع نفسه*

[22] Ali *Mudlofir, Aplikasi KTSP dan Bahan Ajar dalam Pendidikan Islam,* (Jakarta: Raja Wali Pers, 2012), hlm. 131.

٥. بناء على احتياجات الطالب والكفاءات النهائية المطلوب تحقيقها
٦. توفير الفرص للطلاب لممارسة
٧. استيعاب صعوبات الطلاب. يجب أن تكون المواد التعليمية قادرة على تغطية جميع المواد بالكامل، حتى يتمكن الطلاب من العثور على إجابات للأسئلة والصعوبات التي يواجهونها
٨. تقديم ملخص الملخص هو ملخص للموضوعات الرئيسية للمناقشة أو المواد من أجل تسهيل مراجعة الطلاب للمواد الموجودة
٩. أسلوب الكتابة التواصلي وشبه الرسمي. هذا يجعل الطلاب مهتمين بالقراءة وليس مرتبكين في فهم المادة
١٠. الكثافة على أساس احتياجات الطالب
١١. معبأة للعملية التعليمية
١٢. أن يكون لديك آلية لجمع الملاحظات من الطلاب
١٣. شرح كيفية دراسة المواد التعليمية

فلذلك خصائص المواد التعليمية الجيدة هي تنمو الاهتمام بالقراءة، ومكتوبة ومصممة للطلاب، شرح الأهداف التعليمية، و مجمعة على أساس نمط التعلم المرن، وبناء على احتياجات الطالب والكفاءات النهائية المطلوب تحقيقها، وتوفير الفرص للطلاب لممارسة، واستيعاب صعوبات الطلاب، تقديم ملخص الملخص هو ملخص للموضوعات الرئيسية للمناقشة أو المواد من أجل تسهيل مراجعة الطلاب للمواد الموجودة، وأسلوب الكتابة التواصلي وشبه الرسمي، الكثافة على أساس احتياجات الطالب، ومعبأة للعملية التعليمية، وأن يكون لديك آلية لجمع الملاحظات من الطلاب، وشرح كيفية دراسة المواد التعليمية.

د. مفهوم القراءة

القراءة هي عملية عقلية انفعالية دافعية تشتمل تفسير الرموز والرسوم التي يتلقاها القارئ عن طريقة عينية، وفهم المعاني، والربط بين الخبرة السابقة وهذه المعاني، والإستنتاج والنقد والحكم والتذوق وحل المشكلات.

والقراءة عملية مركبة تتألف من عمليات متشابكة يقوم بها القارئ وصولا إلى المعنى الذي قصده الكاتب، واستخلاصة أو إعادة تنظيمة، والإفادة منه. والقراءة بهذا المفهوم وسيلة لاكتساب خبرات جديدة تتناغم مع طبيعة العصر التي تتطلب من الإنسان المزيد من المعرفة الحديثة المتجددة، كما تتطلب تطوير القارئ لقدراته العقلية ولأنماط التفكير ولأنساقه الفكرية وتنمية رصيد الخبرات لدى الفرد.[٢٣]

وكما قال عبد العليم إبراهيم في كتاب الموجه الفني لمدرس اللغة العربية أن القراءة عملية يراد بها إيجاد الصلة بين لغة الكلام والرموز الكتابة، وتتألف لغة الكلام من المعاني والألفاظ التي تؤدي هذه المعاني، ويفهم من هذا أن عناصر القراءة ثلاثة هي: المعنى الذهني، اللفظ الذي يؤديه، الرموز المكتوب.[٢٤]

إذن القراءة هي تعريف العلامة المكتوبة ثم فهم المعنى المضمون حتى القارئ يستطيع أن يطبق عمّا يقرأ.

هـ. أهمية القراءة

قراءة في جوهره هو النشط الذي ينطوي على الكثير من الامور، لايقراء النص فقط ولكن ينطوي على نشط البصرية أيضا، والتفكير، علم اللغة النفسي، والمعرفي الخارجي *(Metakognitif)*. والعملية القراءة البصرية هي عملية ترجمة الرموز الخطية (الحروف) فيعبارة. في عملية التفكير، أنشطة القراءة تشمل التعرف على الكلمة، والفهم الحرفي والتفسير والقراءة النقدية، والتفاهم الخلاق.

---

[٢٣] حسن شحاته، *تعلم اللغة العربية بين النظرية والتطبيق*، (القاهرة: الدار المصرية للبنائية، ١٩٩٣)، ص. ١٠٥

[٢٤] عبد العليم إبراهيم، *الموجه الفني لمدرسي اللغة العربية*، (القاهرة: دار المعارف، دس)، ص. ٥٧

ثلاثة اصطلاح التي هي من المكونات الأساسية لعملية القراءة اي تسجيل *(Recording)*، التشفير *(Decoding)*، المعنى *(Meaning)*. تسجيل يشير إلى الكلمات والجمل ثم يرتبط مع الأصوات التي تتوافق مع نظام الكتابة، في حين أن عملية التشفير تشير إلى عملية الترجمة رسومات في الكلمات. التسجيل والتشفير يحدث عادة في مرحلة السفلى، والمعرفة باسم بداية القراءة. التركيز للقراءة في هذه المرحلة هو عملية الإدراك الحسنى *(Proses Perceptual)*، وهي مقدمة على المراسلات *(Korespondensi)* لسلسلة الحرفي مع أصوات اللغة.[٢٥]

مهارة القراءة لها أساسياتان، هما: التعرف والفهم.[٢٦] ومهارة الأساسية للتعرف هي:

١. ربط المعنى المناسب بالرمز (الحرف) الكتابي
٢. التعرف إلى أجزاء الكلمات من خلال القدرة على التحليل البصري
٣. التمييز بين أسماء الحروف وأصواتها
٤. ربط الصوت بالرمز المكتوب
٥. التعرف إلى معاني الكلمات من خلال السياقات

وأما مهاراة الأساسية للفهم فهي:

١. القدرة على القراءة في وحدات فكرية
٢. فهم تنظيم الذي اتبعه الكتاب
٣. فهم الإتجاهات
٤. تحديد الأفكار الرئيسية وفهمها
٥. القدرة على الإستنتاج

---

[25] Farida Rohim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2006) hlm. 2

[٢٦] محمود كامل الناقة، *تعلم اللغة العربية للناطقين بالغات اخرى*، (مكة المكرمة، وزارة التعلم العالى، ١٩٨٥)، ص. ١٨٧

إذن، سواه مهارة التشفير *(decoding)*، فينبغي للقارئ أن يملك المهارات الفهم الدلالة (المعنى) أيضا. والفهم المقروء هو عنصر هام في نشط القراءة، ذلك لأن فهم المقروء يستطيع أن يزيد مهارات القراءة أو المصالح والأهداف التي سيتم التوصل إليها. صارا المعرفة والفهم لمعنى كلمة في اللغة من أحد إتقان مفاتيح القدرة اللغة العربية.

و. أهداف تعلم مهارة القراءة

يستهدف تعلم القراءة في برامج تعلم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى عدة أهداف من أهمها:

١. إن المجتمع الإنساني المعاصرة مجتمع متعلم يصعب تصور عمل مهاري فيه لايتطلب القراءة. إن الإنسان محاط بكثير من أوجه النشط التي تستلزم القراءة حتى يحقق ما يريد وحتى يتكيف مع المجتمع ويؤدي وظيفته.

٢. إن القراءة الواسعة شرط للثقافة الواسعة إن ما يجنيه الدارس الأجنبي من خلال قراءة المواد العربية أعظم كثيرا مما يجنيه من خلال أي مهارة أخرى. إن القراءة هي المهارة التي تبقى مع الدارس عندما يترك البلد العربي الذي يتعلم فيه اللغة. كما أنها المهارة التي يستطيع من خلالها أن يعترف على أنماط الثقافة العربية وملاحها.

٣. بالقراءة يستطيع الدارس ان يحقق أغراضه العملية من تعلم العربية. إن كثيرا من الدارسين في برامج تعلم العربية للناطقين بلغات أخرى يهدفون من تعلمها إجادة القراءة في المرتبة الأولى. فقد لايتاح لأحد منهم فرصة الإتصال المباشر بعربي يمارس معه مهارات الإستماع والكلام.

٤. والقراءة مهارة يستطيع الدارس بها تحقيق قدر من الإستمتاع وقضاء وقت الفراغ بما هو أجدى.

٥. وآخرا فإن القراءة المهارة التي ينميها الطالب وحده بعد أن يترك المعهد. ليس ثمة أدعى للتقدم في القراءة مثل القراءة.[٢٧]

وكذلك في كتاب الموجه الفني يوجد الغرض او الأهداف من درس القراءة. أما الأغراض الأساسية الآتية:

١. جودة النطق وحسن الأدام وتمثيل المعنى
٢. اكتساب المهارات القرائية المختلفة كالسرعة والإستقلال بالقراءة والقدرة على تحصيل المعاني وإحسان الوقف عند اكتمال المعنى ورد المقروء إلى أفكار أساسية تصاغ فيما يشبه العناوين الجانبية للفقرات إلى غير ذلك.
٣. تنمية الميل إلى القراءة
٤. اكتساب الغوي وتنمية حصيلة التلميذ من المردات التراكيب الجديدة
٥. تدريب التلاميذ على التعبير الصحيح عن معنى ما قرأه
٦. الفهم وهو غرض متعدد النواحي.[٢٨]

لذا، فإن الغرض من تعليم مهارة القراءة هو تحقيق الأهداف العملية للطلاب في تعلم اللغة العربية. لأن كثير منهم في برامج تعليم العربية للناطقين بلغات أخرى يهدفون من تعلمها إجادة القراءة في المرتبة الأولى. سواه ذالك تدريب الطلاب على التعبير الصحيح عن معنى ما قرأه.

ز. أساس تعلم مهارة القراءة

هناك عدة تقسيمات للقراءة تختلف باختلاف عدد من الإعتبارات وذلك على النحو التالي: من حيث الأداء والشكل العام تنقسم إلى قراءة صامتة وقراءة جهرية.[٢٩]

---

[٢٧] رشدي أحمد طعيمة، *المرجع في تعلم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى*، (مكة المكرمة: جامعة أم القرى)، ص. ٥٣٨

[٢٨] عبد العليم إبراهيم، *الموجه الفني لمدرسي اللغة العربية*، (القاهرة: دار المعارف، دس)، ص. ٥٩-٦٠

[29] Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2008), hlm. 23.

١. القراءة الصامتة

يشير مفهوم القراءة الصامتة إلى العملية التي يتم من خلالها التعرف البصري للرموز المكتوبة وتفسيرها وربطها بخيرة المتعلم دون النطق بها. فكما أن الإنسان في مقدورة إدراك الشيء الذي يراه (إنسان – حيوان – نبات – ... إلخ) دون أن ينطق باسمه، فكذلك الحال بالنسبة للكلمة المقروءة في صمت، يدركها القارئ دون النطق بها. لذا، أما مهارة القراءة في هذا الدراسة فتحديد في فهم المقروؤ.

٢. القراءة الجهرية

القراءة الجهرية هي النقاط الرموز المطلوبة وتوصيلها عبر العين إلى المخ، وفهمها بالجمع بين الرمز كشكل مجرد، والمعنى المختزن له في المخ ثم الجهربها بإصافة الأصوات واستخدام اعضاء النطق استخداما سليما. لذا، أما مهارة القراءة في هذا الدراسة هي النطق عن القراءة.

ح. طرق تعليم القراءة[٣٠]

نقصد بذلك الحديث عن طريق تعلم القراءة للمبتدئين في برامج تعليم العربية للناطقين بلغات أخرى.

إن هناك فرقا بين مرحلتين من مراحل تعليم القراءة: تعلمها في مراحل الأولى من تعليم اللغة وهو ما يسمى بالقراءة المبتدئة *Initial Reading* وتعلمها في المراحل التالية بعد أن يكون المتعلم قد اكتسب المهارات الأساسية للقراءة.

وفي مجال تعلم القراءة في العربية كلغة أولى، أي للمبتدئين العرب يمكن تمييز نوعين من طرق تعليم القراءة: النوع الأول تركيبي ويقصد به استخدام الطرق الجزئية في تعليم القراءة مثل طريقة الحروف والطريقة الصوتية. والنوع الثاني تحليلي ويقصد به

[٣٠] طعيمة، *المرجع في التعلم*، ص. ٥٣٩

استخدام الطرق الكلية في تعليم القراءة مثل طريقة الكلمة وطريقة الجملة وطريقة المد.

هذه الطرق جميعها تستخدم أيضا في تعليم القراءة للناطقين بلغات غير العربية فمن المعلمين من يبدأ مع الدارسين بالحروف ومنهم من يبدأ بالأصوات ومنهم من يبدأ بالكلم وأخيرا فهناك من يبدأ بالجملة وهم قليل.

والآن نعالج بايجاز خصائص كل طريقة من طريقة تعليم القراءة.

١. الطرق الجزئية

سميت بذلك لأنها تبدأ بالجزء وتنتهي بالكل. أنها تعلم الدارس القراءة بدأ بالحروف أو الأصوات. ثم تضمها إلى بعضها البعض لتكون منها كلمات وتكون من الكلمات جملا ومن الجمل فقرات ومن الفقرات موضوعا. وهي لذلك تسمى بالطريقة التركيبية أيضا. لأن الفرد يركب الأجزاء لتصير كلا. ومن هذه الطرق نعرض لطريقتين:

أ. طريقة الحروف

وهي من أقدام طرق تعليم القراءة. وفيها يبدأ المعلم بترتيب الطالب على قراءة أسماء الحروف (ألف، باء، تاء، ... الخ)

ب. طريقة الأصوات

وتبدأ بالحرف مع صوته ولاتعنى باسمه إلا أخيرا وقد تأخذ أحد سكلين:

١) البدء بالحرف مع صوته مع الحركات كلها (أَ إِ أُ أْ – بَ بِ بُ بْ ... الخ).

٢) البدأ بأصوات الحروف جميعا مع حركة واحدة (أَ–بَ–تَ–ثَ–جَ– ... الخ).

٢. الطرق الكلمة

وتقل هذه الطرق في مقابل الطرق الجزئية. إذا أنها تبدأ بالكل وتحلله لأجزاء ولذلك سميت أيضا بالطرق التحليليه. ومن أكثرها شيوعا طريقة أنظر وقل *Look and See* ونعرض هنا الثلاث من الطرق الكلية.

أ. طريقة الكلمة: *Whole Word* وفيها تعرض على الطالب كلمات مجردة أو مصحوبة بصور. وينطق المعلم الكلمة ويرددها المتعلم وراءه. وبعد تقديم عدد من الكلمات يبدأ المعلم في تجريد الحروف *Letter Abstraction* منها ثم يدربه على تكوين كلمات جديدة وهكذا.

ب. طريقة الجملة: *Whole Sentence* وفيها تعرض على جمل قصيرة ذات معنى ويرددها المتعلم وراء المدرس ثم يحللها إلى كلمات ومن الكلمات يستخرج الحروف ويجردها ثم يكون منها كلمات وهكذا.

ج. طريقة المد: وهي وإن كانت تشبه الكريقة الصوتية إلا إنها تبدأ الحروف الممدودة. أي بكلمات بسيطة فيها حرف من حروف المد مثل: رأس، دار، مال، باع، صالون، فول، سور، ... الخ. ومن خلال هذه الكلمات تبرز صور بعض الحروف وطريقة نطقها فيجردها المعلم ويبرزها أمام المتعلم ويدربه بعد ذلك على تكون كلمات أخرى منها.

ط. وسائل القراءة[٣١]

تشمل وسائل التعلم المستخدمة لتعلم مهاراة القراءة ما يلي:

١. البطاقات وأنواعها

تصنع البطاقات عادةً من ورق صلب وسميك، ويوجد داخل كل من الأمام والخلف كلمة أو عبارة أو جملة أو عبارة. يمكن تعديل الحجم وفقًا لرغبات المعلم. عادةً ما يستخدم المعلم البطاقات لتدريب الطلاب على قراءة الكلمات

[31] Rosyidi, Abdul Wahab, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN-Maliki Press, 2009), hlm. 70-75.

أو الجمل أو التعبيرات المثالية دون تحليل ما يقرؤونه. تُستخدم البطاقات أيضًا لتطوير معرفة الطلاب بالمفردات وممارسة أنماط بنية اللغة والقراءة بصوت عالٍ. تتضمن أنواع البطاقات بطاقات الأسئلة والأجوبة وبطاقات الإكمال وبطاقات المفردات والبطاقات الوهمية.

٢. معمل القراءة

يعتبر معمل القراءة وسيلة يمكن استخدامها لتطوير مهارات القراءة. يتكون مختبر القراءة عادةً من عدد من الكتب الصغيرة التي تحتوي على مواد لغوية مرتبة في تدرجات من البسيط إلى الصعب والتي يمكن أن تساعد الطلاب على القراءة بشكل أسرع وفقًا لقدراتهم. تتكون هذه المواد من قصص قصيرة أو أوراق علمية أو تاريخ مصور.

لايزال هناك العديد من الوسائل التعليمية الأخرى التي يمكن استخدامها لتطوير مهاراة القراء، مثل بطاقات الهجائية، والمجلات وما شابه ذلك، والصور الكاريكاتورية، والإعلانات التي تحتوي على نصوص ملونة وصور يمكن قراءتها من مسافة بعيدة، والبطاقات الإعلانية وصناديق القراءة، و غير ذالك.

لذا فإن الوسائل التعليمية لمهاراة القراءة باللغة العربية هي كلها أشياء يمكن التلاعب بها ورؤيتها وسماعها وقراءتها ومناقشتها مع الأدوات الداعمة المستخدمة في أنشطة تعلم مهارة القراءة.

ي. تقويم مهاراة القراءة[٣٢]

بالإضافة إلى اختبارات إتقان اللغة ومكونات اللغة الأخرى، يمكن إجراء اختبارات لتحديد مستوى القدرة على فهم محتويات القراءة باستخدام تنسيقات اختبار متنوعة متاحة. يمكن تقديم اختبار القراءة في شكل اختبار شخصي مع

[32] M. Soenardi Djiwandono, *Tes Bahasa dalam Pengajaran* (Bandung: ITB Bandung, 1996), hlm. 62-64.

أسئلة يمكن الإجابة عليها من خلال إجابات طويلة وكاملة، أو مجرد إجابات قصيرة. بالإضافة إلى ذلك، يمكن أيضًا تقديم اختبارات القراءة في شكل واحد من الاختبارات الموضوعية، مثالا:

١. الاختبار تكملة القراءة *(Melengkapi wacana)*

٢. المبارة *(Menjodohkan)*

٣. شكل متعدد الخيارات *(Bentuk pilihan ganda)*

٤. شكل مشترك *(Bentuk gabungan)*

ك. تطور مفهوم القراءة[٣٣]

١. كان مفهوم القراءة ينحصر في الجهر بالكلمات المكتوبة فقد كانت تعنى تمكين المتعلم من القدرة على التعرف على الحروف والكلمات ونطقها، وكان يقتصر على النشط الآلي لحاسة البصر والنطق، إذا كان الإهتمام منصبا على ترجمة الحروف المنظورة إلى أصوات منطوقة دون اهتمام بما عداه من قضايا الفهم على أساس أن ذلك لابد أن يحدث بحكم العادة، فكان العلم قديما يركز على قضية النطق بوضوح ودون أخطاء.

٢. تطور مفهوم القراءة بعد أن أجريت دراسة عملية تربوية وخصوصا تلك التي قام بها العالم (ثورنديك) محاولا دراسة أخطاء التلاميذ في قراءة الفقرات، وأصبح مفهوم القراءة وفقا لذلك. يتمثل فيها أنها نشط عقلي متعدد الجوانب وأنها تهدف أصلا إلى الفهم وليست مجرد عملية ميكانيكية قامت على التعرف ومن ثم النطق، فهي بهذا المفهوم تعنى ترجمة الرموز بعد التعرف عليها ونطقها إلى معان وأفكار.

---

[٣٣] محمد صالح الشنطي، *المهارات اللغوية: مدخل إلى خصائص اللغة العربية وفنونها-حائل*، (المكة العربية السعودية: دار الأندلوس للنشر والتوزيع، ١٩٩٦)، ص.١٦٥

المبحث الثاني : التعلم النشط *(Active Learning)*

أ. مفهوم التعلم النشط *(Active Learning)*

يهدف التعلم النشط إلى تحسين استخدام جميع الإمكانات التي يمتلكها الطلاب، بحيث يتمكن جميع الطلاب من تحقيق نتائج تعلمية مرضية وفقًا لخصائصهم الشخصية .بالإضافة إلى ذلك، يهدف التعلم النشط أيضًا إلى الحفاظ على تركيز انتباه الطلاب على عملية التعلم.[٣٤]

التعلم النشط هو التعلم الذي يدعو الطلاب للتعلم بنشط .عندما يتعلم الطلاب بنشط، فهذا يعني أنهم يسيطرون على نشط التعلم .يستخدمون أدمغتهم بنشط إما للعثور على أفكار رئيسية من الموضوع أو حل المشكلات أو تطبيق ما تعلموه للتو على المشكلات الموجودة في الحياة الواقعية.[٣٥]

يتضمن التعلم النشط مجموعة متنوعة من الطرق لجعل الطلاب نشيطين منذ البداية للقيام بالأنشطة التي تبني العمل الجماعي وفي وقت قصير تجعلهم يفكرون في الموضوع.[٣٦]

التعلم النشط هو شكل من أشكال التعلم الذي يسمح للطلاب بلعب دور نشط في عملية التعلم سواء في شكل التفاعل بين الطلاب والطلاب مع المعلمين في عملية التعلم النشط.[٣٧]

لذا فإن التعلم النشط هو التعلم الذي يتضمن أنشطة الطلاب في الفصل، من خلال التفاعل مع زملائه الطلاب ومع المعلمين من خلال تحسين جميع إمكانات الطلاب لتحقيق أقصى قدر من نتائج التعلم.

---

[34] Umi Machmudah dan Abd. Wahab Rosyidi, *Active Learning* ..., hlm. 74

[35] Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), hlm. xvi

[36] Silberman, *101 Strategies To Teach Any Subject*, (Massachusetts: A Simon & Schuster Company, 1996), hlm. 6

[37] Umi dan Abd. Wahab, *Active Learning* ..., hlm. 74

بحسب Bonwell في كتابه أمي محمودة وعبد وهاب رشيدي أن التعلم النشط له الخصائص التالية:

١. لاينصب تركيز عملية التعلم على المعلومات التي يقدمها المعلم، ولكن على تطوير مهارات التفكير التحليلي والنقدي حول الموضوع أو المشكلة التي تتم مناقشتها
٢. لايستمع الطلاب إلى الدرس بشكل سلبي فحسب، بل يفعلون شيئًا متعلقًا بالموضوع.
٣. التركيز على استكشاف القيم والمواقف فيما يتعلق بالموضوع
٤. الطلاب مطالبون أكثر بالتفكير النقدي والتحليل والتقييم
٥. ستحدث ردود فعل أسرع في عملية التعلم[٣٨]

لذا فإن خصائص التعلم النشط هي أن التركيز على عملية التعلم يكمن في تطوير مهارات التفكير التحليلي والنقدي، يقوم الطلاب بشيء متعلق بالموضوع، مع التركيز على استكشاف القيم والمواقف، يجب على الطلاب التفكير بشكل نقدي، والتحليل، والتقييم.

يسعى التعلم النشط أساسًا إلى تقوية وتسريع تحفيز واستجابة الطلاب في التعلم، بحيث تصبح عملية التعلم ممتعة وليست مملة بالنسبة لهم. من خلال توفير التعلم النشط للطلاب يمكن أن يساعد ذاكرتهم، بحيث يمكن توصيلهم إلى أهداف التعلم بنجاح. هذا أقل ملاحظة في التعلم التقليدي. حتى يتمكن الطلاب من التعلم بنشاط، يحتاج المعلمون إلى إنشاء استراتيجيات مناسبة بحيث يكون لدى الطلاب دافع كبير للتعلم.[٣٩]

---

[38] Umi dan Abd. Wahab, *Active Learning* ..., hlm. 74-75

[39] Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), Konsep, Karakteristik dan Implementasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 241.

من الوصف أعلاه، يمكن استخلاص العديد من الاختلافات بين نهج التعلم النشط ونهج التعلم التقليدي، أي التعلم التقليدي المتمحور حول المعلم. بينما يتركز التعلم النشط على الطلاب.

يمكن استخدام المقارنة أعلاه كاعتبار وأسباب لتنفيذ استراتيجيات التعلم النشط في التعلم في الفصل بالإضافة إلى ذلك، تشير العديد من نتائج البحث الحالية إلى أن الطلاب لايستمعون فقط في الفصل. يحتاجون إلى القراءة أو الكتابة أو المناقشة أو العمل مع أعضاء الفصل الآخرين لحل المشكلات.

في هذا السياق، من الضروري تقديم الاستراتيجيات المتعلقة بالتعلم النشط، بمعنى الكلمة: استخدام استراتيجيات التعلم النشط في الفصل الدراسي مهم للغاية بسبب تأثيره الكبير على تعلم الطلاب.[٤٠]

ب. أهمية التعلم النشط *(Active Learning)*

تظهر الأبحاث أنه كلما زاد مشاركة الطلاب في التعلم، زاد فهمهم وتذكرهم للتعلم على مدى فترة زمنية أطول، لأن المشاركة هي المفتاح .قال *Howard Hendricks* في كتابه *"Teaching of Changes Live"* إن "التعلم الأقصى هو نتيجة المشاركة القصوى". تظهر الاستطلاعات أن الشخص يفقد وظيفته ليس بسبب علمه، ولكن بسبب عدم قدرته على العمل معًا. *Tom Jackson* في كتابه *"Activities that Teach"* إتقان المهارات الحياتية مطلب أساسي للجميع.[٤١]

إذن، كلما زاد عدد الطلاب المشاركين في التعلم، زاد فهمهم وتذكرهم للتعلم في وقت أطول لأن المفتاح هو المشاركة.

---

[40] Umi dan Abd. Wahab, *Active Learning* ..., hlm. 83
[41] *Ibid*, hlm. 83.

ج. مزايا التعلم النشط *(Active Learning)*

يوفر التعلم النشط بالإضافة إلى تحسين نشط الطلاب في التعلم العديد من الفوائد الأخرى التي تدعم أنشطة التعلم. تشمل مزايا التعلم النشط ما يلي:

١. سيكون الطلاب أكثر تحفيزًا لأنه سيكون من الأسهل التعلم أثناء الاستمتاع.

٢. تجري في بيئة هادئة، لأن التجربة والخطأ مقبولا

٣. هناك مشاركة من جميع المجموعات

٤. كل شخص مسؤول عن تعلمه

٥. مرنة وذات صلة

٦. شيء ما عبر عن أفكاره

٧. يقدم كل واحد منهم تصحيحًا إذا كان هناك خطأ

وفقًا لـ Machmudah، بشكل عام، من خلال إجراء التعلم النشط *(Active Learning)* سيتم الحصول على ما يلي:

١. ستؤدي التفاعلات التي تنشأ أثناء عملية التعليمية إلى اعتماد متبادل إيجابي حيث لا يمكن الحصول على تعزية المعرفة المكتسبة إلا من خلال الاستكشاف النشط في التعلم.

٢. يجب أن يشارك كل فرد بنشط في عملية التعلم ويجب أن يكون المعلم قادرًا على الحصول على تقييم لكل طالب بحيث يكون هناك مساءلة فردية.

٣. تتطلب عملية التعلم النشط هذه للتشغيل بفعالية مستوى عالٍ من التعاون حتى تتمكن من تنمية المهارات الاجتماعية .

د. عملية التعلم النشط *(Active Learning)*

هناك بعض عملية التعلم النشط منهم :

١. يتم تقديم المفهوم العام للمجموعة

٢. معلومات محددة حول المفهوم الذي تلقته المجموعة

٣. الأنشطة التي قامت بها المجموعات
٤. تمارس المجموعة وعواقبها خلال النشط
٥. تم إجراء مناقشات المجموعة مباشرة بعد الانتهاء من النشط
٦. تناقش المبادئ العامة
٧. تطبيقات الحياة المحددة مشتقة من المبادئ الأساسية أو العامة
٨. يتم استيعاب تطبيق الحياة من قبل كل فرد بناءً على احتياجاته واستعداده
٩. يتصرف الممثلون بناءً على ما تعلموه

المبحث الثالث : التعلم النشط بالألعاب اللغوية[٤٢]

في كتاب التعلم النشط في تعليم اللغة العربية التي كتبت بالدكتورة أمي محمودة والدكتور عبد الوهاب أن هناك استراتيجية التعلم النشط فيها تنقسم إلى ثلاثة فصول هم تعريف استراتيجية التعلم النشط، ونموذج استراتيجية التعلم النشط، وتعلم النشط بالألعاب اللغوية. وأما الألعاب اللغوية تنقسم إلى المفهوم والهدف والأشياء التي يجب مراعاتها عند استخدام الألعاب اللغوية وخطوة العامة لاختيار الألعاب اللغوية وتطبيقها وأنواع الألعاب اللغوية. ومن انواع الألعاب اللغوية تتضمن في أربع مهارات منها مهارة الإستماع والكلام والقراءة والكتابة.

ولكن قامت الباحثة في هذا البحث هو التعلم النشط بالألعاب اللغوية في مهارة القراءة.

أ. المفهوم

تأتي الألعاب من كلمة *"play"* التي تعني فعلاً يرضي القلب (يتم باستخدام أدوات المتعة أو بدون وسائل). أما الألعاب بمعنى :

١. الألعاب (أدوات اللعب)

[42] Umi Machmudah dan Abd. Wahab Rosyidi, *Active Learning* ..., hlm. 210

٢. عرض، مشهد

٣. الزينة

٤. العمل الذي يعمل بغير جدّ[٤٣]

حقيقة، تعتبر الألعاب اللغوية هي الأنشطة لاكتساب مهارات لغوية معينة بطريقة مثيرة.[٤٤]

لذا فإن التعلم النشط بالألعاب اللغوية هي تعليم يدعو الطلاب للتعلم بنشط بهدف اكتساب مهارات لغوية معينة بطريقة ممتعة أو مثيرة. ولذا يمكن أن يقول أن الألعاب اللغوية هي جزء من التعلم النشط.

ب. الهدف

الألعاب اللغوية لها الغرض المزدوج، وهما لاكتساب الإثارة وممارسة مهارات لغوية معينة.[٤٥] تعتبر الألعاب اللغوية وسيلة تعلمية جديدة في تدريس اللغة العربية، ضع في اعتبارك أن الألعاب اللغوية لا تهدف إلى قياس أو تقييم نتائج تعلم الطلاب، ولكنها تستخدم كخطوة نهج في التعلم.[٤٦]

لذالك الأهداف من الألعاب اللغوية هي لنيل النشطة التعليمية الممتعة ولتدريب مهارات اللغوية المعينة.

ج. الأشياء التي يجب مراعاتها عند استخدام الألعاب اللغوية

هناك الأشياء التي يجب مراعاتها عند استخدام الألعاب اللغوية كما يلي :

١. إن طبيعة الألعاب اللغوية هي وسيلة تعلمية وليست غاية.

٢. يعتقد الكثير من الناس أن الألعاب اللغوية مناسبة للأطفال فقط .على الرغم من وجود العديد من الألعاب اللغوية المناسبة للصغار والكبار.

---

[43] Poerwadarminta W.J.S.. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: PN Balai Pustaka, 1976), hlm. 620

[44] Soeparno, *Media Pengajaran Bahasa*, (Yogyakarta: PT Intan Pariwara, 1987), hlm. 61

[45] *Ibid*

[46] Machmudah dan Abd. Wahab Rosyidi, *Active Learning* ..., hlm. 210

٣. لايقتصر الغرض من الألعاب اللغوية على القضاء على الملل والإرهاق في تدريس اللغة، ولكن لإتقان المواد اللغوية التي يتم تدريسها.

٤. عند اختيار الألعاب اللغوية وتحديدها، من المهم الانتباه إلى شروط اللغة التي يتم تدريسها، وإجراءات ممارسة الألعاب "للمجموعات، والأزواج، والأفراد، والجماعات".[٤٧]

د. تعلمات العامة لاختيار الألعاب اللغوية وتطبيقها

وأما تعلمات عامة في تطبيق الألعاب اللغوية فكما يلي :

١. يجب على المعلم تحديد حدود واضحة، بحيث يمكن اختيار الألعاب اللغوية المناسبة.

٢. يجب أن تكون الألعاب اللغوية متوافقة مع مستوى التدريس وقدرات الطلاب والوقت والمكان المتاحين

٣. يجب ألا يتسبب الشعور بالأمان الذي يحيط بالطلاب في حدوث تشويه

٤. يجب الاهتمام بالمهارات اللغوية وعناصر اللغة ونماذج اللغة حتى يكون تنفيذ اللغة مع الألعاب مثاليًا

٥. إذا كانت الألعاب تتطلب إعدادًا خاصًا، فمن الأفضل أن تتم الألعاب قبل أن تلعبها

٦. قبل بدء الألعاب، يجب التأكد من أن الطلاب يفهمون إجراءات تنفيذ الألعاب.[٤٨]

---

[٤٧] محمد ابن أحمد سالم وأخرون، *المؤجة في تعلم اللغة لغير الناطقين بها*، (مصر: مكتبة، ١٩٩١)، ص. ١٦

[٤٨] *المرجع نفسه*

هـ. أنواع الألعاب اللغوية

هناك عدة أنواع من الألعاب اللغوية للأطفال والكبار أو كليهما مصممة لمهارات تعلم اللغة العربية. ومع ذلك، ركز الباحثون فقط على الألعاب اللغوية لمهارة القراءة. والسبب في ذلك أن الباحثة وجدت عقبات تتمثل في وجود طلاب نائمين أو يتحدثون بمفردهم ولا يلتفتون للتعلم، وقلة حماسهم للمشاركة في التعلم على مادة القراءة. وذلك لأن مادة القراءة المعروضة هي فقط في شكل نص يتكون من سلسلة من الجمل. وهذا ما يجعل الطلاب يملون من مادة القراءة. على الرغم من أن المعلم نفذ عدة طرق، أحدها هو توجيه الطلاب واحدًا تلو الآخر لقراءة نص القراءة، وذلك حتى يتمكن الطلاب من تلقي المادة جيدًا. ومع ذلك، لا يزال هذا غير فعال ولايولد دافعًا قويًا للطلاب. ونتيجة لذلك، لا يستطيع الطلاب فهم محتوى القراءة على مادة مهارة القراءة.

ومن انواع الألعاب اللغوية تتضمن في أربع مهارات منها مهارة الإستماع والكلام والقراءة والكتابة.

أ. الألعاب اللغوية لمهارة الإستماع

١) الأسرار المتسلسل *(Bisik Berantai)*

٢) الأمر بشرط أو قال "سليمان" *(Perintah Bersyarat)*

٣) من المتحدث؟ *(Siapa yang Berbicara)*

٤) كيف أذهب إلى ... *(Bagaimana Saya Pergi)*

ب. الألعاب اللغوية لمهارة الكلام

١) أين أنا؟ *(Di mana Saya)*

٢) صندوق الأشياء *(Kotak Barang)*

٣) سيف الصورة *(Menyebut Gambar)*

٤) ماذا أعمال؟ *(Apa yang Saya Kerjakan)*

٥) فكرة دون الكلام *(Pantomim)*

ج. الألعاب اللغوية لمهارة القراءة

١) اختبار معلومتك! *(Uji Pengetahanmu)*

٢) الأوراق الممزق *(Sobekan Cerita)*

٣) المضاد *(Antonim)*

٤) تخريج الكلمة الغاربة *(Mengeluarkan Kata yang Asing)*

د. الألعاب اللغوية لمهارة الكتابة

١) الكلمة المتقاطعة *(TTS)*

٢) الألعاب الحروف الغائبة *(Permainan Huruf yang Kurang/Hilang)*

٣) أتمّ الصورة وكتابة اسمها *(Menyempurnakan Gambar dan Menulis Namaya)*

٤) هل تعرف؟ *(Apakah Kamu Tahu)*

٥) ترتيب الجمل *(Mengurutkan Kalimat)*

وبالتالي، تركز الباحثة على الألعاب اللغوية في مهارة القراءة فقط، بهدف أن يكون الطلاب أكثر تحمسًا في تعليم اللغة العربية، وخاصة في مادة القراءة. سواه ذالك، يهدف على فهم نص القراءة والأفكار الرئيسية من القراءة بسهولة.

الفصل الثالث

منهجية البحث

أ. مدخل البحث ومنهجيته

استخدمت الباحثة نوع البحث والتطوير *(R&D) Research & Development*. البحث والتطوير هو المنهج الذي يستخدم لتحصيل المنتجات المعينة وتجربة فعاليتها.[٤٩]

نموذج التطوير المستخدم في هذا البحث على نموذج التطوير Borg and Gall. نموذج التطوير Borg & Gall يحتوي على دليل منهجي للخطوات التي تؤخذها الباحثة لكي تكون للمنتج التي تصممها له معيار صلاحية. وبالتالي، فإن المطلوب في هذا التطوير هو مرجع لإجراء المنتج الذي سيتم تطويره. يشرح في نظريته Borg and Gall أن البحث والتطوير في التعلم *(R & D)* هي عملية تستخدم لتطوير واعتماد المنتجات في مجال التعلم. تُعرف خطوات هذه العملية عمومًا بدورة البحث والتطوير، والتي تتكون من: مراجعة نتائج الأبحاث السابقة المتعلقة بصحة المكونات في المنتج المراد تطويرها، وتطويرها إلى منتج، واختبار المنتج المصمم، ومراجعتها. وكرر المنتج ويصححه بناءً على نتائج الاختبار. وهذا مؤشر على أن نتائج أنشطة المطورة المنفذة قد سمي بالموضوعية.[٥٠]

ب. إجراءات البحث والتطوير

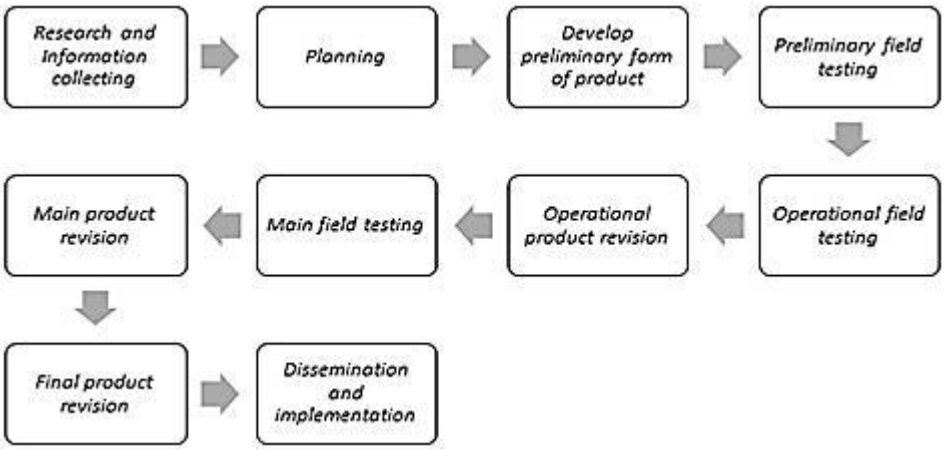
يتكون نموذج البحث والتطوير الخاص بـ Borg and Gall من عشر خطوات للتنفيذ منها: (١) تحليل الإحتياجات *(Analisis kebutuhan)*، (٢) التخطيط أو جمع البيانات *(Perencanaan)*، (٣) تطوير تصميم المنتج *(Pengembangan*

[49] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 297.

[50] http://adipwahyudi.blogspot.com/2011/01/model-penelitian-pengembangan-borg-and.html, diakses tanggal 5 oktober 2020 pukul 10.25 WIB.

produk)، (٤) تصديق الخبراء *(Uji coba perseorangan/Validasi Ahli)*، (٥) إصلاح التصميم *(Revisi desain)*، (٦) تجربة المنتج المحدودة *(Uji coba kelompok terbatas)*، (٧) إصلاح المنتج *(Revisi produk)*، (٨) تجربة المنتج الميدانية *(Uji coba lapangan)*، (٩) إصلاح المنتج النهائي *(Revisi produk)*، (١٠) المنتج النهائي *(Produk akhir)*.[٥١]

هذه الخطوات موضحة في الرسم البياني التالي:



إذن، بعد قامت الباحثة بتحليل الاحتياجات ثم التخطيط ثم تطوير المنتج، ثم أفراد التجربة أي تصحيح المنتج يقوم به الخبراء، وبعد ذلك تحسين من قبل الباحثة، ثم قامت الباحثة بإجراء تجربة مجموعة صغيرة، وبعد ذلك تحسين ثانيا من قبل الباحثة إذا كان هناك الخطيئات، ثم تجربة الميداني.

أما معلومات الخطوات فكما يلى:[٥٢]

١. تحليل الإحتياجات (*Research and Information Collecting*)

من هذه الخطوة، تشمل الدراسات الأدبية المتعلقة بالمشكلة قيد الدراسة، والتحضير لصياغة إطار بحث.

[51] Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2015), Cet. 4, hal. 292.

[52] *Zainal Arifin, Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 129-132

في هذه الخطوة، قامت الباحثة بإجراء تحليل الإحتياجات، أي تحليل المعلومات أو البيانات كمواد للمنتج الذي سيطورها.

٢. التخطيط أو جمع البيانات (*Planning*)

بما في ذلك في هذه الخطوة، أن يصوغ المهارات والخبرات المتعلقة بالمشكلات، ويحدد الأهداف التي يتعين تحقيقها في كل مرحلة، وإذا كان ذلك ممكنًا أو ضروريًا، ينفذ دراسة جدوى محدودة.

في هذه الخطوة تخطط الباحثة المنتج الذي سيطورها.

٣. تطوير تصميم المنتج (*Develop Preliminary Form of Product*)

أي تطوير الشكل الأولى للمنتج الذي سيتم إنتاجه. تتضمن هذه الخطوة إعداد المكونات الداعمة، وإعداد المبادئ التوجيهية والأدلة، وتقييم مدى ملاءمة الأدوات الداعمة.

في هذه الخطوة، قامت الباحثة ان ترتيب المنتج كخطوة أولى من تطوير المنتج الذي تطويره. لذا في هذه الخطوة تتضمن إعداد مادة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية، وإعداد إرشادات الألعاب، وما إلى ذلك.

٤. تصديق الخبراء (*Preliminary Field Testing*)

أي ان قامت التجربة الميدانية الأولية على مقياس محدود. أي أفراد التجربة من خلال التقييم والإقتراح من الخبراء. في هذه الخطوة قبل يُجّرِب المنتج في المجموعة الصغيرة. يمكن جمع البيانات وتحليلها عن طريق المقابلات أو الملاحظات أو الاستبيانات من الخبراء.

في هذه الخطوة قامت الباحثة التجربة الفردية، وهي اختبار صلاحية المنتج على الخبير أو التحقق من صحة الخبيرات، ثم يتم اختبارها على عدة طلاب.

٥. إصلاح التصميم (*Main Product Revision*)

أي إجراء تحسينات على المنتج الأولى الناتج بناءً على نتائج التجارب الأولية. من المحتمل جدًا إجراء هذا التحسين أكثر من مرة، وفقًا للنتائج الموضحة في تجربة محدودة، بحيث تكون مسودة أوسع للمنتج الرئيسي (النموذج) جاهزة للاختبار.

في هذه الخطوة، قامت الباحثة بإجراء المراجعة الأولى بعد التحقق من صحتها وقبل تجربة المجموعة الصغيرة، أي لعدة طلاب.

٦. تجربة المنتج المحدودة *(Main Field Testing)*

وهو التجربة الرئيسية التي يشارك فيها جميع الطلاب.

وفي هذه الخطوة، قامت الباحثة بإجراء تجربة إلى بعض الطلاب يعني ستة طلاب.

٧. إصلاح المنتج (*Operational Product Revision*)

أي إجراء التحسينات على نتائج تجربة أوسع، بحيث يكون المنتج الذي تم تطويره بالفعل تصميم نموذج تشغيلي جاهز للتحقق من صحته.

في هذه الخطوة قامت الباحثة بإجراء المراجعة او تحسين ثانيا من قِبل الباحثة إذا كان هناك الخطيئات من المنتج قبل تجربة الميدانية والنشر.

٨. تجربة المنتج الميدانية (*Operational Field Testing*)

أي خطوة اختبار المصادقة للنموذج التشغيلي الذي تم إنتاجه.

بعد قامت الباحثة المراجعة الثانية، ثم قامت الباحثة بتجربة الميدانية وهي جميع الطلاب في الصف السابع بتطبيق الاختبارا القبلى والبعدى.

٩. إصلاح المنتج النهائي *(Final Product Revision)*

في هذه الخطوة قامت الباحثة بإجراء المراجعة او تحسين النهائي من قِبل الباحثة إذا كان هناك الخطيئات من المنتج قبل النشر أي المنتج النهائي.

١٠. المنتج النهائي *(Dessimation and Implemetation)*

في هذه الخطوة يصبح ان تنفيذ المنتج

إذن الخطوات المستخدمة في هذا البحث يعني قامت الباحثة بإجراء البحث أي يسمى بالملاحظة تحليل المعلومات أو البيانات كمواد للمنتج الذي سيطورها. وبعد ذلك يتم جمع البيانات أو المعلومات. ثم تنفيذ التخطيط أو تصميم المواد وإعداد المواد. بعد تصميم المادة، يتم إجراء اختبار التحقق الخبراء إمّا من حيث المحتوى أو تصميم المنتج. الخطوة التالية هي اختبار الفائدة أي يعرف بتجربة فردية أو تجربة محدودة. إذا كانت هناك أوجه القصور، فيلزم تحسين من الباحثة. ثم تجربة الميدانية وتحسين المنتج النهائي. والآخير هو المنتج النهائي.

ج. تجربة المنتج

تهدف هذه التجربة كما ذكرت الباحثة فيما سبق لجمع البيانات المستخدمة كآلة أساسية لنيل درجة صلاحية وفعالية ونتيجة المنتج لاستخدام في عملية تعلم مهارة القراءة. وهذه تجربة المنتج تحتوي على:

١. تصميم التجربة

إن تصميم التجربة تتكون على:

أ. تجربة المجموعة الصغيرة، وتجربة المجموعة الصغيرة قامت الباحثة بالتجربة مع ستة طلاب في الصف السابع في مدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية أمبول ساري بجمبر.

ب. تجربة الميدانية، قامت الباحثة بالتجربة الميدانية مدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية أمبول ساري بجمبر للصف السابع جميعا.

٢. أفراد التجربة

قامت الباحثة بالتجربة وتحتاج الباحثة إلى أفراد التجربة كما يلي:

أ. لطلاب للصف السابع مدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية أمبول ساري بجمبر عشرين طالبًا.

ب. التعليقات والإقتراحات من الخبراء

في هذه الخطوة هي الخبير الأول أن تقييم في مجال المواد التعليمية المطورة، والخبير الثاني في مجال تصميم المواد التعليمية المطورة.

د. البيانات ومصادرها

للحصول على البيانات التي تحتاج إليها الباحثة تستخدم الأساليب الآتية:

١. البيانات الكيفية *(Descrptive Qualitative)*

تشتمل هذه البيانات على :

أ. نتائج الملاحظة على متطلبات الطلاب والمشكلات في عملية تعلم مهارة القراءة.

ب. التعليقات والاقتراحات البناءة من الخبراء عن نوعية المواد المشورة.

ج. نتائج المقابلة من معلم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية نور العلوم أمبول ساري جمبر عن احتياجات الطلاب في تعلم مهارة القراءة.

٢. البيانات الكمية *(Descriptive Analysis Statistic)*

تشتمل البيانات الكمية المطلوبة على:

أ. نتائج تصديق من الخبراء عن نوعية المواد المطورة باستخدام الاستبانة.

ب. نتائج آراء أو استجابة الطلاب عن مواد مهارة القراءة المطورة على الأساس التعلم النشط بعد استخدام المواد المتطورة.

ج. نتيجة الطلاب في الاختبار القبلي قبل استخدام المواد المطورة والاختبار البعدي بعد استخدام المواد المطورة.

هـ. أسلوب جميع البيانات

وفي هذا البحث استخدمت الباحثة أسلوب جميع البيانات المطلوبة وهي كما يلي:

١. الملاحظة

الملاحظة هي وسيلة يستخدمها الإنسان العادي في اكتسابه لخبراته ومعلوماته حيث نجمع خبراتنا على شكل ما نشاهده ان نسمع عنه، ولكن الباحثون حين تلاحظون فإنهم يتبعون منهجا معينا الذي يجعل من ملاحظتهم أساسا لمعرفة وفهم دقيق لظاهرة معينة.[٥٣] وتستخدم الباحثة الملاحظة غير المنظمة والملاحظة المنظمة. تستخدم الملاحظة غير المنظمة لمعرفة مشكلة القدرة القراءة لدى طلبة في الفصل السابع. أما الملاحظة المنظمة فاستخدمت الباحثة لمعرفة ما مدى صدق مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية التي تطورها الباحثة. ومصدر البحث للملاحظة غير المنظمة هو اللطلاب، أما مصدر البحث للملاحظة المنظمة فهو الخبراء باستخدام أدوات البحث يعني ورقة الملاحظة.

٢. المقابلة

هي محادثة موجهة بين القائم بالمقابلة وبين شخص أو أشخاص أخرين بهدف الوصول إلى حقيقية أو موقف يسعى الباحث لتعرفة من أجل تحقيق أهداف الدراسة.[٥٤] واستخدمت الباحثة المقابلة لأخذ البيانات قدر الإمكان من الخبراء عن أرآءهم تتعلق بتصديق وتعزيز المنتج إما نظريا او تطبيقيا. والمقابلة لأخذ بيانات المدرسة تتعلق بالبحث لنيل البيانات المرجوة.

---

[٥٣] ذوقان عبيدات، *البحث العلمي*، (الرياض: دار السلمة لنشر والتولزيع، ١٩٩٧) ص. ١٤٩

[٥٤] رجاء وحيد دويدري، *البحث العلمي: أساسيته النظرية وممارستها العملية*، (دمشق: دار الفكر، ٢٠٠٨)، ص. ٣٢٣.

٣. الاستبانة

هي عبارة عن مجموعة من الأسئلة المكتوبة التي تعد بقصد الحضول على معلومات أو آراء المنحوثين حول ظاهرة أو موقف معين.[٥٥] وقال رجاء في كتابه أن الاستبانة أداة مفيدة من أدوات البحث العلمي للحصول على الحقائق، والتوصل إلى الوقائع والتعرف على الظروف والأحوال ودراسة المواقف والاتجهات والآراء، يساعد الملاحظة ويكملها، وهو في بعض الأحيان الوسيلة العملية الوحيدة للقيام بالدراسة العلمية.[٥٦] تهدف استخدام الاستبانة في هذا البحث للحصول على معلومات وبيانات وحقائق مرتبطة بالمادة المطورة، فلذلك اختارت الباحثة الاستبانة لحصولها.

٤. الاختبار

الاختبار في هذا البحث تستخدم كآلة لمعرفة ولقياس فعالية المادة المطورة. ويكون الاختبار في هذا البحث اختبارين، هما الاختبار القبلي والاختبار البعدي. الاختبار القبلي هو الاختبار الذي يعطي قبل البرنامج الدراسي، وأما الاختبار البعدي فهو الاختبار الذي بعده.[٥٧]

و. تحليل البيانات

تحليل البيانات في العملية التي تنظم أو تكون بواسطتها الملاحظات الناتجة عن تطبيق خطة بحث معينة حيث يمكن الحصول منها على نتائج. وقال مُحَّد نازر أن تحليل البيانات هو شيء مهم في البحث، لأنه سيعطي المعنى الذي يحتاج في تحليل البيانات وأما أهداف تحليل البيانات فهي: (١) ليبحث أو يطلب الأجوبة من

---

[٥٥] مُحَّد عبيدات، مُحَّد أبو نصار، مُحَّد عقلة مبيضين، *منهجية البحث العلمي القواعد والمراحل والتطبيقات*، (عمان: دار الوائل، ١٩٩٩)، ص. ٦٣.

[٥٦] رجاء وحيد دويدري، *مرجع السابق*، ص. ٢٣٩

[٥٧] مُحَّد علي الخالي، *الإختبارات التحصيلية: تطويرها وإجراءها وتحليلها*، (الأردن: دار الفلاح، ١٩٩٨)، ص. ١٩

بيانات البحث، (٢) تحت الصلة بين بيانات البحث، (٣) ليأخذ الخلاصة والاقتراحات التي تحتاج إليها الباحثة في البحث التالي:

بعد ما جمعت الباحثة البيانات من نتائج مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية، استخدمت الباحثة أسلوبان لتحليل البيانات، هما تحليل البيانات الكيفية وتحليل البيانات الكمية.

١. تحليل البيانات من الملاحظة والمقابلة

استخدمت الباحثة تحليل الكيفي لتقديم البيانات على شكل وصفي من حيث المعلومات والحقائق الموجودة من مقابلة وملاحظة ونتيجة احتياجات.

٢. تحليل البيانات من الاستبانة

وحللت الباحثة البيانات الكمية من الاستبانة الموجودة منها : (١) تصديق الخبير المضمون والخبير التصميم المواد المطورة، (٢) وعند تجربة المنتج إلى الطلاب.

وللحصول على البيانات المرجوة فاستخدمت الباحثة استبانة التصديق للخبير. وكذالك استخدمت الباحثة نوع الاستبانة المغلوقة بمقياس ليكارت *Skala Likert*. مقياس ليكرت هو طريقة لقياس الإستجابة متأكد وغير متأكد عن البيان، لكي يتشدد الإستجابة المستجب، فاستخدم خمسة مقاييس الأجوبة فحسب.[٥٨]

الجدول ٣.١: مقياس النتيجة أو الإجابة من الاستبانة[٥٩]

مقياس النتيجة أو الإجابة من الاستبانة				
١	٢	٣	٤	٥

[58] Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan bidang Pendidikan*, (Penerbit ALFABETA: Bandung, 2014), hal. 29

[٥٩] أحمد عودة عبد المجيد، مفاهم تقويم والقياس والأداء، الحلقة العلمية قياس الأداء في العمل الأمني (رياض : كلية التدريب قسم البرامج التدريبة ٢٠١٣)، ص. ١١

مقياس النتيجة أو الإجابة من الاستبانة				
ناقص جدا	ناقص	مقبول	جيد	جيد جدا

أما المعايير لكل درجة فهي :

أ) درجة ١، إذا كان الخبير يعطي التقويم ناقص جدا

ب)درجة ٢، إذا كان الخبير يعطي التقويم ناقصا

ج) درجة ٣، إذا كان الخبير يعطي التقويم مقبولا

د) درجة ٤، إذا كان الخبير يعطي التقويم جيدا

هـ) درجة ٥، إذا كان الخبير يعطي التقويم جيدا جدا

وأما الرموز المستخدم لتحليل الاستبانة فهو ما يلي:[٦٠]

$$P = \frac{\sum X_i}{\sum X} x\ 100\%$$

P = المئوية الصلاحية

X_i = مجموع القيمة المحصولة

X = (القيمة الأعلى) = مجموع الأسئلة ضرب أعلى من درجة المعيار

استخدمت الباحثة خمسة معايير لمعرفة استخدام مواد مهارة القراءة المطور من نتيجة الاستبانة، وهي:

معايير اللياقة بناء على المقياس ليكرت *"Skala Likert"*

الجدول ٣.٢: معيار نتيجة الاستبانة المئوية

الفصيلة	القيمة
جيد جدا	٨٤% – ١٠٠%

[60] Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1999), hal: 313.

الفصيلة	القيمة
جيد	٦٨% - ٨٤%
مقبول	٥٢% - ٦٨%
ناقص	٣٦% - ٥٢%
ناقص جدا	٢٠% - ٣٦%

والبيان من جدول اللياقة:

١) إذا المنتج الإجابة وصل إلى الدرجة في المائة بين ٨٤% - ١٠٠%، فهو من الفصيلة "جيد جدا"

٢) إذا المنتج الإجابة وصل إلى الدرجة في المائة بين ٦٨% - ٨٣%، فهو من الفصيلة "جيد"

٣) إذا المنتج الإجابة وصل إلى الدرجة في المائة بين ٥٢% - ٦٨%، فهو من الفصيلة "مقبول"

٤) إذا المنتج الإجابة وصل إلى الدرجة في المائة بين ٣٦% - ٥٢%، فهو من الفصيلة "ناقص"

٥) إذا المنتج الإجابة وصل إلى الدرجة في المائة بين ٢٠% - ٣٦%، فهو من الفصيلة "ناقص جدا"

٣. تحليل البيانات من نتيجة الاختبار

استخدمت الباحثة بتحليل البيانات الكمية أي تحليل الإحصائي من نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي للطلاب، يعني أن تعيين فعالية مواد مهارة القراءة المطورة في أنشطة الطلاب التي تقاس حسب نتيجة الاختبار. وتظهر في فروق المقياس المعدلى نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

ولمعرفة مناسبة الدلالة ذي معنى *(Level of Significant)* فاستخدمت الباحثة الاختبار التائي *(t-test)*[٦١] بنوع *Paired Sample T-test* بالحساب اليدوي. أما رمز تحليل نتيجة التجربة من الاختبار القبلي والاختبار البعدي بتصميم *Pre-Experimental* على شكل *One-Group Pretest-Posttest Design* فهو:[٦٢]

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x_d^2}{N\,(N-1)}}}$$ [٦٣]

البيان:

Md = متوسطة الإنحراف بين اختبارين (الاختبار القبلي والاختبار البعدي)

Xd = انحراف نتيجة كل الطلاب، والرموز المستخدمة: $Md - d$

$\sum x_d^2$ = الجملة المربعة من انحراف نتيجة كل الطلاب

N = عدد أفراد العينة

رمز فروض البحث هو:

H_0 = لايكون مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية فعالا لإثارة قدرة الطلاب في تعلم مهارة القراءة للصف السابع بمدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية أمبول ساري جمبر.

H_a = كان مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية فعال لإثارة قدرة الطلاب في تعلم مهارة القراءة للصف السابع بمدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية أمبول ساري جمبر.

[61] Suharsimi Arikunto, *Penelitian Penelitian Suatu Pendekatan Praktis: Edisi Revisi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 349-350.

[62] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian…*, hlm. 349-350

[63] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...* .

أما دليل اتخاذ القرار من *Paired Sample T-test* فهو:

١. إذا كانت القيمة ت الحساب *(t-hitung)* أكبر من القيمة ت الجدول *(t-tabel)* فمعنه H_a مقبول و H_0 مردود

٢. إذا كانت القيمة ت الحساب *(t-hitung)* أصغر من القيمة ت الجدول *(t-tabel)* فمعنه H_0 مقبول و H_a مردود

الجدول ٣.٣: منهجية البحث

الرقم	أسئلة البحث	البيانات	مصادر البيانات	أسلوب جمع البيانات	تحليل البيانات
١.	كيف تطوير مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية للصف السابع بمدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية أمبول ساري جمبر؟	احتياجات الطلاب والمشكلات	الطلاب في الفصل السابع ومعلم اللغة العربية	– الملاحظة – المقابلة	تحليل البيانات من الملاحظة والمقابلة (تحليلا وصفيا)
٢.	كيف صلاحية مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية للصف السابع بمدرسة	– نتيجة الاستبانة عن صلاحية المنتج المطور من الخبراء	– خبير المضمون – خبير التصميم	الاستبانة	تحليل البيانات من الاستبانة (تحليلا

الرقم	أسئلة البحث	البيانات	مصادر البيانات	أسلوب جمع البيانات	تحليل البيانات
	نور العلوم المتوسطة الإسلامية أمبول ساري جمبر؟	- التعليقات والإقتراحات من الخبراء			وصفيا وإحصائيا)
٣.	ما مدى فعالية استخدام مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية للصف السابع بمدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية أمبول ساري جمبر؟	نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي	الطلاب في الفصل السابع	الاختبار	تحليل البيانات من نتيجة الاختبار (تحليلا إحصائيا)

الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليلها

يحتوي الفصل الرابع على ثلاثة مباحث منها: الأول، تطوير مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط *(Active Learning)* بالألعاب اللغوية لطلاب بمدرسة "نور العلوم" المتوسطة الإسلامية أمبول ساري جمبر. الثاني: صلاحية مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط *(Active Learning)* بالألعاب اللغوية لطلاب بمدرسة "نور العلوم" المتوسطة الإسلامية أمبول ساري جمبر. الثالث: فعالية استخدام مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط *(Active Learning)* بالألعاب اللغوية لطلاب بمدرسة "نور العلوم" المتوسطة الإسلامية أمبول ساري جمبر.

المبحث الأول : تطوير مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط *(Active Learning)* بالألعاب اللغوية

عرضت الباحثة في هذا البحث بيانات تطوير مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط *(Active Learning)* بالألعاب اللغوية لطلاب بمدرسة "نور العلوم" المتوسطة الإسلامية أمبول ساري جمبر. وجمعت الباحثة إجابة الأسئلة بعرض البيانات المحصولة من ناحية الملاحظة والمقابلة والاستبانة وكذالك الاختبار ثم تحليلها ومناقشتها. ولسهولة توجيه عرض النتائج، فقامت الباحثة بعرضها مناسبة بأسئلة البحث.

ثم قامت الباحثة بتطوير مواد مهارة القراءة بخطوات التطوير التي قدمها Borg and Gall. وفي هذه النظرية عشر خطوات، منها :(١) تحليل الاحتياجات (٢) التخطيط (٣) تطوير تصميم المنتج (٤) تصديق الخبراء (٥) إصلاح التصميم (٦) تجربة المنتج المحدودة (٧) إصلاح المنتج (٨) تجربة المنتج الميدانية (٩) إصلاح المنتج (١٠) المنتج النهائي.

بالإضافة إلى البيانات السابقة، فلابد لتطبيق المادة المطورة في ميدان البحث ثم تقويمها بعد معرفة النتائج بتطبيق مستمر. لكن تعرضها الباحثة في هذا المجال بإجراء المناقشة المحدودة مع الخبراء إما من جهة مواد المنتج المطورة وتصميم المنتج المطور ومع الطلاب خاصة في مهارة القراءة لاكتشاف فعالية المنتج المطور في تطبيقها في المدرسة المتوسطة الإسلامية للصف السابع.

أما البيانات المقصودة فكما تلي:

أ. تحليل الاحتياجات

الخطوة الأولى هي تحليل الاحتياجات. قبل تطوير مواد مهارة القراءة، فقامت الباحثة بتحليل الاحتياجات بعرض البيانات التي حصلت عليها بالملاحظة والمقابلة. قامت الباحثة بالملاحظة والمقابلة مع معلم اللغة العربية. وقدمت الباحثة من البيانات وصف نتيجة تحليل الاحتياجات والمشكلات من هذه الملاحظة والمقابلة كما يلي:[٦٤]

١. أن تعليم اللغة العربية لايتم جيدا لعدم جذابة الطلاب في التعلم، وذلك بسبب انخفاض الدافع خاصة في مادة مهارة القراءة.
٢. أن الطلاب لاينشطون ولايفهمون محتوى القراءة لأن التعلم في مواد مهارة القراءة تُطبِّق بقراءة النصوص فحسب أو بالممِلّ *(monoton)*.
٣. أن التعلم في مواد القراءة لايقوم على الأنشطة المثيرة.
٤. أن المعلم هو المحور في تعليم.

في الواقع أن التعلم مهارة القراءة ما زال متمحورا حول المعلم يعني يستَخدم المعلم الطريقة بتعيين كل من الطلاب أن يقرأ نص المقروء الذي يهدف عليهم لكي

[٦٤] نتيجة الملاحظة والمقابلة في التاريخ ٦-١٠ يناير ٢٠٢١

يفهمو المادة جيدا، ولكنها لاتدور فعالية ولاتصدر حماسة الطلاب الثابتة. هذه الظروف تؤثر الطلاب الذين لايفهمون محتوى القراءة.

والحاجة الظاهرة : الطلاب يحتاجون منهج التعلم النشط بالألعاب اللغوية لأن فيه الميول ويعود إلى الفكرة الأساسية أن سيكون الطلاب أحسن بتكوين البيئة الطبيعية لأن التعليم سيؤثر تأثيرا وثيقا إذا يباشر المتعلم بخبرة التعلم مما يعرفه. عندما يتعلم الطلاب بنشط، فهذا أي أنهم يسيطرون على أنشطة التعلم، حتى يستخدم الطلاب الدماغ بهذا النشط، إما ان يوجد الأفكار الرئيسية أو حل المشكلات أو تطبيق ما تعلموه على مشكلة في الحياة الواقعية. ومن هذا منهج التعلم النشط، دعا الطلاب في المدرسة المتوسطة نور العلوم أمبول ساري بجمبر للمشاركة في عملية التعلم، ليس فقط عقليًا ولكن جسديًا أيضًا وبهذه الطريقة، يشعر الطلاب عادةً بجو أكثر إمتاعًا حتى تكون نتائج التعلم القصوى.

وباستخدام هذا المنهج التعلم النشط لكي يجعل الطلاب متحمّسين في تعليم مهارة القراءة، لأن بقراءة النصوص القراءة فحسب سيجعل الطلاب بالملل والصعب ان يلاخص محتورى القراءة. لذلك تريد الباحثة أن تطور مواد مهارة القراءة القائمة التعلم النشط.

بعد تحليل الحاجة والمشكلة بالملاحظة والمقابلة، الخطوة التالية هي تحليل المنهج ويوجد أن المنهج المستخدم في تلك المدرسة وهو من كتاب اللغة العربية الوزارة الشؤون الدينية السنة ٢٠١٩ للصف السابع. ثم تحليل المواد وتوجد أن المواد المستخدمة في إجراء الاختبارات هي المواد في الصف السابع الذي موضوعه يتكون من : التعارف، المرافق المدرسية، الأدوات المدرسية، العنوان، ومن يوميات الأسرة.

ب. التخطيط أو جمع البيانات

بعد تحليل الاحتياجات، الخطوة الثانية هي تخطيط مواد مهارة القراءة القائمة التعلم النشط بالألعاب اللغوية للصف السابع ثم خططت الباحثة أهداف التطوير من الكتاب وتعيين موضوع المواد والخطوة عن الألعاب اللغوية.

وأما البيان فيما يالي:

١. أهداف تطوير مواد مهارة القراءة

الأهداف من مواد مهارة القراءة القائمة التعلم النشط بالألعاب اللغوية المطورة وفقا لاحتياجات الطلاب يعني يجعل انشطة الطلاب ممتعة ونشيطة إما في عملية التعليمية أو من ناحية نشاط الطلاب أو المعلم أو من ناحية نشاط اللغوية وكذلك يمكن أن ينشئ حماستهم في تعلم مهارة القراءة ويجعل الطلاب أن أسرع في فهم محتويات القراءة. لذا، صار الطلاب مركز التعلم *(Learning Center)* في التعلم النشط.

طورت الباحثة مواد مهارة القراءة في شكل الألعاب اللغوية على أساس التعلم النشط في الموضوعات منها الموضوع "اختبر معلومتك!" في هذا الموضوع طورت الباحثة مواد مهارة القراءة في ألغاز الكلمة *(teka-teki)* بقطع الورق. في هذا النشاط يقرأ الطلاب نص سؤال ألغاز الكلمة ليُجيب طلاب الأخرى. وتزوج الكلمة بشكل السؤال والجواب بقطع الورق. في هذا النشاط، يبحث الطلاب عن زاوج من المفردات أو الجمل أو أجوبات عن الأسئلة إلى الطلاب الأخرى. كتابة السؤال وفقا على نصوص القراءة بقطع الورق. هذا النشاط يقرأ الطلاب نص القراءة ثم هم يكتبون السؤال التي تتعلق بمحتويات القراءة ويقراء مرة أخرى ليجيب طلاب أخرى. الموضوع "الأوراق الممزقة"، في هذه الأنشطة يعني تمزق أو تقطع الطلاب نصوص القراءة إلى عدد قطع. الموضوع "تخريج

الكلمة الغاربة" يعني ذكر الطلاب الكلمة الغاربة من النصوص القراءة. الموضوع "المضاد" يعني يبحث عن مضاد الكلمة.

٢. أهداف تعليم مواد مهارة القراءة

أهداف تعليم مواد مهارة القراءة القائمة التعلم النشط بالألعاب الغوية، وهي كما يالي :

١) يقدر الطلاب ان يقرأ بصوت عالٍ مع نغمة جيدة من خلال أنشطة التعلم النشط باستخدام الألعاب اللغوية.

٢) يقدر الطلاب ان يفهم محتويات القراءة من خلال أنشطة التعلم النشط بالألعاب الغوية.

٣) يقدر الطلاب ان تحليل مجموعات الجمل أو الكلمات وذكرها من خلال أنشطة التعلم النشط بالألعاب اللغوية.

٤) يقدر الطلاب ان تسمية الجمل أو مجموعات الكلمات من خلال أنشطة التعلم النشط بالألعاب اللغوية.

٥) يقدر الطلاب ان يطرح الأسئلة على ورق فارغ من خلال أنشطة التعلم النشط بالألعاب اللغوية.

فلذلك، أهداف تعليم مواد مهارة القراءة يمكن للطلاب القراءة بصوت عالٍ مع نغمة جيدة وفهم محتويات القراءة وتحليل وتسمية مجموعات الجمل أو الكلمات وذكرها وطرح الأسئلة على ورق فارغ.

٣. موضوعات مواد مهارة القراءة

وفي تطوير مواد مهارة القراءة، أخذت الباحثة الموضوعات من كتاب الوزارة الشؤون الدينية السنة ٢٠١٩.

وتتكون من ستة موضوعا، وهي كما يلي:

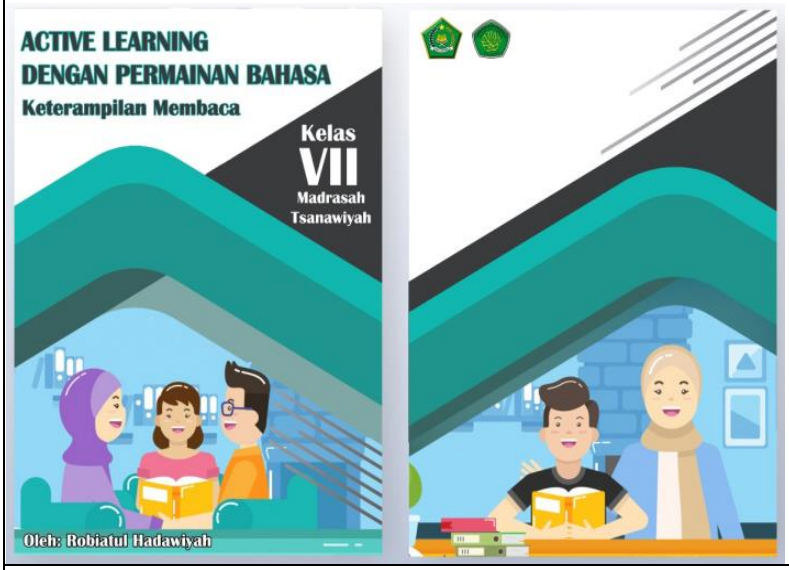
الجدول ٤.١ : موضوعات مواد مهارة القراءة المطورة

الرقم	الموضوعات
١	التعارف
٢	المرافق المدرسية
٣	الأدوات المدرسية
٤	العنوان
٥	من يوميات الأسرة

ج. تصميم المنتج

وتطوير مواد مهارة القراءة القائمة التعلم النشط بالألعاب اللغوية، كما يلي :

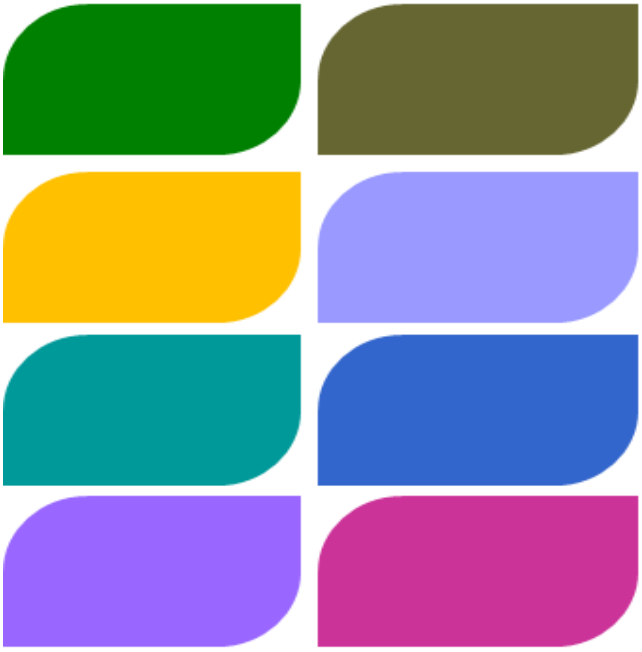
الجدول ٤.٢ : العناصر في تصميم المنتج

الرقم	العناصر	المواصفات
١	الغلاف	أ. الغلاف الملون والصورة الممتعة ب.عرض الغلاف الأمامي هو صورة اللطلاب الذين يتعلمون بالمجموعة 
٢	الشكل	استخدمت الباحثة الحروف بالشكل "Britannic Bold" في

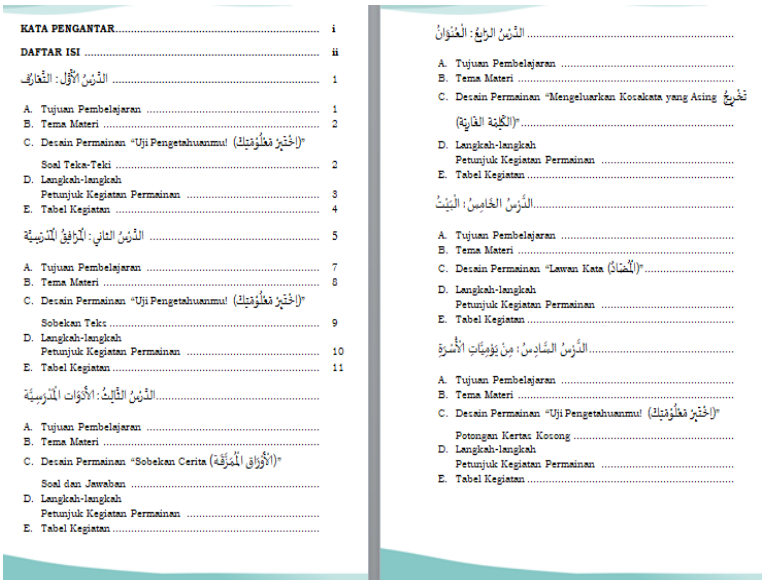
الرقم	العناصر	المواصفات
	والمساحة	الغلاف والشكل "Bookman Old Style" في إجراءات وخطوات الألعاب والشكل "Sakkal Majalla" لمواد القراءة ونصوص الألعاب
٣	الورق	قدمت الباحثة الورقة في هذا المواد المطورة هي أ.٥ (A5)
٤	الطباعة	طبعت الباحثة هذا الكتاب في المطبعة الموجودة
٥	لون الطباعة	الطباعة والموضوعات والنقاط الجوهرية وتوضيح وسائل العاب اللغة 
٦	الرسومات والصور والأشكال التوضيحية	قدمت الباحثة رسومات توضيحية للألعاب اللغوية لمساعدة المعلم في توضيح المواد الألعاب لدى طلبة تزوج الكلمة بشكل السؤال والجواب

الرقم	العناصر	المواصفات
		C. Desain Permainan "Uji Pengetahuanmu! (إِخْتَبِرْ مَعْلُوْمَتَكَ)" Soal dan Jawaban  سؤال ألغاز الكلمة اِسْمِيْ فَارُوْق. أُنْظُرْ هَذِهِ الْمَدْرَسَةِ. أَذْهَبُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ كُلَّ يَوْمٍ. (لِذَا، مَنْ أَنَا؟ ...) اِسْمُهَا اَلْأُسْتَاذَةُ نَفِيْسَة. هِيَ يُدَرِّسُ اللُّغَةَ الْعَرَبِيَّةِ أَمَامَ الْفَصْلِ. (مَنْ هِيَ؟ ...) هَذَا صَالِحٌ، هُوَ طَالِبٌ فِيْ هذه الْمَدْرَسَةِ. (مَنْ هُوَ...؟) هَذِهِ فِطْرِيَة، (...) طَالِبَةٌ فِيْ هَذِهِ الْمَدْرَسَةِ. (...) صَدِيْقَتِيْ اِسْمُهُ صَالِحٌ. هُوَ طَالِبٌ فِيْ هَذِهِ الْمَدْرَسَةِ. (من صالح؟ ...)

الرقم	العناصر	المواصفات
		الأوراق الممزق الْفَصْلُ السَّابِعِ / أنا تِلْمِيذٌ / اِسْمِي فَارُوق الْحُكُومِيَّةِ ١ / الثَّانَوِيَّةِ / فِي الْمَدْرَسَةِ عِنْدِي / مَالَانْج / مَدِينَةُ مَحْمُود وَمَحْبُوب / فِي الْفَصْلِ مِنْهُمْ / أَصْدِقَاء لَوْنُهَا أَخْضَرُ / حَقِيبَتِي / وَمَسْعُود وَمَرْفُوعَة وَمِبْرَاةٌ وَمِمْسَحَةٌ / فِيهَا مِقْلَمَةٌ وَفِرْجَارٌ / أَسْوَدُ لَوْنُهَا / مَحْبُوب / وَحَقِيبَةُ قَلَمٌ وَمِرْسَمٌ / فِيهَا / أَزْرَقُ تصميم الموضوع: تخريج الكلمة الغاربة عُنْوَانُ بَيْتِي فِي شَارِعِ بَاتُوبَارَا رَقْم ٤ مَالَانْج / اِسْمِي عَزَّام مُحَمَّد، هَذِهِ بِطَاقَتِي أَنَا طَالِب فِي الْفَصْلِ السَّابِع / رَقْم مَحْمُولِي ٨١٢٣٤٥٦٧٨٩٠ عُنْوَانُ مَدْرَسَتِي فِي شَارِعِ بَانْدُونج رقم ٧ مَالَانْج / مِنَ الْمَدْرَسَةِ الْمُتَوَسِّطَةِ الإِسْلَامِيَّةِ الْحُكُومِيَّةِ مَالَانْج وَرَقْمُ التِّلِفُون (٠٣٤١) ٥٤٨٥٧٩ / أَبِي اِسْمُهُ السَّيِّد يَقِين

الرقم	العناصر	المواصفات
		تصميم الموضوع: المضاد سُفْلِيّ جَمِيْلٌ كَبِيْرٌ عُلْوِيّ قَبِيْحٌ صَغِيْرٌ هَذِهِ وَاسِعَةٌ وَرَاءَ تِلْكَ ضَيِّقَةٌ أَمَامَ الورق الفريغ 
٧	المحتوى	أ. قدمت الباحثة المادة القراءة بالعاب اللغة القائمة على التعلم

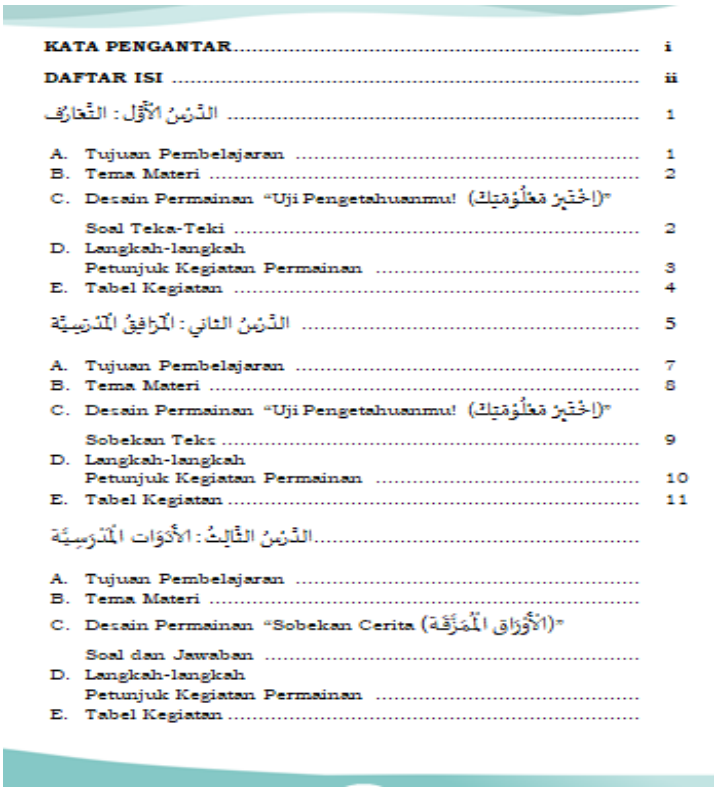
الرقم	العناصر	المواصفات
		النشط متفقة بكتاب تعليم اللغة العربية الوزارة الشؤون الدينية ٢٠١٩ والتمرينات تتعلق لمواد القراءة  B. Tema Materi الدَّرسُ الثَّاني: المَرافِقُ المَدرَسِيَّة مَدرَسَتِي هَذِهِ مَدرَسَتِي هِيَ المَدرَسَةِ الثَّانَوِيَّةِ الحُكُومِيَّةِ ١ مَدِينَةُ مَالانج هِيَ كَبِيرَةٌ وَوَاسِعَةٌ وَجَمِيلَةٌ. وَهِيَ قَرِيبَةٌ مِنَ المَسجِدِ الكَبِيرِ «الفَلاَحُ». المَدرَسَةُ فِي شَارِعِ بَانْدُونج رَقْمُ ٧ مَدِينَةُ مَالانج. فِي مَدرَسَتِي مَرَافِقُ مَدرَسِيَّةٌ كَثِيرَةٌ. مِنْهَا إِدَارَةٌ وَبُستَانٌ وَحَدِيقَةٌ وَحَمَّامٌ وَسَاحَةٌ وَسُلَّمٌ وَغُرفَةُ الإِشرَافِ وَغُرفَةُ الحَارِسِ وَغُرفَةُ الصِّحَّةِ وَغُرفَةُ رَئِيسِ المَدرَسَةِ وَغُرفَةُ المُدَرِّسِ وَغُرفَةُ الشُّؤُونِ الإِدَارِيَّةِ وَفَصلٌ وَقَاعَةٌ وَكَنَّزٌ وَمَخفَرٌ وَمَسجِدٌ وَمَعمَلٌ وَمَعهَدٌ وَمَقصَفٌ وَمَكتَبَةٌ وَمَلعَبٌ وَمَيدَانٌ وَمِرجَاضٌ وَمَصعَدٌ E. Latihan Soal أ. أجِبْ وفقًا لِنَصِّ القِراءة! ١. مَا عُنوَانُ بَيتِ عَمِّي؟ ٢. مَاذَا وَرَاءَ بَيتِهِ؟ ٣. هَل الكَرَاسِيّ فِي غُرفَةِ الجُلُوس؟ ٤. لِمَن غُرفَةُ المُذَاكَرَة؟ ٥. أَينَ غُرفَةُ الأَكلِ؟ ب. اِختَرْ أَصَحَّ الأَجوِبَة! ١. فِي الحَمَّام ... أ. بَلَقُون وفَاكَس ب. بِرَكَة ومِرجَاض ج. صُورَة وسَاعَة د. شَاي وقَهوَة ٢. غُرفَةُ المُذَاكَرَة لِ ... أ. تَوفِيق ب. إِسمَاعِيل ج. يُوسُف د. إِبرَاهِيم ٣. غُرفَةُ الأَكلِ جَانِبَ ... أ. المَطبَخ ب. غُرفَةِ الجُلُوس ج. غُرفَةُ المَكتَبِ
٨	تنظيم المادة	أ. تنظم الباحثة المادة القراءة في موضوعات القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية المعد للفصل السابع

الرقم	العناصر	المواصفات
		  ب. تحتوي المواد تتكون من ستة موضوعات يعني التعارف، المرافق المدرسية، الأدوات المدرسية، العنوان، ومن يوميات الأسرة. ويبدأ عرض المواد بالخطوات الألعاب اللغوية والنصوص القراءة ونموذج العاب اللغة  KATA PENGANTAR ..... i DAFTAR ISI ..... ii الدَّرْسُ الأَوَّلُ : التَّعَارُف ..... 1 A. Tujuan Pembelajaran ..... 1 B. Tema Materi ..... 2 C. Desain Permainan "Uji Pengetahuanmu! (اِخْتَبِرْ مَعْلُوْمَتَكَ)" Soal Teka-Teki ..... 2 D. Langkah-langkah Petunjuk Kegiatan Permainan ..... 3 E. Tabel Kegiatan ..... 4 الدَّرْسُ الثاني : المَرَافِقُ المَدْرَسِيَّة ..... 5 A. Tujuan Pembelajaran ..... 7 B. Tema Materi ..... 8 C. Desain Permainan "Uji Pengetahuanmu! (اِخْتَبِرْ مَعْلُوْمَتَكَ)" Sobekan Teks ..... 9 D. Langkah-langkah Petunjuk Kegiatan Permainan ..... 10 E. Tabel Kegiatan ..... 11 الدَّرْسُ الثَّالِثُ : الأَدَوَاتُ المَدْرَسِيَّة ..... A. Tujuan Pembelajaran ..... B. Tema Materi ..... C. Desain Permainan "Sobekan Cerita (الأَوْرَاقُ المُمَزَّقَة)" Soal dan Jawaban ..... D. Langkah-langkah Petunjuk Kegiatan Permainan ..... E. Tabel Kegiatan ..... الدَّرْسُ الرَّابِعُ : العُنْوَانُ ..... A. Tujuan Pembelajaran ..... B. Tema Materi ..... C. Desain Permainan "Mengeluarkan Kosakata yang Asing تَخْرِيْجُ (الكَلِمَةِ الغَرِيْبَة)" ..... D. Langkah-langkah Petunjuk Kegiatan Permainan ..... E. Tabel Kegiatan ..... الدَّرْسُ الخَامِسُ : البَيْتُ ..... A. Tujuan Pembelajaran ..... B. Tema Materi ..... C. Desain Permainan "Lawan Kata (الأَضْدَادُ)" ..... D. Langkah-langkah Petunjuk Kegiatan Permainan ..... E. Tabel Kegiatan ..... الدَّرْسُ السَّادِسُ : مِنْ يَوْمِيَّاتِ الأُسْرَة ..... A. Tujuan Pembelajaran ..... B. Tema Materi ..... C. Desain Permainan "Uji Pengetahuanmu! (اِخْتَبِرْ مَعْلُوْمَتَكَ)" Potongan Kertas Kosong ..... D. Langkah-langkah Petunjuk Kegiatan Permainan ..... E. Tabel Kegiatan ..... ج. نظمت الباحثة خطوة دليل أنشطة الألعاب وجدول الأنشطة وقواعد الألعاب

الرقم	العناصر	المواصفات
		Tabel Kegiatan **Indikator** / **Aktivitas** (**Guru** / **Siswa**) 1. Tata letak bangku — 1. Guru mengintruksikan kepada siswa untuk menata tata letak bangku menjadi formasi konferensi — 1. Setiap siswa bersama-sama menata tata letak bangku menjadi formasi konferensi 2. Pembagian kelompok — 2. Guru menginstruksikan kepada siswa untuk berhitung sebagai pembagian kelompok — 2. Siswa berhitung untuk membuat kelompok dan kemudian berkumpul dengan kelompok masing-masing 3. Pembagian soal teka-teki — 3. Guru membagikan secara acak soal teka-teki dalam bentuk tulisan kepada masing-masing kelompok, kemudian mengintruksikan — 3. - Salah satu kelompok membacakan soal teka-teki dan satu kelompok ini menunjuk satu kelompok lain untuk menjawab - kelompok lain berhak merebut **D. Langkah-langkah** **1. Petunjuk Kegiatan Permainan** 1) Guru beserta siswa menata tata letak bangku menjadi formasi lingkaran 2) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok 3) Guru memilih dan membuat cerita pendek/bacaan dari buku, LKS atau yang lainnya 4) Perwakilan dari setiap kelompok harus membaca terlebih dahulu cerita tersebut dengan durasi waktu yang ditentukan (5 menit) 5) Kemudian guru memotong-motong cerita yang telah dibuat menjadi beberapa bagian 6) Guru membagikan sobekan/potongan kertas berisi kalimat-kalimat dari sebuah teks bacaan dengan satu tema yang sama kepada setiap kelompok 7) Setelah selesai, siswa disuruh mengurutkan sesuai dengan cerita yang telah dibacakan 8) Bagi kelompok siswa yang terlebih dahulu mengumpulkan potongan cerita dengan tepat dan benar, akan mendapatkan reward **2. Aturan Permainan** 1) Bagi kelompok siswa yang terlebih dahulu mengumpulkan potongan cerita dengan tepat dan benar, akan mendapatkan reward tambahan point
٩	عرض مواد مهارة القراءة	أ. عرضت الباحثة المادة باللغة العربية في الألعابها واللغة الإندونسية في خطوات الألعاب

الرقم	العناصر	المواصفات
		B. Tema Materi الدَّرْسُ الثَّانِي: المَرَافِقُ المَدْرَسِيَّة   مَدْرَسَتِي هَذِهِ مَدْرَسَتِي. هِيَ الْمَدْرَسَةِ الثَّانَوِيَّةِ الْحُكُومِيَّةِ ١ مَدِينَةُ مَالَانْج هِيَ كَبِيرَةٌ وَوَاسِعَةٌ وَجَمِيلَةٌ. وَهِيَ قَرِيبَةٌ مِنَ الْمَسْجِدِ الْكَبِيرِ «الْفَلَاحُ». الْمَدْرَسَةُ فِي شَارِعِ بَانْدُونْج رَقْمُ ٧ مَدِينَةُ مَالَانْج. فِي مَدْرَسَتِي مَرَافِقُ مَدْرَسِيَّةٌ كَثِيرَةٌ. مِنْهَا إِدَارَةٌ وَبُسْتَانٌ وَحَدِيقَةٌ وَحَمَّامٌ وَسَاحَةٌ وَسُلَّمٌ وَغُرْفَةُ الْإِشْرَافِ وَغُرْفَةُ الْحَارِسِ وَغُرْفَةُ الصِّحَّةِ وَغُرْفَةُ رَئِيسِ الْمَدْرَسَةِ وَغُرْفَةُ الْمُدَرِّسِ وَغُرْفَةُ الشُّؤُونِ الْإِدَارِيَّةِ وَفَصْلٌ وَقَاعَةٌ وَكَنْزٌ وَمَخْفَرٌ وَمَسْجِدٌ وَمَعْمَلٌ وَمَعْهَدٌ وَمَقْصَفٌ وَمَكْتَبَةٌ وَمَلْعَبٌ وَمَيْدَانٌ وَمِرْحَاضٌ وَمَصْعَدٌ ب.عرضت الباحثة المادة مهارة القراءة **D. Langkah-langkah** **Petunjuk Kegiatan Permainan** 1. Guru beserta siswa menata tata letak bangku menjadi formasi lingkaran 2. Guru menyediakan beberapa kartu kosong, kemudian membagikannya kepada tiap siswa 3. Guru menginstruksikan kepada setiap siswa untuk menuliskan pertanyaan yang mereka miliki tentang materi qira'ah yang sudah dipelajari/dibaca 4. Guru menginstruksikan kembali untuk mengumpulkan kartu yang telah ditulisi pertanyaan oleh siswa 5. Guru mengkocok kartu yang telah dikumpulkan siswa kemudian dibagikan kembali kartu tersebut satu-satu kepada siswa 6. Guru kembali memerintahkan kepada siswa untuk membaca dalam hati pertanyaan pada kartu yang mereka terima dan memikirkan/menyiapkan jawabannya 7. Guru menunjuk beberapa siswa untuk membacakan kartu yang mereka dapatkan dan memberikan jawabannya dengan suara lantang 8. Siswa yang lain boleh menambahkan jika jawabannya siswa yang ditunjuk kurang tepat

الرقم	العناصر	المواصفات
		ج. عرضت الباحثة محاكة تصميم العاب اللغوية  C. Desain Permainan Kosakata dan Lawan Kata (المُضَادُ) سُفْلِيّ جَمِيْلٌ كَبِيْرٌ عُلْوِيّ قَبِيْحٌ صَغِيْرٌ هَذِهِ وَاسِعَةٌ وَرَاءَ تِلْكَ ضَيِّقَةٌ أَمَامَ
١٠	المقدمة	أ. التمهيد وكلمة الشكر والتقديري (كلمة الإفتتاح)  KATA PENGANTAR Buku ini berjudul ... yang di dalamnya berisi materi-materi khusus untuk keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa Arab berbasis pembelajaran aktif dengan permainan bahasa untuk siswa kelas 7 (tujuh) Madrasah Tsanawiyah. Dengan hadirnya materi berbentuk pembelajaran aktif dengan permainan bahasa ini, diharapkan seorang guru bisa menggunakan permainan bahasa dalam materi keterampilan membaca, sehingga peserta didik dapat menikmati saat pembelajaran berlangsung. Dengan mengimplikasikan permainan bahasa pada materi keterampilan membaca ini, diharapakan dapat menambah wawasan guru bahasa Arab dalam mengembangkan proses pembelajaran khususnya bahasa Arab. Dan diharapkan pula motivasi para pelaku pendidikan tersebut bertambah sehingga akan mudah memberikan pembelajaran bahasa Arab kepada peserta didik yang lebih aktif, efektif dan menyenangkan. Penulis menyadari bahwa materi dalam buku ini masih jauh dari kata sempurna, banyak kesalahan, atau mungkin sudah dipahami dan lain-lain. Oleh karena itu, kritik yang konstruktif penulis harapkan. Atas sarannya, disampaikan terimakasih. Akhirnya penulis berharap, semoga menjadi manfaat baik baik peserta didik ataupun pendidik dalam bidang bahasa Arab khususnya pembelajaran keterampilan membaca. *Aamiin yaa Rabbal 'Alamiin.* Malang, 07 April 2021

الرقم	العناصر	المواصفات
		ب. محتويات الكتاب  KATA PENGANTAR ..... i DAFTAR ISI ..... ii الدَّرْسُ الأَوَّل : التَّعَارُف ..... 1 A. Tujuan Pembelajaran ..... 1 B. Tema Materi ..... 2 C. Desain Permainan "Uji Pengetahuanmu! (اِخْتَبِرْ مَعْلُوْمَتِكَ)" Soal Teka-Teki ..... 2 D. Langkah-langkah Petunjuk Kegiatan Permainan ..... 3 E. Tabel Kegiatan ..... 4 الدَّرْسُ الثاني : المَرَافِقُ المَدْرَسِيَّة ..... 5 A. Tujuan Pembelajaran ..... 7 B. Tema Materi ..... 8 C. Desain Permainan "Uji Pengetahuanmu! (اِخْتَبِرْ مَعْلُوْمَتِكَ)" Sobekan Teks ..... 9 D. Langkah-langkah Petunjuk Kegiatan Permainan ..... 10 E. Tabel Kegiatan ..... 11 الدَّرْسُ الثَّالِثُ : الأَدَوَات المَدْرَسِيَّة ..... A. Tujuan Pembelajaran ..... B. Tema Materi ..... C. Desain Permainan "Sobekan Cerita (الأَوْرَاق المُمَزَّقَة)" Soal dan Jawaban ..... D. Langkah-langkah Petunjuk Kegiatan Permainan ..... E. Tabel Kegiatan .....
		ج. صفحة الإفتتاح (الموضوع)  1

الرقم	العناصر	المواصفات
		د. الكفاءة الأساسية والمؤشرات الدَّرسُ الأوَّلِ : التَّعَارُف **A. Tujuan Pembelajaran** KI 3: Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori. KD: 3.1 Memahami fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks sederhana yang berkaitan dengan tema: التَّعَارُف Indikator: 3.1.1 Membaca dengan suara nyaring dengan intonasi yang baik melalui kegiatan pembelajaran aktif dengan permainan bahasa 3.1.2 Memahami isi bacaan melalui kegiatan pembelajaran aktif dengan permainan bahasa "Uji Pengetahuanmu!" (اِخْتَبِرْ مَعْلُوْمَاتِكَ) Tujuan: 3.1.1 Siswa dapat membaca dengan suara nyaring dengan intonasi yang baik melalui kegiatan pembelajaran aktif dengan permainan bahasa 3.1.2 Siswa dapat memahami isi bacaan melalui kegiatan pembelajaran aktif dengan permainan bahasa "Uji Pengetahuanmu!" (اِخْتَبِرْ مَعْلُوْمَاتِكَ) 2
١١	قائمة المراجع	قدمت الباحثة قائمة المراجع في الوجه الخلفي **DAFTAR PUSTAKA** Agus, Suprijono. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Puetaka Pelajar 2009) Dirjen Pendis KEMENAG RI, *Buku Siswa Bahasa Arab Madrasah Tsanawiyah Kelas VII*, (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah Dirjen Pendis, 2019) Hamdani, Saepul, *Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Pembelajaran PAI* (Surabaya: NIZAMIA **Jurnal** Pendidikan dan Pemikiran Islam: Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Surabaya) Hasnawati. *Pendekatan Contextual Teaching Learning Hubungannya Dengan Evaluasi Pembelajaran*. **Jurnal** Ekonomi & Pendidikan, Volume 3 Nomor 1, April 2006 Machmudah, Umi & Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning dalam Pembelajran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2019) Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 00092 tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Tahun 2013 Rosyidi, Abdul Wahab, *Media pembelajaran bahasa Arab*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2009) Sugiyanto. *Modul PLPG: Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru (PSG) Rayon 13, 2008) ماشي بن محمد الشمري، *استراتيجية في التعلم النشط (Active Learning Strategies)*، الطبعة الأولى. المملكة العربية السعودية: ٢٠١١

الرقم	العناصر	المواصفات
١٢	قائمة الملاحق	**LAMPIRAN** **A. Tabel Kegiatan Permainan** **1. Tabel Kegiatan Permainan 1** (see table below)

Indikator	Aktivitas	
	Guru	Siswa
1. Tata letak bangku	1. Guru mengintruksikan kepada siswa untuk menata tata letak bangku menjadi formasi konferensi	1. Setiap siswa bersama-sama menata tata letak bangku menjadi formasi konferensi
2. Pembagian kelompok	2. Guru menginstruksikan kepada siswa untuk berhitung sebagai pembagian kelompok	2. Siswa berhitung untuk membuat kelompok dan kemudian berkumpul dengan kelompok masing-masing
3. Pembagian soal teka-teki	3. Guru membagikan secara acak soal teka-teki dalam bentuk tulisan kepada masing-masing kelompok, kemudian mengintruksikan kepada setiap kelompok untuk membacakan soal teka-teki yang telah dibagikan secara bergantian	3. - Salah satu kelompok membacakan soal teka-teki dan satu kelompok ini menunjuk satu kelompok lain untuk menjawab - Kelompok lain berhak merebut dan menjawab sesuai dengan jawaban yang benar, jika kelompok tersebut tidak dapat menjawab - Setelah kelompok lain menjawab dengan

B. Kunci Jawaban

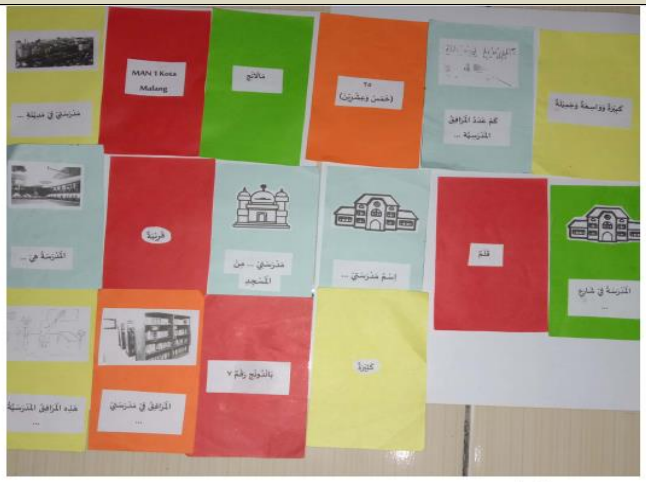
1. Latihan Soal 1

1) فَارُوْق
2) الْمَدْرَسَة
3) صَدِيْقَتِي
4) مُدَرِّسَةٌ
5) إِسْمُهُ

2. Latihan Soal 2

1) فَارُوْق
2) أَخِيْ
3) مُدَرِّسَتِيْ
4) الْأُسْتَاذُ مَنْصُوْر
5) فِطْرِيَة
6) أَمِيْنُ الْمَكْتَبَةِ
7) السَّيِّد عُمَر
8) هو بَوَّابٌ، من سُوْرَابَايَا
9) نَبِيْلَة
10) السَّيِّدُ حَفِيْظُ

١٣	قصاصات الورق	في قطع من الورق تحتوي على كتابات أو جمل حسب موضوع الألعاب اللغوية

الرقم	العناصر	المواصفات
		

فلذلك العناصر من تصميم المنتج يتكون على: الغلاف، وشكل الحروف والمساحة، وحجم الورق، ولون الطباعة، والرسومات والصور والأشكال التوضيحية، والمحتوى، وتنظيم المادة، وعرض مواد مهارة القراءة، والتمرينات تتعلق بمواد القراءة، والمقدمة، وقائمة المراجع، وقصاصات الورق.

المبحث الثاني : صلاحية مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية

البيانات والمعلومات في هذا المبحث قد سبق عرضها في تصديق التصميم، ولكن قدمت الباحثة التحليل من البيانات السابقة. ومما يأتي عرضها من آراء الخبراء والطلاب في المجموعة الصغيرة عن المواد المطوة بأسلوب الاستبانة وتحليل نتائجها:

أ. تصديق الخبراء

بعد أن صممت الباحثة الكتاب التعليمي، فأعرضت الباحثة إلى الخبيرين التصديق الكتاب ولمعرفة أراءهما والاقتراحات والمداخلات عن الكتاب المطور من الاستبانة. الخبير الأول في مجال المحتوى في مواد مهارة القراءة المطورة هو بروفسور مهيبان، محاضر اللغة العربية في الجامعة الإسلامية الحكومية مالانج، أما الخبير الثاني

في مجال تصميم الكتاب التعليمي هو الدكتور مُحَمَّد واهب داريدي، محاضر مادة تعليم اللغة العربية ومصاحب الكاتب ومصمّم الكتاب الوزارة الشؤون الدينية ٢٠١٩.

١. عرض بيانات التصديق من الخبير في مجال المحتوى واللغة

قدمت الباحثة مواد مهارة القراءة المصورة للتصاديق إلى بروفسور مهيبان لتصديق مواد مهارة القراءة المطورة وفق معيار الكتاب اللألعاب. اختارت الباحثة بروفسور مهيبان لأنه له تأهيلات في المناهج والكفاءة في مجال كتاب تعليم اللغة العربية وطرق التعليمية. وهذه نتيجة الاستبانة الأولى من خبيرة مجال محتوى مواد مهارة القراءة المطورة:

الجدول ٣.٤ : نتيجة الاستبانة من الخبير في مجال المحتوى

المجال	الرقم	عناصر التحكيم	النتيجة
نتيجة من الناحية التعليمية	١	التعلم النشط بالألعاب اللغوية مرتبة وفقا موضوع الدرس	٤
	٢	التعلم النشط باستخدام الألعاب اللغوية الموجودة يصبح ان تُدرّب مهارات القراءة لدى الطلاب	٣
	٣	التعلم النشط بالألعاب اللغوية يصبح ان يزيد استراتيجيات التعلم المتنوعة	٣
	٤	يركز التعلم النشط بالألعاب اللغوية على الطلاب كفاعل في التعلم	٣
	٥	التعلم النشط بالألعاب اللغوية يصبح ان يزيد نشاط الطلاب في أنشطة التعلم	٣
	٦	ملاءمة الألعاب اللغوية مع أهداف التعلم	٣

المجال	الرقم	عناصر التحكيم	النتيجة
نتيجة من الناحية الألعاب	١	التعلم النشط بألعاب اللغة هو نوع من ألعاب لغة مهارة القرعة	٣
	٢	دليل لعبة لغة سهل الفهم	٢
	٣	وضوح أهداف التعلم النشط مع الألعاب اللغوية	٣
	٤	وضوح محتوى التعلم النشط مع الألعاب	٢
	٥	التعلم النشط بألعاب لغوية مرتبة بطريقة ممتعة	٣
	٦	سهولة الألعاب اللغوية	٣
	٧	ملاءمة تقدير وقت الألعاب اللغوية	٢
نتيجة من الناحية اللغة	١	اللغة المستخدمة سهلة الفهم	٢
	٢	توافق ترتيب اللغة	٢
	٣	الدقة في استخدام تعابير اللغة	٢
مجموعات النتيجة المحصولة			**٤٣**

استخدمت الباحثة الرموز لمعرفة نتيجة تصديق الخبير وهو:

$$P = \frac{\sum X_i}{\sum X} \, x \, 100\%$$

$$P = \frac{43}{80} \, x \, 100\% = 53{,}7\%$$

P= المئوية الصلاحية

Xi = مجموع القيمة المحصولة

X (الأعلى القيمة) = مجموع الأسئلة ضرب أعلى من درجات المعيار

واعتمدت الباحثة مقياس الدرجات لنتيجة كل الاستبانة كما في الباب الثالث وهو:

١) ٨٤%-١٠٠% = جيد جدا

٢) ٦٨%-٨٤% = جيد

٣) ٥٢%-٦٨% = مقبول

٤) ٣٦%-٥٢% = ناقص

٥) ٢٠%-٣٦% = ناقص جدا

من النتيجة المحصولة، عرفت الباحثة أن نتيجة الاستبانة من خبير في مجال محتوى المنتج ولغته هي:

أ) بعد أن حسبت الباحثة نتيجة الاستبانة فحصلت على قيمة ٥٣،٨% وهذه النتيجة تدل على أن المواد القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية على درجة "مقبول"، وهذا المواد القراءة المطورة يمكن استخدامها في تعلم مهارة القراءة بالتصحيح.

ب)اعطي الخبير الاقتراحات والمداخلات في هذه الاستبانة، هي:

١. يجب إعطاء كل عنصر من مادة النشاط أمرًا، ما يجب على الطلاب فعله بالمادة. على سبيل المثال، قراءة النص. ماذا يجب أن يفعل الطلاب بالنص.

٢. يجب فصل خطوات الألعاب بين إجراءات الألعاب وقواعد الألعاب. في قواعد الألعاب يجب أن تكون هناك مكافآت وعقوبات التعليمية

٣. إذا كانت النصوص الموجودة في الكتاب عبارة عن اقتباسات، أو لم تكن من عمل المؤلف نفسه، فمن الأفضل أن يعطي المراجع لكل النصوص، على سبيل المثال مقتبسة من (اسم مؤلف الكتاب والسنة). إذا لم يكن الاقتباس ممتلئًا، فيمكن كتابته "منقول من ... بالتصرف"

٤. يجب تحسين التحرير والمفردات في النص أو العنوان

٥. أنشطة المعلمين والطلاب على شكل جداول ينبغي ان يضع في ملحق الكتاب. بينما يتم ذكر جوهر النشاط ببساطة في إجراءات وقواعد الألعاب

قد اتضح الجدول السابق (الجدول ٤.٣) البيانات المحصولة من الاستبانة لدى الخبير في مجال محتوى. وقد حللت الباحثة لكل بنود عناصر التحكيم بالدرجة والتفسير وفقا للنتائج الموجودة وكان أكثر النتائج تراوحت بين مدى ٥٢%-٦٨% وهي حصلت على نتيجة **٥٣،٨%** تدل على المعيار **"مقبول"** بالتفسير "يمكن استخدامه بالتصحيح البسيط"، فقامت الباحثة بالتعديل من هذه نتيجة الاستبانة.

من تلك البيانات، قامت الباحثة بالتصحيح لكل النواحي المطلوبة التي نالت الباحثة النتيجة على المعيار "مقبول" يعني يمكن استخدامه بالتصحيح البسيط"، والعناصر في بنود الأسئلة التي يجب عليها أن تصحح الباحثة هي:

١. تكميل التعليمات
٢. فصل إجراءات الألعاب بين قواعد الألعاب
٣. أعطى الإقتباسات
٤. تحسين المفردات في النصوص
٥. أنشطة المعلمين والطلاب على شكل جداول يضع في ملحق

بعد ذلك قامت الباحثة بتسوية ملاحظات هذه الاقتراحات والمداخلات حتى يتمكن هذا الكتاب من تحسين فهم النصوص القراءة لاستخدام تعليم مهارة القراءة في مدرسة نور العلوم أمبول ساري جمبر.

٢. عرض البيانات من الخبير الثاني في مجال التصميم

قدمت الباحثة مواد مهارة القراءة المطورة لتصديق إلى الدكتور واهب داريادي لتصديق تصميم مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية المطورة. اختارت الباحثة الدكتور واهب داريادي لأنه مصمّم الكتاب للوزارة الشؤون الدينية وله الكفاءة في مجال تصميم الكتاب وتعليم اللغة العربية.

وهذه نتيجة الاستبانة الثانية من خبير مجال تصميم في مواد القراءة بالألعاب اللغوية المطورة :

الجدول ٤.٤: نتيجة الاستبانة من الخبير في مجال تصميم

المجال	الرقم	عناصر التحكيم	النتيجة
عرض الكتاب والغلاف	١	جودة ورق الغلاف	٢
	٢	تصميم كتاب مثير	٤
	٣	اختيار الصورة	٤
	٤	توافق مزيج الألوان	٣
	٥	الكتابة على الغلاف واضحة وسهلة القراءة	٣
	٦	جمال عرض الحروف	٣
	٧	الغلاف قادر على وصف محتويات الكتاب	٣
محتوى الكتاب	١	حجم الخط ودقة الكتابة	٤
	٢	الكتابة واضحة وسهلة القراءة	٥
	٣	كتابة صحيحة ومتسقة	٤
	٤	الرسوم التوضيحية والصور المثيرة للاهتمام	٤
	٥	النص المادي واضح	٤
مجموعات النتيجة المحصولة			**٤٣**

استخدمت الباحثة الرمز كما في السابق لمعرفة نتيجة تصديق الخبير الثاني وهو :

$$P = \frac{\sum X_i}{\sum X} \, x \, 100\%$$

$$P = \frac{43}{60} \, x \, 100\% = 71{,}6\%$$

اتضح من الجدول السابق أن نتيجة الاستبانة من الخبير في مجال التصميم هي:

أ) بعد أن حسبت الباحثة نتيجة الاستبانة فحصلت على نتيجة ٦،٧١%. وهذه النتيجة تدل على أن المواد المطورة على درجة "جيد". وهذا المواد المطورة يمكن استخدامها في تعلم مهارة القراءة.

ب)ما أعطى الخبير الاقتراحات من ناحية التصميم لأن تصميم وجذاب لتعليم الطلاب، بل أعطى الخبير الإضافات مثلا :

١. غلاف مفقود

٢. فرز حسب الغلاف

٣. يجب تحسين كتابة جدول المحتويات. على سبيل المثال، بالنسبة للغة العربية لايزال غير أنيق، على سبيل المثال من اليمين إلى اليسار

٤. ويمكن تبديل اسم الدرس بما يتوحّدُ بصورة الزخرفة

٥. قم بعمل رأس وتذييل بإضافة زخارف أو عن طريق عكس خصوصيات الكتاب المدرسي لذلك المستوى، على سبيل المثال من خلال تقديم وصف أو تصميم نموذج للكتاب العربي

قد اتضح الجدول السابق (الجدول ٤.٤) البيانات المحصولة من الاستبانة لدى الخبير في مجال تصميم. وقد حللت الباحثة لكل بنود عناصر التحكيم بالدرجة والتفسير وفقا للنتائج الموجودة وكان أكثر النتائج تراوحت بين مدى ٦٨%-٨٤% وهي حصلت على نتيجة **٧١،٦%** تدل على المعيار "**جيد**" بالتفسير "يمكن استخدامه بالتصحيح البسيط"، فقامت الباحثة بالتعديل من هذه نتيجة الاستبانة.

من تلك البيانات، قامت الباحثة بالتصحيح لكل النواحي المطلوبة التي نالت الباحثة النتيجة على المعيار "جيد" يعني يمكن استخدامه بالتصحيح البسيط"، والعناصر في بنود الأسئلة التي يجب عليها أن تصحح الباحثة هي:

١. تكميل الغلاف
٢. ترتيب المنتج من الغلاف
٣. تحسين كتابة محتويات
٤. اضبط الصورة بعنوان الدرس
٥. أعطى زخرفة الرأس والتذييل

بعد ذلك قامت الباحثة بتسوية ملاحظات هذه الاقتراحات والمدخلات حتى يتمكن هذه المواد من تحسين فهم النصوص القراءة لاستخدام تعلم مهارة القراءة في مدرسة نور العلوم أمبول ساري جمبر.

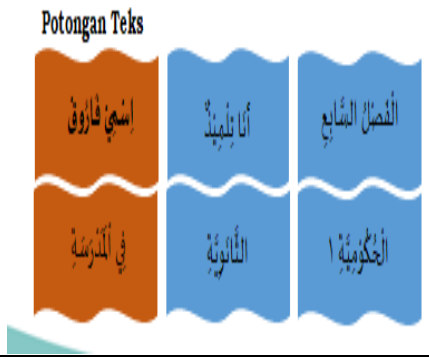
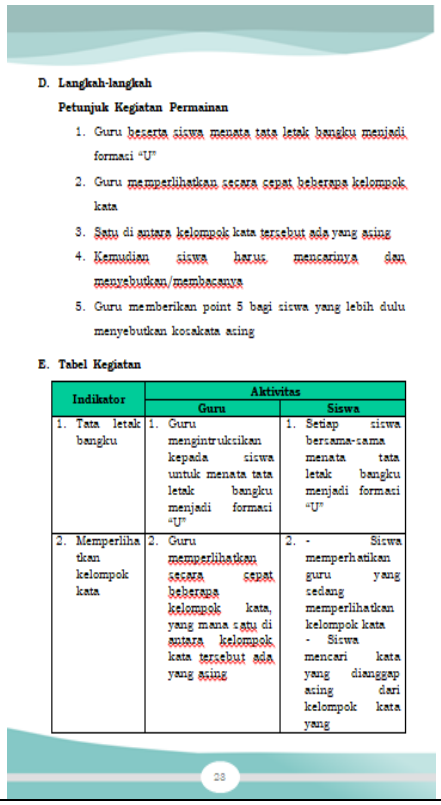
ب.إصلاح التصميم

بعد أن قاما الخبيران بتصديق المنتج، حصلت الباحثة البيانات من اقتراحات الخبيرين وتعليقاتهما وإرشاداتهما، لكي تصلح الباحثة، فيلزم على أخطاء من المواد المطورة، وقد صححت الباحثة حتى جعل المواد المطورة أحسن.

فالخطوة التالية هي إصلاح التصميم وفقا لمدخلات الخبيرين كما يلي :

الجدول ٤.٥ : إصلاح التصميم

الرقم	الإقتراحات والتعليقات والإرشادات (قبل التصحيح)	بعد التصحيح
١	يجب إعطاء كل عنصر من مادة النشاط أمرًا، ما يجب على الطلاب فعله بالمادة. على سبيل المثال،	زادت الباحثة أمرًا أي ماذا يجب أن يفعل الطلاب بالنص

	قراءة النص. ماذا يجب أن يفعل الطلاب بالنص  B. Desain Permainan Sobekan Cerita (الأَوْرَاقُ الْمُمَزَّقَةُ) Potongan Teks اِسْمِي فَارُوقٌ أَنَا تِلْمِيذٌ الْفَصْلُ السَّابِعُ فِي الْمَدْرَسَةِ الثَّانَوِيَّةِ الْحُكُومِيَّةِ ١	
٢	يجب فصل خطوات الألعاب بين إجراءات الألعاب وقواعد الألعاب. في قواعد الألعاب يجب أن تكون هناك مكافآت وعقوبات التعليمية  D. Langkah-langkah Petunjuk Kegiatan Permainan 1. Guru beserta siswa menata tata letak bangku menjadi formasi "U" 2. Guru memperlihatkan secara cepat beberapa kelompok kata 3. Satu di antara kelompok kata tersebut ada yang asing 4. Kemudian siswa harus mencarinya dan menyebutkan/membacanya 5. Guru memberikan point 5 bagi siswa yang lebih dulu menyebutkan kosakata asing E. Tabel Kegiatan Indikator: 1. Tata letak bangku Aktivitas – Guru: 1. Guru mengintruksikan kepada siswa untuk menata tata letak bangku menjadi formasi "U" Aktivitas – Siswa: 1. Setiap siswa bersama-sama menata tata letak bangku menjadi formasi "U" Indikator: 2. Memperlihatkan kelompok kata Aktivitas – Guru: 2. Guru memperlihatkan secara cepat beberapa kelompok kata, yang mana satu di antara kelompok kata tersebut ada yang asing Aktivitas – Siswa: 2. - Siswa memperhatikan guru yang sedang memperlihatkan kelompok kata - Siswa mencari kata yang dianggap asing dari kelompok kata yang 28	

٣	إذا كانت النصوص الموجودة في الكتاب عبارة عن اقتباسات، أو لم تكن من عمل المؤلف نفسه، فمن الأفضل تضمين ملاحظة مرجعية في أسفل النص، على سبيل المثال مقتبسة من (اسم مؤلف الكتاب والسنة). إذا لم يكن الاقتباس ممتلئًا، فيمكن كتابته "منقول من ... بالتصرف" B. Tema Materi الدَّرْسُ الأَوَّلِ : التَّعَارُف  إِسْمِيْ فَارُوْق. أَنَا طَالِبٌ فِيْ هَذِهِ الْمَدْرَسَةِ. وَهَذَا أَخِيْ، إِسْمُهُ صَالِحٌ، هُوَ طَالِبٌ. وَهَذِهِ صَدِيْقَتِيْ، إِسْمُهَا فِطْرِيَة، هِيَ طَالِبَةٌ. تِلْكَ مُدَرِّسَتِيْ، إِسْمُهَا الْأُسْتَاذَةُ نَفِيْسَة، هِيَ مُدَرِّسَةُ اللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ. وَذَلِكَ الْأُسْتَاذُ مَنْصُوْر، هُوَ نَاظِرُ الْمَدْرَسَةِ.	B. Tema Materi الدَّرْسُ الأَوَّلِ : التَّعَارُف  إِسْمِيْ فَارُوْق. أَنَا طَالِبٌ فِيْ هَذِهِ الْمَدْرَسَةِ. وَهَذَا أَخِيْ، إِسْمُهُ صَالِحٌ، هُوَ طَالِبٌ. وَهَذِهِ صَدِيْقَتِيْ، إِسْمُهَا فِطْرِيَة، هِيَ طَالِبَةٌ. تِلْكَ مُدَرِّسَتِيْ، إِسْمُهَا الْأُسْتَاذَةُ نَفِيْسَة، هِيَ مُدَرِّسَةُ اللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ. وَذَلِكَ الْأُسْتَاذُ مَنْصُوْر، هُوَ نَاظِرُ الْمَدْرَسَةِ. (منقول من الكتاب الوزارة الشؤون الدينية السنة ٢٠١٩ : ١٧)
٤	يجب تحسين التحرير والمفردات في النص أو العنوان  إِسْمِيْ فَارُوْق. أَنَا تِلْمِيْذٌ الْفَصْلُ السَّابِعِ فِي أَلْمَدْرَسَةِ يَّةِ ١ مَدِيْنَةُ مَالَانْج. عِنْدِيْ أَصْدِقَاءَ فِي الْفَصْلِ مِنْهُمْ ب وَمَحْفُوْظ وَمَسْعُوْد وَمَرْفُوعَة. حَقِيْبَتِيْ لَوْنُهَا أَخْضَرُ. لَوْنُهَا أَسْوَدُ، فِيْهَا مِقْلَمَةٌ وَفِرْجَارٌ وَمِبْرَاةٌ وَمِمْسَحَةٌ. وَحَقِيْبَةُ رَقُ، فِيْهَا قَلَمٌ وَمِرْسَمٌ وَجِبْرٌ وَقَلَمُ رَصَاصٍ وَمِسْطَرَةٌ. لَوْنُهَا أَحْمَرُ، فِيْهَا دَفْتَرٌ وَقِرْطَاسٌ وَمِقَصٌّ وَغِلَافٌ وَكِتَابٌ.	 إِسْمِيْ فَارُوْق. أَنَا تِلْمِيْذُ الْفَصْلِ السَّابِعِ فِي أَلْمَدْرَسَةِ الثَّا بِيَّةِ ١ مَدِيْنَةُ مَالَانْج. عِنْدِيْ أَصْدِقَاءُ فِي الْفَصْلِ مِنْهُمْ مَحْ ب وَمَحْفُوْظ وَمَسْعُوْد وَمَرْفُوعَة. حَقِيْبَتِيْ لَوْنُهَا أَخْضَرُ. وَحِ . لَوْنُهَا أَسْوَدُ، فِيْهَا مِقْلَمَةٌ وَفِرْجَارٌ وَمِبْرَاةٌ وَمِمْسَحَةٌ. وَحَقِيْبَةُ مَحْ زَرَقُ، فِيْهَا قَلَمٌ وَمِرْسَمٌ وَجِبْرٌ وَقَلَمُ رَصَاصٍ وَمِسْطَرَةٌ. وَحَا لَوْنُهَا أَحْمَرُ، فِيْهَا دَفْتَرٌ وَقِرْطَاسٌ وَمِقَصٌّ وَغِلَافٌ وَكِتَابٌ. وَحَ دَةٌ لَوْنُهَا بَنَفْسَجِيٌّ وَحَقِيْبَةُ مَرْفُوْعَة لَوْنُهَا كِرْمِيٌّ." (منقول من الكا الشؤون الدينية سنة ١٧:٢٠١٩)

٥

أنشطة المعلمين والطلاب على شكل جداول ينبغي ان يضع في ملحق الكتاب. بينما يتم ذكر جوهر النشاط ببساطة في إجراءات وقواعد الألعاب

LAMPIRAN

A. Tabel Kegiatan Permainan 1

Indikator	Aktivitas	
	Guru	Siswa
4. Tata letak bangku	4. Guru mengintruksikan kepada siswa untuk menata tata letak bangku menjadi formasi konferensi	4. Setiap siswa bersama-sama menata tata letak bangku menjadi formasi konferensi
5. Pembagian kelompok	5. Guru menginstruksikan kepada siswa untuk berhitung sebagai pembagian kelompok	5. Siswa berhitung untuk membuat kelompok dan kemudian berkumpul dengan kelompok masing-masing
6. Pembagian soal teka-teki	6. Guru membagikan secara acak soal teka-teki dalam bentuk tulisan kepada masing-masing kelompok, kemudian mengintruksikan kepada setiap kelompok untuk membacakan soal teka-teki	6. - Salah satu kelompok membacakan soal teka-teki dan satu kelompok ini menunjuk satu kelompok lain untuk menjawab - kelompok lain berhak merebut dan menjawab sesuai dengan jawaban yang benar, jika

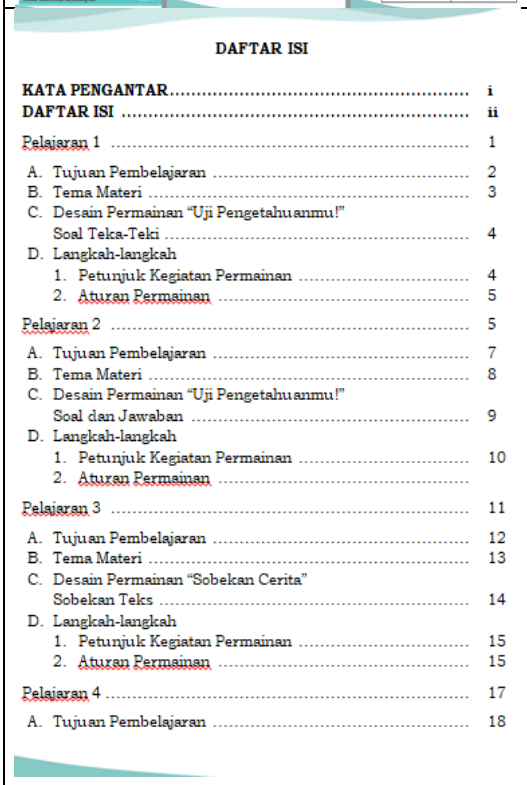
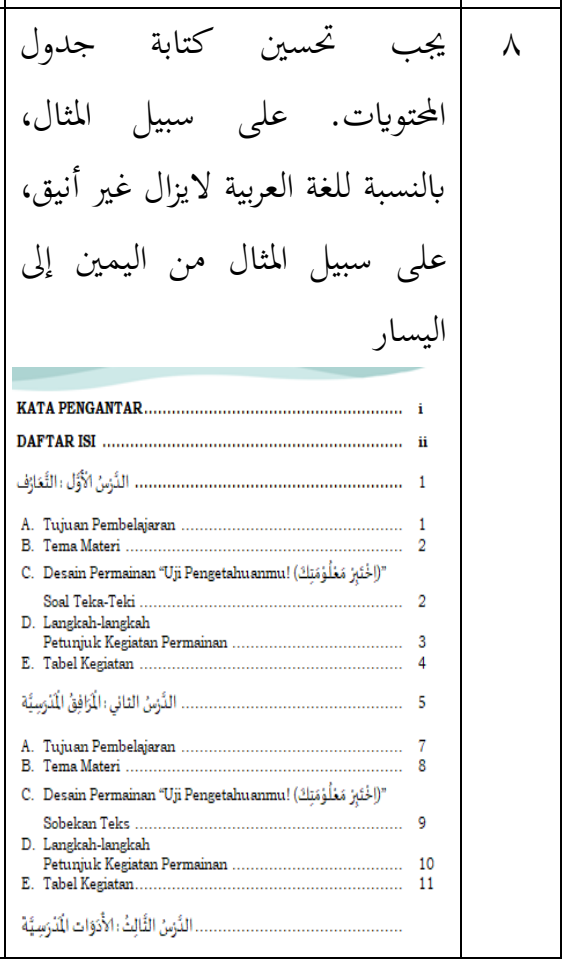
D. Langkah-langkah

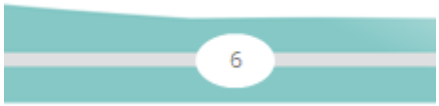
Petunjuk Kegiatan Permainan

1. Guru beserta siswa menata tata letak bangku menjadi formasi "U"
2. Guru memperlihatkan secara cepat beberapa kelompok kata
3. Satu di antara kelompok kata tersebut ada yang asing
4. Kemudian siswa harus mencarinya dan menyebutkan/membacanya
5. Guru memberikan point 5 bagi siswa yang lebih dulu menyebutkan kosakata asing

Tabel Kegiatan

Indikator	Aktivitas	
	Guru	Siswa
1. Tata letak bangku	1. Guru mengintruksikan kepada siswa untuk menata tata letak bangku menjadi formasi "U"	1. Setiap siswa bersama-sama menata tata letak bangku menjadi formasi "U"
2. Memperlihatkan kelompok kata	2. Guru memperlihatkan secara cepat beberapa kelompok kata, yang mana satu di antara kelompok kata tersebut ada yang asing	2. - Siswa memperhatikan guru yang sedang memperlihatkan kelompok kata - Siswa mencari kata yang dianggap asing dari kelompok kata yang

٦	غلاف مفقود	
٧	فرز حسب الغلاف	
٨	يجب تحسين كتابة جدول المحتويات. على سبيل المثال، بالنسبة للغة العربية لايزال غير أنيق، على سبيل المثال من اليمين إلى اليسار	 

٩	يمكن استبدال التسمية التي تكون أكثر تكاملاً مع صورة الزينة  B. Tema Materi الدَّرْسُ الأَوَّلُ : التَّعَارُف As-Salam-u-Alaikum إِسْمِيْ فَارُوْق. أَنَا طَالِبٌ فِيْ هٰذِهِ الْمَدْرَسَةِ وَهٰذَا أَخِيْ. إِسْمُهُ صَالِحٌ. هُوَ طَالِبٌ. وَهٰذِهِ صَدِيْقَتِيْ. إِسْمُهَا فِطْرِيَة. هِيَ طَالِبَةٌ. تِلْكَ مَدْرَسَتِيْ. إِسْمُهَا أُسْتَاذَةٌ نَفِيْسَة. هِيَ مَدْرَسَةُ اللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ. وَذٰلِكَ الْأُسْتَاذُ مَنْصُوْر. هُوَ نَاظِرُ الْمَدْرَسَةِ. أُنْظُرْ ! ذٰلِكَ السَّيِّد عُمَر. هُوَ أَمِيْنُ الْمَكْتَبَةِ فِي هٰذِهِ الْمَدْرَسَةِ. وَتِلْكَ السَّيِّدَةُ حَفْصَة. هِيَ مُوَظَّفَةٌ فِي الْمَكْتَبَةِ. وَهٰذَا بَائِعٌ إِسْمُهُ السَّيِّدُ خَالِص. وَ هٰذِهِ بَائِعَةٌ إِسْمُهَا السَّيِّدَةُ قَاطِعَةٌ. ذٰلِكَ سَائِقٌ. السَّائِقُ إِسْمُهُ السَّيِّدُ خَيِّط. أُنْظُرْ أَيْضًا ! ذٰلِكَ بَوَّابٌ إِسْمُهُ السَّيِّدُ مَسْعُوْد. هُوَ مِنْ سُوْرَابَايَا. وَتِلْكَ خَادِمَةٌ إِسْمُهَا ثَرِيْلَة. هِيَ مِنْ بَانْدُوْنْج	B. Tema Materi الدَّرْسُ الأَوَّلُ : التَّعَارُف As-Salam-u-Alaikum "إِسْمِيْ فَارُوْق. أَنَا طَالِبٌ فِيْ هٰذِهِ الْمَدْرَسَةِ. وَهٰذَا أَخِيْ. إِسْمُهُ صَالِحٌ. هُوَ طَالِبٌ. وَهٰذِهِ صَدِيْقَتِيْ. إِسْمُهَا فِطْرِيَة. هِيَ طَالِبَةٌ. تِلْكَ مَدْرَسَتِيْ. إِسْمُهَا أُسْتَاذَةٌ نَفِيْسَة. هِيَ مَدْرَسَةُ اللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ. وَذٰلِكَ الْأُسْتَاذُ مَنْصُوْر. هُوَ نَاظِرُ الْمَدْرَسَةِ." (منقول من الكتاب الوزارة الشؤون الدينية سنة ٢٠١٩: ١٧)
١٠	قم بعمل رأس وتذييل بإضافة زخارف أو عن طريق عكس خصوصيات الكتاب المدرسي لذلك المستوى، على سبيل المثال من خلال تقديم وصف أو تصميم نموذج للكتاب العربي  6	زادت الباحثة الزخرفة *(ornamen)* والخصاص في الرؤوس *(header)* والتذييلات *(footer)*  Active Learning dengan Permainan Bahasa [29]

ج. تجربة المنتج المحدودة

بعد إتمام التصحيح، قدمت الباحثة بتجربة المنتج المحدودة لتأكيد مدى صلاحية المواد المطورة إلى الطلاب في المجموعة المحدودة قبل أن تجرب الباحثة المواد المطورة إلى المجموعة الميدانية، فقامت الباحثة تجربة المنتج إلى المجموعة المحدودة وهي تتكون من ستة الطلاب، ولقد قامت الباحثة تجربة المنتج إلى المجموعة المحدودة لتأكيد مدى صلاحية مواد مهارة القراءة وقد وزعت الباحثة الاستبانة إلى ستة

الطلاب في التاريخ ١٥ أبريل ٢٠٢١. هذه هي نتيجة الاستبانة من تجربة المنتج المحدودة أو الصغيرة كما يلي:

الجدول ٤.٦ : نتيجة الاستبانة من تجربة المنتج المحدودة

الرقم	العناصر	الإجابة					$\sum X$	$\sum X_i$	نسبة المئوية
		١	٢	٣	٤	٥			
١	باستخدام الألعاب اللغوية القائمة على التعلم النشط، سيزيد اهتمامي بتعلم اللغة العربية	–	–	–	٣	٣	٣٠	٢٧	٩٠%
٢	تعلم اللغة العربية في مهارة القرعة باستخدام الألعاب اللغوية القائمة على التعلم النشط ممتع	–	–	–	٣	٣	٣٠	٢٧	٩٠%
٣	استخدام الألعاب اللغوية في مهارة القراءة يساعدني في فهم أفكار النص بسهولة وسرعة	–	١	–	١	٤	٣٠	٢٦	٨٦%
٤	الحاجة إلى استخدام الألعاب اللغوية على أساس التعلم النشط على مادة القرعة	–	–	–	٤	٢	٣٠	٢٦	٨٦%
٥	إن تعلم اللغة العربية في مهارة القراءة باستخدام الألعاب اللغوية يجعلني أكثر حماسة	–	–	–	٢	٤	٣٠	٢٨	٩٣%
٦	إرشاد استخدام الكتاب سهلة	–	–	١	٤	١	٣٠	٢٤	٨٠%

الرقم	العناصر	الإجابة					$\sum X$	$\sum X_i$	نسبة المئوية
		١	٢	٣	٤	٥			
	للفهم								
٧	أكثر فعالة حماسة في تعليم اللغة العربية بهذا الألعاب اللغوية	–	–	–	٢	٤	٣٠	٢٨	%٩٣
٨	هذا الألعاب اللغوية مساعدة على التعلم اجتماعيا	–	–	–	١	٥	٣٠	٢٩	%٩٦
٩	لعبة ممارسة سهلة وممتعة	–	١	–	٣	٢	٣٠	٢٤	%٨٠
١٠	من خلال ألعاب اللغة، أصبحت أكثر نشاطًا في التفاعل مع الأصدقاء	–	–	–	١	٥	٣٠	٢٩	%٩٦
مجموعات النتيجة المحصولة		–	–	–	–	–	٣٠	٨،٢٦	%٨٩،٣

$$P = \frac{\sum X_i}{\sum X} x\ 100\%$$

$$P = \frac{26,8}{30} x\ 100\% = 89,3\%$$

واعتمدت الباحثة مقياس الدرجات لنتيجة كل الاستبانة كما في الباب الثالث وهو:

١) ٨٤% – ١٠٠% = جيد جدا

٢) ٦٨% – ٨٤% = جيد

٣) ٥٢% – ٦٨% = مقبول

٤) ٣٦% – ٥٢% = ناقص

٥) ٢٠% - ٣٦% = ناقص جدا

من الجدول السابق أن نتيجة الاستبانة بنسبة المئوية تشير إلى ٣،٨٩%. وهذه تدل على أن مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية المطورة على درجة "جيد جدا"، فيمكن استخدامها في تعلم مهارة القراءة.

وقد حللت الباحثة لكل بنود عناصر التحكم بالدرجة والتفسير وفقا للنتائج الموجودة. وكان أكثر النتائج تراوحت بين مدى ٨٤%-١٠٠% حصلت على نتيجة ٣،٨٩% تدل على المعيار **"جيد جدا"** بالتفسير "يمكن استخدامه بالتصحيح البسيط" إلى الطلاب في المجموعة الميدانية.

د. إصلاح المنتج

اعتماد على البيانات المحصولة من تجربة المنتج المحدودة، أدركت الباحثة أن مواد مهارة القراءة المطورة بشكل الكتاب صادقة. ولكن من ملاحظة الباحثة في تجريب المنتج ١ على المجموعة الصغيرة او المحدودة، عرفت الباحثة أن الطلاب يشعرون الصعبة في فهم تعليمات نشاط الألعاب. لذا كررت الباحثة التعليمات الخاصة بكيفية اللعب في أنشطة الألعاب اللغوية. سواه ذالك، هناك من المفردات الصعبة للطلاب، فلذالك بدلت الباحثة إلى المفردات الموجودة في مواد الألعاب.

هـ. تجربة المنتج الميدانية

قامت الباحثة تجربة المنتج الميدانية بعد تصحيح من مواد مهارة القراءة المطورة. عملت الباحثة هذه الخطوة في الصف السابع بعدد الطلاب عشرين شخصا من التاريخ ١٦-٢٢ أبريل ٢٠٢١. وقامت الباحثة فيها بالاختبار القبلي قبل تطبيق المواد المطورة والاختبار البعدي بعد تطبيقها. وكذا وزعت الباحثة للطلاب الاستبانة لمعرفة آراءهم بعد تعليم اللغة العربية بالمواد المطورة. وعرضت الباحثة بيانات

الاختبارين وتحليلها تفصيلا في المبحث التالي. ونتائج جميع الاستبانات المحصولات هي كما يلي:

الجدول ٤.٧ : نتيجة الاستبانة من تجربة المنتج الميدالية

الرقم	العناصر	الإجابة					$\sum X$	$\sum X_i$	نسبة المئوية
		١	٢	٣	٤	٥			
١	باستخدام الألعاب اللغوية القائمة على التعلم النشط، سيزيد اهتمامي بتعلم اللغة العربية	–	–	٢	١٤	٤	١٠٠	٨٢	٨٢%
٢	تعلم اللغة العربية في مهارة القرءة باستخدام الألعاب اللغوية القائمة على التعلم النشط ممتع	–	–	١	١٢	٧	١٠٠	٨٦	٨٦%
٣	استخدام الألعاب اللغوية في مهارة القراءة يساعدني في فهم أفكار النص بسهولة وسرعة	–	–	–	١٥	٥	١٠٠	٨٥	٨٥%
٤	الحاجة إلى استخدام الألعاب اللغوية على أساس التعلم النشط على مادة القرعة	–	–	٣	٤	١٣	١٠٠	٩٠	٩٠%
٥	إن تعلم اللغة العربية في مهارة القراءة باستخدام	–	–	–	١٤	٦	١٠٠	٨٦	٨٦%

الرقم	العناصر	الإجابة					$\sum X$	$\sum X_i$	نسبة المئوية
		١	٢	٣	٤	٥			
	الألعاب اللغوية يجعلني أكثر حماسة								
٦	إرشاد الألعاب سهلة للفهم	–	–	٢	١٣	٥	١٠٠	٨٣	٨٣٪
٧	أكثر فعالة حماسة في تعليم اللغة العربية بهذا الألعاب اللغوية	–	–	٢	١١	٧	١٠٠	٨٥	٨٥٪
٨	هذا الألعاب اللغوية مساعدة على التعلم اجتماعيا	–	–	٢	٢	١٦	١٠٠	٩٤	٩٤٪
٩	لعبة ممارسة سهلة وممتعة	–	–	٣	٨	٩	١٠٠	٨٦	٨٦٪
١٠	من خلال ألعاب اللغة، أصبحت أكثر نشاطًا في التفاعل مع الأصدقاء	–	–	١	١٤	٥	١٠٠	٨٤	٨٤٪
مجموعات النتيجة المحصولة		–	–	١٦	١٠٧	٧٧	١٠٠	٨٦	٨٦٪

$$P = \frac{\sum X_i}{\sum X} x\ 100\%$$

$$P = \frac{86}{100} x\ 100\% = 86\%$$

واعتمدت الباحثة مقياس الدرجات لنتيجة كل الاستبانة كما في الباب الثالث وهو:

١) ٨٤٪ – ١٠٠٪ = جيد جدا

٢) ٦٨% - ٨٤% = جيد

٣) ٥٢% - ٦٨% = مقبول

٤) ٣٦% - ٥٢% = ناقص

٥) ٢٠% - ٣٦% = ناقص جدا

اتضح من الجدول السابق أن نتيجة الاستبانة تشير إلى ٨٦%. وهذا يدل على أن المواد المطورة على درجة "جيد جدا" بالتفسير " أن هذه مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية جيدة استخدامها في التعلم لطلاب الفصل السابع. وهذه النتيجة تدل على الرأي الإجابي من الطلاب التجريبية.

و. إصلاح المنتج

نظر إلى البيانات المحصولة من جميع الاستبانات في تجربة المنتج الميدانية، أكّدت الباحثة أن المواد التعليمية المطوّرة لاتحتاج إلى التصحيح والتحسين مرة أخرى. وكذالك قد قامت الباحثة الاختبار الذي ستقدّم الباحثة بياناته وتحليله في المبحث التالي و هو مبحث فعالية المواد التعليمية المطوّرة.

بعد أن قدمت الباحثة الكتاب المطور والاستبانة، فحصلت على نتائج الاستبانة من الطلاب. ثم يمكن الباحثة أن تصحح الكتاب قليلا كما المطلوب ويمكن استخدامه في التعليم للطلاب في الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية نور العلوم أمبول ساري بجمبر.

ز. المنتج النهائي

بعد تمام الخطوات السابقة ثم طوّرت الباحثة بالمنتج النهائي للمواد التعليمية في مادة الكتابة على المدخل الوظيفي لترقية كفائة مهارة الكتابة. وطبعت المواد التعليمية المطورة على الشكل ما يحتاجها الطلاب و لمعلم لحل المشكلات في تعليم اللغة العربية. وهذا المنتج قدمتها الباحثة في ملحق رسالتها.

بعد تطبيق جميع إجراءات البحث والتطويري مما سبق، وصلت الباحثة إلى الخطوة الأخيرة وهي قسمت الباحثة المنتج النهائي إلى جميع الطلاب في الصف السابع. هذا يدل على أن الكتاب المطور مناسب ومطابق في تعليم اللغة العربية للصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية نور العلوم أمبول ساري بجمبر.

المبحث الثالث: فعالية مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية

بعد ما قامت الباحثة بالتجربة المحدودة وإصلاح المنتج حسب ملاحظات الخبراء، فقامت الباحثة بالتجربة الميدانية، أي طبقه في الفصل الحقيقي، وهم يتكونون على عشرين طالبا في الفصل السابع، وقامت الباحثة بهذه التجربة جربت الباحثة المنتج لمدة أسبوعين.

بعد ما قامت الباحثة الاختبار القبلي والاختبار البعدي فطبقت الباحثة عملية تعليم مهارة القراءة لمعرفة القدرة من كل اللطلاب. فيما يلي البيانات عن عملية التعليم من المنتج المطور :

الجدول ٤.٨ : جدول تطبيق المواد المطورة

الرقم	التاريخ	اللقاءات	الأنشطة
١	١٥ أبريل ٢٠٢١	١	توريع الإستبانة قبل الاختبار
٢	١٦ أبريل ٢٠٢١	٢	اختبار القبلى
٣	١٧ أبريل ٢٠٢١	٣	التجربة الصغيرة
٤	١٩ أبريل ٢٠٢١	٤	التجربة الميدانية
٥	١٩ أبريل ٢٠٢١	٥	اختبار البعدي
٦	٢٢ أبريل ٢٠٢١	٦	توريع الإستبانة بعد الاختبار البعدي

الجدول ٤.٩ : جدول تطبيق المواد المطورة

الموضوع	: التعارف	
أهداف التعلم	: **الكفاءة الرئيسية**	المحاولة والمعالجة والعرض في المجال الملموس (باستخدام وتحليل وتجميع وتعديل وإنشاء) وعوالم مجردة (الكتابة والقراءة والعد والرسم والتأليف) وفقًا لما تم تعلمه في المدرسة ومصادر أخرى في نفس المنظور/ نظرية.
	: **الكفاءة الأساسية**	فهم الوظيفة الاجتماعية وبنية النص والعناصر اللغوية (الأصوات والكلمات والمعاني) للنصوص البسيطة المتعلقة بالموضوع: التعارف
المؤشرات	: – القراءة بصوت عالٍ مع نغمة جيدة من خلال أنشطة التعلم النشط بالألعاب اللغوية – فهم محتوى القراءة من خلال أنشطة التعلم النشط من خلال لعبة اللغة "اختبر معلوماتك!"	
الأهداف	: – يقدر الطلاب ان يقرأ بصوت عالٍ مع نغمة جيدة من خلال أنشطة التعلم النشط باستخدام الألعاب اللغوية – يقدر الطلاب ان يفهم محتويات القراءة من خلال أنشطة التعلم النشط باستخدام لعبة اللغة "اختبر معلوماتك!"	

الرقم	خطوة التعليم	الوقت	الحصة
١.	مقدمة التعلم: – تقديم السلام – إفتتاح التعليم – قراءة الكشف الحضور – إعادة الدرس الماضي بالأسئلة	٥ دقيقة	الثانية

الموضوع	: التعارف		
٢.	عرض التعليم: – كتب المعلم المفردات الدقيقة متعلقة بالموضوع كما كتب الباحثة في المواد المطورة – جعل المعلم المجموعة ومناقشة تتعلق بالموضوع – أعطى المعلم الألعاب اللغوية الطلاب في كل المجموعة – أعطى المعلم إرشادا الطلاب عن خطوات وقواعد الألعاب – قام الطلاب أنشطة الألعاب اللغوية منذ خمسة عشر دقائق – أعطى المعلم الاختبار بعد أنشطة الألعاب اللغوية	٣٠ دقيقة	
٣.	إختتام التعليم : – يؤكد المعلم على المادة والتقويم على حصول التعليم والانعكاس – قراءة دعاء الإختتام – إلقاء السلام والمصافحة	٥ دقيقة	

بعد ما قامت الباحثة للحصول على البيانات عن فعالية المواد المطورة لترقية التحصيل الدراسي، فقد قامت الباحثة باختيارين : (١) الاختبار القبلي، (٢) والاختبار البعدي. واستهدف الاختبار القبلي لمعرفة القدرة في مهارة القراءة لكل الطلاب قبل تجربة المنتج، واستهداف الإحتبار البعدي لمعرفة القدرة في مهارة القراءة لكل الطلاب بعد تجربة المنتج. وإذا ترتقي قدرتهم بعد متابعة التجربة فيمكن اتخاذ الاستنباط أن المنتج المطور صلاحية وفعالية، والعكس. والأسئلة التي قدمتها الباحثة في الاختبار البعدي

متساويا مع الاختبار القبلي. وقد وضعت الباحثة أسئلة الاختبار القبلي والاختبار البعدي في الملحق.

أ. عرض البيانات من الاختبار القبلي وتحليلها

قدمت الباحثة البيانات المتعلقة بفعالية المواد المطورة، بدأت الباحثة بالاختبار القبلي التي قامت بها الباحثة لمعرفة فعالية مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية في هذه المدرسية. عقد الاختبار القبلي في يوم الجمعة في التاريخ ١٦ ابريل ٢٠٢١. وهذه البيانات من نتيجة الاختبار القبلي قبل استخدام المواد المطورة :

الجدول ٤.١٠ : نتيجة الاختبار القبلي

الرقم	الاسم	النتيجة	الدرجة
١	علي مخضر	٦٠	مقبول
٢	عاليا وولانداري	٨٠	جيد
٣	انجون إلسا لطيفة	٨٠	جيد
٤	ديلا سيبرياسا	٤٠	ضعيف
٥	فرمانسية	٦٠	مقبول
٦	فورا همي سوجي	٤٠	ضعيف
٧	ليلى نور إنداه ساري	٨٠	جيد
٨	مُحَمَّد فيري أرديانشه	٦٠	مقبول
٩	مُحَمَّد رافع صلاح الدين	٤٠	ضعيف
١٠	مولانا ويجايا سابترا	٤٠	ضعيف
١١	مُحَمَّد افندي	٦٠	مقبول
١٢	مُحَمَّد فرمان فردوسي	٤٠	ضعيف

الرقم	الاسم	النتيجة	الدرجة
١٣	مُحَمَّد حارس محروسي	٨٠	جيد
١٤	مُحَمَّد عارفين	٤٠	ضعيف
١٥	مُحَمَّد اكليل الازهر	٦٠	مقبول
١٦	نادية الزكية	٤٠	ضعيف
١٧	سبتيان أليف رمضان	٦٠	مقبول
١٨	سينتا وولانداري	٨٠	جيد
١٩	سبحان صعيبي	٤٠	ضعيف
٢٠	ولدة الليليه	٦٠	مقبول
المجموعة		**١١٤٠**	**–**
معدل الدرجة		**٥٧**	**مقبول**

استخدمت الباحثة هذا المعيار لصفة درجة نتيجة الاختبار:

١) ٨٠–١٠٠ = جيد جدا

٢) ٦٠–٨٠ = جيد

٣) ٤٠–٦٠ = مقبول

٤) ٢٠–٤٠ = ضعيف

٥) ٠–٢٠ = ناقص

الجدول ٤.١١ : نسبة مئوية لنتائج الاختبار القبلي

الرقم	عدد الطلاب	التقدير	النسبة المئوية
١	–	جيد جدا	–
٢	٥	جيد	٢٥%

الرقم	عدد الطلاب	التقدير	النسبة المئوية
٣	٧	مقبول	٣٥%
٤	٨	ضعيف	٤٠%
٥	–	ناقص	-

نظرا إلى الجدول (٤.١١) اتضح أن نتائج الاختبار القبلي للطلاب في الفصل السابع في مدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية أمبول ساري بجمبر كما يلي:

١) تقدير جيد جدا: لايوجد

٢) تقدير جيد : ٥ طلاب

٣) تقدير مقبول : ٧ طلاب

٤) تقدير ضعيف : ٨ طلاب

٥) تقدير ناقص : لايوجد

واتضح أيضا أن قدرة الطلاب في فهم مواد مهارة القراءة ٢٥% بتقدير جيد ولا أحد بتقدير جيد جدا و٣٥% بتقدير مقبول و٤٠% بتقدير ضعيف من نتيجة المعادلة السابقة، حسب المعيار المستخدم في هذا البحث، يعرف أن قدرة الطلاب في فهم مواد مهارة القراءة في الاختبار القبلي على مستوى "**مقبول**" لأن معدل نتيجتهم **٥٧**.

ب.عرض البيانات من الاختبار البعدي

قد طبقت الباحثة مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية في الفصل السابع بمدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية أمبول ساري جمبر

خلال ٤ لقاءات في شهر أبريل، ثم قامت الباحثة بالاختبار البعدي لمعرفة فعالية موادة المطور، وحصلت الباحثة نتيجتهم كما يلي :

الجدول ٤.١٢ : نتيجة الاختبار البعدي بعد استخدام المواد المطورة

الرقم	الاسم	النتيجة	الدرجة
١	علي مخضر	٨٠	جيد
٢	عاليا وولانداري	١٠٠	جيد جدا
٣	انجون إلسا لطيفة	٨٠	جيد
٤	ديلا سيبرياسا	١٠٠	جيد
٥	فرمانسية	١٠٠	جيد جدا
٦	فورا همي سوجي	٦٠	جيد
٧	ليلى نور إنداه ساري	٨٠	جيد
٨	مُحَمَّد فيري أرديانشه	٦٠	مقبول
٩	مُحَمَّد رافع صلاح الدين	٦٠	مقبول
١٠	مولانا ويجايا سابترا	٨٠	جيد
١١	مُحَمَّد افندي	٨٠	جيد
١٢	مُحَمَّد فرمان فردوسي	١٠٠	جيد جدا
١٣	مُحَمَّد حارس محروسي	١٠٠	جيد جدا
١٤	مُحَمَّد عارفين	٨٠	مقبول
١٥	مُحَمَّد اكليل الازهر	١٠٠	جيد جدا
١٦	نادية الزكية	٦٠	جيد
١٧	سبتيان أليف رمضان	٨٠	جيد
١٨	سينتا وولانداري	٨٠	جيد

الرقم	الاسم	النتيجة	الدرجة
١٩	سبحان صعيبي	٨٠	جيد
٢٠	ولدة الليليه	٨٠	جيد
المجموعة		**١٦٤٠**	–
معدل الدرجة		**٨٢**	**جيد جدا**

استخدمت الباحثة هذا المعيار لصفة درجة نتيجة الاختبار:

١) ٨٠-١٠٠ = جيد جدا

٢) ٦٠-٨٠ = جيد

٣) ٤٠-٦٠ = مقبول

٤) ٢٠-٤٠ = ضعيف

٥) ٠-٢٠ = ناقص

الجدول ٤.١٣: نسبة مئوية لنتائج الاختبار القبلي

الرقم	عدد الطلاب	التقدير	النسبة المئوية
١	٦	جيد جدا	٣٠%
٢	١٠	جيد	٥٠%
٣	٤	مقبول	٢٠%
٤	–	ضعيف	–
٥	–	ناقص	–

نظرا إلى الجدول (٤.١٣) يتوضح لنا أن نتائج الاختبار القبلي للطلاب في الفصل السابع في مدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية أمبول ساري بجمبر كمايلي:

١) تقدير جيد جدا: ٦ طلاب

٢) تقدير جيد : ١٠ طلاب

٣) تقدير مقبول : ٤ طلاب

٤) تقدير ضعيف : لايوجد

٥) تقدير ناقص : لايوجد

ويوضح أيضا أن قدرة اللطلاب في فهم مواد مهارة القراءة ٢٠% بتقدير مقبول و ٥٠% بتقدير جيد و٣٠% بتقدير جيد جدا من نتيجة المعادلة السابقة، حسب المعيار المستخدم في هذا البحث، يعرف أن قدرة الطلاب في فهم مواد مهارة القراءة في الاختبار البعدي على مستوى **"جيد جدا"** لأن معدل نتيجتهم **٨٢**.

ج. البيانات من الاختبار القبلي والبعدي وتحليلها

بعد أن حصلت الباحثة من نتيجة الاختبار القبلي والبعدي، فحللت الباحثة هذه النتائج باستخدام اختبار -t المعرفة فعالية مواد مهارة القراءة المطورة. وحصلت الباحثة النتيجة كما في الجدول التالي:

الجدول ٤.١٤ : البيانات من الاختبار القبلي والبعدي وتحليلها

الرقم	أسماء اللطلاب (N)	اختبار القبلي X_1	اختبار البعدي X_2	$D = X_2 - X_1$	D^2
١	علي مخضر	٦٠	٨٠	٢٠	٤٠٠
٢	عاليا وولانداري	٨٠	١٠٠	٢٠	٤٠٠
٣	انجون إلسا لطيفة	٨٠	٨٠	٠	٠
٤	ديلا سيبرياسا	٤٠	١٠٠	٤٠	١٦٠٠
٥	فرمانسية	٦٠	١٠٠	٤٠	١٦٠٠

الرقم	أسماء اللطلاب (N)	اختبار القبلي X_1	اختبار البعدي X_2	$D = X_2 - X_1$	D^2
٦	فورا همي سوجي	٤٠	٦٠	٤٠	١٦٠٠
٧	ليلى نور إنداه ساري	٨٠	٨٠	٠	٠
٨	مُحَمَّد فيري أرديانشه	٦٠	٦٠	٠	٠
٩	مُحَمَّد رافع صلاح الدين	٤٠	٦٠	٢٠	٤٠٠
١٠	مولانا ويجايا سابترا	٤٠	٨٠	٤٠	١٦٠٠
١١	مُحَمَّد افندي	٦٠	٨٠	٢٠	٤٠٠
١٢	مُحَمَّد فرمان فردوسي	٤٠	١٠٠	٦٠	٣٦٠٠
١٣	مُحَمَّد حارس محروسي	٨٠	١٠٠	٢٠	٤٠٠
١٤	مُحَمَّد عارفين	٤٠	٨٠	٢٠	٤٠٠
١٥	مُحَمَّد اكليل الازهر	٦٠	١٠٠	٤٠	١٦٠٠
١٦	نادية الزكية	٤٠	٦٠	٤٠	١٦٠٠
١٧	سبتيان أليف رمضان	٦٠	٨٠	٢٠	٤٠٠
١٨	سينتا وولانداري	٨٠	٨٠	٠	٠
١٩	سبحان صعيبي	٤٠	٨٠	٤٠	١٦٠٠
٢٠	ولدة الليليه	٦٠	٨٠	٢٠	٤٠٠
المجموعة		**١١٤٠**	**١٦٤٠**	**٥٠٠**	**١٨٨٠٠**

لمعرفة مناسبة الدلالة ذي معنى *(Level of Significant)* من البيانات السابقة استخدمت الباحثة الرمز *(T-test)* كما يلي :

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

$$\sum X^2\, d = \sum d^2 - (\sum d)^2/N$$
$$= 18800 - (500)^2/20$$
$$= 18800 - \frac{250000}{20}$$
$$= 18800 - 12500$$
$$= 6300$$

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$
$$Md = \frac{500}{20}$$
$$Md = 25$$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x_d^2}{N\,(N-1)}}}$$
$$= \frac{25}{\sqrt{\frac{6300}{20\,(20-1)}}}$$
$$= \frac{24}{\sqrt{\frac{6300}{20\,(20-1)}}}$$

$$= \frac{24}{\sqrt{\frac{6300}{20\,(19)}}}$$
$$= \frac{24}{\sqrt{\frac{6300}{380}}}$$
$$= \frac{25}{\sqrt{16{,}578}}$$
$$= \frac{25}{4{,}071}$$
$$t = 6{,}140$$

من الحساب السابق حصلت الباحثة النتيجة أن "*t*-الحساب" =٦،١٤٠. وبعد ذلك بحثت الباحثة عن *df (degree of freedom)* باستعمال الرمز *df* = n-1 ف *df* = ٢٠-١=١٩. والعدد ١٩ يرجع الى قيمة "ت" الموجودة في الجدول المعتبر. وقد اتضح أن قيمة "ت" الموجودة في الجدول عند مستوى الدلالة ٥% تدل على العدد ٢،٠٩٣. فعرفت الباحثة أن قيمة "ت" الحساب *(T-hitung)* أكبر من قيمة "ت" الموجودة في الجدول *(T-tabel)*. مما يعني أن هناك تأثير للتعلم مهارة القراءة قبل وبعد استخدام مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية. واستنتج أن هذه المواد فعال جدا في تعلم مهارة القراءة.

الفصل الخامس

مناقشة نتائج البحث

في هذا المبحث قامت الباحثة بمناقشة البيانات التي حصل عليها. وهي تتكون على ثلاث مكونات : عملية تطوير المواد وصلاحيتها وفعاليتها.

أ. تطوير مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية

واستخدمت الباحثة مدخل التعلم النشط بالألعاب اللغوية لتطوير مواد مهارة القراءة، استخدامت الباحثة نموذج بروج غال (Borg and Gall) لتطوير مواد مهارة القراءة.

تحليل الاحتياجات هو جميع المعلومات من نتائج الملاحة والمقابلة والاستبانة عن عملية تعلم مهارة القراءة ومشكلاتها من مصادر متنوعة. ولجمع البيانات استخدامت الباحثة ثلاث أدوات البحث وهي الملاحظة عن عملية تعلم مهارة القراءة وما يتعلق بها والمقابلة مع مدرس اللغة العربية والاختبار. وهذه المعلومات ستكون أساس للباحثة عند استنبط المشكلات الأساسية في تعلم مهارة القراءة سواء كان من ناحية طريقة تعليمه أو الوسائل التعليمية المستخدمة فيها.

وهذه المدرسة المتوسطة نور العلوم أمبول ساري بجمبر إحدى من عدة المدارس الإسلامية التي تقع بجمبر. من الناحية النظرية، فإن تعلم مهارة القراءة في هذه المدرسة يتبع أهداف التعلم الواردة في المنهج العام، وهي "يقدر الطلاب أن يقرأ بصوت عالٍ بالتنغيم الجيد"، و"يقدر الطلاب أن يفهم محتويات القراءة". ولكنه، فإن أهداف التعلم التي تتوافق مع المؤشرات الحالية تتناسب عكسياً بالظروف الواقعية في عملية التعلم في الفصل، أن تعلم مادة مهارة القراءة لايتم جيدا لعدم جذابة الطلاب في التعلم، وذلك بسبب انخفاض الحماسة أو الدافع، خاصة في مادة مهارة القراءة. فهذا سيؤثر على قدرة الطلاب في استيعاب مهارة القراءة. بالإضافة إلى

ذلك، أن الطلاب لاينشطون ولايفهمون محتوى القراءة. وظهر كل ذلك من خلال حاجة الطلاب إلى المواد التعليمية التي تناسب لتنمية نشط الطلاب في مادة مهارة القراءة. انطلاقاً من الظاهرة التي تحدث في تعليم مهارة القراءة كما ذكر سابقاً، فقد إهتمت الباحثة بتطوير مادة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية. وباستخدام هذا المنهج التعلم النشط لكي يجعل الطلاب متحمّسين في تعلم مهارة القراءة، لأن بقراءة النصوص القراءة فحسب سيجعل الطلاب بالملل والصعب ان يلاخص محتورى القراءة.

وهذا مناسبا كما قال Bonwell في كتاب أمي محمودة وعبد الوهاب رشيدي أن الطلاب مطالبون أكثر بالتفكير النقدي والتحليل ويقوم التقويم.[٦٥] التعلم النشط أساسًا أن يسعى إلى تقوية وتسريع تحفيز واستجابة الطلاب في التعلم، بحيث تصبح عملية التعلم ممتعة وليست مملة بالنسبة لهم.[٦٦] يحتاج المعلمون إلى إنشاء استراتيجيات مناسبة بحيث يكون لدى الطلاب دافع كبير للتعلم ولكي الطلاب يقدر ان يتعلم بنشاط.[٦٧]

انطلاقا من النظرية السابقة، فقامت الباحثة بتصميم مواد مهارة القراءة المطورة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية، كما الآتي:

١. المظهر والورقة المستخدمة في هذا المواد المطورة بحجم الغلاف *A5* يناسب بنظرية حجم الغلاف لرُستان[٦٨] أنّ حجم الغلاف يعود إلى تقنية نظام الطباعة. واستخدمت الباحثة الحروف ثلاثة نوع الشكل *"Britannic Bold"* في الغلاف والشكل *"Bookman Old Style"* في إجراءت وخطوات الألعاب والشكل *"Sakkal Majalla"* لمواد القراءة ونصوص الألعاب، والمساحة *"1,5 cm"* .

---

[65] Machmudah dan Rasyidi, *Active Learning* ... . hlm. 75

[66] Machmudah dan Rasyidi, *Active Learning* ... . hlm. 81

[67] Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), Konsep, Karakteristik dan Implementasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 241.

[68] Rustan, Surianto. (2009). Mendesain Logo. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

٢. الغلاف الملون والصورة الممتعة وعرض الغلاف الأمامي هو صورة اللطلاب الذين يتعلمون بالمجموعة.

٣. الموضوع الألعاب اللغوية التي طورتها الباحثة تتكون على أربعة موضوع هي اِخْتَبِرْ مَعْلُوْمَتِكَ *(Uji Pengetahuanmu)*، الْأَوْرَاق الْمُمَزَّقَة *(Sobekan Cerita)*، تَخْرِيجُ الْكَلِمَة الغَارِبَة *(Mengeluarkan Kata Asing)*، المضَاد *(Antonim)*. والباحثة تنقسم الموضوع "اِخْتَبِرْ مَعْلُوْمَتِكَ" إلى ثلاثة موضوعات من مادة مهارة القراءة هي "اِخْتَبِرْ مَعْلُوْمَتِكَ" بموضوع مادة مهارة القراءة "التَّعَارُف"، و"الْمَرَافِقُ الْمَدْرَسِيَّة"، و"يَوْمِيَّاتُ الْأُسْرَةِ". المواد المستخدمة مأخوذة من الكتاب المدرسي من الوزارة الشؤون الدينية لعام ٢٠١٩.

٤. كل موضوع التعلم النشط بألالعاب اللغوية تتضمن على مادة مهارة القراءة فحسب وموضوع القراءة مناسبا بستة الموضوعات في كتاب المدرسي اللغة العربية للصف السابع فهي التعارف، المرافق المدرسية، الأدوات المدرسية، العنوان، ومن يوميات الأسرة.[٦٩]

٥. كل موضوع من مواد التعلم النشط بالألعاب اللغوية هناك تعلمات لأنشطة الألعاب اللغوية.

٦. كل درس يوجد الصورة تحت موضوع الدرس التي تتعلق بالموضوع. والكفاءة الرئيسية والكفاءة الأساسية والمؤشرات والأهداف التعليمية توجد في كل درس بعد الصورة الكبيرة التي تتعلق بالموضوع. وفي أدنى توجد الموضوع والمواد القراءة والمحاكة من تصميم الألعاب والإجراءات والقواعد الألعاب والتدريبات تتعلق بالمواد.

انطلاقا من البيان الأعلاه، وجدت الباحثة المتساوية من الدراسة السابقة في تصميم المواد يعني كل درس يوجد الصورة في أيسر الأعلى التي

[٦٩] كتاب المدرسي من الوزارة الشؤون الدينية للعام ٢٠١٩

تتعلق بالموضوع لكي طلبة فهما جيدا بالموضوع. ومعيار الكفاءة والكفاءة الأساسية توجد في كل درس بعد الصورة الكبيرة التي تتعلق بالموضوع. وفي أدنى توجد النصيحة لكي تزويد المعلومات في التعليم والتعلم.[٧٠]

٧. المادة التي تم تطويرها هي مواد مهارة القراءة فحسب، لأن هذا يوافق مع احتياجات الطلاب في الفصل التي تم العثور عليها من قبل الباحثين. في المادة التي تطويرها الباحثة، يلعب الطلاب دورًا نشطًا في قراءة النص وفهم محتوى القراءة.

وفقا لنظرية التعلم في مهارة القراءة، فإن أساس تعلم مهارة القراءة ذو شقين[٧١] وهما القراءة الجهرية هيالجهرية هي النقاط الرموز المطلوبة وتوصيلها عبر العين إلى المخ، وفهمها بالجمع بين الرمز كشكل مجرد، والمعنى المختزن له في المخ ثم الجهربها بإصافة الأصوات واستخدام اعضاء النطق استخداما سليما. لذا، أما مهارة القراءة في هذا الدراسة هي النطق عن القراءة. أما القراءة والصمتة هي يشير مفهوم القراءة الصامتة إلى العملية التي يتم من خلالها التعرف البصري للرموز المكتوبة وتفسيرها وربطها بخيرة المتعلم دون النطق بها. فكما أن الإنسان في مقدورة إدراك الشيء الذي يراه (إنسان – حيوان – نبات – ... إلخ) دون أن ينطق باسمه، فكذلك الحال بالنسبة للكلمة المقروءة في صمت، يدركها القارئ دون النطق بها. لذا، أما مهارة القراءة في هذا الدراسة فتحديد في فهم المقروؤ.

٨. تعتمد مادة القراءة التي تم تطويرها على التعلم النشط، أي في تطبيقه، تم تصميم الوسائل على شكل قطع من الورق أو بطاقات تحتوي على أجزاء من النص.

---

[٧٠] أم حبيبة الزهراء، *تطوير المادة التعليمية على أساس الذكاءات المتعددة لترقية مهارة القراءة للمرحلة المتوسطة (بالتطبيق على مدرستي كياهي حاجي طاهر تومبانج وواحد هاشم ١ جتيس مالانج)*، رسالة الماجستير، (مالانج : e-thesis، ٢٠١٤)، ص ٤١.

[71] Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2008), hlm. 23.

ويدعم هذا في نظريته أن هناك وسائل قراءة،[٧٢] إحداها بطاقات ونحوها. وتصنع البطاقات عادةً من ورق صلب وسميك، ويوجد داخل كل من الأمام والخلف كلمة أو عبارة أو جملة أو عبارة. يمكن تعديل الحجم وفقًا لرغبات المعلم. عادةً ما يستخدم المعلم البطاقات لتدريب الطلاب على قراءة الكلمات أو الجمل أو التعبيرات المثالية دون تحليل ما يقرؤونه. تُستخدم البطاقات أيضًا لتطوير معرفة الطلاب بالمفردات وممارسة أنماط بنية اللغة والقراءة بصوت عالٍ. تتضمن أنواع البطاقات بطاقات الأسئلة والأجوبة وبطاقات الإكمال وبطاقات المفردات والبطاقات الوهمية.

٩. هذه مواد مهارة القراءة المطورة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية مأخوذة من الكتاب الوزارة الشؤون الدينية ٢٠١٩ للصف السابع فهي التعارف، مدرستي، الأدوات المدرسية، بطاقة شخصية، أعصاء الأسرة وتناسب بالمؤشرات وأهداف التعليمية في المستوى المتوسطة.[٧٣]

١٠. المواد المطورة تناسب شخصية الطلاب يعني القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية. وفقا على نظريته أن الألعاب اللغوية هي الأنشطة لاكتساب مهارات لغوية معينة بطريقة مثيرة.[٧٤] لذا فإن التعلم النشط بالألعاب اللغوية هي تعليم يدعو الطلاب للتعلم بنشط بهدف اكتساب مهارات لغوية معينة بطريقة ممتعة أو مثيرة. الألعاب اللغوية لها الغرض المزدَوِج *(ganda)*، وهما لاكتساب الإثارة وممارسة مهارات لغوية معينة.[٧٥]

---

[72] Rosyidi, Abdul Wahab, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN-Maliki Press, 2009), hlm. 70-75.

[73] Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 00092 tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Tahun 2013

[74] Soeparno, *Media Pengajaran Bahasa*, (Yogyakarta: PT Intan Pariwara, 1987), hlm. 61

[75] Machmudah dan Rosyidi, *Active Learning* ... . hlm. 210

١١. يتكون المواد المطورة من خطوات أو إرشادات الألعاب اللغوية يتعلق بموضوع مهاراة القراءة الحادي والعشرين وقواعد وعقوبات، ومحتويات وجدول نشاط الألعاب وصور تصميم الألعاب والتدريبات والمراجع.

وتم تصميم الكتاب المطور على منهج ٢٠١٣ في ضوء مهارات القرن الحادي والعشرين في هذه المدرسة الثانوية بنجاح. لأنه يشير إلى القرارات والمراجع منها شراكة مهارات القرن ٢١[٧٦] وقرار وزارة الشؤون الدينية رقم ١٨٣ سنة ٢٠١٩ عن منهج تربية الدين الإسلامي واللغة العربية، وقرار وزارة الشؤون الدينية رقم ١٨٤ سنة ٢٠١٩ عن مبادئ توجيهية لتطبيق المنهج في المدارس وقرار مدير التربية الإسلامية رقم ٥١٦٣ سنة ٢٠١٨ أن من أدوار المدرسين في تحفيز وتسهيل التعليم وإبداع الطلاب وفقا للمهارات الشخصية المرجوة التفكير الناقد وحل المشكلات، والاتصال، والتعاون، والإبداع والابتكار).[٧٧]

ولكن، كل المنتج هناك مميزات ونقصان. أما مميزات هذا المنتج فهي:

١. تجعل الطلاب كمركز التعلم *(Learning Center)* في تطبيق التعليمية.
٢. إن الطلاب نشيطة في أنشطة التعلم وممتعة إما في عملية التعليمية أو من ناحية نشاط الطلاب أو المعلم أو من ناحية نشاط اللغوية وكذلك يمكن أن ينشئ حماستهم في تعلم مهارة القراءة.
٣. إن بهذا التعلم النشط بالألعاب اللغوية تجعل الطلاب أن أسرع في فهم محتويات القراءة.
٤. تطبيق هذه الأنشطة سهلة لتقدم ولا تحتاج إلى وقت طويل

وأما نقصان هذا المنتج فهي أنشطة هذا الألعاب لا تمكن أن تستخدم في تعليم عبر الانترنت *(daring/online)*.

---

[٧٦] *فريياندیكا بتريك، تطوير الكتاب التعليمي على منهج ٢٠١٣ في ضوء مهارات القرن الحادي والعشرين بالمدرسة الثانوية الإسلامية "ثنائية اللغة" باتو*، رسالة الماجستير، (مالانج : e-thesis، ٢٠١٩)، ص. ١٠٦

[77] Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 5163 Tahun 2018 tentang Petunjuk Teknis Pengembangan Pembelajaran pada Madrasah, hlm.1-3

ب. صلاحية مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية

صلاحية مواد مهارة القراءة المطورة مع الخبيرين. الخبير الأول في مجال المحتوى واللغة، حصلت الباحثة ٥٣،٨% تدل على المعيار "مقبول". وهذا يدل على أن المواد المطورة يمكن استخدامها بالتصحيح البسيط. والخبير الثاني في مجال التصميم، حصلت الباحثة ٧١،٦% تدل على المعيار "جيد"، وهذا يدل على أن الكتاب المطو المواد المطورة يمكن استخدامها في بالتصحيح البسيط. ولتأكيد مدى صلاحية مواد مهارة القراءة المطورة فتجرب الباحثة إلى الطلاب في المجموعة الصغيرة (المحدودة)، نتيجة الاستبانة بنسبة المئوية تشير إلى ٨٩،٣% وهذا يدل على أن المواد المطورة على معيار "جيد جدا"، فيتمكن استخدامها في تعلم مهارة القراءة في المجموعة الكبيرة أو التجربة الميدانية.

اتضح البيان من الصلاحية السابقة، أن المواد التعليمية الجيدة وصالحة تمكن استخدام في تعليم اللغة العربية لإثارة قدرة اللغة العربية خاصة في مواد مهارة القراءة لدى الطلاب في المدرسة المتوسطة الإسلامية "نور العلوم" امبول ساري جمبر. كما وضح مضافير[٧٨] أن خصائص المواد التعليمية الجيدة هي تنمو الاهتمام بالقراءة، ومكتوبة ومصممة للطلاب، شرح الأهداف التعليمية، ومجمعة على أساس نمط التعلم المرن، وبناء على احتياجات الطالب والكفاءات النهائية المطلوبة تحقيقها، وتوفير الفرص للطلاب لممارسة، واستيعاب صعوبات الطلاب، تقديم ملخص الملخص هو ملخص للموضوعات الرئيسية للمناقشة أو المواد من أجل تسهيل مراجعة الطلاب للمواد الموجودة، وأسلوب الكتابة التواصلي وشبه الرسمي، الكفافة على أساس احتياجات الطالب، ومعبأة للعملية التعليمية، وأن يكون لديك آلية لجمع الملاحظات من الطلاب، وشرح كيفية دراسة المواد التعليمية.

[78] Ali *Mudlofir, Aplikasi KTSP dan Bahan Ajar dalam Pendidikan Islam,* (Jakarta: Raja Wali Pers, 2012), hlm. 131.

ج. فعالية مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية

بعد أن صممت الباحثة مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية المطورة وقامت بتصديقا من الخبيرين وتحسينها، وكذلك بتجربة المنتج (المواد المطورة) إلى الطلاب في المجموعة الصغيرة والميدانية. فقامت الباحثة بتجربة المواد المطورة إلى المستخدمين هم الطلاب في الفصل السابع من المدرسة الثانوية المتوسطة "نور العلوم" أمبول ساري بجمبر. قبل تطبيق مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية المطورة، قامت الباحثة بالاختبار القبلي بمواد مهارة القراءة المستخدمة (القديمة) بدون التعلم النشط بالألعاب اللغوية، ثم الاختبار البعدي بعد تطبيق المواد المطورة.

أما متوسط نتيجة الاختبار القبلي لدي الطلاب ٥٧، والاختبار البعدي ٨٢. ظهر ارتفاع القيمة بين الاختبارين حوالي ٢٥، واستنادا إلى نتائج الاختبارين أن النتيجة "t–الحساب" أكبر من نتيجة "t–الجدول" هي: ٦،٨٠٩ > ٢،٠٩٣. بمعنى H_a مقبول وH_0 مردود أي فروض البحث يقال هذا مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية **فعالا**.

وهذا يدلّ أن مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية المطورة التي طورتها الباحثة "فعال" في تعلم مهارة القراءة ولها أثر في إثارة قدرة فهم المقروؤ لدي طلاب أي يجعل الطلاب أن أسرع في فهم محتويات القراءة ويمكن أن إثارة حماسهم في أنشطة تعلم مهارة القراءة الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية "نور العلوم" أمبول ساري بجمبر. كما كشفه هارتونو أن القيمة الناتجة من الحساب الإحصائي المستخدم لتحديد ما إذا كان هناك فرق كبير أم لا.[٧٩]

[79] Hartono, *Statistik Untuk Penelitian,* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2002), hlm. 20

الفصل السادس

الخاتمة

أ. ملخص نتائج البحث

اعتمادا على البيانات التي حصلتها وحللتها الباحثة، فتلخص الباحثة نتائج البحث كما يلي:

١. المنتج هذا البحث يسمى بـ" *Active Learning dengan Permainan Bahasa Keterampilan Membaca Kelas VII Madrasah Tsanawiyah*". في الأساس، هذا المنتج هو مواد مهارة القراءة الذي طورتها الباحثة الألعاب اللغوية على أساس التعلم النشط. ولكن، قد صنعت الباحثة هذا المنتج في شكل كتاب يحتوي على مواد أو نصوص مهارة القراءة. ثم يتم تطوير المواد أو النصوص القراءة في شكل الألعاب التي عُرض في شكل محاكاة أو تصميم صورة الألعاب اللغوية مناسبة بموضوع العاب اللغوية لمهارة القراءة منها "اختبر المعلومتك"، و"الأوراق الممزقة"، و"المضاد"، و"تخريج الكلمة الغاربة". إذن، يتكون هذا المنتج من: الغلاف، وعنوان الدروس، وأهداف ومؤشرات التعلم، وعنوان مواد مهارة القراءة، وموضوع الألعاب اللغوية، ومحاكاة أو رسم تصميم الألعاب اللغوية التي ستصبح فيما بعد نشاط الألعاب للطلاب في الفصل. وهناك خطوات الألعاب، وقواعد الألعاب في شكل مكافأة وعقاب، وجدول أنشطة المعلم والطلاب عند إجراء أنشطة الألعاب اللغوية.

٢. المواد المطورة صالحة للتطبيق بعد أن قام الخبيران بإصلاحها. النتيجة المحصولة من الخبير الأول في مجال محتوى المادة المطورة يدلّ على درجة مقبول. والنتيجة المحصولة من الخبير الثاني في مجال التصميم يدلّ على درجة جيد. النتيجة المحصولة من الطلاب في المجموعة الصغيرة أو المحدودة يدلّ على درجة جيد جدا. وكذلك النتيجة المحصولة من الطلاب في المجموعة الميدانية هي يدلّ على درجة جيد جدا.

٣. وإن استخدام مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية فعال. ولذلك انطلاقا من نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي للطلاب هي أن النتيجة ت الحساب أكبر من نتيجة ت الجدول الذي يدلّ على أن مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية التي طورتها الباحثة "فعال" في استخدام تعلم مهارة القراءة ولها أثر لإثارة قدرة فهم المقروؤ لدي طلاب وإثارة حماسهم في أنشطة تعلم مهارة القراءة للصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية "نور العلوم" أمبول ساري بجمبر.

ب. التوصيات

استنادا على ما اكتشفته الباحثة عن الحقائق من نتائج البحث، تعرض الباحثة التوصيات كما يلي:

١. ينبغي على المدرسين أن يستفيدوا نتائج هذا البحث عن مواد مهارة القراءة المطورة، خاصة في المدرسة المتوسطة الإسلامية "نور العلوم"بصفة عامة
٢. على المدرسين أن يكونوا قادرين في إنتاج مواد مهارة القراءة حسب خصائص الطلاب
٣. على المدرسين أن يتوسعوا معلوماتهم عما يتعلق بتعليم اللغة العربية خاصة في مهارة القراءة خاصة في حتى تكون عملية التعليم والتعلم جذابة وممتعة وناجحة
٤. أن يهتم المدرسين أنشطة التعليمية المختلفة أو نموذج التعليمية المتنوعة كمثل التعلم النشط بالألعاب اللغوية عند عملية التعليم والتعلم لكي يجعل الطلاب جذابة حتى هم يحبون التعلم اللغة العربية خاصة لمهارة القراءة

ج. الاقتراحات

بناء على ما جاء في هذا البحث، قدمت الباحثة الاقتراحات منها:

١. لا يزال هذا البحث بعيدا عن الكمال ولا يخلو عن النقائص، فمواد مهارة القراءة التي صممتها الباحثة تحتاج إلى مزيد من التجربة يكمل ويتحسن. لذا تقترح الباحثة بوجود بحوث أخرى تكمل النقاص في هذا مواد مهارة القراءة وتصلح فيها من الأخطاء

٢. إن تطوير هذه مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط بالألعاب اللغوية وفقا بخلفية الطلاب فينبغي على الباحثين القادم أن يطور مواد مهارة القراءة مناسبا باحتياجات الطلاب

٣. على الباحثين في المستقبل أن يستفيدوا هذا البحث مرجعا ومصدرا في بحوثهم العلمية، ويطوروها تطويرا أوسع

قائمة المصادر والمراجع

أولا: المراجع العربية

أحمد عودة عبد المجيد، *مفاهم تقويم والقياس والأداء، الحلقة العلمية قياس الأداء في العمل الأمني*، (رياض : كلية التدريب قسم البرامج التدريبة ٢٠١٣)

حسن شحاته، *تعلم اللغة العربية بين النظرية والتطبيق*، (القاهرة: الدار المصرية للبنائية، ١٩٩٣)

دكتور حسن شحاتة، *تعلم اللغة العربية بين النطرية والتطبيق*، (مصر: الدار المصرية البنانية، ١٩٩٣)

الدكتور مُحَّد صلاح الدين علي مجاور، *تدريس اللغة العربية بالمرحلة الإبتدائية أسسه وتطبيقاته*، (الكويت: دار القلم للنشر والتوزيع)

دكتور مُحَّد علي الخولي، *أساليب تدريس اللغةالعربية*، الطبعة الثالثة

ذوقان عبيدات، *البحث العلمي*، (الرياض: دار السلمة لنشر والتولزيع، ١٩٩٧)

رجاء وحيد دويدري، *البحث العلمي: أساسيته النظرية وممارستها العملية*، (دمشق: دار الفكر، ٢٠٠٨)

رشدي أحمد طعيمة، *المرجع في تعلم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى*، (مكة المكرمة: جامعة أم القرى، ١٩٨٦م)

عبد الرحمن بن ابراهيم الفوزان وآخرون، *دروس الدورات التربية لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها: الجانب النظري*، (مؤسسة الوقف الإسلامي، ١٤٢٣)

عبد العليم إبراهيم، *الموجه الفني لمدرسي اللغة العربية*، (القاهرة: دار المعارف، دس)

ماشي بن مُحَّد الشمري، *استراتيجية في التعلم النشط (Active Learning Strategies)*، الطبعة الأولى. المملكة العربية السعودية: ٢٠١١

مُحَّد ابن أحمد سالم وأخرون، *المؤجة في تعلم اللغة لغير الناطقين بها*، (مصر: مكتبة، ١٩٩١)

مُحَمَّد صالح الشنطي، *المهارات اللغوية: مدخل إلى خصائص اللغة العربية وفنونها–حائل*، (المكة العربية السعودية: دار الأندلوس للنشر والتوزيع، ١٩٩٦)

مُحَمَّد عبيدات، مُحَمَّد أبو نصار، مُحَمَّد عقلة مبيضين، *منهجية البحث العلمي القواعد والمراحل والتطبيقات*، (عمان: دار الوائل، ١٩٩٩)

مُحَمَّد علي الخالي، *الاختبارات التحصيلية: تطويرها وإجراءها وتحليلها*، (الأردن: دار الفلاح، ١٩٩٨)

مُحَمَّد محمود الخوالدة، *أسس بناء المناهج التربوية وتصميم الكتاب التعلمي*، (عمان: دار المشيرة، ٢٠١١)

محمود كامل الناقة، *تعلم اللغة العربية للناطقين بالغات اخرى*، (مكة المكرمة، وزارة التعلم العالى، ١٩٨٥)

ناصر عبد الله الغالي وعبد الحميد عبد الله، بدون سنة، *أساس إعداد الكتب التعلمية لغير الناطقين بالعربية*، (رياض: دار الغالي)

ثانيا: المراجع الأجنبية

Agus, Suprijono. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Puetaka Pelajar 2009)

Ahmadi, Abu & Joko Tri Prasetyo, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : Pustaka Setia, 2005)

Ainin, Moh. *Metodologi Penelitian Bahasa Arab*, (Malang: Bintang Sejahtera 2013)

Arifin, Zainal. Penelitian Pendidikan, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2011)

Arikunto, Suharsimi, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1999)

_____, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta 2010)

Dadang , Iskandar. dan Narsim. *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya*, (Cilacap: Ihya Media 2015)

Departemen Agama RI, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta : Direktorat Pendidikan Keagamaan, 2002)

Djiwandono, M. Soenardi, *Tes Bahasa dalam Pengajaran*, (Bandung: ITB Bandung, 1996)

Efendi, Ahmad Fuad. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat, 2005)

Ella, Yulaelawati. *Kurikulum dan Pembelajaran Filosofi Teori dan Aplikasi,* (Jakarta: Pakar Raya, 2004)

Hamdani, Saepul, *Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Pembelajaran PAI* (Surabaya: NIZAMIA **Jurnal** Pendidikan dan Pemikiran Islam: Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Surabaya)

Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar,* (Bandung: CV Pustaka Setia 2017)

Hamzah, Amir. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) Uji Produksi Kuantitatif dan Kualitatif dan Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif,* (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2020)

Hartono, *Statistik Untuk Penelitian,* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2002)

Hasnawati. *Pendekatan Contextual Teaching Learning Hubungannya Dengan Evaluasi Pembelajaran.* **Jurnal** Ekonomi & Pendidikan, Volume 3 Nomor 1, April 2006.

Hidayatul Khoiriyah, *Metode Qirā'ah dalam Pembelajaran Keterampilan Reseptif Berbahasa Arab untuk Pendidikan Tingkat Menengah*, **Jurnal** LISANUNA, Vol. 10, No. 1 (2020)

Kolidin, dkk, *Peningkatan Motivasi Belajar Murid Kelas IV Melalui Metode Eksperimen di Sekolah Dasar Negeri 04 Sadaniang,* dalam **Jurnal** Pendidikan dan Pembelajaran, Vol 2, No 8, Agustus 2013

Machmudah dan Abd. Wahab Rosyidi, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab,* (Malang: UIN Maliki Press, 2019)

Maisaroh dan Rostrieningsih, *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team Pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Komunikasi Di SMK Negeri 1 Bogor,* dalam **Jurnal** Ekonomi & Pendidikan, Volume 8 Nomor 2, November 2010

Majid, Abdul, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014)

Mardapi, Djemari. *Implementasi Kurukulum Berbasis Kompetensi*, (Bandar Lampung: HEPI, 2004)

Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), Konsep, Karakteristik dan Implementasi,* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004)

Mulyatiningsih, Endang, *Metode Penelitian Terapan bidang Pendidikan,* (Penerbit ALFABETA: Bandung, 2014)

Muslich, Masnur. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi Dan Kontekstual*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009)

Mustafa, dkk, *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Numbered Head Together (NHT) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Penguasaan Konsep Matematika,* dalam **Jurnal** PTK DBE3 (Decentralized Basic Education 3), ISSN : 2088-091X, No. 01, Februari 2011

Nurhadi. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK,* (Malang: UM Press, 2004)

_____. *Pendekatan Kontekstual,* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2002)

Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 00092 tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Tahun 2013

Poerwadarminta W.J.S.. *Kamus Umum Bahasa Indonesia,* (Jakarta: PN Balai Pustaka, 1976)

Pranowo. *Teori Belajar Bahasa*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014)

Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan Cet. 4*, (Jakarta: Kencana, 2015)

Rohim, Farida. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar,* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2006)

Rosyidi, Abdul Wahab, *Media pembelajaran bahasa Arab, (*Malang: UIN-Maliki Press, 2009)

Soeparno, *Media Pengajaran Bahasa,* (Yogyakarta: PT Intan Pariwara, 1987)

Sugiyanto. *Modul PLPG: Model-model Pembelajaran Inovatif,* (Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru (PSG) Rayon 13, 2008)

Sugiyono *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2010)

Suja'i. *Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab,* (Semarang: IAIN Wali Songo Press, 2008)

Suprijono, Agus. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM,* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009)

Tarigan, Guntur. *Membaca Sebagai Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2008)

Yeti Mulyati, *Hakikat Keterampilan Berbahasa PDKG 4101/MODUL 1*

Zaini, Hisyam, *Strategi Pembelajaran Akti*f, (Yogyakarta : Islam Madani, 2006)

الملاحق

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA
Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133, Faksimile (0341) 531130
Website: http://pasca.uin-malang.ac.id, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-21/Ps/HM.01/3/2021
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala Madrasah MTSS Nurul Ulum Umbulsari Jember

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berkenaan dengan adanya penulisan tesis, kami menganjurkan mahasiswa dibawah ini melakukan penelitian ke lembaga yang Bapak Pimpin. Oleh karena itu, mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan izin pengambilan data bagi mahasiswa kami:

Nama	:	Robi'atul Hadawiyah
NIM	:	19720124
Program Studi	:	Magister Pendidikan Bahasa Arab
Semester	:	IV (Empat)
Dosen Pembimbing	:	Dr. H. Abdul Wahab Rosyidi, M.Pd Dr. Zakiyah Arifa, M.Pd
Judul Penelitian	:	تطوير مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط *(Active Learning)* بالألعاب اللغوية للصف السابع بمدرسة "نور العلوم" المتوسطة الإسلامية أمبول ساري جمبر

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang4 26 Maret 2021
Direktur,

Umi Sumbulah

YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM NURUL ULUM

MADRASAH TSANAWIYAH NURUL ULUM

NSM : 121235090229 NPSN : 69895134 TERAKREDITASI : B

Jalan: KH. Muh Nur Nomor: 01 Tegalwangi-Umbulsari-Jember Telepon: 082319279169

Email: mtsnurululumumbulsari@gmail.com

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 390/MTs Nur/SK/A-1/VI/2021

Yang beratanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Nurul Ulum Umbulsari Jember :

Nama	: Nur Muhlas, M.Pd.
Jabatan	: Kepala Madrasah
NUPTK/NPK	: 1854630091063

Dengan ini menerangkan bahwa, Saudari :

Nama	: Robi'atul Hadawiyah, S.Pd.I
NIM	: 19720124
Semester	: IV (Empat)
Tahun Akademik	: 2020/2021
Perguruan Tinggi	: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Jurusan	: Magister Pendidikan Bahasa Arab
Judul Tesis	:

تطوير مواد مهارة القراءة القائمة على التعلم النشط *(Active Learning)* بالألعاب اللغوية لطلاب بمدرسة "نور العلوم" المتوسطة الإسلامية أمبول ساري جمبر

Keterangan : Bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian individual di Lembaga Pendidikan kami pada tanggal 6 Januari 2021 sampai dengan 24 Mei 2021 guna memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan tugas akhir TESIS

Demikian Surat Keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Umbulsari, 24 Mei 2021

Kepala Madrasah

MADRASAH TSANAWIYAH Terakreditasi B NURUL ULUM NSM : 121235090229 TEGALWANGI-UMBULSARI-JEMBER

Nur Muhlas, M.Pd.

YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM NURUL ULUM
MADRASAH TSANAWIYAH NURUL ULUM
NSM : 121235090229 NPSN : 69895134 TERAKREDITASI : B
Jalan: KH. Muh Nur Nomor: 01 Tegalwangi-Umbulsari-Jember Telepon: 082319279169
Email: mtsnurululumumbulsari@gmail.com

DAFTAR HADIR SISWA KELAS UJI COBA LAPANGAN
PEMBELAJARAN MATERI QIRAAH
BERBASIS *ACTIVE LEARNING* DENGAN PERMAINAN BAHASA

TANGGAL : 22 APRIL 2021

NO.	NAMA SISWA	TTD
1.	Ali Mukhdor	1.
2.	Aliya Wulan Dhari	2.
3.	Angun Elsa Latifah	3.
4.	Dela Sepriasa	4.
5.	Firmansyah	5.
6.	Fora Hemy Suci L	6.
7.	Lailin Nur Indah Sari	7.
8.	M. Fery Ardiansyah	8.
9.	M. Raffi Sholehuddin	9.
10.	Maulana Wijaya Saputra	10.
11.	Moh. Afandi	11.
12.	Mohammad Firman Firdausy	12.
13.	Mohammad Haris Mahrusi	13.
14.	Muhammad Arifin	14.
15.	Muhammad Iklilul Azhar	15.
16.	Nadivatus Zukiyah MS	16.
17.	Septian Alif Ramadhani	17.
18.	Sinta Wulandari	18.
19.	Subhan Syu'aibi	19.
20.	Wildatul Lailiyah	20.

الأدوات جمع البيانات

الرقم	نقط الملاحظة
١	استخدام المادة التعليمية
٣	استراتيجية أو طريقة التعليم
٤	الوسائل التعليمية
٥	حال المعلم
٦	أحوال الطلاب
٧	قدرة الطلاب
٨	تقويم تعليم اللغة العربية

PEDOMAN WAWANCARA

Wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Arab

1. Bagaimana proses pembelajaran keterampilan membaca di MTs. Nurul Ulum Umbulsari Jember?
2. Bagaimana materi pembelajaran keterampilah membaca di MTs. Nurul Ulum Umbulsari Jember?
3. Bagaimana keadaan siswa dalam pembelajaran membaca di MTs. Nurul Ulum Umbulsari Jember?
4. Media apa saja yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan membaca di MTs. Nurul Ulum Umbulsari Jember?
5. Bagaimana pendekatan yang digunakan oleh guru ketika menyampaikan materi qira’ah?
6. Strategi apa saja yang digunakan oleh guru ketika menyampaikan materi qira’ah?
7. Apakah siswa merasa kesulitan dalam memahami materi qira’ah?

السؤال لاختبار القبلي والبعدي

أ. اِخْتَرْ أَصَحَّ الْأَجْوِبَة!

١. اِسْمُ مَدْرَسَتِيْ . . . .

أ. MTsN 1 Malang
ب. MAN 1 Malang
ج. MTsN 1 Kota Malang
د. MAN 1 Kota Malang

٢. مَدْرَسَتِيْ . . . . مِنَ الْمَسْجِدِ

أ. كَبِيْرَةٌ
ب. وَاسِعَةٌ
ج. جَمِيْلَةٌ
د. قَرِيْبَةٌ

٣. مَدْرَسَتِيْ فِيْ مَدِيْنَة . . . .

أ. بَانْدُوْنْج
ب. مَالَانْج
ج. جَاوَى
د. شَرْقِيَّة

٤. التَّسْهِيْلَات فِي مَدْرَسَتِيْ . . . .

أ. كَثِيْرَةٌ
ب. كَبِيْرَةٌ
ج. قَرِيْبَةٌ
د. وَاسِعَةٌ

٥. هذه التسهيلات مدرسية إلا . . . .

أ. سُلَّمٌ
ج. حَمَّامٌ
ج. بُسْتَانٌ
د. قَلَمٌ

نتيجة الاختبار القبلي والبعدي

Dela Sepriasa

التَّدرِيب - ١ | إِخْتَرْ أَصَحَّ الأَجْوِبَةِ !

١. إِسْمُ مَدْرَسَتِيْ ... .

أ. MTsN 1 Malang ج. MTsN 1 Kota Malang

ب. MAN 1 Malang د. MAN 1 Kota Malang

٢. مَدْرَسَتِي ... مِنَ الْمَسْجِدِ .

أ. كَبِيْرَةٌ ب. وَاسِعَةٌ ج. جَمِيْلَة د. قَرِيْبَةٌ

٣. مَدْرَسَتِي فِيْ مَدِيْنَةِ ... .

أ. بَانْدُوْنج ب. مَالاَنج ج. جَاوَى د. شَرْقِيَّة

٤. المَرَافِقُ فى مَدْرَسَتِيْ ...

أ. كَثِيْرَةٌ ب. كَبِيْرَةٌ ج. قَرِيْبَةٌ د. وَاسِعَةٌ

٥. هَذِهِ مَرَافِقُ مَدْرَسِيَّةٌ إِلاَّ ...

أ. سُلَّمٌ ب. حَمَّامٌ ج. بُسْتَانٌ د. قَلَمٌ

٢٥

Dela Sepriasa

التدريب - ١ | إِخْتَرْ أَصَحَّ الأَجْوِبَةِ !

١. إِسْمُ مَدْرَسَتِيْ ... .

أ. MTsN 1 Malang ج. MTsN 1 Kota Malang

ب. MAN 1 Malang د. MAN 1 Kota Malang

٢. مَدْرَسَتِي ... مِنَ الْمَسْجِدِ.

أ. كَبِيْرَةٌ ب. وَاسِعَةٌ ج. جَمِيْلَة د. قَرِيْبَةٌ

٣. مَدْرَسَتِي فِيْ مَدِيْنَةِ ... .

أ. بَانْدُوْنج ب. مَالاَنج ج. جَاوَى د. شَرْقِيَّة

٤. المَرَافِقُ فى مَدْرَسَتِيْ ...

أ. كَثِيْرَةٌ ب. كَبِيْرَةٌ ج. قَرِيْبَةٌ د. وَاسِعَةٌ

٥. هَذِهِ مَرَافِقُ مَدْرَسِيَّةٌ إِلاَّ ...

أ. سُلَّمٌ ب. حَمَّامٌ ج. بُسْتَانٌ د. قَلَمٌ

٥٠

أدوات الاستبانة

ANGKET SISWA
TERHADAP PEMBELAJARAN MATERI QIRAAH
BERBASIS *ACTIVE LEARNING* DENGAN PERMAINAN BAHASA

PETUNJUK UMUM

1. Identitas Siswa
   a. Nama Siswa :
   b. Kelas :
2. Anda diminta untuk memberikan jawaban yang jujur sesuai dengan apa yang Anda rasakan, Anda lihat, dan Anda pelajari.
3. Angket ini terdiri dari beberapa alternatif jawaban. Anda diminta untuk memilih jawaban tersebut dengan memeberikan tanda centang (X) pada jawaban yang Anda anggap sesuai atau benar.
4. Maksud dari alternatif jawaban yang sudah disediakan adalah:
   SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
   S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju
   RG : Ragu-ragu

No	Pernyataan	Nilai				
		SS	S	RG	TS	STS
1.	Dengan menggunakan strategi permainan bahasa berbasis pembelajaran aktif, akan meningkatkan minat saya dalam belajar bahasa Arab					
2.	Pembelajaran bahasa Arab pada maharah qiraah dengan menggunakan permainan bahasa berbasis pembelajaran aktif, menyenangkan					
3.	Penggunaan permainan bahasa pada maharah qira'ah dapat membantu saya dalam memahami teks/gagasan teks dengan mudah dan cepat					
4.	Perlunya penggunaan permainan bahasa berbasis pembelajaran aktif pada materi qira'ah					
5.	Pembelajaran bahasa Arab pada maharah qiraah dengan menggunakan permainan bahasa menambah saya lebih semangat					
6.	Panduan permainan mudah dimengerti					
7.	Lebih efektif dan semangat dalam pembelajaran bahasa Arab dengan permainan bahasa ini					
8.	Permainan bahasa ini membantu untuk belajar secara sosial					
9.	Permainan yang dipraktikkan mudah dan menyenangkan					
10.	Dengan permainan bahasa, saya lebih aktif berinteraksi dengan teman					

نتيجة الاستبانةُ من الطلاب

ANGKET SISWA
TERHADAP PEMBELAJARAN MATERI *QIRA'AH*
BERBASIS *ACTIVE LEARNING* DENGAN PERMAINAN BAHASA

PETUNJUK UMUM

1. Identitas Siswa
   a. Nama Siswa : Dela Sepriasa
   b. Kelas : VII
2. Anda diminta untuk memberikan jawaban yang jujur sesuai dengan apa yang Anda rasakan, Anda lihat, dan Anda pelajari.
3. Angket ini terdiri dari beberapa alternatif jawaban. Anda diminta untuk memilih jawaban tersebut dengan memeberikan tanda centang (X) pada jawaban yang Anda anggap sesuai atau benar.
4. Maksud dari alternatif jawaban yang sudah disediakan adalah:
   SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
   S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju
   RG : Ragu-ragu

No	Pernyataan	Nilai				
		SS	S	RG	TS	STS
1.	Dengan menggunakan strategi permainan bahasa berbasis pembelajaran aktif, akan meningkatkan minat saya dalam belajar bahasa Arab		X			
2.	Pembelajaran bahasa Arab pada maharah qiraah dengan menggunakan permainan bahasa berbasis pembelajaran aktif, menyenangkan		X			
3.	Penggunaan permainan bahasa pada maharah qira'ah dapat membantu saya dalam memahami teks/gagasan teks dengan mudah dan cepat		X			
4.	Perlunya penggunaan permainan bahasa berbasis pembelajaran aktif pada materi qira'ah	X				
5.	Pembelajaran bahasa arab pada maharah qiraah dengan permainan bahasa menambah saya lebih semangat	X				
6.	Panduan permainan mudah dimengerti		X			
7.	Lebih efektif dan semangat dalam pembelajaran bahasa arab dengan permainan bahasa ini	X				
8.	Permainan bahasa ini membantu untuk belajar secara sosial	X				
9.	Permainan yang dipraktikkan mudah dan menyenangkan		X			
10.	Dengan permainan bahasa, saya lebih aktif berinteraksi dengan teman	X				

ANGKET PENILAIAN
PENYUSUNAN MATERI KETERAMPILAN MEMBACA BERBASIS
ACTIVE LEARNING
DENGAN PERMAINAN BAHASA UNTUK SISWA KELAS VII
DI MADRASAH TSANAWIYAH NURUL ULUM UMBULSARI
JEMBER

(UNTUK AHLI MATERI)

1. **Penilaian dari Sisi Pembelajaran**

No	Indikator	1	2	3	4	5
1	Pembelajaran aktif dengan permainan bahasa disusun berdasarkan tema pelajaran					
2	Pembelajaran aktif dengan permainan bahasa yang ada dapat melatih pada keterampilan membaca siswa					
3	Pembelajaran aktif dengan permainan bahasa yang ada dapat menambah variasi dalam strategi pembelajaran					
4	Pembelajaran aktif dengan permainan bahasa memfokuskan siswa sebagai subjek dalam pembelajaran					
5	Pembelajaran aktif dengan permainan bahasa yang ada dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran					
6	Kesesuaian permainan bahasa dengan tujuan pembelajaran					

2. **Penilaian dari Sisi Permainan**

No	Indikator	1	2	3	4	5
1	Pembelajaran aktif dengan permainan bahasa yang digunakan pada produk merupakan jenis permainan bahasa *maharah qira'ah*					
2	Panduan permainan bahasa mudah untuk dipahami					
3	Kejelasan tujuan pembelajaran aktif dengan permainan bahasa					
4	Kejelasan isi pembelajaran aktif dengan permainan					
5	Pembelajaran aktif dengan permainan bahasa yang disusun menarik dan menyenangkan					
6	Kemudahan permainan bahasa					
7	Kesesuaian estimasi waktu permainan bahasa					

3. **Penilaian dari Sisi Bahasa**

No	Indikator	1	2	3	4	5
1	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
2	Kesesuaian tatanan bahasa					
3	Ketepatan dalam pemakaian ungkapan bahasa					

Kesimpulan dan saran dari Ahli materi :

.....
.....
.....
.....
.....
.....

نتيجة الاستبانة من الخبير في مجال المحتوى

ANGKET PENILAIAN PENYUSUNAN MATERI KETERAMPILAN MEMBACA BERBASIS ACTIVE LEARNING DENGAN PERMAINAN BAHASA UNTUK SISWA KELAS VII DI MADRASAH TSANAWIYAH NURUL ULUM UMBULSARI JEMBER

Kepada Yth: Prof. Drs. H. Muhaiban

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penulisan Tesis untuk menyelesaikan S2 Magister Pendidikan Bahasa Arab (MPBA) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Peneliti akan membuat produk berupa "Materi sebagai Penunjang Keterampilan Membaca Berbasis Pembelajaran Aktif dengan Permainan Bahasa untuk Siswa Kelas Tujuh Madrasah Tsanawiyah Umbulsari Jember". Sehubungan dengan keperluan tersebut, agar produk pengembangan ini benar-benar menjadi penunjang yang mampu memudahkan guru dalam proses belajar mengajar, maka peneliti memohon kesediaan Bapak sebagai AHLI MATERI meluangkan sedikit waktu memberikan tanggapan tentang ketepatan isi dari buku yang sedang peneliti kembangka dengan cara menjawab pertanyaan yang diajukan dalam angket.

Adapun skala penilaian yang digunakan adalah:

- ☐ Skor 1 : sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah
- ☐ Skor 2 : kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah
- ☐ Skor 3 : cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah
- ☐ Skor 4 : tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah
- ☐ Skor 5 : sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah

Jawaban komentar maupun saran dari Bapak akan sangat bermanfaat bagi peneliti untuk melakukan perbaikan-perbaikan sehingga dapat meningkatkan kualitas produk materi keterampilan membaca berdasarkan asas permainan bahasa yang peneliti kembangkan ini.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Nama Ahli Materi *

◉ Prof. Drs. H. Muhaiban

A. Penilaian dari Sisi Pembelajaran

1. Pembelajaran aktif dengan permainan bahasa disusun berdasarkan tema pelajaran *

- [ ] 1
- [ ] 2
- [ ] 3
- [x] 4
- [ ] 5

2. Pembelajaran aktif dengan permainan bahasa yang ada dapat melatih pada keterampilan membaca siswa *

- [ ] 1
- [ ] 2
- [x] 3
- [ ] 4
- [ ] 5

3. Pembelajaran aktif dengan permainan bahasa yang ada dapat menambah variasi dalam strategi pembelajaran *

- ( ) 1
- ( ) 2
- (•) 3
- ( ) 4
- ( ) 5

4. Pembelajaran aktif dengan permainan bahasa memfokuskan siswa sebagai subjek dalam pembelajaran *

- ○ 1
- ○ 2
- ◉ 3
- ○ 4
- ○ 5

5. Pembelajaran aktif dengan permainan bahasa yang ada dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran *

- ○ 1
- ○ 2
- ◉ 3
- ○ 4
- ○ 5

6. Kesesuaian permainan bahasa dengan tujuan pembelajaran *

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☑ 3
- ☐ 4
- ☐ 5

B. Penilaian dari Sisi Permainan

1. Pembelajaran aktif dengan permainan bahasa yang digunakan pada produk merupakan jenis permainan bahasa maharah qira'ah *

- ○ 1
- ○ 2
- ◉ 3
- ○ 4
- ○ 5

2. Panduan permainan bahasa mudah untuk dipahami *

- ☐ 1
- ☑ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5

3. Kejelasan tujuan pembelajaran aktif dengan permainan bahasa *

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☑ 3
- ☐ 4
- ☐ 5

4. Kejelasan isi pembelajaran aktif dengan permainan *

- [ ] 1
- [x] 2
- [ ] 3
- [ ] 4
- [ ] 5

5. Pembelajaran aktif dengan permainan bahasa yang disusun menarik dan menyenangkan *

- [ ] 1
- [ ] 2
- [x] 3
- [ ] 4
- [ ] 5

6. Kemudahan permainan bahasa *

- ( ) 1
- (•) 2
- ( ) 3
- ( ) 4
- ( ) 5

7. Kesesuaian estimasi waktu permainan bahasa *

- ○ 1
- ◉ 2
- ○ 3
- ○ 4
- ○ 5

C. Penilaian dari Sisi Bahasa

1. Bahasa yang digunakan mudah dipahami *

- [ ] 1
- [x] 2
- [ ] 3
- [ ] 4
- [ ] 5

2. Kesesuaian tatanan bahasa *

- [ ] 1
- [x] 2
- [ ] 3
- [ ] 4
- [ ] 5

3. Ketepatan dalam pemakaian ungkapan bahasa *

- ○ 1
- ◉ 2
- ○ 3
- ○ 4
- ○ 5

Kesimpulan dan saran dari Ahli materi : *

1. Pada setiap item materi kegiatan sebaiknya diberi perintah, apa yg harus dilakukan oleh siswa dg materi itu. Misalnya teks bacaan. Apa yg hrs siswa lakukan dg teks itu.
2. Langkah2 permainan perlu dipisah antara prosedur permainan dan aturan permainan. Dlm aturan permainan sebaiknya ada reward dan punisment yg mendidik.
3. Kalau teks2 dalam buku itu merupakan kutipan, atau bukan karya penulis sendiri, sebaiknya di bagian bawah teks diberi catatan rujukan, misalnya dikutip dari (nama pengarang buku dan tahun). Kalau kutipan tidak penuh, bisa ditulis
منقول من .... بالتصرف.
4. Redaksi dan kosa kata dalam teks atau judul banyak yg perlu diperbaiki.
5. Aktivitas guru dan siswa dalam bentuk tabel, sebaiknya ditaruh di lampiran buku.
Sedangkan substansi aktivitas tsb cukup dituangkan dalam prosedur dan aturan permainan.

ANGKET PENILAIAN
PENYUSUNAN MATERI KETERAMPILAN MEMBACA BERBASIS
ACTIVE LEARNING
DENGAN PERMAINAN BAHASA UNTUK SISWA KELAS VII
DI MADRASAH TSANAWIYAH NURUL ULUM UMBULSARI
JEMBER

(UNTUK AHLI DESAIN)

1. **Tampilan dan Sampul Buku**

No	Indikator	1	2	3	4	5
1	Kualitas kertas cover					
2	Desain buku menarik					
3	Pemilihan gambar					
4	Keserasian paduan warna					
5	Tulisan pada cover jelas dan mudah dibaca					
6	Keindahan tampilan huruf					
7	Cover mampu menggambarkan isi buku					

2. **Isi Buku**

No	Indikator	1	2	3	4	5
1	Ketepatan ukuran dan jenis huruf					
2	Tulisan jelas dan mudah dibaca					
3	Penulisan benar dan konsisten					
4	Ilustrasi dan gambar menarik					
5	Teks materi jelas					

Kesimpulan dan saran dari ahli desain :

.....
.....
.....
.....
.....
.....

نتيجة الاستبانة من الخبير في مجال التصميم

ANGKET PENILAIAN PENYUSUNAN MATERI KETERAMPILAN MEMBACA BERBASIS ACTIVE LEARNING DENGAN PERMAINAN BAHASA UNTUK SISWA KELAS VII DI MADRASAH TSANAWIYAH NURUL ULUM UMBULSARI JEMBER

Kepada Yth: Dr. Moch. Wahib Dariyadi, M. Pd.
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penulisan Tesis untuk menyelesaikan S2 Magister Pendidikan Bahasa Arab (MPBA) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Peneliti akan membuat produk berupa "Materi sebagai Penunjang Keterampilan Membaca Berbasis Pembelajaran Aktif dengan Permainan Bahasa untuk Siswa Kelas Tujuh Madrasah Tsanawiyah Umbulsari Jember". Sehubungan dengan keperluan tersebut, agar produk pengembangan ini benar-benar menjadi penunjang yang mampu memudahkan guru dalam proses belajar mengajar, maka peneliti memohon kesediaan Bapak sebagai AHLI DESAIN meluangkan sedikit waktu memberikan tanggapan tentang ketepatan isi dari buku yang sedang peneliti kembangka dengan cara menjawab pertanyaan yang diajukan dalam angket.

Adapun skala penilaian yang digunakan adalah:
- Skor 1 : sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah
- Skor 2 : kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah
- Skor 3 : cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah
- Skor 4 : tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah
- Skor 5 : sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah

Jawaban komentar maupun saran dari Bapak akan sangat bermanfaat bagi peneliti untuk melakukan perbaikan-perbaikan sehingga dapat meningkatkan kualitas produk materi keterampilan membaca berdasarkan asas permainan bahasa yang peneliti kembangkan ini.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Nama Ahli Desain *

(●) Dr. Moch. Wahib Dariyadi, M. Pd.

A. Tampilan dan Sampul Buku

1. Kualitas kertas cover *

- ○ 1
- ◉ 2
- ○ 3
- ○ 4
- ○ 5

2. Desain buku menarik *

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☑ 4
- ☐ 5

3. Pemilihan gambar *

- ○ 1
- ○ 2
- ○ 3
- ◉ 4
- ○ 5

4. Keserasian paduan warna *

- ○ 1
- ○ 2
- ◉ 3
- ○ 4
- ○ 5

5. Tulisan pada cover jelas dan mudah dibaca *

- ☐ 1
- ☑ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5

6. Keindahan tampilan huruf *

- ○ 1
- ○ 2
- ◉ 3
- ○ 4
- ○ 5

7. Cover mampu menggambarkan isi buku *

- ○ 1
- ◉ 2
- ○ 3
- ○ 4
- ○ 5

B. Isi Buku

1. Ketepatan ukuran dan jenis huruf *

- [ ] 1
- [ ] 2
- [ ] 3
- [x] 4
- [ ] 5

2. Tulisan jelas dan mudah dibaca *

- [ ] 1
- [ ] 2
- [ ] 3
- [ ] 4
- [x] 5

3. Penulisan benar dan konsisten *

- ○ 1
- ○ 2
- ○ 3
- ◉ 4
- ○ 5

4. Ilustrasi dan gambar menarik *

- ○ 1
- ○ 2
- ○ 3
- ◉ 4
- ○ 5

5. Teks materi jelas *

- ○ 1
- ○ 2
- ○ 3
- ◉ 4
- ○ 5

Kesimpulan dan saran dari ahli desain : *

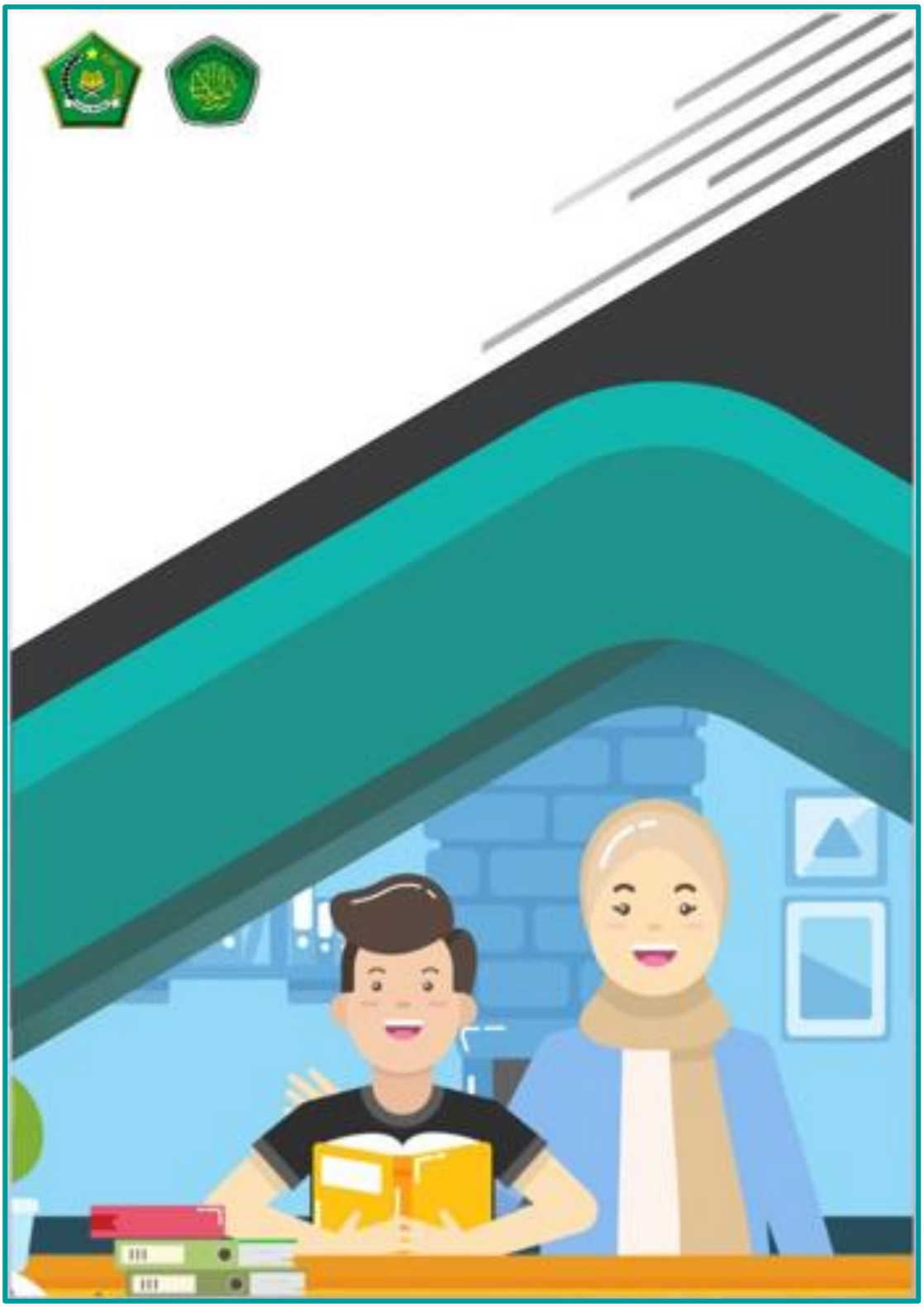
1. Cover tidak ada
2. Urutkan dari cover
3. Penulisan untuk daftar isi perlu diperbaiki.. misalkan untuk arabnya masih kurang rapi, misal dari kanan kekiri
4. pada penamaan dars bisa diganti yang lebih menyatu dengan gambar ornamennya
5. Buat header dan footernya dengan menambahkan ornamen atau dengan yang mencerminkan kekhasan dari buku ajar tingkat tersebut, misalkan dengan memberikan keterangan atau desain yang ada khas buku arabnya

صوة عملية التعليم

المنتج

الغلاف الأمامي

الغلاف الورائي



محتويات المنتج

ACTIVE LEARNING DENGAN PERMAINAN BAHASA

Penyusun

Robi'atul Hadawiyah

Pembimbing

Dr. H. Abdul Wahab Rosyidi, M.Pd

Dr. Zakiyah Arifa, M.Pd

Validator

Prof. Drs. H. Muhaiban

Dr. Moch. Wahib Dariyadi, M.Pd

Layout

Robi'atul Hadawiyah

Desain Grafis

Fentin R.A

KATA PENGANTAR

Buku ini berjudul *Active Learning* dengan Permainan Bahasa Keterampilan Membaca Kelas VII Madarasah Tsanawiyah yang di dalamnya berisi materi-materi khusus untuk keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa Arab berbasis pembelajaran aktif dengan permainan bahasa untuk siswa kelas 7 (tujuh) Madrasah Tsanawiyah. Dengan hadirnya materi berbentuk pembelajaran aktif dengan permainan bahasa ini, diharapkan seorang guru bisa menggunakan permainan bahasa dalam materi keterampilan membaca, sehingga peserta didik dapat menikmati saat pembelajaran berlangsung.

Dengan mengimplikasikan permainan bahasa pada materi keterampilan membaca ini, diharapakan dapat menambah wawasan guru bahasa Arab dalam mengembangkan proses pembelajaran khususnya bahasa Arab. Dan diharapkan pula motivasi para pelaku pendidikan tersebut bertambah sehingga akan mudah memberikan pembelajaran bahasa Arab kepada peserta didik yang lebih aktif, efektif dan menyenangkan.

Penulis menyadari bahwa materi dalam buku ini masih jauh dari kata sempurna, banyak kesalahan, atau mungkin susah dipahami dan lain-lain. Oleh karena itu, kritik yang konstruktif penulis harapkan. Atas sarannya, disampaikan terimakasih. Akhirnya penulis berharap, semoga menjadi manfaat baik baik peserta didik ataupun pendidik dalam bidang bahasa Arab khususnya pembelajaran keterampilan membaca. *Aamiin yaa Rabbal 'Alamiin.*

Malang, 07 April 2021

DAFTAR ISI

الدَّرْسُ الأَوَّلِ : التَّعَارُف

A. Tujuan Pembelajaran

KI 3	KD
Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.	3.1 Memahami fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks sederhana yang berkaitan dengan tema: التَّعَارُف

Indikator	Tujuan
3.1.1 Membaca dengan suara nyaring dengan intonasi yang baik melalui kegiatan pembelajaran aktif dengan permainan bahasa	3.1.1 Siswa dapat membaca dengan suara nyaring dengan intonasi yang baik melalui kegiatan pembelajaran aktif dengan permainan bahasa
3.1.2 Memahami isi bacaan melalui kegiatan pembelajaran aktif dengan permainan bahasa "Uji Pengetahuanmu!" (اِخْتَبِرْ مَعْلُوْمَاتِكَ)	3.1.2 Siswa dapat memahami isi bacaan melalui kegiatan pembelajaran aktif dengan permainan bahasa "Uji Pengetahuanmu!" (اِخْتَبِرْ مَعْلُوْمَاتِكَ)

الدَّرْسُ الأَوَّلِ : التَّعَارُف

B. Tema Materi

الدَّرْسُ الْأَوَّلِ : التَّعَارُف

إِقْرَاءُ هَذَا النَّصِّ بِصَوْتٍ عَالٍ!

اِسْمِيْ فَارُوْق. أَنَا طَالِبٌ فِيْ هَذِهِ الْمَدْرَسَةِ. وَهَذَا أَخِيْ، اِسْمُهُ صَالِحٌ، هُوَ طَالِبٌ. وَهَذِهِ صَدِيْقَتِيْ، اِسْمُهَا فِطْرِيَة، هِيَ طَالِبَةٌ. تِلْكَ مُدَرِّسَتِيْ، اِسْمُهَا اَلْأُسْتَاذَةُ نَفِيْسَة، هِيَ مُدَرِّسَةُ اللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ. وَذَلِكَ الْأُسْتَاذُ مَنْصُوْر، هُوَ نَاظِرُ الْمَدْرَسَةِ. (منقول من الكتاب الوزارة الشؤون الدينية سنة ٢٠١٩: ١٧)

أُنْظُرْ ! ذَلِكَ السَّيِّد عُمَر، هُوَ أَمِيْنُ الْمَكْتَبَةِ فِي هَذِهِ الْمَدْرَسَةِ. وَتِلْكَ السَّيِّدَةُ حَفْصَة، هِيَ مُوَظَّفَةٌ فِي الْمَكْتَبَةِ. وَهَذَا بَائِعٌ اِسْمُهُ السَّيِّدُ خَالِص. وَ هَذِهِ بَائِعَةٌ اِسْمُهَا السَّيِّدَةُ فَاطِمَةٌ. ذَلِكَ سَائِقٌ، السَّائِقُ اِسْمُهُ السَّيِّدُ حَفِيْظ. أُنْظُرْ أَيْضًا ! ذَلِكَ بَوَّابٌ اِسْمُهُ السَّيِّدُ مَسْعُوْد، هُوَ مِنْ سُوْرَابَايَا. وَتِلْكَ خَادِمَةٌ اِسْمُهَا نَبِيْلَة، هِيَ مِنْ بَانْدُوْنْج. (منقول من الكتاب الوزارة الشؤون الدينية سنة ٢٠١٩: ١٧)

C. **Desain Permainan Materi التَّعَارُف Berupa Soal Teka-teki**

1. **Tema Permainan: Uji Pengetahuanmu 1! إِخْتَبِرْ (مَعْلُوْمَاتِكَ)**
2. **Jawablah Soal Teka-teki Sesuai dengan Materi Perkenalan pada Permainan Berikut!**

إِسْمِيْ فَارُوْق. أَنْظُرْ هَذِهِ الْمَدْرَسَةِ. أَذْهَبُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ كُلَّ يَوْمٍ. **(لِذَا، مَنْ أَنَا؟ ...)**

إِسْمُهَا الْأُسْتَاذَةُ نَفِيْسَة. **هِيَ** يُدَرِّسُ اللُّغَةَ الْعَرَبِيَّةِ أَمَامَ الْفَصْلِ. **(مَنْ هِيَ؟ ...)**

هَذَا صَالِحٌ، هُوَ طَالِبٌ فِيْ هذه الْمَدْرَسَةِ. **(مَنْ هُوَ...؟)**

هَذِهِ فِطْرِيَة، (...) طَالِبَةٌ فِيْ هَذِهِ الْمَدْرَسَةِ. (...) صَدِيْقَتِيْ

إِسْمُهُ صَالِحٌ. هُوَ طَالِبٌ فِيْ هَذِهِ الْمَدْرَسَةِ. **(من صالح؟ ...)**

D. Langkah-langkah

1. Petunjuk Kegiatan Permainan

1) Guru beserta siswa menata tata letak bangku menjadi formasi konferensi

2) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok (1 kelompok terdiri dari 4-5 siswa)

3) Guru membagikan secara acak soal teka-teki dalam bentuk tulisan kepada masing-masing kelompok (masing-masing kelompok mendapatkan 1 soal teka-teki)

4) Guru mengintruksikan kepada setiap kelompok untuk membacakan soal teka-teki yang telah dibagikan secara bergantian

5) Setelah diinstruksikan dan dibagikan, salah satu kelompok membacakan soal teka-teki dan satu kelompok ini menunjuk satu kelompok lain untuk menjawab

6) Jika kelompok tersebut tidak dapat menjawab, maka kelompok lain berhak merebut dan menjawab sesuai dengan jawaban yang benar

7) Setelah kelompok lain menjawab dengan benar, maka kelompok inilah yang akan membacakan soal teka-teki berikutnya yang telah dibagikan kepada mereka sebelumnya

2. **Aturan Permainan**

1) Bagi kelompok siswa yang menjawab benar, akan mendapatkan reward reward berupa skor tambahan

2) Bagi kelompok siswa yang menjawab salah, akan mendapatkan punishment yaitu menyebutkan *ismu al-dhomiir*

E. Latihan Soal

أ. اِخْتَرْ أَصَحَّ الأَجْوِبَةِ!

١. اِسْمِيْ . . . . أَنَا طَالِبٌ (عَزَّام – فَارُوْق – صَدِيْقِي)

٢. أَنَا طَالِبٌ فِي هَذِهِ . . . . (الْبُسْتَان – الْمَدْرَسَة – الْحَمَّام)

٣. هَذِهِ . . . . اِسْمُهَا فِطْرِيَّة (فَارُوْق – عَزَّام – صَدِيْقَتِي)

٤. هِيَ . . . . اللُّغَةَ الْعَرَبِيَّةِ (مُدَرِّسَةٌ – فِطْرِيَّة – الْمَدْرَسَة)

٥. هَذَا بَائِعٌ . . . . السَّيِّدُ خَالِص (اِسْمُهَا – اِسْمُهُ – فَاطِمَةٌ)

ب. أَجِبْ وَفْقًا لِنَصِّ القِرَاءَةِ! !

١. مَا اسْمُ الطَّالِب ؟

٢. مَن صَالِح ؟

٣. مَنْ الْأُسْتَاذَة نَفِيْسَة ؟

٤. مَا اسْمُ نَاظِر الْمَدْرَسَة ؟

٥. مَنْ صَدِيْقَةُ فَارُوْق ؟

٦. مَنْ السَّيِّد عُمَر ؟

٧. مَا اسْمُ الْمُوَظَّفَة فِيْ الْمَكْتَبَة ؟

٨. من السَّيِّد مَسْعُوْد ؟ مِنْ أَيْنَ هُوَ ؟

٩. من مِنْ بَانْدُوْنج ؟

١٠. مَا اسْمُ السَّائِقَة

ج. اِخْتَرْ أَصَحَّ الأجوبة وَفْقًا لِنَصِّ القِرَاءَة السَّابِق !

١. اِسْمِي ... . أَنَا طَالِب

أ. مَنْصُوْر ب. فَارُوْق ج. صَالِح د. عُمَر

٢. أَخِيْ طَالِب . اِسْمُهُ ...

ب. مَنْصُوْر ب. فَارُوْق ج. صَالِح د. عُمَر

٣. اِسْمُ صَدِيْقَتِيْ فِطْرِيَة . هِيَ ...

أ. رَئِيْسَةُ الْفَصْل ب. مُدَرِّسَة ج. مُوَظَّفَة د. سَائِقَة

٤. مُدَرِّسَتِيْ اِسْمُهَا الْأُسْتَاذَة ... . هِيَ مُدَرِّسَةُ اللُّغَةِ الْعَرَبِيَّة

أ. نَفِيْسَة ب. فِطْرِيَة ج. فَاطِمَة د. نَبِيْلَة

٥. السَّيِّد مَسْعُوْد بَوَّاب مِنْ ...

أ. سُوْرَابَايَا ب. بَانْدُوْنج ج. جَاكَرْتَا د. مَالَانج

٦. مَنْ نَبِيْلَة ؟ هِيَ ...

أ. خَادِمَة ب. مُدَرِّسَة ج. مُوَظَّفَة د. سَائِقَة

٧. مِنْ أَيْنَ نَبِيْلَة ؟ هِيَ مِنْ ...

أ. سُوْرَابَايَا ب. بَانْدُوْنج ج. جَاكَرْتَا د. مَالَانج

٨. مَا اسْمُ الْبَائِعَة ؟ اِسْمُهَا ...

أ. نَفِيْسَة ب. فِطْرِيَة ج. فَاطِمَة د. نَبِيْلَة

٩. من السَّيِّد حَفِيْظ ؟ هُوَ ...

أ. سَائِق ب. أَمِيْنُ الْمَكْتَبَة ج. بَائِع د. مُوَظَّف

١٠. من السَّيِّد عُمَر ؟ هُوَ ...

أ. سَائِق ب. أَمِيْنُ الْمَكْتَبَة ج. بَائِع د. مُوَظَّف

د. تَرْجِمْ هَذِهِ الْجُمْلَة إِلَى اللُّغَةِ الْعَرَبِيَّة !

1. Siapa namamu hai saudaraku (lk) ? Namaku Nabil
2. Apakah ini temanmu ? Siapa namanya ? Ya, ini temanku, namanya Faruq
3. Ini saudaraku (pr). Namanya Rafidah. Dia seorang guru di madrasah
4. Umar adalah siswa di madrasah ini. Dia temanku.
5. Hai Lukman ! Itu ibuku. Dia kepala madrasah.

مَعَ النَّجَاحِ

DAFTAR PUSTAKA

Agus, Suprijono. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM,* (Yogyakarta: Puetaka Pelajar 2009)

Dirjen Pendis KEMENAG RI, *Buku Siswa Bahasa Arab Madrasah Tsanawiyah Kelas VII,* (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah Dirjen Pendis, 2019)

Hamdani, Saepul, *Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Pembelajaran PAI* (Surabaya: NIZAMIA **Jurnal** Pendidikan dan Pemikiran Islam: Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Surabaya)

Hasnawati. *Pendekatan Contextual Teaching Learning Hubungannya Dengan Evaluasi Pembelajaran.* **Jurnal** Ekonomi & Pendidikan, Volume 3 Nomor 1, April 2006

Machmudah, Umi & Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning dalam Pembelajran Bahasa Arab,* (Malang: UIN-Maliki Press, 2019)

Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 00092 tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Tahun 2013

Rosyidi, Abdul Wahab, *Media pembelajaran bahasa Arab,* (Malang: UIN-Maliki Press, 2009)

Sugiyanto. *Modul PLPG: Model-model Pembelajaran Inovatif,* (Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru (PSG) Rayon 13, 2008)

ماشي بن محمد الشمري، *استراتيجية في التعلم النشط (Active Learning Strategies)*، الطبعة الأولى. المملكة العربية السعودية: ٢٠١١

LAMPIRAN

A. Tabel Kegiatan Permainan

1. Tabel Kegiatan Permainan Uji Pengetahuanmu 1

Indikator	Aktivitas	
	Guru	Siswa
1. Tata letak bangku	1. Guru mengintruksikan kepada siswa untuk menata tata letak bangku menjadi formasi konferensi	1. Setiap siswa bersama-sama menata tata letak bangku menjadi formasi konferensi
2. Pembagian kelompok	2. Guru menginstruksikan kepada siswa untuk berhitung sebagai pembagian kelompok	2. Siswa berhitung untuk membuat kelompok dan kemudian berkumpul dengan kelompok masing-masing
3. Pembagian soal teka-teki	3. Guru membagikan secara acak soal teka-teki dalam bentuk tulisan kepada masing-masing kelompok, kemudian mengintruksikan kepada setiap kelompok untuk membacakan soal teka-teki yang telah dibagikan secara bergantian	3. - Salah satu kelompok membacakan soal teka-teki dan satu kelompok ini menunjuk satu kelompok lain untuk menjawab - Kelompok lain berhak merebut dan menjawab sesuai dengan jawaban yang benar, jika kelompok tersebut tidak dapat menjawab - Setelah kelompok lain menjawab dengan

Indikator	Aktivitas	
	Guru	Siswa
		benar, maka kelompok inilah yang akan membacakan soal teka-teki berikutnya yang telah dibagikan kepada mereka sebelumnya
4. Durasi waktu	4. 10 menit : Apersepsi - 5 menit : Feedback	4. 20 menit : Kegiatan permainan

2. Tabel Kegiatan Permainan Uji Pengetahuanmu 2

Indikator	Aktivitas	
	Guru	Siswa
1. Tata letak bangku	1. Guru mengintruksikan kepada siswa untuk menata tata letak bangku menjadi formasi "U"	1. Setiap siswa bersama-sama menata tata letak bangku menjadi formasi "U"
2. Tampilan teks qira'ah	2. Guru menampilkan sebuah teks bacaan di papan tulis	2. Siswa membaca teks tersebut dengan seksama dengan durasi waktu yang ditentukan oleh guru
3. Pembagian kartu	3. Guru membagikan kartu yang berisikan pertanyaan-pertanyaan dan	3. - Setiap siswa yang memegang kartu pertanyaan mencari kartu jawaban ke siswa lain sesuai

B. Kunci Jawaban

1. Latihan Soal 1

1) فَارُوْق
2) الْمَدْرَسَة
3) صَدِيْقَتِي
4) مُدَرِّسَةٌ
5) إِسْمُهُ

2. Latihan Soal 2

1) فَارُوْق
2) أَخِيْ
3) مُدَرِّسَتِيْ
4) الْأُسْتَاذُ مَنْصُوْر
5) فِطْرِيَّة
6) أَمِيْنُ الْمَكْتَبَةِ
7) السَّيِّد عُمَر
8) هو بَوَّابٌ، من سُوْرَابَايَا
9) نَبِيْلَة
10) السَّيِّدُ حَفِيْظُ

3. Latihan Soal 3

1)	ب	6)	أ
2)	ج	7)	ب
3)	أ	8)	ج
4)	أ	9)	أ
5)	أ	10)	ب

4. Latihan Soal 4

١) مَنْ اِسْمُكَ يَا أَخِي؟ اِسْمِيْ نَبِيْلْ

٢) هَلْ هَذَا صَدِيْقُكَ؟ مَا اسْمُهُ ؟ نَعَمْ، هَذَا صَدِيْقِي اِسْمُهُ فَارُوْق

٣) هَذِهِ أُخْتِيْ. اِسْمُهَا رَفِيْدَةٌ. هِيَ مُدَرِّسَةٌ فِي الْمَدْرَسَةِ

٤) عُمَرُ طَالِبٌ فِي هَذِهِ الْمَدْرَسَةِ. هُوَ صَدِيْقِيْ

٥) يَا لُقْمَانُ! هَذِهِ أُمِّيْ. هِيَ رَئِيْسَةُ الْمَدْرَسَةِ

1. Latihan Soal 1

1)	MTsN 1 Kota Malang	4)	كَثِيْرَةٌ
2)	قَرِيْبَةٌ	5)	قَلَمٌ
3)	مَالَانْج		

BIODATA PENULIS

Robi'atul Hadawiyah, lahir di Banyuwangi, 05 Desember 1990. Profesi sebagai Guru di Madrasah Tsanawiyah Nurul Ulum Umbulsari Kabupaten Jember Jawa Timur.

Pendidikan SDN Badean 01 Tahun 1996, Madrasah Diniyah Al-Hidayah Badean (2011), Madrasah Tsanawiyah Sultan Agung Rogojampi (2012), Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi (2015), S1 Pendidikan Bahasa Arab Tahun 2018. Dalam pembuatan materi *maharah qira'ah* berbasis *Active Learning* ini, penulis sedang menyelesaikan tugas akhir (Tesis) pada pendidikan S2 di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pendidikan S2 ditempuh selama 2 tahun dari tahun 2019 sampai 2021 dengan biaya dari Pemerintah berupa Beasiswa Guru dan Tenaga Kependidikan Kementrian Agama RI.

Pengalaman pekerjaan sebagai Pengajar di TPQ Al-Hidayah Banyuwangi (2003-2014). Pengajar di MTs. dan MA Misbahul Ulum (2010-2013), Pengajar di MTs. Annuriyah (2011). Madrasah Diniyah Al-Hidayah Badean (2011). Pengajar di MADIN Al-Hidayah Banyuwangi (2012-2014). Pengurus MGMP Bahasa Arab di KKM MTs. Negeri 7 Jember (2017-2019).

Pengalaman organisasi sebagai Pembina Pramuka di MTs. Sultan Agung Rogojampi Banyuwangi. Anggota organisasi PMII.

السيرة الذاتية

أ. المعلومات الشخصية

الاسم : ربيعة الهدوية

مكان الميلاد وتاريخه : بانجوانجي، ٥ ديسامبير ١٩٩٠

العنوان : أمبول ساري، جمبر

الجنسية : الإندونيسية

قسم : قسم تعليم اللغة العربية

رقم الهاتف : ٠٨٥٣٣٤٨٦٠٦٣٦

البريد الإلكتروني : robiatulhadawiyah179@gmail.com

ب. المستوى الدارسي

المستوى الدراسي	السنة
المدرسة الإبتدائية الحكومية بدبيان بانجوانجي ١	١٩٩٦-٢٠٠٢
مدرسة سلطان اجونج المتوسطة الإسلامية	٢٠٠٢-٢٠٠٥
المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية بانجوانجي	٢٠٠٥-٢٠٠٨
بكلوريوس (سرجانا) قسم تعليم اللغة العربية في كلية علوم التربية والتعليم بجامعة الإسلامية الحكومية بجمبر	٢٠٠٨-٢٠١٢
الماجستير في قسم تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج	٢٠١٩-٢٠٢١