تطوير وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" بالنظرية البنائية لمهارة القراءة وفق المنهج المستقل في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك

البحث العلمي

إعداد

عاقل بيهقي

الرقم الجامعي : ٢٠٠١٠٤١١٠٠٨٦

قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٤

تطوير وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" بالنظرية البنائية لمهارة القراءة وفق المنهج المستقل في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك

البحث العلمي

مقدمة إلى كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

لاستيفاء بعض الشروط لنيل درجة البكالوريوس

إعداد

عاقل بيهقي

الرقم الجامعي : ٢٠٠١٠٤١١٠٠٨٦

قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٤

خطاب الموافق

خطاب الموافق

البحث العلمي بعنوان " **تطوير وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" بالنظرية البنائية لمهارة القراءة وفق المنهج المستقل في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك**" الذي قدمه عاقل بيهقي قد فحصه المشرف ووافقه على تقديم أمام مجلس المناقشة في ٢ يونيو ٢٠٢٤

المشرفه

د. زكية عارفة

رقم التوظيف : ١٩٨٠٠٤١٦٢٠٠٨٠١٢٠٢٠

رئيس القسم

د. بشري مصطفى

رقم التوظيف : ١٩٨٩٠١٠٧٢٠٢٠١٢١٠٠٢

ج

تقرير مجلس المناقشة

تقرير مجلس المناقشة

البحث العلمي بعنوان " **تطوير وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" بالنظرية البنائية لمهارة القراءة وفق المنهج المستقل في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك**" الذي قدمه عاقل بيهقي قد فحصه المشرف ووافقه على تقديم أمام مجلس المناقشة في .....بُوْلِيْ..... ٢٠٢٤

مجلس المناقشة

راض. توفيق الرحمن — المناقش الرئيس

رقم التوظيف : ١٩٧٧٠١١٨٢٠٠٣١٢١٠٠٢

مملوءة الحسنة — الرئيس

رقم التوظيف : ١٩٧٤١٢٠٥٢٠٠٠٠٣٢٠٠١

زكية عارفة — السكرتير

رقم التوظيف : ١٩٨٠٠٤١٦٢٠٠٨٠١٢٠٢

عميد كلية علوم التربية والتعليم

الأستاذ الدوكتور الحاج نور علي الماجستير

رقم التوظيف :١٩٦٥٠٤٠٣١٩٩٧٠٣١

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341)551354, Fax. (0341) 572533
Website: http://www.uin-malang.ac.id E-mail: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM	:	200104110086
Nama	:	'AQIL BAIHAQI
Fakultas	:	ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan	:	PENDIDIKAN BAHASA ARAB
Dosen Pembimbing 1	:	Dr. ZAKIYAH ARIFA,M.Pd
Dosen Pembimbing 2	:	
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	:	تطوير وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" بنظرية البنائية لمهارة القراءة وفق المنهج المستقل في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى تريبنجاليك

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	23 Oktober 2023	Dr. ZAKIYAH ARIFA,M.Pd	Konsultasi terkait bab 1, bab 2, dan bab 3 penelitian	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
2	06 November 2023	Dr. ZAKIYAH ARIFA,M.Pd	Bimbingan terkait instrumen pengumpulan data	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
3	25 Januari 2024	Dr. ZAKIYAH ARIFA,M.Pd	Bimbingan konsultasi terkait revisi seusai sempro	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
4	30 Januari 2024	Dr. ZAKIYAH ARIFA,M.Pd	Konsultasi terkait instrumen validasi ahli	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
5	07 Februari 2024	Dr. ZAKIYAH ARIFA,M.Pd	Konsiltasi terkait instrumen validasi	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
6	13 Februari 2024	Dr. ZAKIYAH ARIFA,M.Pd	Konsultasi hasil validasi kepada ahli-ahli terkait	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
7	21 Februari 2024	Dr. ZAKIYAH ARIFA,M.Pd	Bimbingan terkait data dari hasil validasi	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
8	21 April 2024	Dr. ZAKIYAH ARIFA,M.Pd	Konsultasi data hasil implementasi produk penelitian	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
9	07 Mei 2024	Dr. ZAKIYAH ARIFA,M.Pd	Bimbingan bab 4	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
10	13 Mei 2024	Dr. ZAKIYAH ARIFA,M.Pd	Bimbingan untuk konsultasi terkait bab 4 dan 5 skripsi	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
11	03 Juni 2024	Dr. ZAKIYAH ARIFA,M.Pd	Bimbingan konsultasi untuk bab 4, 5, 6	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
12	10 Juni 2024	Dr. ZAKIYAH ARIFA,M.Pd	Bimbingan untuk acc naskah	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Malang, 10 Juni 2024

Dosen Pembimbing 2

Dosen Pembimbing 1

Dr. ZAKIYAH ARIFA,M.Pd

Kajur / Kaprodi,

إقرار الباحث

إقرار الباحث

بسم الله الرحمن الرحيم

أنا الموقع أدناه

الإسم : عاقل بيهقي

الرقم الجامعي : ٢٠٠١٠٤١١٠٠٨٦

عنوان البحث : تطوير وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" بالنظرية البنائية لمهارة القراءة وفق المنهج المستقل في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك

أقر بأن هذ البحث الذي حضر ته لاستيفاء بعض الشروط لنيل درجة البكالوريوس في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج قد كتبته بنفسي وليس من حق غيري. وإذا ادعى أحد في المستقبل أنه من حقه وليس من حقي فأنا أتحمل المسؤولية على ذلك ولن تكون المسؤولية على لجنة المناقشة.

صاحب الإقرار

عاقل بيهقي

الرقم الجامعي: ٢٠٠١٠٤١١٠٠٨٦

شعار

وَكَذٰلِكَ اَنْزَلْنٰهُ قُرْاٰنًا عَرَبِيًّا وَّ صَرَّفْنَا فِيْهِ مِنَ الْوَعِيْدِ لَعَلَّهُمْ يَتَّقُوْنَ اَوْ يُحْدِثُ لَهُمْ ذِكْرًا

(طه : ١١٣)

وَقُرْاٰنًا فَرَقْنٰهُ لِتَقْرَاَه عَلَى النَّاسِ عَلٰى مُكْثٍ وَّنَزَّلْنٰهُ تَنْزِيْلًا

(الإسراء: ١٠٦)

إهداء

أهدي هذا البحث العلمي إلى :

١. والدي المحبوب واحد هاشم

٢. والدتي المحبوبة كاريانتي أغوستينا

٣. وأخي الصغير الفاتح علي وفا

شكر و تقدير

حمدا وشكرا لله الذي أنعم نعما كثيرا وكميلا ، والصلاة والسلام على سيدنا رسول الله محمد صلى الله عليه وسلم وعلى اله وصحبه أجمعين، وبعد.

قد تم الباحث هذا الحث العلمي تحت الموضوع " تطوير وسيلة التعليم لعبة اللوحة ‘‘مائة الرحلة’’ بالنظرية البنائية لمهارة القراءة وفق المنهج المستقل في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك "، وهو لتكميل شرط من الشروط الحصول على درجة البكالوريوس في قسم تعليم اللغة العربية بكلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

ويتقدم الباحث أجمل الشكر والتقديم إلى الذي كانوا فضل في اتمام هذا البحث، وفي هذه المناسبة تقديم الباحث جزيل الشكر والعرفان إلى :

١. أ. الدكتور زين الدين الماجيستير، مدير جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

٢. أ. الدوكتور الحاج نور علي الماجستير، عميد كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

٣. أ. الدكتور بشري مصطفى، رئيس القسم تعليم اللغة العربية بكلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

٤. أ. الدكتور عبد الوهاب رشيد الماجيستير كالخبير المواد التعليم في هذا البحث

٥. محمد فاروق الماجيستير كالخبير الوسيلة التعليم في هذا البحث

٦. أ. الدكتور زكية عارفة كالمشرفة في هذا البحث

٧. مصلح أليدورس (رئيس المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك) وجمع الأساتذ والأساتذات والتلاميذ فيها الذين ساعدوا الباحث في كتابة هذا البحث.

٨. وجمع الأساتذ والأساتذات في قسم تعليم اللغة العربية بكلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

٩. والأصدقاء في قسم تعليم اللغة العربية بكلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج لا يستطيع الباحث ذكرهم واحدا تلو الاخر.

تم هذا البحث بعون الله وتوفيقه في شهر مايو ٢٠٢٤ أشكركم جزيل الشكر على اهتمامكم.

ترينجاليك، ٢٨ مايو ٢٠٢٤

الباحث

عاقل بيهقي

مستخلص البحث

عاقل بيهقي. ٢٠٢٤. تطوير وسيلة التعليم لعبة اللوحة ‘‘مائة الرحلة’’ بالنظرية البنائية لمهارة القراءة وفق المنهج المستقل في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك. الرسالة البكالوريوس. قسم التعليم اللغة العربية. كلية علوم التربية والتعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

المشرفة: الدوكتور زكية عرفة الماجيستير

الكلمات المفتاحية: المنهج المستقل، لعبة اللوحة "مائة الرحلة" ، مهارة القراءة

خلال مرحلة تحليل الاحتياجات في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك ، وجد الباحث فجوات في الأداء في تعلم اللغة العربية تتمثل في عدم الاهتمام بالتعلم وضعف الدرجات، على الرغم من وجود كتب مدرسية خاصة من قبل هذه المدرسة. ومن خلال النظر إلى هذا الوضع، يحاول الباحث تطوير وسيلة التعليم قائمة على لعبة اللوحة باستخدام النظرية البنائية لتحسين مهارة القراءة باللغة العربية لدى الطلاب وفق المنهج المستقل. أهداف هذا البحث هي (١) التعرف على كيفية تطوير الوسيلة التعليمية للعبة اللوحة "مائة الرحلة" بالنظرية البنائية، (٢) معرفة مدى صلاحية الوسيلة التعليمية بلعبة اللوحة "مائة الرحلة" كوسيلة تعليمية باللغة العربية، (٣) التعرف على فاعلية الوسيلة التعليمية للعبة اللوح "مائة الرحلة" كوسيلة تعليمية باللغة العربية.

منهج البحث المستخدم في هذا البحث هي منهج البحث والتطوير مع نموذج ADDIE. يتم التحليل من خلال إجراء الملاحظات والمقابلات لتحديد الاحتياجات في موقع البحث، ويتم التصميم من خلال تصميم وسائل التعلم وفقًا لنتائج تحليل الاحتياجات، ويتم التطوير من خلال تحسين التصميم وفقًا لمقترحات الخبراء ذوي الصلة، ويتم التجربة عن طريق اختبار المنتجات التي تم الصلاحية من صحتها، ويتم التقويم لتحديد أجزاء المنتج التي تحتاج إلى تحسين وفقًا لنتائج التجربة. تم إجراء اختبار الصلاحية باستخدام استبيان تم ملؤه من قبل الخبراء المعنيين وتم تحليله باستخدام مقياس ليكرت. تم إجراء اختبار الفعالية باستخدام عينة اختبار t المقترنة من نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

أظهرت نتائج البحث أن (١) تطوير وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" تم على خمس مراحل: أ. التحليل، أجرى الباحث تحليل الاحتياجات من خلال إجراء مقابلات مع معلمي اللغة العربية وملاحظة ظروف التعلم في موقع البحث، ب. التصميم، صمم الباحثون منتجات ألعاب الطاولة من خلال الاهتمام بالمناهج المستقلة والنظريات البنائية لبياجيه وفيجوتسكي ، ج. التطوير، د. التجربة، هـ. تقويم. (٢) منتج وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" صالح وفقًا لاختبار صلاحية المحتوى باستخدام تحليل الاستبيان من الخبراء بمقياس ليكرت. (٣) من نتائج تحليل البيانات باستخدام اختبار t للعينة المقترنة، كانت نتيجة t المحسوبة أكبر من جدول t، وهي −٤,٣٢٥ < −٢,٠٦٩ (القيمة المطلقة ٤,٣٢٥ > ٢,٠٦٩) وكانت هناك قيمة p منخفضة جدًا (٠,٠٠٠٢٥٠). هناك أدلة إحصائية قوية تشير إلى وجود فرق كبير بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي، ويمكن اعتبار أن الفرضية ٠ يمكن رفضها، مع هذه الفرضية البديلة (H1) يمكن قبوله. وبهذه النتائج يمكن القول أن هناك تحسنا كبيرا بعد استخدام منتج وسائط تعلم الألعاب اللوحية "مائة طائرة" في التعلم.

Abstrack

`**AQIL BAIHAQI**. 2024. Development of Learning Media Board Game "*Miatu Ar-Rihlah*" Using Constructivism Theory for Reading Skills According to the Independent Curriculum at Islamic State Senior Highschool 1 Trenggalek. Thesis. Departement of Arabic Language Education. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang.

Supervisor: Dr. Zakiyah Arifah, M.Pd.

Keywords: Independent Curriculum, Board Games " *Miatu Ar-Rihlah* " , Reading Skills

During the needs analysis stage at Islamic State Senior Highschool 1 Trenggalek, researchers found performance gaps in Arabic language learning in the form of a lack of interest in learning and poor grades, even though there were special textbooks made by this school. Looking at this situation, researchers are trying to develop board game-based learning media using constructivism theory to improve students' Arabic reading skills according to the independent curriculum. The objectives of this research are (1) Understanding how to develop the board game learning media " *Miatu Ar-Rihlah* " with constructivism theory for learning in accordance with the independent curriculum, (2) Knowing the validity of the board game learning media " *Miatu Ar-Rihlah* " as a learning media in improving reading skills in Arabic, (3) Knowing the effectiveness of the board game learning media " *Miatu Ar-Rihlah* " as a learning media in improving reading skills in Arabic.

The research method used in this research is the R & D (Research and Development) method with the ADDIE model. Analysis is carried out by conducting observations and interviews to determine the needs at the research location, design is carried out by designing learning media according to the results of the needs analysis, development is carried out by improving the design according to suggestions from related experts, implementation is carried out by testing products that have been validated , and evaluations are arranged to identify product parts that need improvement according to implementation results. Validity testing was carried out using a questionnaire filled in by relevant experts and analyzed using a Likert scale. The effectiveness test was carried out using a sample paired t test from the results of the pre-test and post-test.

The research results show that (1) The development of learning media for the board game " *Miatu Ar-Rihlah* " was carried out in five stages: a. Analysis, the researcher carried out a needs analysis by conducting interviews with Arabic language teachers and observing learning conditions at the research location, b. Design, Researchers designed board game products by paying attention to the independent curriculum and the constructivist theories of Piaget and Vygotsky, c. Development, d. Implementation, e. Evaluation. (2) The board game learning media product " *Miatu Ar-Rihlah* " is valid according to the content validity test using questionnaire analysis from experts with a Likert scale. (3) From the results of data analysis using paired sample t-test, the calculated t-score was greater than the t-table, which is -4.325 < -2.069 (absolute value 4.325 > 2.069) and there was a very low p-value (0.000250). There is strong statistical evidence indicating that there is a significant difference between the pretest and posttest, and it can be considered that Hypothesis 0 can be rejected, with this the alternative hypothesis (H1) can be accepted. With these results, it can be said that there is a significant improvement after using the board game learning media product " *Miatu Ar-Rihlah* " in learning.

Abstrak

`AQIL BAIHAQI. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Papan "*Miatu Ar-Rihlah*" Dengan Teori Konstruktivisme untuk Keterampilan Membaca Sesuai Kurikulum Merdeka di Madrasah Aliyah Negeri 1 Trenggalek. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing: Dr. Zakiyah Arifah, M.Pd.

Kata Kunci: Kurikulum merdeka, Permainan Papan "*Miatu Ar-Rihlah*", Keterampilan membaca

Dalam tahap analisis kebutuhan di MAN 1 Trenggalek, peneliti menemukan terjadinya celah performa di pembelajaran bahasa arab dalam bentuk kurangnya minat belajar dan nilai yang kurang baik, meskipun terdapat buku ajar khusus buatan sekolah ini. Melihat keadaan ini, peneliti berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan papan memakai teori konstruktivisme untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa arab siswa sesuai kurikulum merdeka. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Memahai cara mengembangkan media pembelajaran permainan papan "*Miatu Ar-Rihlah*" dengan teori konstruktivisme untuk pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka, (2) Mengetahui validitas media pembelajaran permainan papan "*Miatu Ar-Rihlah*" sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca dalam bahasa arab, (3) Mengetahui Efektivitas media pembelajaran permainan papan "*Miatu Ar-Rihlah*" sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca dalam bahasa arab.

Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode R & D (Research and Development) dengan model ADDIE. Analisis dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara guna mengetahui kebutuhan di lokasi penelitian, desain dilakukan dengan melakukan perancangan produk media pembelajaran sesuai dengan hasil analisis kebutuhan, pengembangan dilakukan dengan melakukan perbaikan rancangan sesuai saran dari ahli-ahli terkait, implementasi dilakukan dengan melakukan pengujian produk yang sudah divalidasi, dan evaluasi disusun guna mengetahui bagian-bagian produk yang perlu perbaikan sesuai hasil implementasi. Uji validitas dilakukan dengan angket yang diisi ahli-ahli terkait dan dianalisis memakai skala likert. Uji efektivitas dilakukan dengan memakai sample paired t test dari hasil pre-test dan post-test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Pengembangan media pembelajaran permainan papan "*Miatu Ar-Rihlah*" dilakukan dengan lima tahap : a. Analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan melaksanakan wawancara dengan guru bahasa arab dan observasi kondisi pembelajaran di lokasi penelitian, b. Desain, peneliti mendesain produk permainan papan dengan memperhatikan kurikulum merdeka dan teori kontruktivisme Piaget dan Vygotsky, c. Pengembangan, d. Implementasi, e. Evaluasi. (2) Produk media pembelajaran permainan papan "*Miatu Ar-Rihlah*" ini sudah valid sesuai uji validitas isi memakai analisis angket dari para ahli dengan skala likert. (3) Dari hasil analisis data dengan menggunakan uji beda berpasangan (paired sample t-test) didapatkan nilai t hitung lebih besar dari t tabel yaitu -4,325 < -2,069 (nilai absolut 4,325 > 2,069) dan terdapat p-value yang sangat rendah (0,000250). Terdapat bukti statistik yang kuat yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest, dan dapat dianggap bahwa Hipotesis 0 dapat ditolak. Dengan hasil tersebut dapat dikatakan terdapat peningkatan yang signifikan setelah menggunakan produk media pembelajaran permainan papan "*Miatu Ar-Rihlah*" ini dalam pembelajaran.

محتويات

غلاف ..... أ

خطاب الموافق ..... ج

تقرير مجلس المناقشة ..... د

إقرار الباحث ..... و

شعار ..... ز

إهداء ..... ح

شكر و تقدير ..... ط

مستخلص البحث ..... ك

محتويات ..... ن

الفصل الأول ١

أ. خلفية البحث / مقدمة ١

ب. أسئلة البحث ٧

ج. أهداف البحث ٨

د. فوائد البحث ٨

هـ. خصائص المنتج ٩

و. الدراسات السابقة ٩

ز. تحديد المصطلحات ١٨

ح. هيكل البحث ١٩

الفصل الثاني ٢١

ط. الإطار النظري..... ٢١

١. المبحث النظري (١) : وسائل التعليم..... ٢١

٢. المبحث النظري (٢) : منهج المستقل ٢٥

٣. المبحث النظري (٣) : مهارة القراءة..... ٢٦

٤. المبحث النظري (٤) : النظرية البنائية ٢٦

٥. المبحث النظري (٥) : تطوير وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" ٢٩

٦. فروض البحث..... ٣١

الفصل الثالث..... ٣٢

ي. منهج البحث..... ٣٢

١. نوع البحث ٣٢

٢. إجراء التطوير..... ٣٢

٣. اختبار المنتج ٣٤

٤. البيانات و مصادر البيانات ٣٦

٥. أداوت جمع البيانات ٣٧

٦. أسلوب جمع البيانات..... ٣٩

٧. تحليل البيانات..... ٤٠

الفصل الرابع..... ٤٣

نتائج التطوير..... ٤٣

أ.تطوير وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" بالنظرية البناءية لمنهج المستقل.....٤٣

أ.عملية التطوير ٤٣

١.تحليل..... ٤٣

٢.التصميم ٤٦

٣.التطوير ٥٦

٤.التجربة. ٦٥

٥.التقويم..... ٦٨

ب.عملية التطوير المتقدمة..... ٧٠

١.التطوير الثاني..... ٧٠

٢.التجربة الثاني..... ٧٦

٣.التقويم الثاني ٧٩

ب.صلاحية وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" كوسيلة تعليمية لتحسين مهارة القراءة في مادة اللغة العربية.....٨٠

ج. فعالية وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" في تعلم مهارة القراءة في مادة اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك..... ٨٦

أ. تقديم وتحليل بنيات المنتج..... ٨٦

ب. تقديم وتحليل بنيات المنتج الثاني..... ٩١

الباب الخامس ٩٦

مناقشة البحث ٩٦

أ.تطوير وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" بالنظرية البناءية لمنهج المستقل.....٩٦

١) التحليل..... ٩٦

٢) التصميم ٩٧

٣) التطوير ٩٩

٤) التجربة ١٠١

٥) التقويم ١٠٧

ب.صلاحية وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" كوسيلة تعليمية لتحسين مهارة القراءة في مادة اللغة العربية.....١٠٧

ج. . .فعالية وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" في تعلم مهارة القراءة في مادة اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك.....١٠٨

الباب السادس ١١١

الخاتمة.....١١١

أ.خلاصة البحث ١١١

١ .تطوير وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" بالنظرية البناءية لمنهج المستقل.....١١١

٢ .صلاحية وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" كوسيلة تعليمية لتحسين مهارة القراءة في مادة اللغة العربية.....١١٤

٣. . .فعالية وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" في تعلم مهارة القراءة في مادة اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك.....١١٤

ب. إقتراحات.....١١٦

قائمة المراجع.....١١٧

ملاحق.....١٢٢

سيرة الذاتية.....١٦٨

الفصل الأول

أ. خلفية البحث / مقدمة

المؤسسة الحكومية التي تشرف على التعليم في إندونيسيا قد أصدرت منهج دراسية جديدة كجزء من تطوير المنهج الذي تم اعتماده في عام ٢٠١٣ بهدف تحقيق تحسين في التعليم في إندونيسيا. قامت وزارة الحكومية المسؤولة عن إدارة التعليم في إندونيسيا في عام ٢٠١٩ بإنشاء منهج جديد ليحل محل منهج [١] ٢٠١٣ ، و تسمى هذا المنهج بالمنهج المستقل. مفهوم منهج المستقل هو منهج الذي فيه تعليم المستقل، أي اتى هذا المنهج المساح للطلاب و المدرس على التعليم في الفصل، فإذ لديهم إمكانية لإنشاء التعليم بإبداعهم وتوفير الفرص للطلاب للتعلم بمرون. الهدف النهائي للمنهج المستقل هو تقديم التعليم للتلاميذ حتى أن يكونوا أكثر استعدادًا ويتمتعون بالقدرات ذات الصلة بمتطلبات العصر، ويمتلكون طابعا يتوافق مع قيم البانشاسيلا (Pancasila)[٢].

المنهج المستقل هو المنهج الذي تقسيم هيكل التعليميه إلى نشاطين رئيسيين، الأولى الدروس التعليمية الداخلية التي تشير إلى الإنجازات التي يجب أن يحققها الطلاب في كل مادة دراسية، والثاني مشروع تعزيز مظهر طالب البنساسيلا الذي يشير إلى معايير الكفاءة التي يجب أن يمتلكها الطلاب [٣]. في هذه المنهجية، يتم تضمين تنوع في التعلم الداخلي، حيث يتاح للطلاب وقت كافٍ لفهم المفاهيم

[1] Rendika Vhalery, Albertus Maria Setyastanto, dan Ari Wahyu Leksono, "KURIKULUM MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA: SEBUAH KAJIAN LITERATUR," *Research and Development Journal of Education* 8, no. 1 (1 April 2022): 185, https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718.

[2] Fitri Masturoh dan Ihwan Mahmudi, "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 4, no. 2 (25 Juli 2023): 207–32, https://doi.org/10.52593/klm.04.2.07.

[3] Syahrul Hamdi, Cepi Triatna, dan Nurdin Nurdin, "Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Pedagogik," *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 7, no. 1 (2022), https://doi.org/10.30998/sap.v7i1.13015.

وتعزيز قدراتهم [٤]. المعلم يستطيع اختيار مختلف أساليب التعليم لضمان تناسب الدروس مع احتياجات واهتمامات الطلاب.

المنهج المستقل في العديد من التشريعات التي تم نشرها يحتوي على أهداف تعليمية يجب تحقيقها من قبل المتعلمين الذين يعتمدون نظرية البناءية كأساس لفلسفة تعليمهم. نوع التعلم المشجع على تطبيقه في المنهج المستقل هو التعلم التفاضلي[٥]. التعلم التفاضلي هو نوع من التعليم يسعى إلى تلبية احتياجات واهتمامات ومواهب الطلاب المتنوعة[٦]. في التعليم التفاضلي، يقدم المعلم المواد التعليمية مع التركيز على رغبات واهتمامات الطلاب وعمليات تعلمهم. المعلم يمكنه أيضًا تغيير عملية التعلم، والأهداف، والنواتج، وبيئة تعلم الطلاب [٧].

تطوير جودة التعليم يتوافق مع تطور العالم من حيث العلم والتكنولوجيا الذي ينمو بسرعة كبيرة. حدث كثير جهود في اندونيسيا لتحسين الحيات البلا، وسببها هي تُتطلب من إندونيسيا القيام بجهود وتكييف لمواكبة سرعة تقدم الحضارة العالمية. التعليم في إندونيسيا يُعد واحدًا من جهود الدولة لتنمية حياة الأمة، وهو ينعكس مباشرة في مقدمة الدستور عام ١٩٤٥ [٨].

في دراسات التعليم اللغوي، خاصةً عند دراسة اللغات الأجنبية، يصبح من الضروري التعامل بشكل فعّال مع منهج مستقل كتنظيم جديد. في المنهج المستقل، تم زيادة مهارات اللغة، حيث كان هناك أربعة فقط في منهج عام

---

[4] Kemendikbudristek, "KEPUTUSAN MENTERI PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA NOMOR 262/M/2022 " (2022).

[5] Fitria Martanti dkk., "Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Pembelajaran Diferensiasi Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Penggerak," *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* 5, no. 1 (2022).

[6] Martanti dkk.

[7] Meria Ultra Gusteti dan Neviyarni Neviyarni, "PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KURIKULUM MERDEKA," *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika* 3, no. 3 (2022), https://doi.org/10.46306/lb.v3i3.180.

[8] Ida Kaniawati, "Pembelajaran STEM: Upaya Mencerdaskan Kehidupan Bangsa Di Abad 21," *Jurnal Majelis* 2, no. 2 (2021).

٢٠١٣، وتمت إضافة مهارتين جديدتين، وهما: مهارة الاستماع، ومهارة القراءة، ومهارة مُناظرةً ، ومهارة الكلام، ومهارة الكتابة، ومهارة التقديم [٩].

في اللغة العربية ذاتها، تصبح امتلاك جميع تلك المهارات أمرًا مهمًا لمواجهة التحديات العالمية الأكثر واقعية. إحدى المهارات التي يجب أن يتقنها الشخص في تعلم اللغة العربية هي مهارة القراءة، لأن القراءة تعتبر واحدة من المهارات الأساسية التي يجب أن يتقنها لتعلم هذه اللغة [١٠] . مهارة القراءة تصبح أكثر القدرات ضرورة لزيادة المعرفة. بعض الخبراء ومراقبي تعلم اللغة العربية يعتقدون أن جانب مهارة القراءة هو واحد من الجوانب الصعبة [١١].

المهارة هي قدرة الشخص على أداء شيء ما. القراءة هي نشاط يتضمن ترجمة الرموز الكتابية إلى معانٍ، وهي في الأساس عملية عقلية لاستخلاص المعلومات الموجودة في المواد المكتوبة[١٢] . مهارة القراءة هي نشاط عقلي يشمل تفسير الرموز التي يستقبلها القارئ عبر عينيه، وتحتاج هذه الرموز إلى فهم معانيها [١٣].

تعليم اللغة العربية في إندونيسيا الان توجد في مرحلة التطوير للوصول إلى مستوى أفضل. يواجه تدريس اللغة العربية في إندونيسيا في كثير من الأحيان مشاكل لغوية وغير لغوية. المشكلات اللغوية، مثل الصوتيات، والصرف، والقواعد النحوية، ثم المشكلات غير اللغوية هي دافعية التعلم، ومرافق التعلم،

---

[9] Dirjen Pendidikan Islam Kemenag, "KEPUTUSAN DIREKTUR JENDERAL PENDIDIKAN ISLAM NOMOR 3211 TAHUN 2022," Pub. L. No. 3211 (2022).

[١٠] ستي نور حسنة dan ر. توفيق الرحمن, "تحليل الأخطاء مهارة القراءة لتعليم اللغة العربية في الفصل العاشر بمدرسة الأذكياء بلوس الثانوية الإسلامية ميدان "*صوت العربية*, 10, no. 2 (15 Desember 2022): 311–31, https://doi.org/10.24252/saa.v10i2.34196.

[11] Supriadi Ansyah, Mahyudin Ritonga, dan Fitri Alrasi, "SISTEM KAJI DUDUAK SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN MAHARAH AL-QIRA'AH DI MADRASAH BATANG KABUNG," *Arabi : Journal of Arabic Studies* 5, no. 2 (31 Desember 2020): 191, https://doi.org/10.24865/ajas.v5i2.257.

[12] Sarah N Latuconsina, "EFEKTIVITAS PERMAINAN BAHASA ARAB DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB," *Arabi : Journal of Arabic Studies* 3, no. 2 (31 Desember 2018): 145, https://doi.org/10.24865/ajas.v3i2.99.

[13] 'Aqif Halimah, "تعليم مهارة القراءة للناطقين بغيرها," *لسانـنـا (LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya* 9, no. 2 (2020): 249, https://doi.org/10.22373/ls.v9i2.6744.

وطرق التدريس، وزمن التعلم، وبيئة التعلم [١٤] . ثم بالاستجابة للمنهج المستقل بالنظرية البناءية ، يتعين تطوير أدوات التعلم ووسيلة الدعم التعليمي التي تتبع تطور العصر وتتناسب مع السياق ومفهوم التعلم. لذالك تطلب إندونيسيا تستخدم وتتوير الطرق أو انشطة التي تحسين مهارات اللغوية في تعليم اللغة العربية، واستخدمة الوسيلة التعليم هي إحد من الطروق لتحسين تعليم اللغة العربية.

تعلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك، خاصة في تعلم مهارة القراءة يشعر المعلم بالحاجة إلى المساعدة باستخدام وسائل التعلم حتى لا يشعر التعلم في الفصل بالرتابة. هذا ما أعلنه أحد المعلم الذي تم مقابلته الباحث، حيث أعلن أن كتاب المواد التعليمية قد طبع بشكل جيد، ولكن وسائل التعلم لا تزال بحاجة إلى التطوير. في الأساس، ليست قدرة القراءة في هذه المدرسة في حالة سيئة حقًا، أكثر من ٥٠٪ من الطلاب في هذه المدرسة قادرون على قراءة جمل بسيطة جدًا باللغة العربية، بالإضافة إلى أنهم لا يزالون بحاجة إلى التوجيه، معظمهم فقط لا يمارسون بسبب عدم الاهتمام بقراءة النصوص باللغة العربية، خاصة تلك التي لا تحتوي على الشكل. استنادًا إلى هذه البيانات، يحاول الباحث تطوير الوسيل التعليمية يمكن استخدامها للمساعدة في تحسين قدرة القراءة باللغة العربية للطلاب في هذه المدرسة.

وسائل التعلم هي أي شيء يتم استخدامه كوسيط أو جهة اتصال من مزود المعلومات، أي المعلم، إلى متلقي المعلومات أو الطلاب، والتي تهدف إلى تحفيز الطلاب ليكونوا متحمسين وقادرين على المشاركة في عملية التعلم بشكل كامل وهادف[١٥] . يستخدم مدرس في المدرسة والجامعة الوسائل التعليم في

[14] Aulia Mustika Ilmiani dkk., "Multimedia interaktif untuk mengatasi problematika pembelajaran Bahasa Arab," *Al-Ta'rib Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab* 8, no. 1 (2020): 17–32.
[15] Muhammad Hasan dkk., "Media pembelajaran" (Tahta media group, 2021).

وفصلهم ليسهل التعلّم. وسائل التعلم كوسيط معلومات، ومنع العقبات في عملية التعلم، وتحفيز تحفيز الطلاب والمعلمين في عملية التعلم، وتعظيم عملية التعلم.

الوسيلة التي يمكن استخدامها في تعلم اللغة متنوعة بما فيه الكفاية. أحد الوسيلة التي يمكن استخدامها في تعلم اللغة هو وسيلة اللعبة. في السنوات القليلة الماضية، أصبحت الألعاب التعليمية أكثر شيوعًا، والتعلم المستند إلى الألعاب (GBL/*game based learning*) أصبح الآن مجال بحث نموذجي ومتطور، وهذا المجال الذي يجذب اهتمامًا كبيرًا من الباحثين والممارسين [١٦].

لعبة اللوحة هي لعبة يتم لعبها على لوحة مخصصة لها وتحتوي على قوانين يجب على اللاعبين الامتثال لها. يمكن أن توفر هذه اللعبة خدمات تفاعلية حتى يشعر اللاعبون بتجارب ملموسة أثناء استخدامها. تعتبر الخبرة الملموسة إحدى الطرق الفعالة للتعلم وفقًا للنظرية البنائية.

وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" بالنظرية البنائية هي وسيلة التعليم التي صنعها خاصة ليساعد مدرس في المدرسة التي يستخدم المنهج المستقل عندما هم يعلم المهارة القراة في الموضوعة اللغة العربية. هذه وسيلة تتكون من اللوحة اللعبة و بيدق لدي لاعب وبطاقات اللعبة وورقة القاعدة التي فيها كانت قواعد التي انطبق على اللعبة. فدخل المادة للمهارة القراءة في اللعبة ليصنع اللعبة تمكن أن تستخدم كوسيلة في تعليم.

التعلم بالنظرية البناءية يركز على كيفية تشكيل الطلاب للمفاهيم باستخدام مهارات الاستدلال وتوحيد المكونات التي يمكن قياسها ومعرفتها بشكل نسبي جيد أثناء استكشاف المعرفة الفعلية نظرية البناءية تتطلب إبداع المعلم

[16] Rabail Tahir dan Alf Inge Wang, "Evaluating the effectiveness of game-based learning for teaching refugee children Arabic using the integrated LEAGUÊ-GQM approach," *Behaviour and Information Technology*, 2022, https://doi.org/10.1080/0144929X.2022.2156386.

واستعداد الطلاب لتشكيل المفاهيم المناسبة وفقاً للأهداف المرجوة [١٧]. نظرية البناءية لديها فكرتان رئيسيتان. الفكرتان الرئيسيتان في نظرية البناءية هما : الطلاب يشاركون بنشاط في عملية تطوير معرفتهم، والتفاعل الاجتماعي أمر ضروري للغاية في هذه العملية. ثم هناك ثلاثة مجموعات من وجهات نظر البناءية. الأولى هي البناءية النفسية أو الشخصية، التي تركز على كيفية استخدام الطلاب المعلومات والموارد والمساعدة لحل المشكلات. الثانية هي البناءية الاجتماعية، التي تنظر إلى التعليم كجهد لتعزيز المهارات البينية. الثالثة هي البناءية الجدلية، التي تجمع بين البناءية الاجتماعية والنفسية [١٨].

يشعر الباحث أن تطوير هذه الوسيلة التعليمية باستخدام نظرية البناءية مناسبة لأن نظرية البناءية لها الكثير من القرب مع المنهج المستقل. لأن فلسفة البناءية هي إطار لحل مشكلات التعلم من خلال تصميم مجموعة متنوعة من أنشطة التعلم وفقًا لتنوع خصوصيات الطلاب، نحو أهداف متنوعة بإستراتيجيات متنوعة، وبمشاركة مصادر متنوعة. كل هذا يتوافق مع مفهوم "التعلم المستقل" الذي أعلنه وزير التعليم الإندونيسي ناديم أنور مكاريم حول الحرية في التعلم[١٩].

وبالتالي، يمكن أن تقدم نظرية البناءية فوائد كبيرة لتعلم اللغة العربية، خاصة في تطوير الألعاب اللوحية. يمكن أن تكون الألعاب اللوحية وسيلة ممتعة لتطبيق نظرية البناءية في تعلم اللغة العربية. هذا بسبب أن الطلاب يمكن أن يتعلموا اللغة العربية بسعادة ويتقبلون المواد بشكل أكثر عملية.

---

[17] M. Abdul Hamid, Danial Hilmi, dan M. Syaiful Mustofa, "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA ARAB BERBASIS TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME UNTUK MAHASISWA," *Arabi : Journal of Arabic Studies* 4, no. 1 (2019), https://doi.org/10.24865/ajas.v4i1.107.

[18] Hamdi, Triatna, dan Nurdin, "Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Pedagogik."

[19] Nadia, Deni Okta, و Yeni Erita, "Merdeka Belajar Dalam Perspektif Filsafat Konstruktivisme", Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 7, ٨٧–٨٧٨ :(٢٠٢٢) عدد ٢.

هدف وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" بالنظرية البنائية ليساعد المدرس في يعمل التعليم المهارة القراءة عند موضوع اللغة العربية. تمكن هذه الوسيلة ليساعد في نشائط التلاميذ في وقت الموضوع اللغة العربية، يجب عليهم قراءة تعليمات اللعبة و البطاقات و القرائن للمشاركة. يؤدي هذا إلى تحفيز دافع جوهري ويساعد الطلاب على الشعور بحماس أكبر تجاه فهم اللغة الثانية واستخدامها بشكل جيد. يحتاج الطلاب إلى قراءة الكلمات التي تظهر على السبورة أو البطاقات أو أدلة اللعبة. وهذا يساعدهم على توسيع مفرداتهم في لغة ثانية. تتطلب هذه اللعبة من الطلاب التفاعل مع لاعبين آخرين وتحتاج أيضًا إلى التواصل مع المعلم أو حكم اللعبة حتى تكون هذه طريقة تفاعلية للتعلم. تُشرك ألعاب الطاولة هذه الطلاب في قراءة قواعد اللعبة أو تعليماتها أو غيرها من النصوص الداعمة. وهذا يساعد الطلاب على فهم نصوص اللغة الثانية الأطول والأكثر تعقيدًا. ويتعلمون أيضًا التعرف على أنماط اللغة وبنية الجملة. يمكن لعب هذه اللعبة اللوحية مرارًا وتكرارًا، بحيث تتاح للطلاب الفرصة لتكرار وتعزيز ما تعلموه. وهذا مهم جداً في تحسين مهارات القراءة لأن التكرار يساعد على تقوية فهم المعلومات واستدعائها.

ب. أسئلة البحث

١. كيف يتم تطوير وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" بالنظرية البناءية لمنهج المستقل؟

٢. كيفية صلاحية وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" كوسيلة تعليمية لتحسين مهارة القراءة في مادة اللغة العربية؟

٣. كيفية فعالية وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" في تعلم مهارة القراءة في مادة اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك ؟

ج. أهداف البحث

١. فهم كيفية تطوير وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" بالنظرية البناءية لغايات التعلم وفقًا للمنهج المستقل.
٢. معرفة صحة وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" كوسيلة تعليمية لتحسين مهارة القراءة في اللغة العربية.
٣. معرفة فعالية وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" كوسيلة تعليمية في تحسين مهارة القراءة في اللغة العربية.

د. فوائد البحث

١. إتاحة وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" كوسيلة للتعلم يمكن أن تكون بديلاً للمعلمين في تنفيذ أنشطة التعلم في الفصل الدراسي.
٢. أن تصبح وسيلة تعليمية تقدم تسهيلات لتدريب وتنمية مهارات حل المشكلات، وهذا يتوافق مع تعزيز قدرات التفكير النقدي التي يحتاجها عالم التعليم العالمي.
٣. تحفيز فهم عميق للطلاب. نظرية البناءية تؤكد على الفهم العميق للمواد، والتكيف مع الوضع والتجارب المباشرة. لعبة اللوح هي وسيلة تعليمية توفر أنشطة تعليم تفاعلية.

هـ. خصائص المنتج

١. ورقة قواعد اللعبة

تحتوي ورقة قواعد اللعبة على جميع القواعد التي يجب على اللاعبين ومدير اللعبة الالتزام بها أثناء اللعبة.

٢. لوحة اللعبة

لوحة اللعبة هي لوحة تُستخدم كموقع أو مكان يتم فيه لعب الألعاب.

٣. بطاقات اللعبة

بطاقات اللعبة هي بطاقات يستخدمها اللاعبون وأساتذة اللعبة أثناء اللعبة.

تحتوي هذه البطاقة على مواد تم تكييفها مع المنهج المستخدم.

٤. القطع والرموز الموجودة في اللعبة

البيادق هي تمثيلات للاعبين على لوحة اللعبة والرموز هنا هي الرموز التي يتم استخدامها وفقًا لقواعد اللعبة التي تم إنشاؤها.

٥. الملف للمنتج

يحتوي ملف تعريف المنتج على هوية المنتج، أي تعريف المنتج والغرض من المنتج. الهدف من المنتج هو جعل الطلاب قادرين على قراءة الجمل والنصوص باللغة العربية

و. الدراسات السابقة

استنادًا إلى بعض نتائج البحث، يمكن معرفة التشابه والاختلاف بين هذا البحث والبحوث ذات الصلة بنفس الموضوع التي تمت في وقت سابق.

١. صيطاروس وأحكاس . سنة ٢٠٢٣. Activities to Enhance Pupils' Reading Skills (Maharatul Qiraah) in Arabic Language Learning

أهدف البحث : وصف جهود تعزيز مهارة القراءة لدى الطلاب في تعلم اللغة العربية في مدرسة المدرسة الثانوية الاسلامية الحكومية سيبولجا. الجهد المستخدم يتمثل في تنفيذ عدد من الأنشطة الخاصة للطلاب.

منهج البحث : هذا البحث يستخدم منهج نوعي بطريقة دراسة وصفية تحليل.

نتائج البحث : تشمل جهود المدرسة لتحسين مهارات القراءة لدى الطلاب في تعلم اللغة العربية ما يلي: (١) تكليف الطلاب بحفظ ١٠ كلمات من المفردات في كل اجتماع؛ (٢) تدريب الطلاب على القراءة في الفصل في مواجهة بعضهم البعض، طالب واحد مع طالب آخر؛ (٣) اختبار قراءة الطلاب مباشرة في منتصف الفصل الدراسي. ومن خلال هذه الجهود، يمكن لمناخ التعلم الذي أنشأه المعلمون أن يساعد الطلاب على تحسين مهاراتهم في القراءة في النصوص العربية تدريجيًا[٢٠].

٢. فضيلي و ميسارة. سنة ٢٠٢٣. لعبة تركيب القصة: وسيلة تعليمية فعالة لترقية مهارة القراءة لدى طلبة المدرسة الثانوية الاسلامية.

أهدف البحث : تحديد فعالية "لعبة تركيب القصة" كوسيلة لعب لتعلم اللغة في تعزيز مهارات القراءة لطلاب مدرسة النقاية الثانوية سومينيب .

منهج البحث : منهج البحث المستخدم هو الكمي باستخدام تصميم ما قبل التجريب مع اختبار ما قبل التدريس واختبار ما بعد التدريس لمجموعة واحدة

نتائج البحث : تظهر اختبار "ت" أن النتيجة الحسابية أكبر من النتيجة الجدولية، بهذه النتيجة نعرف على الفريضة البدلية (H1) مقبولة، وأن اللعبة فعالية للغاية[٢١].

[20] Amalia Muhazlin Sitorus dan Akmal Walad Ahkas, "Activities to Enhance Pupils' Reading Skills (Maharatul Qiraah) in Arabic Language Learning," *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 5, no. 2 (13 Mei 2023): 903–11, https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4825.

[21] Achmad Fudhaili, Maswani, dan Siti Maisaroh, "Lu'bah Tarkīb al-Qiṣah: Wasīlah Ta'alīmiyyah Fa'ālah li Tarqiyyati Mahārah al-Qirā'ah ladā Ṭalabah al-Madrasah al-Tsānawiyyah al-Islāmiyyah," *al*

٣. مارتينديل واخرون. سنة ٢٠٢٣. "Reef Survivor": A new board game designed to teach college and university undergraduate students about reef ecology, evolution, and extinction

أهدف البحث : الهدف من هذا البحث هو اختبار لعبة "Reef Survivor" كوسيلة لتعلم عن البيئة البيئية والتطور وانقراض الشعب المرجانية.

منهج البحث : منهج البحث المستخدم هو مزيج من الأساليب الكمي والنوعي.

نتائج البحث : كان الطلاب متحمسين للعبة، حيث قال ثلثاهم إنهم يفضلون ممارسة اللعبة بدلاً من الحصول على مختبر عادي. ومن الجدير بالذكر أن الطلاب قالوا إن اللعب مع أقرانهم ساعدهم على التعلم بشكل أفضل. وكانت مكاسب التعلم من ١٥ مؤسسة مجتمعة إيجابية، مع تحقيق مكاسب كبيرة بحلول الفصل الدراسي الأخير من التقييم. بشكل عام، لم تكن مكاسب التعلم إيجابية أثناء النشر الأول (عبر الإنترنت) ولكنها تحسنت بشكل كبير عند تحسينها ولعبها شخصيًا[٢٢].

٤. لاتوكونصينا. سنة ٢٠١٨. Efektivitas Permainan Bahasa Arab dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

أهدف البحث : يهدف هذا البحث إلى تحليل مستوى القدرة على القراءة لدى الطلاب وفعالية ألعاب اللغة العربية في تحسين مهارة القراءة لدى طلاب في قسم تعليم اللغة العربية في نصف سنة دراسية الثاني بكلية اللغة والآداب الجامعة الحكومية مكاسار.

منهج البحث : هذا البحث يستخدم منهج البحث الشبه تجريبية باستخدام تصميم "ما قبل الاختبار وما بعده لمجموعة التحكم غير المعادلة".

Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab 9, no. 1 (2023): 95–121, https://doi.org/10.14421/almahara.2023.091-06.

[22] Rowan C. Martindale dkk., "'Reef Survivor': A new board game designed to teach college and university undergraduate students about reef ecology, evolution, and extinction," *Journal of Geoscience Education*, 2023, https://doi.org/10.1080/10899995.2023.2221818.

نتائج البحث : بناءً على نتائج تحليل SPSS، يبدو أن استخدام وسيلة اللعب باللغة العربية غير فعّال في تعلم مهارات القراءة باللغة العربية[٢٣].

٥. فردا مهة العالية. سنة ٢٠٢٢. تطوير وسيلة تعليم قواعد النحو باستخدام برنامج "تصميم الأقراص تلقائية التشغيل (Autoplay Media Studio) " لترقية مهارة الكتابة في المدرسة المتوسطة الإسلامية كنجونج جمبر

أهدف البحث : (١) معرفة عملية تطوير وسيلة التعليمية قويد النحو باستخدام "تصميم الأقراص تلقائية التشغيل (Autoplay Media Studio) " لترقية مهارة الكتابة في المدرسة المتوسطة الإسلامية كنجونج جمبر (٢) معرفة خصائص وسيلة التعليمية قويد النحو التي تم تطويرها و (٣) معرفة فعاليتها في تعلم قويد النحو.

منهج البحث : منهج البحث المستخدمة هي منهج نوعي وكمي بنوع البحث وتطوير باستخدام نموذج ADDIE. أدوات البحث المستخدمة هي مقابلة واختبارات (الاختبار القبلي والبعدي) واستبيانات (للتلامذ والمعلمين والخباراء).

نتائج البحث : (١) تطوير هذه الوسيلة تتكون من خمس مراحل: أ. التحليل تحلل الباحثة الاحتياجات والمشاكل من خلال المقابلة مع المعلمة اللغة العربية وخمسة تلاميذ، ب. التصميم، صمم الباحثة المنتج باستخدام برنامج (Autoplay Media Studio). التطوير د. التطبيق، هـ. التقويم، تصديق المنتج إلى الخبراء، (٢) هذه مادة قواعد النحو لها الخصائص والمزايا والنقائص التي مختلفة بالوسيلة التعليمية الأخرى (٣) استخدام هذه وسيلة تعليم قواعد النحو أثبتت

[23] Latuconsina, "EFEKTIVITAS PERMAINAN BAHASA ARAB DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB."

فعاليتها نتيجة t tes تبلغ ٦،٤٣ أكبر مقارنة بقيمة t table (١٪) البالغة ٢,٥٧٠ و(٥٪) البالغة ٢,٠٤٢ ، وإثبات أن استخدام هذه وسيلة التعليم فعالا[٢٤].

٦. كاملية فطانة. سنة ٢٠٢١. تطوير وسائل تعليم مهارة القراءة على القائم مواقع جوجل (google site) في مدرسة المذكر المتوسطة الإسلامية أوجان ماس فاليمبانج

أهدف البحث : ١) لمعرفة كيفية تطوير الوسيلة التعليمية لمهارات القراءة بالاعتماد على مواقع جوجل في مدرسة المذكر المتوسطة الإسلامية أوجان ماس فاليمبانج. ٢) لمعرفة مدى فعالية تطوير وسائل التعلم لمهارات القراءة على أساس مواقع في مدرسة المذكر المتوسطة الإسلامية أوجان ماس فاليمبانج.

منهج البحث : استخدم الباحث في هذه الدراسة أسلوب البحث والتطوير (R&D) النهج، مع نموذج ADDIE. والباحث باستخدام الأساليب النوعية والكمية.

نتائج البحث : وكانت نتائج الخبير في مادة اللغة العربية ٨٤,٢١ عند مستوى "جيد"، وتم الحصول على الاستبيان من خبراء وسائل التعلم ٨٠ عند مستوى "جيد"، وتم الحصول على الاستبيان من المعلم ٨٠ عند "جيد" مستوى. وصلت نتائج استبيان الطالب إلى ٩٠,٥ وهو مستوى جيد جداً. نتائج اختبار t للعينة المقترنة = sig ٠,٠٠. إذا كانت نتيجة الاختبار أقل من ٠,٠٥، فهذا يعني أن هناك فرق بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي. والنتيجة (إلى) هي ٧,١٧٨ والنتيجة للجدول t عند مستوى دلالة ٥٪ = ٢,١٠١، (٧,١٧٨> ٢,١٠١). ويعرف الباحث أن الاختبار البعدي أفضل من الاختبار القبلي[٢٥].

[٢٤] فردا همة عالية, "تطوير وسيلة تعليم قواعد النحو باستخدام برنامج 'تصميم الأقراص تلقائية التشغيل' (Autoplay Media Studio) لترقية مهارة الكتابة في المدرسة المتوسطة الإسلامية كنجونج جمبر" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim., 2022).

[٢٥] كاملية فطانة, "تطوير وسائل تعليم مهارة القراءة على القائم مواقع جوجل google site في مدرسة المذكر المتوسطة الإسلامية أوجان ماس فاليمبانج" (٢٠٢١).

جدوال ١,١

الدراسة السابقة حول الموضوع

الرقم	باحث وسنة البحث	موضوع البحث	الشبه	الإختلاف
١	صيطاروس وأحكاس . سنة ٢٠٢٣	Activities to Enhance Pupils' Reading Skills (Maharatul Qiraah) in Arabic Language Learning	• يهدف هذا البحث إلى تحسين قدرة مهارات القراءة في تعلم اللغة العربية. • يستخدم هذا البحث أنشطة خاصة كأنشطة تهدف إلى تحسين مهارة القراءة والتي توفر أيضًا تجارب خاصة في التعلم.	• منهج البحث المستخدمة هي المنهج النوعي مع طرق الدراسة الوصفية التحليلية. • يركز هذا البحث على طرق التعلم.

			• أجريت البحوث على مستوى المدرسة الثانوية.	
٢	فضيلي و ميسارة. سنة ٢٠٢٣.	لعبة تركيب القصة: وسيلة تعليمية فعالة لترقية مهارة القراءة لدى طلبة المدرسة الثانوية الاسلامية.	• يهدف هذا البحث إلى تحسين مهارات القراءة لدى الطلاب في تعلم اللغة العربية. • يتناول هذا البحث الألعاب كوسيلة تعليمية باللغة العربية.	• منهج البحث المستخدم هو أسلوب كمي ويتضمن استخدام التصميم التجريبي القبلي مع الاختبار القبلي والبعدي لمجموعة واحدة، ثم تحليل البيانات باستخدام اختبار T. • يستخدم هذا البحث

			• أجريت البحوث على مستوى المدرسة العالية.	الألعاب القائمة على القصة.
٣	مارتينديل واخرون. سنة ٢٠٢٣.	"Reef Survivor": A new board game designed to teach college and university undergraduate students about reef ecology, evolution, and extinction	• يهدف هذا البحث إلى اختبار لعبة اللوحة كوسيلة للتعلم.	• منهج البحث المستخدمة هي مزيج من الأساليب الكمية والنوعية. • يركز هذا البحث على تعلم علم الأحياء.
٤	لاتوكونصينا. سنة ٢٠١٨.	Efektivitas Permainan Bahasa Arab dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab	• يهدف هذا البحث إلى تحسين مهارة القراءة باللغة العربية • يبحث هذا البحث في مدى فعالية الألعاب كوسيلة في تعلم اللغة العربية.	• يستخدم هذا البحث المنهج شبه التجريبي

5	فردا مهة العالية. سنة ٢٠٢٢.	تطوير وسيلة تعليم قواعد النحو باستخدام برنامج "تصميم الأقراص تلقائية التشغيل Autoplay) " (Media Studio لترقية مهارة الكتابة في المدرسة المتوسطة الإسلامية كنجونج جمبر	• تطوير وسيلة التعليمية • بنوع البحث وتطوير باستخدام نموذج ADDIE.	• لتركية مهارة الكتابة • في المدرسة المتوسطة الإسلامية
6	كاملية فطانة. سنة ٢٠٢١.	تطوير وسائل تعليم مهارة القراءة على القائم مواقع جوجل (google site) في مدرسة المذكر المتوسطة الإسلامية أوجان ماس فاليمبانج	• وسائل تعليم مهارة القراءة • بنوع البحث وتطوير باستخدام نموذج ADDIE.	• في المدرسة المتوسطة الإسلامية

من هذا الجدول، عرفنا هذا البحث بموضوع (تطوير وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" بالنظرية البنائية لمهارة القراءة وفق المنهج المستقل في المدرسة الثانوية الإسلامية

الحكومية الأولى ترينجاليك.) يختلف عن بحث السابق، لأن هذا البحث يتناول عن ألعاب اللوحة كوسيلة لتحسين مهارة القراءة لدى التلامذ باللغة العربية. و منهج فلسفي عند تطوير وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" تم تكييفه مع المنهج الفلسفي في المنهج المستقل وهو المنهج البنائي. كما تهدف المواد التي تحتويها اللعبة اللوحية إلى التركيز بشكل أكبر على تطوير مهارات القراءة باللغة العربية.

ز. تحديد المصطلحات

وفيما يلي بعض المصطلحات التي سوف تظهر كثيرا في هذا البحث.

١- وسيلة التعليمية : وسائل التعلم هي أي شيء يتم استخدامه كوسيط أو جهة اتصال من مزود المعلومات، أي المعلم، إلى متلقي المعلومات أو الطلاب، والتي تهدف إلى تحفيز الطلاب ليكونوا متحمسين وقادرين على المشاركة في عملية التعلم بشكل كامل وهادف

٢- لعبة اللوحة: وسيلة تعليمية على شكل لعبة يمكن لعبها على لوحة مصممة خصيصًا لتلك اللعبة.

٣- المنهج المستقل: المنهج هو نتيجة تطوير منهج ٢٠١٣ ومنهج طوارئ كوفيد-١٩ الذي تم تطويره مباشرة من قبل وزارة التعليم والثقافة والبحث والتعليم العالي الإندونيسية.

٤- النظرية البنائية: نظرية منهج تعليمي تركز على الطلاب باعتبارهم متعلمين نشطين يحتاجون إلى بناء فهمهم الخاص للمادة.

٥- مهارة قراءة: مهارات القراءة باللغة العربية.

٦- المادة: محتوى تعليمي مكتوب في مواد تعليمية ووسيلة تعليمية يهدف إلى مساعدة الطلاب على تحقيق أهداف التعلم.

٧. مخرجات التعلم: مخرجات التعلم (CP) هي الكفايات التعليمية التي يجب على الطلاب تحقيقها في كل مرحلة .

٨. أهداف التعلم: أهداف التعلم هي وصف لتحقيق ثلاثة جوانب من الكفاءة، وهي المعرفة والمهارات والاتجاهات، التي حصل عليها الطلاب في واحد أو أكثر من أنشطة التعلم.

٩. تقييم التعلم: يسمى جمع البيانات والمعلومات حول قدرات التعلم لدى الطلاب بتقييم التعلم. ويتم ذلك لتقييم مدى جودة تشغيل برنامج التعلم وتحديد ما إذا كانت الأهداف التعليمية وعملية التعلم في تطوير العلوم قد تم تحقيقها بشكل صحيح .

ح. هيكل البحث

أما هيكل البحث عند هذا البحث هو يتكون من ستة الفصول :

أ. الفصل الأول : يشرح الباحث في هذا الفصل خلفية البحث وأسئلة البحث وأهداف البحث خصائص المنتج والدراسات السابقة تحديد المصطلحات و هيكل البحث

ب. الفصل الثاني : يشرح الباحث في هذا الفصل الدراسات النظرية في هذا الفصل بالتفصيل. ثم في النهاية يوضح الباحث فرضية هذا البحث. في هذا الفصل موجود الإطار النظري ثم كتب هنا المبحث النظري (١) : وسائل التعليم، و المبحث النظري (٢) : منهج المستقل، و المبحث النظري (٣) :مهارة القراءة، و المبحث النظري (٤) : النظرية البنائية، و المبحث النظري (٥) : تطوير وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة"، وفروض البحث

ج. الفصل الثالث : يشرح الباحث في هذا الفصل وطريقة قيام الباحث بهذا البحث، و يتكون هذا لبحث على منهج الحث الذي فيه موجود نوع البحث، وأسلوب التطوير، وإجراء التطوير، واختبار المنتج، والبينات، وأدوات جمع البينات، وأسلوب جمع البينات، وتحليل البينات.

د. الفصل الرابع : ويكتب الباحث في هذا الفصل نتائج مختلفة من البحوث التي قام بها. ثم يتم تحليل هذه النتائج باستخدام الطريقة الموضحة في الفصل الثالث.

هـ. الفصل الخامس : وفي هذا الفصل يقوم الباحث بشرح ومناقشة نتائج تحليل نتائج البحث الواردة في الفصل الرابع.

و. الفصل السادس : ويقدم الباحث في هذا الفصل استنتاجات من جميع المحتويات الرئيسية لهذا البحث.

الفصل الثاني

ط. الإطار النظري

١. المبحث النظري (١) : وسائل التعليم

أ. مفهوم وسيلة التعليم

كانت وسيلة هي أدوات التي نقل شيء الى الاخر. كلمة (media) أصلها من اللغة اللاتينية وهي صيغة الجمع لكلمة "medium" والتي تعني المقدمة أو الوسيط[٢٦] ، في العربية تسمى بالوسيلة و جمعها وسائل. علاوة على ذلك، تعد وسيلة لنقل الرسائل أو تعلم المعلومات التي يرغب مصدر الرسالة في نقلها إلى الهدف أو متلقي الرسالة.

أما التعليم هي جهد واع من المعلم للطلابه تحقيق أهدف معينة. ثم يمكن القول أيضًا أن التعلم يعمل على تمكين الطلاب من خلال التفاعل بين المعلمين والطلاب [٢٧] . علاوة على ذلك، يمكن تفسير التعلم على أنه سلسلة من الأنشطة المنظمة التي يقوم بها المعلمون والطلاب كمحاولة لخلق تفاعلات تجعل من الممكن اكتساب المعرفة والمهارات والقيم الحياتية بمساعدة مكونات التعلم الأخرى [٢٨].

وسيلة التعليمية هي وسيلة لنقل المعلومات في عملية التعلم. تعد وسيلة التعليمية أدوات ناقلات معلومات مصممة خصيصًا لتحقيق الأهداف في مواقف التدريس والتعلم [٢٩]. وسائل التعلم هي أي شيء يمكنه نقل الرسائل، ويمكن أن يحفز أفكار ومشاعر وإرادات الطلاب بحيث يمكن أن يشجع على

---

[26] W Wachidi dan E Risdianto, *Media Pembelajaran* (publikasiilmiah.ums.ac.id, 2019), https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/bitstream/handle/11617/12882/Front%20Matters%20WACHIDI.pdf?sequence=2&isAllowed=y.

[27] Dr Sutiah, M Pd, dan others, *Teori belajar dan pembelajaran* (NLC, 2020).

[28] Yanti Fitria dan Widya Indra, *Pengembangan model pembelajaran PBL berbasis digital untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan literasi sains* (Deepublish, 2020).

[29] Muhammad Hasan dkk., "Media pembelajaran" (Tahta media group, 2021).

إنشاء عملية التعلم لدى الطلاب[٣٠] . استخدم المدر في الفصل لنقل المعلومات بالوسائل التعليمية لأنها يسهله عندما يعلم التلاميذه.

التعلم القائم على الألعاب (GBL) هو أسلوب تعليمي يستخدم الألعاب كأداة أو وسيلة لتدريس المهارات أو المفاهيم أو المحتوى التعليمي.التعلم بناءً على الألعاب (GBL) هو أسلوب تعليمي يستخدم تطبيقات الألعاب أو الألعاب التي تم تصميمها خصيصًا لمساعدة عملية التعلم وزيادة فعالية الطلاب في التعلم [٣١] . تُعرف أيضًا باسم اللعبة الجادة، وتعني لعبة لها غرض آخر غير مجرد الترفيه. إن استخدام GBL له تأثير إيجابي على الدافع والمشاركة والإنجاز التعليمي [٣٢]. التعلم باستخدام لعبة اللوحة هو التعلم الذي يستخدم وسيلة خاصة بلعبة اللوحة لتحقيق أهداف التعلم.

ب. خصائص وسيلة التعليم

طرح Gerlach & Ely ثلاث خصائص للوسائل التعليمية [٣٣].

١-الخصائص التثبيتية : تصف هذه الخاصية قدرة الوسائل على تسجيل وتخزين وحفظ وإعادة بناء حدث أو كائن.

٢-خصائص التلاعب : خصائص التلاعب هو أن الحدث الذي يستغرق أيامًا يمكن تقديمه للطلاب في دقيقتين أو ثلاث دقائق باستخدام تقنية التسجيل بالفاصل الزمني.

---

[30] Rohani Rohani, "Media pembelajaran," 2020.

[31] Ririn Oktavia, "Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa," *OSF Preprints*, 2022, 1–7.

[32] Mohd Elmagzoub Eltahir dkk., "The impact of game-based learning (GBL) on students' motivation, engagement and academic performance on an Arabic language grammar course in higher education," *Education and Information Technologies* 26, no. 3 (1 Mei 2021): 3251–78, https://doi.org/10.1007/s10639-020-10396-w.

[33] Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyrakat* (Prenada media, 2020).

٣- خصائص التوزيع : تسمح الخاصية التوزيعية للوسائل بنقل شيء أو حدث عبر الفضاء، وفي الوقت نفسه يتم تقديم الحدث لعدد كبير من الطلاب الذين لديهم نفس الحافز التجريبي نسبيًا فيما يتعلق بهذا الحدث.

ج. أنواع وسائل التعليم

الوسيلة ليسهل التعليم هي ثلاثة أنواع [٣٤]:

١. الوسيلة البصرية : الوسيلة البصرية هي الوسيلة التي تعتمد على عناصر الصورة أو الرسوم أو الرسوم المتحركة لنقل الرسائل. يمكن أن يشمل ذلك الصور الثابتة والرسوم التوضيحية والرسوم البيانية والرسوم المتحركة ومقاطع الفيديو بدون صوت. تشمل أمثلة الوسيلة البصرية الكتب المصورة، والألواح البيضاء التفاعلية، والملصقات، والرسوم الكاريكاتورية التحريرية في الصحف، أو مواقع الويب التي تركز على الصور والرسومات.
٢. الوسيلة السمعية : الوسيلة السمعية هي الوسيلة التي تعتمد على عناصر الصوت للتواصل. يتضمن ذلك الموسيقى أو الكلام أو السرد أو المؤثرات الصوتية.

تشمل أمثلة الوسيلة السمعية الراديو أو البودكاست أو ألبومات الموسيقى أو الكتب الصوتية أو إعلانات الراديو.

٣. الوسيلة السمعية والبصرية : تجمع الوسيلة السمعية والبصرية بين العناصر الصوتية والمرئية لنقل رسالة أو قصة. يمكن أن يكون هذا فيلمًا أو فيديو أو عرضًا تقديميًا للوسيلة المتعددة. تشمل أمثلة الوسيلة السمعية والبصرية الأفلام

[٣٤] عالية, "تطوير وسيلة تعليم قواعد النحو باستخدام برنامج 'تصميم الأقراص تلقائية التشغيل' (Autoplay Media Studio) لترقية مهارة الكتابة في المدرسة المتوسطة الإسلامية كنجونج جمبر."

ومقاطع الفيديو الموسيقية وعروض الأعمال مع الصوت والمرئيات أو برامج الأخبار التلفزيونية.

د. وظائف وسيلة التعليم

وفقا Kemp & Dayton (١٩٨٥:٢٨)، يمكن لوسائل التعلم أن تؤدي ثلاث وظائف رئيسية إذا تم استخدام الوسيلة للأفراد أو المجموعات أو مجموعات كبيرة من المستمعين [٣٥].

١. الوظيفة الأولى، تحفيز الاهتمام أو العمل. يمكن تحقيق الوسائل التعليمية باستخدام تقنيات الدراما أو الترفيه. والنتيجة المتوقعة هي إثارة الاهتمام وتحفيز الطلاب على العمل.
٢. الوظيفة الثانية، تقديم المعلومات. يمكن استخدام الوسائل التعليمية لتقديم المعلومات أمام مجموعة من الطلاب. محتوى وشكل العرض التقديمي عامان جدًا، ويعملان كمقدمة أو ملخص للتقرير أو معرفة أساسية. يمكن أن تتخذ العروض التقديمية أيضًا شكل تقنيات ترفيهية أو درامية أو تحفيزية.
٣. الوظيفة الثالثة، أهداف التعلم. تعمل الوسائل التعليمية لأغراض التعلم حيث يجب أن تشرك المعلومات الموجودة في الوسيلة الطلاب سواء في أذهانهم أو عقليًا وفي شكل أنشطة حقيقية حتى يمكن أن يحدث التعلم.

[35] Hasan dkk., “Media pembelajaran,” 2021.

٢. المبحث النظري (٢) : منهج المستقل

أ. مفهوم منهج المستقل

إن جوهر المنهج المستقل هو التعليم الذي يعتمد على طبيعة الطبيعة والعصر، حيث يكون لكل طالب مواهبه واهتماماته الخاصة [٣٦]. إن فكرة جوهر التعلم المستقل هي خلق جو تعليمي ممتع دون الشعور بعبء تحقيق درجات معينة [٣٧]. إن تنفيذ منهج يركز على الحرية والإبداع في عملية التدريس والتعلم يهدف إلى أن يكون وسيلة للطلاب ليتمكنوا من تطوير أنفسهم بشكل أكبر بمساعدة المعلم كميسر.

ب. خصائص منهج المستقل

تُفهم حرية التعلم على أنها قدرة الطلاب على الحصول بحرية على التعلم والخبرة لتطوير أنفسهم واتخاذ إجراءات في المجتمع. الخصائص هي

١) تهدف إلى تحقيق نتائج التعلم

٢) استخدام أساليب التعلم المتمايزة

٣) قيام المعلم بدور الميسر

٤) استخدام المنهج النظري البنائي

[36] Mulik Cholilah dkk., "Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21," *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran* 1, no. 02 (31 Mei 2023): 56–67, https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.110.

[37] Sudaryanto Sudaryanto, Wahyu Widayati, dan Risza Amalia, "Konsep Merdeka Belajar-Kampus Merdeka dan Aplikasinya dalam Pendidikan Bahasa (dan Sastra) Indonesia," *Kode: Jurnal Bahasa* 9, no. 2 (2020).

٣. المبحث النظري (٣) : مهارة القراءة

أ. مفهوم مهارة القراءة

القدرة على القراءة هي قدرة الشخص على فهم النص المكتوب وتفسيره والرد عليه. مهارة القراءة هي مهارة التي توضيح مستوى قدرة الطلاب على القراءة باللغة العربية. عند منظور الملهارات اللغوية ألساسية الأربع، فإن أحد أهداف تعلم اللغة العربية هو تمكين الطالب من قراءة النصوص العربية وفهمه[٣٨].

ب.أهدف تعليم مهارة القراءة

الهدف من تعلم مهارة القراءة هو أن يتمكن الطلاب من فهم النص وأخذ جوهر ومعنى الأفكار الرئيسية في النص، حتى يتمكن الطلاب من تطبيقه في حياتهم [٣٩] . القدرة على القراءة مهمة في مختلف جوانب الحياة، بما في ذلك التعليم والعمل والحياة اليومية. مهارات القراءة الجيدة تمكن الشخص من الوصول إلى المعلومات، وفهم التعليمات، واتخاذ قرارات مستنيرة، واستكشاف العالم من خلال الكلمة المكتوبة. وبصرف النظر عن ذلك، فإن القدرة على القراءة هي أيضًا الأساس لمهارات الكتابة والتحدث الفعالة.

٤. المبحث النظري (٤) : النظرية البنائية

أ. مفهوم النظرية البنائية

تقول النظرية البنائية، كما يوحي اسمها، إن المعرفة الإنسانية يبنيها البشر أنفسهم من خلال تفاعلاتهم مع العالم، أو بمساعدة أشخاص آخرين. وهذه النظرية، بحسب فون غلازرسفيلد/ Von Glasersfeld (١٩٨٩)، عبّر عنها لأول مرة الفيلسوف

[٣٨] أحمد فاضل شاكر هدايات ، فراديلا زولفياني أنجرايني, "العلاقة بين القدرة على قراءة القرآن بالقدرة على مهارة القراءة," *صوت العربية* ٩, ٨٧–٧٨ :(٢٠٢١) ١ .no.

[39] Afifah Akmalia dan Narita Dewi Cahyani, "Strategi Pembelajaran Jigsaw dalam Pembelajaran Maharah Qira'ah," *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab VII*, no. 1 (2021).

الإيطالي جيامباتيستا فيكو / Giambattista Vico ، في بداية القرن الثامن عشر الميلادي، حيث ذكر أن "المعرفة تعني القدرة على صنع"[٤٠]. علاوة على ذلك، تمت مناقشة هذه النظرية على نطاق واسع من قبل شخصيات علم النفس التربوي مثل فيجوتسكي/Vygotsky (١٩٧٨)، ديوي/Dewey (١٩٢٩)، بياجيه/Piaget (١٩٥٢)، وبرونر/ Bruner (١٩٦٦). وفي بحث أحدث أجراه براون وكولينز ودوغويد/ Brown, Collins, dan Duguid (١٩٨٩)، أكدوا أن المعرفة تكمن في أنشطة المتعلم وهي نتاج تلك الأنشطة، بالإضافة إلى السياق والثقافة التي تحدث فيها المعرفة[٤١]. ينظر البنائيون إلى السياق، بما في ذلك أهداف المتعلم، كجزء لا يتجزأ من الفهم الذي تم تطويره.

التعلم بمنهج بناء ، بشكل عام، يمكن فهمه على أنه تعلم موجه نحو الطالب حيث يلعب المعلم دور الوسيط والمرشد في العملية التعليمية. تعد قدرة الطلاب على النشاط عاملاً مهمًا جدًا في هذا النهج لأنه يتعين عليهم بناء معارفهم الخاصة من خلال المعلومات التي يتم الحصول عليها من البيئة والمحفزات وطرق حل المشكلات ومساعدة الآخرين. عن طريق توفير الخلفية والخدمات الملائمة، يمكن للطلاب بناء معرفتهم بأنفسهم من خلال التفاعل وممارسة التفكير كتجربة، والتي في النهاية ستمكنهم من بناء فهمهم الخاص واكتساب المعرفة.

[40] Sigmund Tobias dan Thomas M. Duffy, *Constructivist instruction: Success or failure?*, *Constructivist Instruction: Success or Failure?*, 2009, https://doi.org/10.4324/9780203878842.
[41] Tobias, Sigmund, و Thomas M. Duffy. Constructivist instruction: Success or failure? Constructivist Instruction: Success or Failure?, 2009. doi:10.4324/9780203878842.

ب. آراء في النظرية البنائية

١. بياجيه

كان لدى بياجيه/Piaget فكرة أن الأطفال أو الطلاب هم مفكرون نشيطون يبنون معرفتهم الخاصة عن طريق القيام بأشياء باستخدام الأشياء أو الأفكار الموجودة ومحاولة جعل كل شيء منطقيًا بالنسبة لهم. وذلك لأنه وفقًا لنظرية بياجيه يمكن ملاحظة أن البيئة توفر خلفية للتطور من خلال الفرص المتاحة للأطفال أو الطلاب[٤٢]. ويمكن القول أنه يعتقد أن المعرفة التي يمتلكها الأطفال هي نتيجة التطور من جهودهم الفكرية في الاستجابة لبيئتهم.

٢. فيجوتسكي

يرى فيجوتسكي/Vygotsky أن الطلاب سيتعلمون شيئًا ما بسهولة أكبر بمساعدة الأشخاص الذين لديهم خبرة أكبر من الطالب. ثم حسب فيجوتسكي/Vygotsky أيضًا بأن هناك ما يسمى "منطقة التطوير القريبة" (ZPD)، مما يعني أن هناك منطقة لكل طالب، وهي محدودة من ناحية بعتبة التطور المطلوبة للتعلم ومن ناحية أخرى بالحد الأعلى لقدرات الطالب الحالية على تعلم المادة التي يحاول تعلمها [٤٣]. ويمكن الاستنتاج، بحسب فيجوتسكي، أن الأطفال يبنون معارفهم بشكل أفضل بمساعدة من هم أكثر خبرة ومهارة، وبحسب قدرات الطفل.

[42] Lynne Cameron, *Teaching Languages to Young Learners*, *Teaching Languages to Young Learners*, 2001, https://doi.org/10.1017/cbo9780511733109.

[43] L S Vygotsky, *Mind and Society: The Development of Higher Psychological Processes*, *Harvard University Press*, 1978.

ج. مراحل للتعلم في نظرية البناء

هناك أربع مراحل للتعلم في نظرية البناء حسب ياغر (في حمزة، ٢٠٠١)، وهي: ١) مرحلة الإدراك، وهي المرحلة التي يعبر فيها الطلاب عن فهمهم الأولي، ٢) مرحلة الاستكشاف، وهي المرحلة التي يمكن فيها للطلاب التحقيق واكتشاف مفهوم التعلم، ٣) مرحلة المناقشة وشرح المفهوم، وهي المرحلة التي يقدم فيها الطلاب تفسيرات وحلولاً للنتائج التي تم العثور عليها ويمكنهم طلب تعزيز من المعلم، ٤) مرحلة تطوير وتطبيق المفهوم، وهي المرحلة التي يمكن فيها للمعلم جعل الطلاب يستخدمون المفهوم الذي تعلموه[٤٤].

٥. المبحث النظري (٥) : تطوير وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة"

أ. مفهوم تطوير وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة"

وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" هي وسيلة تعليمية تعتمد على الألعاب اللوحية تهدف إلى مساعدة المعلمين والطلاب على تنفيذ التعلم المتعلق بمهارات القراءة باللغة العربية. هذه اللعبة هي طريقة بديلة يمكن للمدرسين والطلاب استخدامها لجعل تعلم مهارات القراءة باللغة العربية أكثر تشويقًا ومتعة. تتميز هذه اللعبة بخصائص تشبه ألعاب الطاولة بشكل عام، ١) لوحة اللعبة باعتبارها منطقة اللعب، ٢) القطع التي تمثل اللاعبين في منطقة اللعبة، ٣) طريقة خاصة للتحرك لهذه اللعبة من أجل تحقيق النصر في اللعبة ٤) القواعد الملزمة التي يجب على كل لاعب اتباعها في اللعبة.

[44] Ananda Regita Romadhona dkk., "ANALISIS TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SMA BUDI UTOMO PERAK," *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2023): 11–21.

ب. فوائد وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة"

فيما يلي فوائد هذه اللعبة اللوحية كوسيلة تعليمية.

١) مشاركة الطلاب: وفقًا لخصائص المنهج المستقل الذي يتطلب نشاطًا للطلاب في التعلم، يمكن أن تكون وسائل الألعاب طريقة جيدة لتنفيذ التعلم النشط في الفصل الدراسي.

٢) زيادة المفردات: في هذه اللعبة، تم إعداد الكثير من المفردات وفقًا لدليل المنهج الدراسي، بحيث يمكن للطلاب زيادة الكثير من المفردات من خلال لعب هذه اللعبة.

٣) التعلم التفاعلي: يمكن للتعلم الذي يستخدم وسائل الألعاب تنفيذ أنشطة تعليمية تفاعلية، لأن الطلاب سيتواصلون مع الطلاب والمعلمين الآخرين أثناء لعب اللعبة.

٤) التكرار الفعال: يمكن لعب ألعاب الطاولة مرارًا وتكرارًا، بحيث تتاح للطلاب الفرصة لتكرار وتعزيز ما تعلموه. وهذا مهم جداً في تحسين مهارات القراءة لأن التكرار يساعد على تقوية فهم المعلومات واستدعائها.

٥) فرص التقييم الذاتي: في ألعاب الطاولة، غالبًا ما يحصل الطلاب على تعليقات فورية حول أدائهم، مما قد يساعدهم على فهم الجوانب التي يحتاجون إلى تحسينها. وهذا يسمح لهم أيضًا بقياس تقدمهم بمرور الوقت.

تتضمن بعض الطرق التي تُستخدم غالبًا في تعلم مهارة القراءة استخدام الوسيلة التعليمية مثل القصص المصورة الرقمية[٤٥]، باستخدام

[45] Meladia Aqidatul Izzah dan Ali Ma'sum, "Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah untuk Siswa Kelas X MA Almaarif Singosari," *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts* 1, no. 8 (2021), https://doi.org/10.17977/um064v1i82021p1081-1094.

منهج التعلم العلمي[٤٦]، باستخدام "طريقة التمييز"[٤٧]، والتعلم باستخدام الطرق التقليدية الأخرى مثل طريقة المحاضرة. في تعلم اللغة العربية، وخاصة مهارة القراءة، باستخدام لعبة اللوحة، سيتفاعل الطلاب والمدرسون مع بعضهم البعض بسهولة أكبر، وتتميز لعبة اللوحة المصممة خصيصًا للتعلم بميزة رؤية احتياجات الطلاب، والألعاب هي شيء يحبه الكثير من الطلاب لذا فهم من المتوقع أن يؤدي استخدام الألعاب كوسيلة تعليمية إلى تحفيز الطلاب بشكل أكبر على التعلم، فالألعاب لها قواعد واستراتيجيات يجب مراعاتها لتحقيق الفوز، وهذا يمكن أن يدرب مهارات التفكير النقدي والإبداعي لدى الطلاب، والأهم من ذلك أن الألعاب يمكن أن توفر خدمات تعليمية أكثر اتساقًا لأنها يجب أن تكتمل وإذا قمت بتضمين مواد تعليمية في محاولة لإكمال اللعبة، فسيتمكن الطلاب من التعلم بشكل مستمر دون الشعور بالتوتر الشديد لأنهم يعتقدون أنها مجرد لعبة. من خلال استخدام الألعاب كوسيلة للتعلم، واستخدام العناصر المعقدة في الألعاب كإطار للتعلم، من المؤمل أن يتمكن الطلاب من تحسين مهارات القراءة لديهم باللغة العربية.

٦. فروض البحث

تطوير وسيلة التعليم لعبة اللوحة ‘‘مائة الرحلة’’ بالنظرية البنائية لمهارة القراءة وفق المنهج المستقل يمكن أن يكون لها تأثير إيجابي وفعال على تعلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك.

---

[46] Ahmad Rathomi, “PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MAHARAH QIRA’AH MELALUI PENDEKATAN SAINTIFIK,” *Ta’dib: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2019), https://doi.org/10.29313/tjpi.v8i1.4315.

[٤٧] فتح الراجي, "تطبيق طريقة التمييز في تعليم مهارة القراءة بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى جاكرتا" *التدريس*, 8, no. 1 (2020): 170–200.

الفصل الثالث

ي. منهج البحث

١. نوع البحث

يستخدم هذا البحث منهج البحث التطوير. هو منهج بحثي لتطوير واختبار المنتجات التي سيتم تطويرها لاحقًا في عالم التعليم[٤٨]. اختيار الباحث هذه الطريقة لأنها توفر نهجا منظما لتطوير وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" بالنظرية البنائية لمهارة القراءة وفق المنهج المستقل في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك. وأن مدخل البحث المستخدم في هذا البحث هو الكيفي والكمي.

نموذج البحث المستخدم في هذا البحث هو نموذج ADDIE / التحليل والتصميم والتطوير والتجربة والتقويم. يتم تطبيق مفهوم ADDIE هنا لبناء التعلم القائم على الأداء. الفلسفة التعليمية لتطبيق ADDIE في أن التعلم المتعمد يجب أن يكون متمحورًا حول الطالب ومبتكرًا وأصيلًا وملهمًا[٤٩].

٢. إجراء التطوير

الإجراء المستخدم في نموذج ADDIE يتكون من ٥ مراحل. مراحل تطوير النموذج من خمس خطوات / مراحل التطوير بما في ذلك: التحليل والتصميم والتطوير أو الإنتاج وا التجربة والتقويم[٥٠].

١) التحليل الانتاج

---

[48] Albet Maydiantoro, "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)," *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*, 2021.
[49] Robert Maribe Branch, *Instructional design: The ADDIE approach*, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, 2010, https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6.
[50] Maydiantoro, "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)."

المرحلة الأولى هي تحليل الحاجة إلى تطوير منتجات جديدة (النماذج والأساليب والوسيلة والمواد التعليمية) وتحليل جدوى ومتطلبات تطوير المنتج

٢) التصميم الانتاج

عملية منهجية تبدأ من تصميم المفهوم والمحتوى في المنتج. تتم كتابة الخطط لكل محتوى المنتج. التطوير لانتاج

يحتوي على أنشطة لتحقيق تصميمات المنتجات التي تم إنشاؤها مسبقًا

٣) تطوير الانتاج

يحتوي التطوير في نموذج البحث والتطوير ADDIE على أنشطة لتحقيق تصميمات المنتجات التي تم إنشاؤها مسبقًا. في المرحلة السابقة تم إعداد الإطار المفاهيمي لتنفيذ المنتج الجديد. يتم بعد ذلك تحقيق الإطار المفاهيمي في منتج جاهز للتنفيذ. في هذه المرحلة من الضروري أيضًا إنشاء أداة لقياس أداء المنتج.

٤) التجربة الانتاج

تهدف إلى الحصول على تعليقات حول المنتجات التي تم إنشاؤها / تطويرها. يمكن الحصول على ردود الفعل الأولية (التقييم الأولي) من خلال طرح الأسئلة المتعلقة بأهداف تطوير المنتج.

٥) التقويم الانتاج

يتم إجراؤها لتقديم تعليقات لمستخدمي المنتج، بحيث يتم إجراء المراجعات وفقًا لنتائج التقييم أو الاحتياجات التي لا يمكن للمنتج تلبيتها.

٣. اختبار المنتج

يعد اختبار المنتج أحد المراحل المهمة في أبحاث التطوير. الهدف من اختبار المنتج هو تقييم جودة وأداء وملاءمة المنتج قيد التطوير لاحتياجات المستخدم وتوقعاته. فيما يلي عدة خطوات لإجراء اختبارات المنتج في الأبحاث التي أجراها الباحث.

أ) تصحيح الخبير

فيما يلي سلسلة من الأنشطة في إجراء اختبارات المنتج التي سيقوم الباحث بتطويرها.

١- تصميم تصحيح الخبير

تصميم تصحيح الخبراء هو طريقة تستخدم في البحث لجمع التعليقات والتقييم من الخبراء أو المتخصصين في مجال معين يتعلق بموضوع البحث. الهدف الرئيسي لتصميم الصلاحية من الخبراء هو الصلاحية من صحة وجودة وملاءمة المفهوم من المنتج وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة". وفيما يلي محتوى هذا القسم :

١. اختار خبير تصحيح :

١) خبير مواد التعليمية: شخص واحد في مجال مادة التعليمية باللغة العربية.

٢) خبير الوسيلة التعليمية: شخص واحد خبير في الوسيلة التعليمية

٢. تطوير مواد الصلاحية:

١) صمم الباحثون في مجال اللعبة الإصدارة المبكرة من وسيلة العبة اللوحة التي تتضمن بطاقات الكلمات العربية وقواعد اللعبة وعناصر الألعاب المرئية.

٣. عملية التصحيح:

١) خبير مواد التعليمية: يقوم بتقييم صحة مواد التعليمية في اللعبة

٢) خبير الوسيلة التعليمية: يقوم بمراجعة وتقييم الوسيلة التعليمية التي تم تطويرها أو سيتم تطويرها. وهم مسؤولون عن التأكد من أن وسائل التعلم تلبي المعايير المحددة وأهداف التعلم.

٤. تحليل النتائج التصحيح:

سيتم تسجيل نتائج الصلاحية من صحة الخبراء وتحليلها لتحديد المجالات التي تتطلب التحسين أو التعديل.

سيتم استخدام تعليقات الخبراء لتطوير نسخة أفضل من اللعبة تلبي أهداف البحث.

٥. المراجعة

١) بناءً على تعليقات الخبراء، سيتم مراجعة اللعبة وإعادة اختبارها من أجل تحسين جودتها وفعاليتها.

٢-موضوع تصحيح الخبير

فيما يلي الخبراء الذين سيطلب منهم الباحث إبداء آرائهم حول هذا المنتج:

١) خبير مواد التعليمية: الدوكتور عبد الوهاب رشيد الماجستير

٢) خبير الوسيلة التعليمية: الأستاذ محمد فاروق الماجستير

سيقوم الباحث بتقديم استبيانات التصحيحات للخبراء. موجودة استبيانات في ملاحق.

ب)التجربة

١- تصميم التجربة

سيستخدم الباحث الاختبار القبلي والاختبار البعدي كأدوات لتجربة المنتج. مقارنة حصيلات الطلاب في الاختبار البعدي مع حصيلات في الاختبار القبلي يجعل من الممكن معرفة ما إذا كان الوسيلة "مائة الرحلة" قد نجح في زيادة معرفة المشاركين بالمحتوى الذي يتم تدريسه[٥١].

٢- موضوع التجربة

الأشخاص الذين سيشاركون في هذه التجربة هم الطلاب في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك الذين يدرسون في الفصل الإحدى عشر هـ (XI E) وعدد الطلاب فيها أربعة وعشرون.

٤. البيانات و مصادر البيانات

البيانات هي معلومات حقيقية غير معالجة يتم استخدامها كأساس للتحليل أو الاستدلال أو المناقشة في البحث. هناك نوعان من البيانات ، البيانات الكيفية والبيانات الكمية [٥٢]. البيانات المستخدمة في هذا البحث نوعان، البيانات الكيفية والبيانات الكمية. حصل الباحث على بيانات كيفية من المقابلات مع المعلمين في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك. ثم يتم الحصول على البيانات الكمية من نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي، وتعبئة الاستبيانات من الخبراء ذات الصلة بالبحث.

[51] Tayyaba Gul Malik Rabail Alam, "Comparative analysis between pre-test/post-test model and post-test-only model in achieving the learning outcomes," *Pakistan Journal of Ophthalmology* 35, no. 1 (2019).
[52] Muhammad Ramdhan dan others, *Metode penelitian* (Cipta Media Nusantara, 2021).

يقوم الباحث أيضًا بجمع البيانات بناءً على كيفية الحصول عليها. حصل الباحث على بيانات رئيسية من الأنشطة المتعلقة بتطوير وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" ، مثل المقابلات مع والمعلمين، ونتائج الاستبيانات التي ملأها المدرس والخبراء. الباحث الحصول على البيانات الفرعية من البيانات المتعلقة بقيمة مهارات القراءة باللغة العربية في المدرسة، بالإضافة إلى الأبحاث السابقة حول الألعاب كوسيلة للتعلم.

٥. أداوت جمع البيانات

يمكن أن تكون أدوات جمع البيانات في شكل اختبارات وغير اختبارات. بالنسبة للأدوات غير الاختبارية، يمكن استخدامها كاستبيانات وأدلة للملاحظة والمقابلة[٥٣]. وبصرف النظر عن ذلك، يستخدم الباحث أيضًا الاختبارات أدوات جمع البيانات.

١. ورقة المقابلة

تعد أوراق المقابلة أداة توجيهية تبقي الباحث على المسار الصحيح لتحقيق أهداف البيانات المطلوبة.

١. ورقة مقابلة للمعلمين

واستخدم الباحث أوراق المقابلة للحصول على بيانات تتعلق باحتياجات المعلمين والطلاب في هذه المدرسة في تطوير مهارات القراءة. يحتاج الباحث إلى ذلك حتى يتمكن الباحث من تطوير المنتجات التي تناسب هذه الاحتياجات. ورقة المقابلة موجودة في ملاحق البحث.

[53] Djoko Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*, *Penerbit Alfabeta*, 2010.

٢. ورقة الملاحظة

يتم إعداد أوراق المقابلة من الباحث، والهدف من إعداد أوراق الملاحظة هو جمع بيانات ومعلومات دقيقة ومنهجية من خلال الملاحظة المباشرة لموقف أو كائن معين. ورقة الملاحظة موجودة في ملاحق البحث.

٣. الاستبيان

الاستبيان هو أسلوب لجمع البيانات أو المعلومات من خلال نماذج تحتوي على أسئلة يمكن توجيهها إلى شخص أو مجموعة من الأشخاص للحصول على إجابات أو إجابات سيتم تحليلها من قبل الأطراف التي لديها هدف محدد[٥٤].

١) استبيان للخبراء

سيعطي الباحث الاستبيان إلى الخبراء الذين تم تحديدهم. استخدام هذا الاستبيان لتطوير المنتج قيد البحث وفقًا لنتائج التصحيح من الخبراء. الاستبيان موجود في ملاحق البحث.

٢) استبيان للمدرس

سيقوم الباحث بإعطاء استبيانات للمدرس. الغرض من الاستبيان الذي يملأه المدرس هو الحصول على بيانات تقويم المدرس لوسيلة التعلمية التي طورها الباحث. الاستبيان موجود في ملاحق البحث.

[54] Karno Nur Cahyo, Martini Martini, dan Eri Riana, "Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kuesioner Pelatihan Pada PT Brainmatics Cipta Informatika," *Journal of Information System Research (JOSH)* 1, no. 1 (2019): 45–53.

٤. أسئلة الاختبار

أوراق الاختبار المستخدمة في هذا البحث هي الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

١) اختبار القبلي

يستخدم الباحثون الاختبار القبلي كأداة للحصول على بيانات حول قدرات الطلاب على مهارة القراءة قبل استخدام وسيلة التعلمية. الاختبار القبلي موجود في ملاحق البحث.

٢) اختبار البعدي

يستخدم الباحثون الاختبار القبلي كأداة للحصول على بيانات حول قدرات الطلاب على مهارة القراءة بعد استخدام وسيلة التعلمية. الاختبار البعدي موجود في ملاحق البحث.

٦. أسلوب جمع البيانات

١ – المقابلة

المقابلة هي تواصل بين طرفين أو أكثر يمكن إجراؤها وجهاً لوجه بهدف حصول أحد الطرفين على معلومات أو جمع بيانات من الطرف الآخر[٥٥]. في هذه الدراسة، أجرى الباحث مقابلة للحصول على بيانات تتعلق بالحاجة إلى تحسين قدرة مهارة القراءة. أجرى الباحث مقابلة مع المعلمين في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك.

٢ – الملاحظة

الملاحظة هي ملاحظة مباشرة لجسم ما في البيئة[٥٦]. وقد تم إجراء الملاحظات في هذا البحث من قبل الباحثين لتحديد حالة تعليم اللغة العربية في المدرسة

[55] R A Fadhallah, *Wawancara* (Unj Press, 2021).
[56] Teknik Pengumpulan Data, "Observasi," *Wawancara, Angket dan Tes*, t.t.

الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك. يستخدم الباحث بيانات المراقبة لتحديد المنتجات التي سيتم تطويرها.

٣- الاستبيان

الاستبيان هو أسلوب لجمع البيانات أو المعلومات من خلال نماذج تحتوي على أسئلة يمكن توجيهها إلى شخص أو مجموعة من الأشخاص للحصول على إجابات أو إجابات سيتم تحليلها من قبل الأطراف التي لديها هدف محدد[٥٧]. استخدام الاستبيان في هذا البحث الباحث للحصول على بيانات التصحيح من الخبراء. وسيتم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها لتطوير وسيلة التعلم في هذا البحث.

٤- الإختبار

الاختبارات هي أدوات لجمع البيانات تستخدم لقياس قدرات أو معرفة أو خصائص معينة للأفراد أو المجموعات. الاختبارات المستخدمة في هذا البحث هي الاختبار القبلي والاختبار البعدي. إجراء الاختبارين لتحديد مدى فعالية وسيلة التعلم التي طورها هذا البحث.

٧. تحليل البيانات

قام المؤلف بتحليل البيانات بطريقتين

١. البيانات الكيفية

أجرى الباحث تحليل البيانات الكيفية باستخدام تقنيات التحليل الوصفي. التحليل الوصفي هو أسلوب تحليل إحصائي يستخدم لتلخيص ووصف الخصائص الأساسية لمجموعة البيانات. تُستخدم تقنية التحليل هذه لتحليل البيانات من المقابلات والملاحظات التي أجراها الباحث.

[57] Alam, "Comparative analysis between pre-test/post-test model and post-test-only model in achieving the learning outcomes."

٢. البيانات الكمية

تحليل البيانات التي تم الحصول عليها من الاستبيان الذي قدمه الباحث للخبراء باستخدام التحليل الوصفي. واستخدمت الاستبانة التي استخدمها الباحث مقياس ليكرت (Likret). يستخدم مقياس ليكرت (Likret) لقياس اتجاهات وآراء وتصورات الشخص أو مجموعة الأشخاص حول الظواهر الاجتماعية. وفي البحث فقد حدد الباحث هذه الظاهرة الاجتماعية تحديداً، والتي يشار إليها فيما بعد بمتغير البحث[٥٨].

الإجابة على كل عنصر من عناصر الأداة باستخدام مقياس ليكرت لها تدرج من إيجابي جدًا إلى سلبي جدًا، والذي يمكن أن يكون على شكل كلمات تشمل:

١) ناقص جدا (Sangat kurang) : ١
٢) ناقص (Kurang) : ٢
٣) مقبول (Cukup) : ٣
٤) جيد (Baik) : ٤
٥) جيد جدا (Sangat Baik) : ٥

سيتم إجراء تحليل البيانات التي تم جمعها عن طريق حساب متوسط البيانات التي تم الحصول عليها.

وصف النتيجة من الاستبانة :

١) ناقص جدا (Sangat kurang) : ٠٪-٢٠٪
٢) ناقص (Kurang) : ٢١٪-٤٠٪
٣) مقبول (Cukup) : ٤١٪-٦٠٪

[58] Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*.

٤) جيد (Baik) : ٦١٪-٨٠٪

٥) جيد جدا (Sangat Baik) : ٨١٪-١٠٠٪

أجرى الباحث تحليل البيانات من الاختبار القبلي والبعدي باستخدام تقنية اختبار t للعينات المقترنة. اختبار t للعينات المقترنة (Paired Samples t-test) هو طريقة إحصائية تستخدم لمقارنة متوسطي مجموعتين أو عينتين مختلفتين لتحديد ما إذا كانت الاختلافات بينهما تعتبر ذات دلالة إحصائية. يعد هذا أحد تقنيات تحليل البيانات الأكثر استخدامًا في الإحصائيات الاستدلالية. يعتمد اختبار t على توزيع t للطالب ويستخدم لاختبار الفرضية الصفرية (H٠) القائلة بعدم وجود فرق حقيقي بين مجموعتين أو عينتين، أو الفرضية الأولى (H١) القائلة بوجود فرق حقيقي بين عينتين.
الرمز للاختبار t للعينات المقترنة :

$$t = \frac{\overline{d}}{\frac{S_d}{\sqrt{n}}}$$

t :نتيجة اختبار تي

$\overline{d}$:متوسط الفروق بين أزواج البيانات

S_d : الانحراف المعياري للاختلافات بين أزواج البيانات

n :حجم العينة (عدد أزواج البيانات)

الفصل الرابع

نتائج التطوير

الباحث قد جمع البيانات المطلوبة لهذا البحث بعدة طرق. طرق الملاحظة والمقابلة والاستبيانات واختبار الفعالية. فيما يلي نتائج البيانات التي حصل عليها الباحث وفقًا لطريقة البحث وتطوير نموذج ADDIE .

أ. تطوير وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" بالنظرية البناءية لمنهج المستقل

أ. عملية التطوير

١. تحليل

الخطوة الأولى التي اتخذها الباحث هي مرحلة التحليل. قام الباحث بمراقبة أنشطة التعليم العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك وأجرى أيضًا مقابلة مع أحد معلمي اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك بخصوص التعليم العربي هناك. قام الباحث بذلك لمعرفة أي منتج يمكن أن يساعد المعلم في تعليم اللغة العربية.

١) نتائج الملاحظة التي أجراها الباحث. أجرى الباحث الملاحظة يوم الخميس ، ٥ أكتوبر ٢٠٢٣. فيما يلي نتائج الملاحظة التي حصل عليها الباحث. أ. البرنامج الدراسي المستخدم لتعليم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك هو برنامج دراسيان ، وهما البرنامج الدراسي ٢٠١٣ والبرنامج الدراسي مستقل . يستخدم البرنامج الدراسي ٢٠١٣ من قبل المدرسة للصف ١٢ بينما يستخدم البرنامج منهج المستقل كبرنامج دراسي لمادة التعلم في

الصفين ١٠ و ١١. ب. تلك المدرسة لديها كتاب تعليم اللغة العربية الذي أعده معلمو المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك بأنفسهم على أمل أن يكون أكثر تكيفًا مع قدراتهم التعلمية. ج. الأساتذة غالبًا ما يأتون في الوقت المحدد أو إذا تأخروا لا يزيدون عن خمس دقائق بعد جرس بداية الفصل. د. التعلم الذي يجريه المعلم في هذه المدرسة متنوع إلى حد ما ، ولكنه يستخدم أكثر طريقة للمحاضرة في الفصل والطلاب يستمعون. إذا أراد المعلم جعل الطلاب أكثر نشاطًا ، فإن المعلم يستخدم طريقة السؤال عن الطلاب أو يستخدم الباور بوينت كوسيلة تعليمية. هـ. التقويم الذي يجريه المعلم في هذه المدرسة أيضًا متنوع ، هناك معلم يأخذ الكثير من الدرجات من الاختبار العملي فقط وهناك أيضًا معلم يركز على الاختبار النظري. و. المدرسة ليس لديها نشاطات خارجية الصفوف خاصة تتعلق بتطوير اللغات الأجنبية. من نتائج الملاحظة التي أجراها الباحث ، لديه الباحث بيانات يمكن أن تعزز الباحث لمحاولة إنشاء منتج لزيادة فعالية تعلم الطلاب.

٢) نتائج المقابلة التي أجراها الباحث. أجرى الباحث مقابلة مع أحد معلمي اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك يوم الخميس ، ٥ أكتوبر ٢٠٢٣. فيما يلي نتائج المقابلة التي أجراها الباحث.

المعلم الذي تمت مقابلته من قبل الباحث هو السيد أديب زمروني، المعلم الذي أصبح معلم اللغة العربية في الصف الحادي عشر. أوضح أن الطلاب في

هذه المدرسة لديهم اهتمام منخفض نسبيًا بمادة اللغة العربية ، وهذا ربما يرجع إلى نقص المعرفة والاهتمام باللغة العربية نفسها. هذا يؤثر على درجات الطلاب التي ليست عالية جدًا ، الكثير منهم يمكنهم الوصول إلى الحد الأدنى من الدرجات ، حتى أن هناك من يمكنهم الوصول إلى درجات عالية ، ولكن ليس قليلًا منهم يحتاجون إلى تعلم أكثر كثافة. يستخدم السيد أديب زمروني كتاب اللغة العربية من وزارة الشؤون الدينية لجمهورية إندونيسيا ككتاب رئيسي في تعلمه ويستخدم كتاب التعليم الذي أعده موظفو المدرسة ككتاب مساعد في تعلمه ، بينما بالنسبة لوسائل التعلم ، يستخدم أحيانًا وسائل مثل الباور بوينت في إجراء التعلم في الفصل حتى لا يشعر الطلاب بالملل من طريقة التعلم المحاضرة فقط.

من نتائج الملاحظة والمقابلة التي أجراها الباحث ، يمكن بالفعل تحسين تعليم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك لجعل التعلم أكثر فعالية. بعد معرفة هذه البيانات ، ينوي الباحث مساعدة تعليم اللغة العربية للطلاب في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك من خلال إنشاء وسائل تعليمية تعتمد على الألعاب والتي من المتوقع أن تكون وسيلة فعالة لتعليم اللغة العربية. الباحث قرر محاولة إنشاء وسائل تعليمية لمساعدة تعليم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك.

قام الباحث بالجهد من خلال قراءة نشر البحث المتعلق بوسائل التعليم والمنهج المستقل من أجل أن يتمكن من وصف المنتج الذي سيقوم الباحث بإنشائه. بعد مواجهة العديد من المقالات والقراءات ذات الصلة ، قرر الباحث إنشاء وسائل تعليمية تعتمد على الألعاب. ستكون وسائل التعليم التي أنشأها الباحث عبارة عن لعبة لوحية مصممة خصيصًا باستخدام نظرية البناء.

٢. التصميم

الخطوة التالية التي يجب أن يمر بها الباحث هي مرحلة التصميم. قام الباحث بإنشاء تصميم أولي للمنتج الذي سيستخدم كوسيلة تعليمية تعتمد على لعبة اللوح. لذلك ، يحتاج الباحث إلى إنشاء مكونات متنوعة للعبة اللوح المخصصة لتكون قابلة للاستخدام كوسيلة تعليمية. فيما يلي قائمة توضح التصميم الأولي لملف تعريف وسائل التعليم التي سيقوم الباحث بإنشائها.

رقم	بيانات	معلومة
١	عنوان	تكنولوجيا المعلومات والاتصالات
٢	مهارة خاصة	مهارات القراءة
٣	فصل	الحادي عشر
٤	مدرسة	إرادة قوية
٥	مقرر	المنهج المستقل
٦	المصدر الأساسي للمواد	وزارة الدين كتاب اللغة العربية

بعد الحصول على البيانات من الأمور التي يجب مراعاتها في الجزء المادي الذي سيتم تحميله في وسائل التعليم اللعبة اللوحية التي سيتم إنشاؤها ، يقوم الباحث بعد ذلك بإنشاء تصميم أولي للعبة اللوح. فيما يلي تسلسل إنشاء التصميم الأولي لوسائل التعليم التي أنشأها الباحث.

١) الباحث ينشئ قواعد اللعبة .يجب أن تكون لعبة جيدة قواعد يمكن أن تربط اللاعبين بطريقة عادلة وفعالة. يسعى الباحث إلى إنشاء قواعد للعبة قدر الإمكان مثيرة ولا تحتوي على فجوات في اللعبة. في النهاية ، تمكن الباحث من إنشاء حوالي ٤٠ نقطة من القواعد التي يجب أن يتبعها اللاعب عند الرغبة في اللعب. الباحث ينشئ

القواعد باللغة الإندونيسية حتى يمكن للطلاب فهمها بشكل جيد. تم إعداد القواعد التي وضعها الباحث مع مراعاة النظرية البنائية. ويتم ذلك من خلال تضمين القواعد التي تمكن الطلاب من النشاط في التعلم والتفاعل مع بعضهم البعض في بيئة التعلم في شكل ظروف أثناء اللعبة وسيد اللعبة (game master) وهو الشخص الذي يعتبر أنه أتقن المادة بشكل أفضل.

٢) الباحث ينشئ تصميم لوح اللعب ومكونات اللعبة .يقوم الباحث بإنشاء تصميم خريطة للعبة اللوح باستخدام موقع Azgaar's Fantasy Map Generator v1.97.05وموقع canva.com أيضًا لإنشاء تصميم للبطاقات التي ستستخدم في النهاية في هذه اللعبة اللوحية.

٣) الباحث ينشئ المادة التي ستحمل في وسائل التعليم .يقوم الباحث بإنشاء المادة التي ستحمل في وسائل التعليم القائمة على الألعاب هذه من مصدر كتاب اللغة العربية من وزارة الشؤون الدينية في إندونيسيا. اختار الباحث هذا الكتاب لأنه يتوافق مع المنهج ويستخدمه المدرسة التي يجري فيها الباحث البحث. يستخدم الباحث هذا الكتاب لرؤية ما هي الكلمات التي سيتعلمها الطلاب في الفصل الذي سيستخدمه الباحث كفصل تجريبي ، ثم يستخدم الباحث الكلمات في هذا الفصل لتجميع المادة التي ستحمل في وسيلة التعليم .فيما يلي التصميم الأولي لوسائل التعليم اللعبة اللوحية التي سيقوم الباحث بإنشائها.

يقوم الباحث بإنشاء تصميم سيتم استخدامه كمرجع في إنشاء هذا المنتج الوسيلة التعليم. تهدف هذه الوسيلة لمساعدة في تحسين تعليم مهارات القراءة باللغة العربية باستخدام المنهج المستقل حتى يتمكنوا من تحقيق الكفاءة في القدرة على قراءة الفقرات حسب الموضوع وتحديد بنية الجمل العربية حسب الموضوع واستنتاج معنى الجمل المتاحة و تطبيق المفردات حسب الموضوع وتحليل الجمل والفقرات في النص حسب الموضوع[٥٩]، ثم تم تنفيذ ذلك من قبل الباحث باستخدام مواد تعليمية تتوافق مع المنهج المستقل في المنتج الوسيلة التعليمية. تم تصميم هذه الوسيلة من خلال الالتزام بالنظرية البنائية، وباتباع بيان بياجيه بأن الطلاب متعلمون نشطون في بناء معارفهم الخاصة، أنشأ الباحث قواعد يمكن أن تؤدي إلى مشاركة الطلاب بنشاط في التعلم باستخدام هذه اللعبة[٦٠]. علاوة على ذلك، يستخدم هذا المنتج أيضًا رأي فيجوتسكي الذي ينص على أنه يمكن للطلاب التعلم بسهولة أكبر من خلال الحصول على المساعدة من الأشخاص الأكثر خبرة كمدرسين أو الأشخاص الذين يساعدون الطلاب[٦١].

يتم تطبيق المنهج المستقل على هذه الوسيلة من قبل الباحث من حيث المواد المستخدمة في المنتج الوسيلة التعليمية. واستخدم الباحث النص المتوافق مع الموضوع الموجود في كتاب يتوافق مع المنهج المستقل في مدرسة موقع البحث كمرجع في صناعة البطاقات في اللعبة. تطبيق نظرية بياجيه في هذه اللعبة هو إنشاء قواعد تتطلب من الطلاب أن يكونوا نشطين في اللعبة لتكوين معارفهم الخاصة بناءً على المعرفة السابقة، ويتم ذلك من خلال تصميم قواعد مثل جعل الطلاب بحاجة إلى قراءة الجمل على البطاقات والإجابة على عدة جمل أسئلة من سيد اللعبة وكذلك أثناء يمكن للطلاب أيضًا الاستماع بنشاط إلى أصدقائهم أو مشاهدتهم وهم يلعبون. تم تطبيق نظرية فيجوستكي فيما يتعلق بالطلاب

[59] Dirjen Pendidikan Islam Kemenag, KEPUTUSAN DIREKTUR JENDERAL PENDIDIKAN ISLAM NOMOR 3211 TAHUN 2022.
[60] Cameron, *Teaching Languages to Young Learners*.
[61] Vygotsky, *Mind and Society: The Development of Higher Psychological Processes*.

والأشخاص الأكثر خبرة من قبل الباحثين من خلال إنشاء تصميم يمكن أن يجعل الأشخاص الأكثر خبرة (سيد اللعبة) مشاركين في اللعبة كحكام وأشخاص يساعدون الطلاب على الفهم في بناء معارفهم أثناء استخدام هذه الوسائط من خلال تقديم القليل من الشرح الإضافي المتعلق بالمواد التعليمية.

صمم الباحث هذه الوسيلة التعليمية كلعبة مشابهة للثعابين والسلالم. يكمن الاختلاف في استخدام النرد في لعبة الثعابين والسلالم، ففي اللعبة التي صممها الباحث تم استبدال القواعد من قبل الباحث باستخدام بطاقات تحتوي على جمل يحتاج اللاعبون إلى قراءتها ليتمكنوا من الانتقال إلى خط النهاية. فيما يلي تصميم لمحة عامة عن اللعبة يمكن تطبيقها أثناء استخدامها كأداة تعليمية.

١. يتم منح اللاعبين نصًا وفقًا للموضوع الذي تم تضمين جمله في بطاقات اللعبة.
٢. يلعب اللاعبون وفقًا لقواعد اللعبة بمساعدة سيد اللعبة.
٣. خلال اللعبة، من المتوقع أن يكون اللاعبون قادرين على مطابقة الجمل الموجودة على البطاقات والنص المقدم من أجل فهم سياق الجمل.
٤. بعد مرور العديد من المنعطفات في اللعبة، سيقوم اللاعب ببناء فهمه للنص الذي تتم مشاركته من خلال النشاط في لعب اللعبة ومراقبة أصدقائه وهم يلعبون والانتباه إلى تقييم وشرح سيد اللعبة.
٥. يتوقع من اللاعبين أن يكونوا قادرين على بناء المعرفة المتعلقة بمهارات القراءة في موضوعات معينة وفقا للمناهج الدراسية المعمول بها.

القواعد الكاملة المتعلقة بهذه اللعبة هي كما يلي.

قاعدة اللعبة مائة الرحلة ١. يمكن أن يتم اللعب بحد أقصى ٧ لاعبين

٢. يجب أن يكون هناك على الأقل شخص معين كمدير للعبة.
٣. تنتهي اللعبة إذا وصل أحد اللاعبين إلى المربع رقم ١٠٠ أو ٥٠. (حسب اتفاق اللاعبين)
٤. يتم خلط بطاقات الحركة بواسطة مدير اللعبة ثم توضع في مكان يمكن الوصول إليه بسهولة من قبل اللاعبين في وضع مغلق.
٥. يتم خلط بطاقات الفرصة بواسطة مدير اللعبة ثم توضع في مكان يمكن الوصول إليه بسهولة من قبل اللاعبين في وضع مغلق.
٦. يتم خلط بطاقات التهديد بواسطة مدير اللعبة ثم توضع في مكان يمكن الوصول إليه بسهولة من قبل اللاعبين في وضع مغلق.
٧. يختار اللاعبون القطع المتاحة كشخصياتهم في اللعبة
٨. ستتجمع قطع اللاعبين خارج اللوحة قبل بدء اللعبة.
٩. ستمر قطع اللاعبين عبر الأرقام ١، ٢، ٣، إلخ بعد أخذ بطاقة الحركة.
١٠. تبدأ اللعبة من لاعب محدد عشوائيًا وتستمر إلى اللاعب التالي في اتجاه عقارب الساعة.
١١. تبدأ اللعبة بأخذ بطاقة الحركة/الانتقال، ولا يمكن للاعب أخذ أكثر من بطاقة انتقال واحدة في كل دور له
١٢. تحتوي بطاقة الحركة على جملة باللغة العربية يجب أن يقرأها اللاعب قبل تحريك قطعته.
١٣. تحتوي بطاقة الحركة على تأثيرات حركة مختلفة حسب ما هو مكتوب في كل بطاقة.
١٤. إذا فشل اللاعب في قراءة الجملة باللغة العربية الموجودة على بطاقة الحركة، سيتلقى نقطة مرض واحدة.(sick point)
١٥. إذا تلقى شخص ٣ نقاط مرض، فسيتراجع إلى المربع الأولي الأقرب إلى قطعته، ثم تعود نقاط المرض إلى الصفر.

١٦. يتم تسليم بطاقات الحركة التي تم استخدامها إلى مدير اللعبة.

١٧. إذا نفدت بطاقات الحركة ولم تنتهي اللعبة، فيجب على مدير اللعبة خلط بطاقات الحركة التي تم استخدامها ثم وضعها في مكانها خلال اللعبة في وضع مغلق.

١٨. إذا توقف اللاعب في مربع يمثل اللون الفرصة، يأخذ اللاعب بطاقة فرصة واحدة.

١٩. يمكن للاعب الذي يحمل بطاقة الفرصة استخدامها لنفسه أو للخصم الذي يحصل على دوره.

٢٠. يمكن تخزين بطاقة الفرصة بحد أقصى ٢ بطاقات لكل لاعب.

٢١. إذا كان لدى اللاعب بالفعل ٢ بطاقات فرصة وتوقف في مربع يمثل اللون الفرصة، فلا يحتاج إلى أخذ بطاقة فرصة.

٢٢. يمكن للاعب استخدام بطاقة الفرصة بعد الحركة في دوره التالي بعد استلام البطاقة.

٢٣. يمكن للاعب استخدام بطاقة الفرصة عن طريق إظهار البطاقة، وإعلام الآخرين بتأثير البطاقة، وتوجيه اللاعب الذي يتلقى تأثير البطاقة، ثم تسليمها إلى مدير اللعبة.

٢٤. يمكن للاعب استخدام بطاقة الفرصة على نفسه عن طريق إكمال المهمة على البطاقة.

٢٥. إذا فشل اللاعب في إكمال المهمة عند استخدام بطاقة الفرصة لنفسه، فلن يتأثر بأي تأثير، وسيبقى في مكانه حتى يأتي دوره التالي.

٢٦. يمكن للاعب استخدام بطاقة الفرصة على الخصم دون إكمال المهمة على البطاقة.

٢٧. يجب على اللاعب الذي تأثر ببطاقة الفرصة من الخصم، أن يتقبل تأثير بطاقة الفرصة، أو أن يحصل على نقطة مرض واحدة.

٢٨. إذا نفدت بطاقات الفرصة ولم تنتهي اللعبة، فيجب على مدير اللعبة خلط بطاقات الفرصة التي تم استخدامها ثم وضعها في مكانها خلال اللعبة في وضع مغلق.

٢٩. إذا توقف اللاعب في مربع يمثل اللون التهديد، يأخذ اللاعب بطاقة تهديد واحدة.

٣٠. يمكن للاعب تخزين بطاقة التهديد لمدة ٢ دور كحد أقصى، ويجب استخدامها في دوره الثاني بعد استلام بطاقة التهديد.

٣١. اللاعب لا يمكنه أخذ بطاقة تهديد إذا كان لديه بالفعل بطاقة تهديد.

٣٢. يمكن للاعب استخدام بطاقة التهديد بعد الحركة في دوره التالي بعد استلام بطاقة التهديد.

٣٣. يمكن للاعب استخدام بطاقة التهديد على نفسه أو على أحد اللاعبين القريبين منه في نطاق ٥ مربعات.

٣٤. يمكن للاعب الذي يرغب في استخدام بطاقة التهديد، استخدام بطاقة التهديد على نفسه عن طريق إكمال المهمة على البطاقة.

٣٥. يمكن للاعب الذي يتعرض لبطاقة التهديد من لاعب آخر تجاهل التأثير السلبي لبطاقة التهديد عن طريق إكمال المهمة الموجودة على البطاقة.

٣٦. اللاعب الذي يستخدم بطاقة التهديد على نفسه ثم يفشل في إكمال المهمة على البطاقة، سيتلقى التأثير السلبي المكتوب على بطاقة التهديد التي استخدمها.

٣٧. اللاعب الذي يتعرض لتأثير بطاقة التهديد من لاعب آخر لا يمكنه تلقي التأثير الإيجابي لبطاقة التهديد.

٣٨. يمكن للاعب استخدام بطاقة التهديد عن طريق إظهار البطاقة، وإعلام الآخرين بتأثير البطاقة، وتوجيه اللاعب الذي يتلقى تأثير البطاقة، ثم تسليمها إلى مدير اللعبة.

٣٩. إذا نفدت بطاقات التهديد ولم تنتهي اللعبة، فيجب على مدير اللعبة خلط بطاقات التهديد التي تم استخدامها ثم وضعها في مكانها خلال اللعبة في وضع مغلق.

٤٠. إذا توقف اللاعب في مربع يمثل اللون الأولي، فلا يمكن للاعب تلقي تأثير من بطاقة التهديد أو بطاقة الفرصة الخاصة به أو الخاصة بخصمه، ويفقد نقطة مرض واحدة.

٤١. إذا توقف اللاعب في مربع يمثل اللون المحايد، فلا يحتاج اللاعب إلى أخذ بطاقة فرصة أو بطاقة تهديد. يمكن للاعب تلقي تأثير من بطاقة التهديد أو بطاقة الفرصة.

٤٢. يتعين على مدير اللعبة أن يكون الحكم على قدرة اللاعب على تنفيذ المهمة وفقًا لما هو مكتوب على بطاقة الطريق، وبطاقة الفرصة، وبطاقة التهديد.

٤٣. يتعين على مدير اللعبة تقديم رمز نقطة المرض إلى اللاعب وفقًا لقواعد اللعبة.

٤٤. المهمة التي يجب إكمالها لتلقي أو إزالة تأثير البطاقة هي قراءة الجملة باللغة العربية الموجودة على البطاقة.

معلومة

انتهى	
فرصة	
حيادي	
تهديد	

رئيس الوزراء	

تصميم مكونات لعبة الطاولة

خريطة لعبة اللوحة

بيادق لعبة اللوحة

رموز لعبة اللوحة

بطاقات في لعبة لوحية (٦٣ cm x ٨٨ mm)

صندوق اللعبة

٣. التطوير

الخطوة التالية التي يمر بها الباحث هي مرحلة التطوير. في هذه المرحلة ، يحاول الباحث تطوير التصميم الأولي الذي أنشأه الباحث. يتم ذلك من أجل الحصول على أفضل نتيجة للمنتج الممكنة التي قد ينشئها الباحث قبل تنفيذها مع ممارسة الاستخدام في المدرسة حيث يتم البحث. في هذه المرحلة ، يطلب الباحث بشكل خاص الصلاحية من صحة المحتوى من الخبراء الذين يعتبرهم الباحث يحتاج إلى طلب رأيهم بشأن تصميم وسائل التعليم والمادة في داخلها.

أجرى الباحث الصلاحية من صحة خبير وسائل التعليم ، الأستاذ م. فاروق الماجيستير يوم الثلاثاء ١٣ فبراير ٢٠٢٤. أجرى الباحث الصلاحية من الصحة باستخدام استبيان يعتمد على نظرية مقياس ليكرت. فيما يلي نتائج الصلاحية من الصحة التي حصل عليها الباحث من خبير وسائل التعليم. حصل الباحث على بعض الاقتراحات لتعديل بعض الأجزاء لتحسين منتج وسائل التعليم التي سيقوم الباحث بإنشائها. الأمور التي يجب تحسينها من التصميم الأولي لوسائل التعليم هي جزء الخريطة حتى يتم إنشاؤها في المستقبل كخريطة أكثر تعليمية وليست خريطة خيالية التي لا تقدم معرفة مباشرة ، ثم القواعد جيدة بالفعل ولكن الجزء الذي يمكن تبسيطه يجب أن يتم تبسيطه.

أجرى الباحث الصلاحية من صحة خبير المادة التعليمية ، الأستاذ الدكتور عبد الوهاب رشيد الماجيستير في الاجتماع الأول للصلاحية من صحة المادة ، حصل الباحث الذي قدم المادة التي تحتاج إلى الصلاحية من صحتها إلى العديد من الآراء من خبير المادة. أعطى خبير المادة نصيحة للباحث بأنه لا يجب فقط صياغة جمل من الكلمات الموجودة في كتاب المادة المصدر ، ولكن إنشاء نص

قراءة كامل لأن هذا قد يؤثر على نتائج البحث ، كما أعطى خبير المادة توجيهًا لاستخدام الوحدة التعليمية التي تم تكييفها بدلاً من استخدام خطة الدرس .في هذه المناسبة ، لم يكن خبير المادة مستعدًا لملء الاستبيان الذي جلبه الباحث لأن المادة لم تف بالمعايير بعد.

ثم يوم الثلاثاء ، ٢٠ فبراير ٢٠٢٤ ، عاد الباحث لمقابلة خبير المادة التعليمية ، وفي هذه المناسبة كان خبير المادة التعليمية مستعدًا لملء الاستبيان الذي جلبه الباحث. حصل الباحث أيضًا على مواد لتعديل الاختبار الأول والاختبار النهائي لجعل المزيد من التنوع في الخيارات والأسئلة في الجمل الاستفهامية المدرجة . فيما يلي إعادة تصميم بعد إجراء التطوير مع مراعاة اقتراحات خبراء الإعلام والمواد.

قاعدة اللعبة

مائة الرحلة

١. يمكن أن يتم اللعب بحد أقصى ٧ لاعبين
٢. يجب أن يكون هناك على الأقل شخص معين كمدير للعبة.
٣. تنتهي اللعبة إذا وصل أحد اللاعبين إلى المربع رقم ١٠٠ أو ٥٠. (حسب اتفاق اللاعبين)
٤. يتم خلط بطاقات الحركة بواسطة مدير اللعبة ثم توضع في مكان يمكن الوصول إليه بسهولة من قبل اللاعبين في وضع مغلق.
٥. يتم خلط بطاقات الفرصة بواسطة مدير اللعبة ثم توضع في مكان يمكن الوصول إليه بسهولة من قبل اللاعبين في وضع مغلق.

٦. يتم خلط بطاقات التهديد بواسطة مدير اللعبة ثم توضع في مكان يمكن الوصول إليه بسهولة من قبل اللاعبين في وضع مغلق.

٧. يختار اللاعبون القطع المتاحة كشخصياتهم في اللعبة

٨. ستتجمع قطع اللاعبين خارج اللوحة قبل بدء اللعبة.

٩. ستمر قطع اللاعبين عبر الأرقام ١، ٢، ٣، إلخ بعد أخذ بطاقة الحركة.

١٠. تبدأ اللعبة من لاعب محدد عشوائيًا وتستمر إلى اللاعب التالي في اتجاه عقارب الساعة.

١١. تبدأ اللعبة بأخذ بطاقة الحركة/الانتقال، ولا يمكن للاعب أخذ أكثر من بطاقة انتقال واحدة في كل دور له

١٢. تحتوي بطاقة الحركة على جملة باللغة العربية يجب أن يقرأها اللاعب قبل تحريك قطعته.

١٣. تحتوي بطاقة الحركة على تأثيرات حركة مختلفة حسب ما هو مكتوب في كل بطاقة.

١٤. إذا فشل اللاعب في قراءة الجملة باللغة العربية الموجودة على بطاقة الحركة، سيتلقى نقطة مرض واحدة.(sick point)

١٥. إذا تلقى شخص ٣ نقاط مرض، فسيتراجع إلى المربع الأولي الأقرب إلى قطعته، ثم تعود نقاط المرض إلى الصفر.

١٦. يتم تسليم بطاقات الحركة التي تم استخدامها إلى مدير اللعبة.

١٧. إذا نفدت بطاقات الحركة ولم تنتهي اللعبة، فيجب على مدير اللعبة خلط بطاقات الحركة التي تم استخدامها ثم وضعها في مكانها خلال اللعبة في وضع مغلق.

١٨. إذا توقف اللاعب في مربع يمثل اللون الفرصة، يأخذ اللاعب بطاقة فرصة واحدة.

١٩. يمكن للاعب الذي يحمل بطاقة الفرصة استخدامها لنفسه أو للخصم الذي يحصل على دوره.

٢٠. يمكن تخزين بطاقة الفرصة بحد أقصى ٢ بطاقات لكل لاعب.

٢١. إذا كان لدى اللاعب بالفعل ٢ بطاقات فرصة وتوقف في مربع يمثل اللون الفرصة، فلا يحتاج إلى أخذ بطاقة فرصة.

٢٢. يمكن للاعب استخدام بطاقة الفرصة بعد الحركة في دوره التالي بعد استلام البطاقة.

٢٣. يمكن للاعب استخدام بطاقة الفرصة عن طريق إظهار البطاقة، وإعلام الآخرين بتأثير البطاقة، وتوجيه اللاعب الذي يتلقى تأثير البطاقة، ثم تسليمها إلى مدير اللعبة.

٢٤. يمكن للاعب استخدام بطاقة الفرصة على نفسه عن طريق إكمال المهمة على البطاقة.

٢٥. إذا فشل اللاعب في إكمال المهمة عند استخدام بطاقة الفرصة لنفسه، فلن يتأثر بأي تأثير، وسيبقى في مكانه حتى يأتي دوره التالي.

٢٦. يمكن للاعب استخدام بطاقة الفرصة على الخصم دون إكمال المهمة على البطاقة.

٢٧. يجب على اللاعب الذي تأثر ببطاقة الفرصة من الخصم، أن يتقبل تأثير بطاقة الفرصة، أو أن يحصل على نقطة مرض واحدة.

٢٨. إذا نفدت بطاقات الفرصة ولم تنتهي اللعبة، فيجب على مدير اللعبة خلط بطاقات الفرصة التي تم استخدامها ثم وضعها في مكانها خلال اللعبة في وضع مغلق.

٢٩. إذا توقف اللاعب في مربع يمثل اللون التهديد، يأخذ اللاعب بطاقة تهديد واحدة.

٣٠. يمكن للاعب تخزين بطاقة التهديد لمدة ٢ دور كحد أقصى، ويجب استخدامها في دوره الثاني بعد استلام بطاقة التهديد.

٣١. اللاعب لا يمكنه أخذ بطاقة تهديد إذا كان لديه بالفعل بطاقة تهديد.

٣٢. يمكن للاعب استخدام بطاقة التهديد بعد الحركة في دوره التالي بعد استلام بطاقة التهديد.

٣٣. يمكن للاعب استخدام بطاقة التهديد على نفسه أو على أحد اللاعبين القريبين منه في نطاق ٥ مربعات.

٣٤. يمكن للاعب الذي يرغب في استخدام بطاقة التهديد، استخدام بطاقة التهديد على نفسه عن طريق إكمال المهمة على البطاقة.

٣٥. يمكن للاعب الذي يتعرض لبطاقة التهديد من لاعب آخر تجاهل التأثير السلبي لبطاقة التهديد عن طريق إكمال المهمة الموجودة على البطاقة.

٣٦. اللاعب الذي يستخدم بطاقة التهديد على نفسه ثم يفشل في إكمال المهمة على البطاقة، سيتلقى التأثير السلبي المكتوب على بطاقة التهديد التي استخدمها.

٣٧. اللاعب الذي يتعرض لتأثير بطاقة التهديد من لاعب آخر لا يمكنه تلقي التأثير الإيجابي لبطاقة التهديد.

٣٨. يمكن للاعب استخدام بطاقة التهديد عن طريق إظهار البطاقة، وإعلام الآخرين بتأثير البطاقة، وتوجيه اللاعب الذي يتلقى تأثير البطاقة، ثم تسليمها إلى مدير اللعبة.

٣٩. إذا نفدت بطاقات التهديد ولم تنتهي اللعبة، فيجب على مدير اللعبة خلط بطاقات التهديد التي تم استخدامها ثم وضعها في مكانها خلال اللعبة في وضع مغلق.

٤٠. إذا توقف اللاعب في مربع يمثل اللون الأولي، فلا يمكن للاعب تلقي تأثير من بطاقة التهديد أو بطاقة الفرصة الخاصة به أو الخاصة بخصمه، ويفقد نقطة مرض واحدة.

٤١. إذا توقف اللاعب في مربع يمثل اللون المحايد، فلا يحتاج اللاعب إلى أخذ بطاقة فرصة أو بطاقة تهديد. يمكن للاعب تلقي تأثير من بطاقة التهديد أو بطاقة الفرصة.

٤٢. يتعين على مدير اللعبة أن يكون الحكم على قدرة اللاعب على تنفيذ المهمة وفقًا لما هو مكتوب على بطاقة الطريق، وبطاقة الفرصة، وبطاقة التهديد.

٤٣. يتعين على مدير اللعبة تقديم رمز نقطة المرض إلى اللاعب وفقًا لقواعد اللعبة.

٤٤. المهمة التي يجب إكمالها لتلقي أو إزالة تأثير البطاقة هي قراءة الجملة باللغة العربية الموجودة على البطاقة.

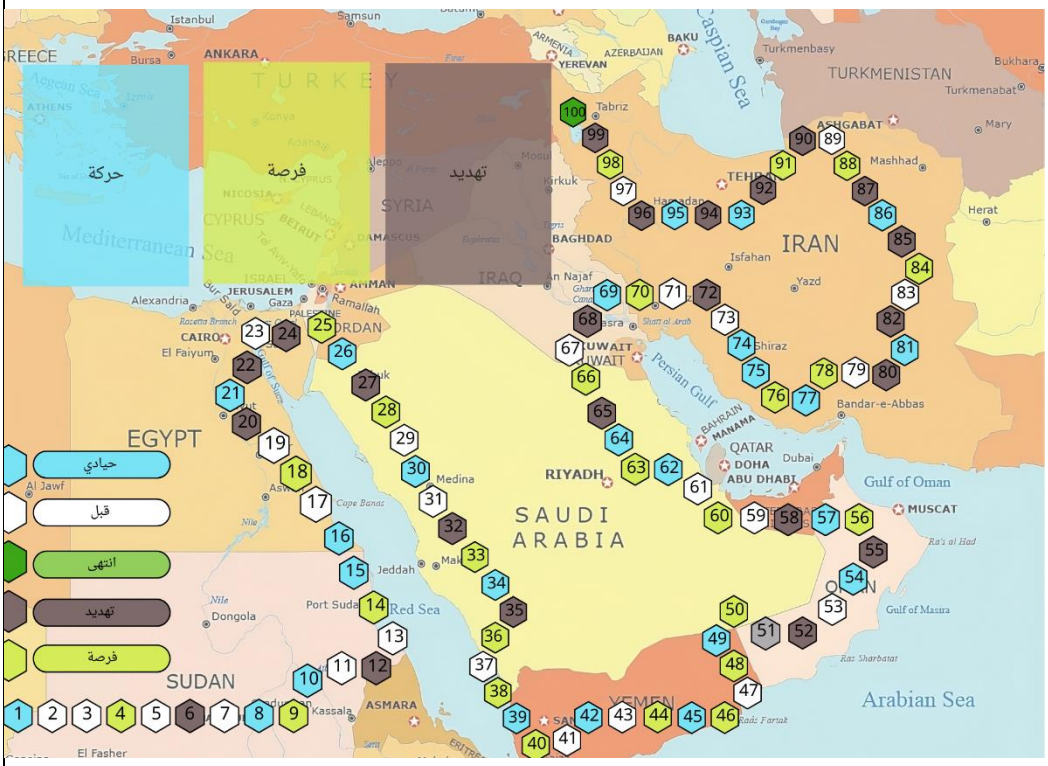
معلومة

انتهى	
فرصة	
حيادي	

تهديد	
رئيس الوزراء	

تصميم مكونات لعبة الطاولة

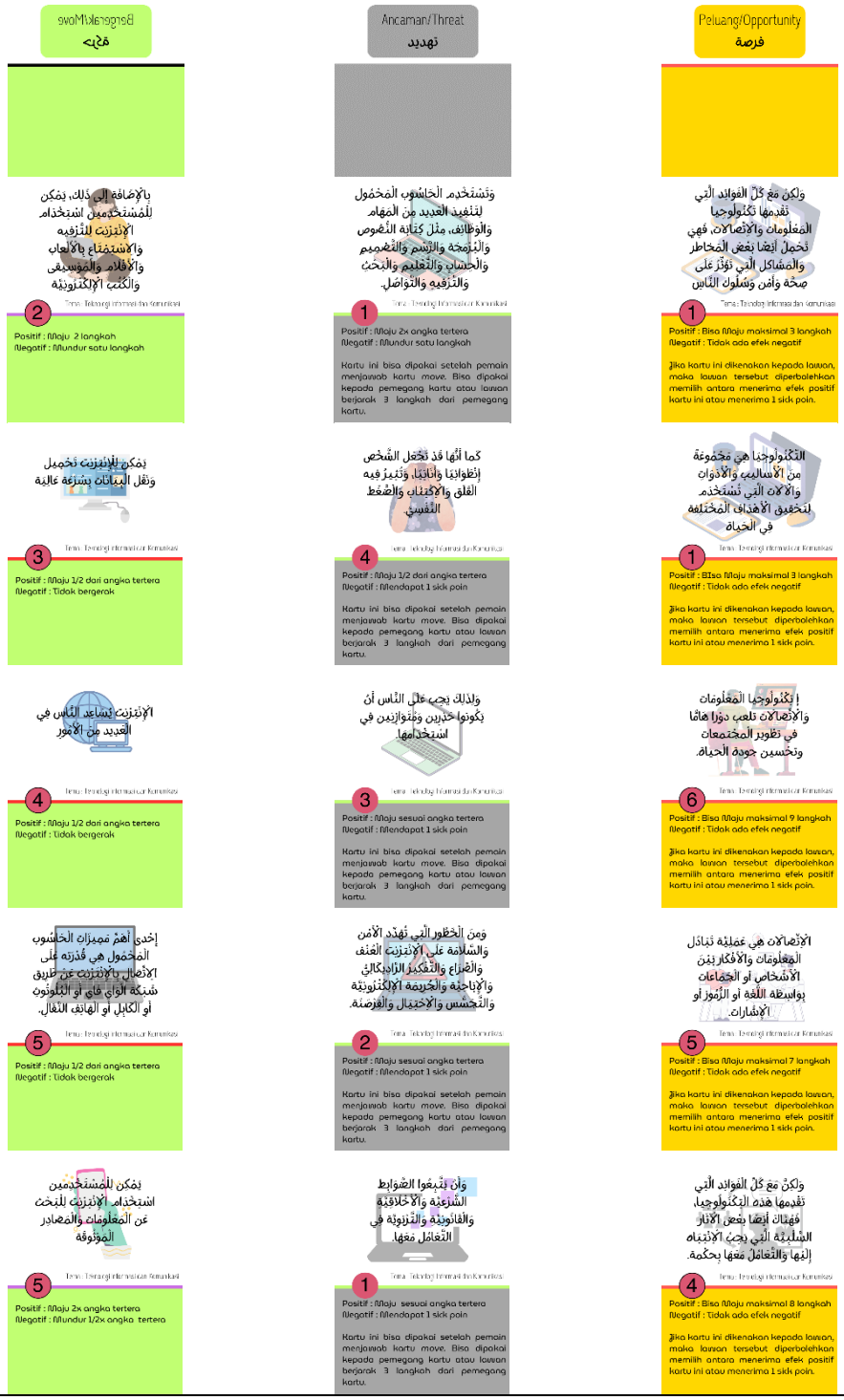
خريطة لعبة اللوحة



بيادق لعبة اللوحة

رموز لعبة اللوحة

بطاقات في لعبة لوحية (٦٣ cm x ٨٨ mm)



وقد ارتبطت التكنولوجيا والاتصالات بشكل وثيق في العصر الحديث.

Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

3

Positif : Bisa Maju maksimal 6 langkah
Negatif : Tidak ada efek negatif

Jika kartu ini dikenakan kepada lawan, maka lawan tersebut diperbolehkan memilih antara menerima efek positif kartu ini atau menerima 1 sikh poin.

لذلك، يجب علينا أن نستخدم تكنولوجيا المعلومات والاتصالات بشكل مسؤول ومعتدل، وأن نحافظ على التوازن بين الحياة الواقعية والافتراضية.

Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

5

Positif : Maju 1/2 dari angka tertera
Negatif : Mendapat 1 sikh poin

Kartu ini bisa dipakai setelah pemain menjawab kartu move. Bisa dipakai kepada pemegang kartu atau lawan berjarak 3 langkah dari pemegang kartu.

وبهذا تستطيع المستخدم الوصول إلى مصادر متنوعة وغنية من المعلومات والمعرفة، وتحميل ومشاركة الملفات والصور والفيديوهات، واستخدام التطبيقات المختلفة.

Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

4

Positif : Maju 2x angka tertera
Negatif : Mundur 1/2x angka tertera

من الفوائد التي تقدمها تكنولوجيا المعلومات والاتصالات أنها تسهل التواصل بين الناس من مختلف الأماكن والثقافات

Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

2

Positif : Bisa Maju maksimal 6 langkah
Negatif : Tidak ada efek negatif

Jika kartu ini dikenakan kepada lawan, maka lawan tersebut diperbolehkan memilih antara menerima efek positif kartu ini atau menerima 1 sikh poin.

حيث أدت إلى ظهور مجال جديد يسمى تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (ICT).

Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

5

Positif : Maju sesuai angka tertera
Negatif : Mundur satu langkah

Kartu ini bisa dipakai setelah pemain menjawab kartu move. Bisa dipakai kepada pemegang kartu atau lawan berjarak 3 langkah dari pemegang kartu.

كما يمكن للمستخدمين استخدام الإنترنت للعمل عن بعد أو للتجارة الإلكترونية

Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

3

Positif : Maju 2x angka tertera
Negatif : Mundur 1/2x angka tertera

لقد أحدثت تكنولوجيا المعلومات والاتصالات ثورة في مجالات عديدة من الحياة الإنسانية.

Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

1

Positif : Bisa Maju maksimal 3 langkah
Negatif : Tidak ada efek negatif

Jika kartu ini dikenakan kepada lawan, maka lawan tersebut diperbolehkan memilih antara menerima efek positif kartu ini atau menerima 1 sikh poin.

الإنترنت هو شبكة عالمية تربط بين ملايين الأجهزة الإلكترونية

Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

4

Positif : Maju sesuai angka tertera
Negatif : Mundur satu langkah

Kartu ini bisa dipakai setelah pemain menjawab kartu move. Bisa dipakai kepada pemegang kartu atau lawan berjarak 3 langkah dari pemegang kartu.

وهذا يسهل على المستخدم الاستفادة من الحاسوب المحمول في جميع جوانب حياته الشخصية والعملية والتعليمية.

Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

2

Positif : Maju 2x angka tertera
Negatif : Mundur 1/2x angka tertera

تكنولوجيا المعلومات والاتصالات أنها توفر فرصا للتعليم والتدريب والترفيه والابتكار والإبداع.

Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

6

Positif : Bisa Maju maksimal 9 langkah
Negatif : Tidak ada efek negatif

Jika kartu ini dikenakan kepada lawan, maka lawan tersebut diperbolehkan memilih antara menerima efek positif kartu ini atau menerima 1 sikh poin.

حاسوب محمول هو جهاز إلكتروني صغير الحجم وخفيف الوزن، يمكن حمله ونقله بسهولة من مكان إلى آخر.

Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

3

Positif : Maju sesuai angka tertera
Negatif : Mundur satu langkah

Kartu ini bisa dipakai setelah pemain menjawab kartu move. Bisa dipakai kepada pemegang kartu atau lawan berjarak 3 langkah dari pemegang kartu.

بالإضافة إلى ذلك، يمكن للمستخدمين استخدام الإنترنت للترفيه والاستمتاع بالألعاب والأفلام والموسيقى والكتب الإلكترونية

Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

2

Positif : Maju 2 langkah
Negatif : Mundur satu langkah

تسهل تكنولوجيا المعلومات والاتصالات على الناس الحصول على المعرفة والمهارات والجدارات من مصادر متنوعة وبسرعة ورخصة

Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

5

Positif : Bisa Maju maksimal 7 langkah
Negatif : Tidak ada efek negatif

Jika kartu ini dikenakan kepada lawan, maka lawan tersebut diperbolehkan memilih antara menerima efek positif kartu ini atau menerima 1 sikh poin.

وتحتوي على شاشة الحاسوب ولوحة مفاتيحها وفأرتها وبطاريتها ومعالجها وذاكرتها وقرصها الصلب ومنافذها المختلفة.

Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

2

Positif : Maju 2x angka tertera
Negatif : Mundur satu langkah

Kartu ini bisa dipakai setelah pemain menjawab kartu move. Bisa dipakai kepada pemegang kartu atau lawan berjarak 3 langkah dari pemegang kartu.

لكن مع كل هذه المميزات، تحمل الحاسوب المحمول أيضا بعض المخاطر والسلبيات، التي يجب على المستخدم أن يكون حذرا منها ويتجنبها.

Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

5

Positif : Maju 5 langkah
Negatif : Mundur satu langkah

بالإضافة إلى ذلك، فهي تساعد على تحسين الخدمات الصحية والاجتماعية والاقتصادية والبيئية، وتدعم الديمقراطية وحقوق الإنسان والسلام العالمي.

Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

4

Positif : Bisa Maju maksimal 8 langkah
Negatif : Tidak ada efek negatif

Jika kartu ini dikenakan kepada lawan, maka lawan tersebut diperbolehkan memilih antara menerima efek positif kartu ini atau menerima 1 sikh poin.

يمكن أن يؤثر الإنترنت سلبا على الصحة النفسية والجسدية للمستخدمين

Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

4

Positif : Maju 4 langkah
Negatif : Mundur satu langkah

تفتح تكنولوجيا المعلومات والاتصالات لهم آفاقا جديدة للإبداع والابتكار والتعاون والتنمية

Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

3

Positif : Bisa Maju maksimal 6 langkah
Negatif : Tidak ada efek negatif

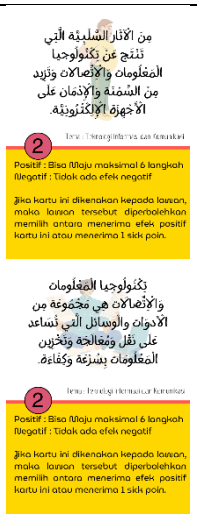
Jika kartu ini dikenakan kepada lawan, maka lawan tersebut diperbolehkan memilih antara menerima efek positif kartu ini atau menerima 1 sikh poin.

يمكن للمستخدمين الوصول إلى الإنترنت عن طريق خدمات مختلفة

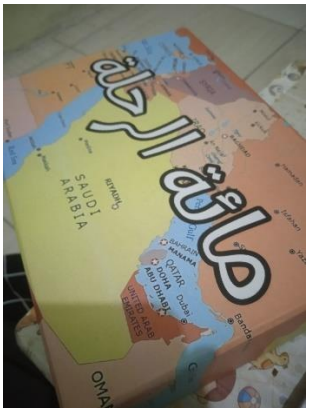
Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

2

Positif : Maju 1/2 dari angka tertera
Negatif : Tidak bergerak



صندوق اللعبة



٤. التجربة

الخطوة التالية التي يمر بها الباحث هي مرحلة التجربة. في هذه المرحلة ، يقوم الباحث بتجربة المنتج الذي أنشأه الباحث في المدرسة التي تعتبر مكانًا للبحث. في مرحلة التجربة هذه ، يقوم الباحث بالأمور التالية.

١. الاختبارالقبلي

في مرحلة الاختبار الأول ، قدم الباحث الأسئلة لـ ٢٤ طالبًا في الصف الحادي عشر (هـ/E) المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك يوم الخميس ، ٧ مارس ٢٠٢٤. فيما يلي توثيق لتنفيذ الاختبار الأول.

٢. العلاج

في مرحلة العلاج ، يقوم الباحث بتجربة المنتج عن طريق تقسيم النشاط إلى عدة مراحل. تم إجراء نشاط العلاج هذا يوم الخميس ، ٧ مارس و ١٤ مارس ٢٠٢٤.

الإدراك : في هذه المرحلة ، يسأل الباحث الطلاب حول آخر تعلم قاموا به ثم يسأل قليلاً عن المفردات في المادة السابقة.

الاستكشاف : في هذه المرحلة ، يقسم الباحث الفصل إلى ٤ مجموعات كبيرة ، كل مجموعة تتألف من ٦ أعضاء. ستكون هذه المجموعة مجموعة أثناء لعب لعبة اللوح. فيما يلي توثيق لمرحلة الاستكشاف في نشاط العلاج.

المناقشة: يتم أيضًا إجراء مرحلة المناقشة أثناء تقدم اللعبة لكل مجموعة.

تطبيق المفهوم: سيطبق الطلاب المفهوم في الاختبار النهائي.

٣. الاختبار البعدي

في مرحلة الاختبار النهائي ، قدم الباحث الأسئلة لـ ٢٤ طالبًا في الصف الحادي عشر (هـ/E) المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك يوم الخميس ، ٢٨ مارس ٢٠٢٤.

٥. التقويم

الخطوة التالية التي يجب أن يمر بها الباحث هي مرحلة التقويم. في هذه المرحلة ، يقوم الباحث بتقييم نتائج التجربة التي حصل عليها الباحث. فيما يلي الأجزاء التي يجب أن يعيد الباحث مراجعتها.

١. مادة وسائل التعليم

المادة المدرجة في وسائل التعليم التي أنشأها الباحث هي المادة التي تتكيف مع كتاب اللغة العربية الذي نشرته وزارة الشؤون الدينية. النص الذي أنشأه الباحث هو نص جديد ولا يوجد في الكتاب ، ولكن معظم الكلمات المستخدمة لا تزال تتوافق مع ما هو موجود في الكتاب حول الموضوع المناقش. هذا يعتبر اعتبارًا من الباحث لأن المعلم في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك قدم هذا الاقتراح بعد رؤية وسائل التعليم التي أنشأها الباحث.

٢. وقت استخدام وسائل التعليم

في مرحلة التجربة ، قسم الباحث الفصل إلى ٤ مجموعات كبيرة تتألف من ٦ أشخاص في كل مجموعة. الصعوبة التي واجهتها من تقسيم هذه المجموعة الكبيرة هي أن الوقت الأدنى المطلوب للعبة واحدة هو حوالي ٢٠-٢٥ دقيقة ، وهذا يجعل المجموعة الأخرى التي لم تحصل بعد على دورها لا تركز على التعلم وفي حالة الفصل هذا لا يريدون رؤية زميلهم يجرب وسائل التعليم المقدمة.

٣. عدد وسائل التعليم المتاحة

عدد وسائل التعليم التي يمتلكها الباحث هو وحدة واحدة فقط. هذا يؤدي إلى أن المجموعة الأخرى لا يمكن أن تكون نشطة مباشرة عندما لا يحصلون على دورهم في اللعب. يعتقد الباحث أنه ربما إذا كان هناك أكثر من وحدة واحدة من وسائل التعليم هذه ، فإن الوقت المستخدم قد يكون أكثر كفاءة.

٤. قواعد اللعبة التي تحتاج إلى تبسيط أكثر

تبدو قواعد اللعبة التي صممها الباحثون صعبة الفهم بشكل كامل بالنسبة للطلاب. هذا يؤثر على استمرارية اللعبة بشكل عام. من هذا الاعتبار، في البحوث اللاحقة يجب أن يُولى اهتمام أكبر للارتباط بين قواعد اللعبة المصممة وفعاليتها وكفاءتها في التعلم المطبق.

٥. القدرة الأولية للطلاب

من نتائج الملاحظة والمقابلة التي أجراها الباحث ، حصل الباحث على صورة خشنة للقدرة الأساسية للطلاب في الفصل السابق ، وحصل الباحث أيضًا على معلومات من معلم الصف الحادي عشر (هـ/E) أن أدنى درجاتهم لا تقل عن ٧٠. هذا يجعل الباحث يفترض أن المادة مناسبة بالفعل للفصل. ولكن الحقيقة التي وجدها الباحث مختلفة ، في مرحلة التجربة كان العديد من الطلاب لا يزالون في حيرة من أمرهم لقراءة كلمة شائعة جدًا مثل (احدى) و (تستطيع) على الرغم من أنها كلمة يمكن أن تكون موجودة في مواضيع التعلم المختلفة. الطلاب أيضًا لا يزالون في حيرة من أمرهم لترجمة كلمة مثل (مع) و (يمكن) وغالبًا ما لا يعرفون مطلقًا معنى جملة معينة. هذا يجعل

الباحث يفترض أن إنشاء بعض الإصدارات من وسائل التعليم هذه لبعض مستويات القدرة سيكون أفضل للبحث التالي.

ب. عملية التطوير المتقدمة

وفقا للبيانات ونتائج تحليل البيانات التي تم تقديمها سابقا، يمكن ملاحظة أن هذا المنتج ليس فعالا بعد لتعلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك. بعد ذلك، قام الباحث بتطوير المنتج من خلال النظر في نتائج التجربة والتقويم السابقة. فيما يلي عملية تطوير إضافية قام بها الباحثون.

١. التطوير الثاني

في هذه المرحلة، يقوم الباحث بتطوير المنتج من خلال العودة إلى البيانات التي تم الحصول عليها سابقًا. الجزء التقويمي الذي تم تقديمه يشير إلى أن هناك أربع نقاط يجب مراعاتها في التطوير المتقدم. من هذه الخمس نقاط، قام الباحث بتحسين ثلاث نقاط، وهي النقطة الأولى هي المادة التعليمية المستخدمة في المنتج، والنقطة التالية هي التي تقول أن المنتج يجب أن يتم تطويره بناءً على القدرات الأولية للطلاب، والنقطة التي تقدم أن القواعد يجب أن تكون أكثر بساطة وفقًا لأهداف التعلم.

ومن هنا قام الباحث بالتطورات التالية على المنتج.

١. المواد الموجودة في المنتج

استخدم الباحث النص الموجود في الكتب العربية التي وزعتها وزارة الدين كمواد مستخدمة في المنتج. ولم يتم تغيير النص أو إضافته إلى نصوص أخرى، لذلك لم يحاول الباحث في هذا التطوير إنشاء النص بشكل مستقل رغم أنه يتوافق مع الموضوع. وقد تم ذلك من قبل الباحثين لأن النص

الموجود في الكتاب أبسط وأسهل في الفهم لأن المفردات الموجودة فيه ليست غريبة على الطلاب.

وفيما يلي النص الذي استخدمه الباحثون.

الْأَدْيَانُ فِي إِنْدُوْنِيْسِيَا

الْأَدْيَانُ جَمْعُ كَلِمَةِ "دِيْن"، وَهُوَ مَجْمُوْعَةٌ مِنَ الْقِيَمِ وَالْمُعْتَقِدَاتِ الَّتِيْ تَتَطَوَّرُ ضَمْنَ الْمَنْضُوْمَةِ الثَّقَافِيَّةِ لِلْمُجْتَمَعِ، وَالْأَدْيَانُ لَهَا رُمُوْزٌ وَتَارِيْخٌ مُقَدَّسٌ. الدِّيْنُ هُوَ مَجْمُوْعَةٌ مِنَ القَوَاعِدِ الَّتِيْ تُنَظِّمُ عَلاقَاتُ الْإِنْسَانِ بِرَبِّهِ، وَالْإِنْسَانُ بِالْإِنْسَانِ وَالْإِنْسَانُ بِبِيْئَتِهِ. تُوْجَدُ فِي إِنْدُوْنِيْسِيَا سِتَّةُ أَدْيَانٍ، وَهِيَ: الْأِسْلَامُ، وَالبَرُوتِسْتَانِيَّةُ، وَالْكَاثُولِيْكِيَّةُ، وَالْهِنْدُوْسِيَّةُ، وَالْبُوْذِيَّةُ، وَالْكُونْفُشِيُوْسِيَّةُ أَوْ الَعِرْقِيَّةُ الصِّيْنِيَّةُ. وَلِكُلِّ دِيْنٍ مِنْهَا مَعَابِدُهُ الْخَاصَّةُ الَّتِيْ يَتَعَبَّدُ فِيْهَا مُعْتَنِقُوْهُ.

يُصَلِّي الْمُسْلِمُوْنَ فِي الْمَسْجِدِ، وَ أَشْهَرُ الْمَسَاجِدِ فِي إِنْدُوْنِيْسِيَا وَهُوَ مَسْجِدُ الْإِسْتِقْلَالِ فِي جَاكَرْتَا. وَيَتَعَبَّدُ الْمَسِيْحِيُّوْنَ الْبَرُوْتِسْتَانتُ وَالْكَثُوْلِيْكُ فِي الْكَنِيْسَةِ، وَالْكَنِيْسَةُ الْمَشْهُوْرَةُ فِي إِنْدُوْنِيْسِيا هِيَ كَنِيْسَةُ كَاتِيدْرَال. يَتَعَبَّدُ الْهِنْدُوْسِيُّوْنَ وَالْبُوْذِيُّوْنَ وَالْكُوْنُفُشِيُوْسِيُّوْنَ فِي الْمَعْبَدِ، وَالْمَعْبَدُ لِلْهِنْدُوسِيَّةِ يُسَمّى بِـ"فُوْرَا"، وَأَشْهَرُهَا فُوْرَا بَسَاكِيْح فِي جَزِيْرَةِ بَالِيْ، وَالْمَعْبَدُ لِلْبُوْذِيَّةِ يُسَمّى بِـ"فِيْهَارَا" مِثْلُ فِيْهَارَا هُوْنْج تِيْك حِيَان فِي سُوْرَابَايَا، وَأَمَّا الْمَعْبَدُ لِلْكُونْفُشِيُوسِيَّةِ فَيُسَمَّى بِالْمَعْبَدِ الْكُونْفُوشِي وَأَشْهَرُهُ فِي إِنْدُوْنِيْسِيا هُوَ مَعْبَدُ سَامْ بُو كُونج فِي سَمَارَنْج.

دِيْنُ الْإِسْلَامِ

الإِسْلَامُ هُوَ دِيْنٌ رَسْمِيٌّ فِي إِنْدُوْنِيْسِيا، حَيْثُ أَنَّ عَدَدَ الْمُسْلِمِيْنَ فِي إِنْدُوْنِيْسِيا أَكْثَرُ مِنْ ثَمَانِيْنَ فِي الْمِائَةِ، الإِسْلَامُ هُوَ الدِّيْنُ الْخَالِصُ الَّذِيْ أَنْزَلَهُ الله عَلَى النَّبِيِّ الْكَرِيْمِ مُحَمَّدٌ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، وَيَشْتَمِلُ

الإِسْلَامُ عَلَى خَمْسَة أَرْكَانٍ، وَهِيَ: الشَّهَادَتَانِ، وَالصَّلَاةُ، وَالزَّكَاةُ، وَصَوْمُ رَمَضَانِ، وَالْحَجُّ. وَالْبَيَانُ لِهَذِهِ الْأَرْكَانِ كَمَا يَلِيْ: أَوَّلًا الشَّهَادَتَانِ، مَنْ نَطَقَ بِالشَّهَادَتَيْنِ "أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللهُ وَأَنَّ مُحَمَّدًا رَسُوْلُ اللهِ" فَهُوَ مُسْلِمٌ. ثُمَّ يُقِيْمُ الصَّلَوَاتِ الْخَمْسَ، وَهِيَ: الصُبْح، وَالظّهْر، وَالعَصْر، والْمَغْرِب، والْعِشَاء. وَيُؤْتِي الْمُسْلِمُ الزَّكَاةَ مِنَ الْمَالِ الْبَالِغِ لِلنِصَابِ بِشُرُوْطٍ مُعَيّنَةٍ. وَيَصُوْمُ الْمُسْلِمُ رَمَضَانَ الَّذِي فَرَضَهُ الله عَلَيْه، فَهُوَ يَصُوْمُ مِن طُلُوْعِ الفَجْرِ إِلَى غُرُوبِ الشَمْس. والرُّكْنُ الْخَامِسُ أَنْ يَحُجَّ الْمُسْلِمُ إِلَى بَيْتِ اللهِ الْحَرَامِ، وَالْحَجُّ وَاجِبٌ عَلَى القَادِرِ عَلَيْهِ، أَوْ كَمَا قِيْلَ فِي الْحَدِيثِ مَنْ اسْتَطَاعَ إِلَيْهِ سَبِيْلًا.

٢. الاهتمام بقدرات الطلاب الأولية

حصل الباحثون على صورة أوضح فيما يتعلق بقدرات الطلاب في الفصل الإحد عشر (هـ/E) المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك بعد إجراء البحث للحصول على البيانات في مرحلة التجربة السابقة. ومن هذه البيانات حاول الباحث تكييف المواد الواردة في منتجات الوسائط التعليمية التي طورها الباحث. علاوة على ذلك، حرصت الباحثة أيضًا على استخدام منتجات الوسائط التعليمية خصيصًا لمهارات القراءة بعد مشاركة الطلاب في دروس مهارتي الاستماع والتحدث.

وفيما يلي تصميم المادة للبطاقة مادتها مأخوذة من نص في كتاب باللغة العربية من وزارة الدين.

المادة		
أَكْثَرُ مِنْ ثَمَانِيْنَ فِي الْمِائَةِ	الإِسْلَامُ هُوَ دِيْنٌ رَسْمِيٌّ فِي إِنْدُوْنِيْسِيا	الْأَدْيَانُ جَمْعُ كَلِمَةِ "دِيْن"
هُوَ مَجْمُوْعَةٌ مِنَ الْقِيَمِ وَالْمُعْتَقِدَاتِ	وَالْأَدْيَانُ لَهَا رُمُوْزٌ	يَشْتَمِلُ الإِسْلَامُ عَلَى خَمْسَة أَرْكَانٍ
أَنْزَلَهُ الله عَلَى النَّبِيِّ الْكَرِيْمِ	يُقِيْمُ الصَّلَوَاتِ الْخَمْسَ	يَصُوْمُ الْمُسْلِمُ رَمَضَانَ
فَرَضَهُ الله عَلَيْه	يُؤْتِي الْمُسْلِمُ الزَّكَاةَ	الْحَجُّ وَاجِبٌ عَلَى القَادِرِ عَلَيْهِ
فَهُوَ يَصُوْمُ مِن طُلُوْعِ الفَجْرِ إِلَى غُرُوبِ الشَمْس	مَنْ اسْتَطَاعَ إِلَيْهِ سَبِيْلًا	يُصَلِّي الْمُسْلِمُوْنَ فِي الْمَسْجِدِ
أَشْهَرُ الْمَسَاجِدِ فِي إِنْدُوْنِيْسِيَا وَهُوَ مَسْجِدُ الْإِسْتِقْلَالِ فِي جَاكَرْتَا	يَتَعَبَّدُ الْمَسِيْحِيُّوْنَ الْبَرُوْتِسْتَانتُ وَالْكَثُوْلِيْكُ فِي الْكَنِيْسَةِ	الْمَعْبَدُ لِلْهِنْدُوسِيَّةِ يُسَمّى بِـ"فُوْرَا"

أَشْهَرُهَا فُوْرَا بَسَاكِيْح فِي جَزِيْرَةِ بَالِيْ	الْمَعْبَدُ لِلْبُوْذِيَّةِ يُسَمّى بِـ"فِيْهَارَا"	الْمَعْبَدُ لِلْكُونْفُشِيُوسِيَّةِ فَيُسَمَّى بِالْمَعْبَدِ الْكُونْفُوشِي
أَشْهَرُهُ فِي إِنْدُوْنِيْسِيا هُوَ مَعْبَدُ سَامْ بُو كُونج فِي سَمَارَنْج	حَيْثُ أَنَّ عَدَدَ الْمُسْلِمِيْنَ فِي إِنْدُوْنِيْسِيا أَكْثَرُ مِنْ ثَمَانِيْنَ فِي الْمِائَةِ	الإِسْلَامُ هُوَ الدِّيْنُ الْخَالِصُ
أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللهُ وَأَنَّ مُحَمَّدًا رَسُوْلُ اللهِ	يُقِيْمُ الصَّلَوَاتِ الْخَمْسَ	الرُّكْنُ الْخَامِسُ أَنْ يَحُجَّ الْمُسْلِمُ إِلَى بَيْتِ اللهِ الْحَرَامِ
أَكْثَرُ مِنْ ثَمَانِيْنَ فِي الْمِائَةِ	الإِسْلَامُ هُوَ دِيْنٌ رَسْمِيٌّ فِي إِنْدُوْنِيْسِيا	الْأَدْيَانُ جَمْعُ كَلِمَةِ "دِيْن"
	هُوَ مَجْمُوْعَةٌ مِنَ الْقِيَمِ وَالْمُعْتَقِدَاتِ	يَشْتَمِلُ الإِسْلَامُ عَلَى خَمْسَة أَرْكَانٍ
	الْأَدْيَانُ لَهَا رُمُوْزٌ	فَرَضَهُ الله عَلَيْه
		فَهُوَ يَصُوْمُ مِن طُلُوْعِ الفَجْرِ إِلَى غُرُوبِ الشَمْس
		يُؤْتِي الْمُسْلِمُ الزَّكَاةَ

٣. قواعد اللعبة

وكان لقواعد اللعبة أثر كبير في هذا البحث. وذلك لأن قواعد اللعبة هي نفس حياة وسيط اللعبة هذا. إذا كان من الصعب جدًا فهم القواعد، فسيكون من الصعب على الطلاب أن يتمكنوا من استخدام وسائط اللعبة هذه على النحو الأمثل. ومن هذه الاعتبارات، قرر الباحث زيادة تبسيط قواعد اللعبة لمنتج وسائط التعلم القائم على اللعبة.

فيما يلي القواعد الجديدة لهذه اللعبة.

١. يمكن لعب اللعبة مع ٢-٧ لاعبين سيد اللعبة(الحكم).

٢. يتم لعب جميع البطاقات كبطاقات طريق لتحريك البيادق.

٣. البيادق يمكن للاعبين التحرك إذا قرأوا الجملة الموجودة على البطاقة بشكل صحيح وفقًا لتقييم سيد اللعبة

أ. يمكن إضافة تعريف القراءة إلى "إذا كنت تستطيع تخمين معنى الجملة".

ب. ويمكن إضافة تعريف القراءة إلى "إذا استطعت أن تشرح إعراب الجملة".

ج. يمكن إضافة تعريف القراءة إلى "إذا كنت تستطيع شرح موضع كل كلمة في الجملة"

٤. لا يمكن للاعبين الحصول على آثار سلبية مكتوبة على البطاقات.

٥. إذا لم يتمكن اللاعب من إكمال المهمة على البطاقات الموزعة له، فلن يتحرك بيدقه من المربع الذي يوجد عليه.

٦. يمكن إيقاف اللعبة إذا وصلت إلى الهدف الرسومي المتفق عليه مع مدير اللعبة.

٢. التجربة الثاني

في هذه المرحلة قام الباحث بتنفيذ تطوير المنتجين اللذين تم تنفيذهما. ويتكون هذا التجربة الثاني من ثلاثة أجزاء، وهي العلاج قبل الاختبار والاختبار البعدي. وفيما يلي تفاصيل الأنشطة التي تم تنفيذها في هذه المرحلة.

١-الإختبار القبلي

الاختبار القبلي هو محاولة الباحث لتحديد القدرات الأولية للمستجيب قبل استخدام المنتج الذي صنعه الباحث. تم إجراء هذا الاختبار القبلي يوم الخميس ٢٥ أبريل ٢٠٢٤. وفي هذه العملية قدم الباحث ورقة أسئلة سيتم ملؤها لاحقًا من قبل طلاب الصف الحادي عشر (هـ/E) .

٢- العلاج

العلاج هو مرحلة يبذل فيها الباحثون جهودًا خاصة تتعلق بالبحث. في هذه الحالة، كان العلاج الذي قام به الباحث هو استخدام وسائل تعلم الألعاب اللوحية التي صممها الباحث لمعرفة تأثيرها على القدرة على القراءة في اللغة العربية لطلاب الصف الحادي عشر (هـ/E) المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك.

١- الإدراك

في هذه المرحلة يقدم الباحث مقدمة من خلال تقديم وصف عام للموضوع الذي تتم مناقشته. يحاول الباحثون أيضًا الإجابة على أسئلة الطلاب فيما يتعلق بالأشياء التي لا يعرفونها أو يريدون فهم المزيد حول موضوع التعلم الذي تمت مناقشته، وهو موضوع الأديان في إندونيسيا.

٢- استكشاف

في هذه المرحلة قام الباحث والطلاب بالاطلاع على المواد الموجودة في الكتب العربية الصادرة عن وزارة الدين. ينتبه الطلاب إلى النص الموجود في النص لمدة ١٠-١٥ دقيقة. بعد ذلك، سيلعب الطلاب والباحثون لعبة يتم فيها تعيين اللاعبين بشكل عشوائي بحد أدنى ٤ لاعبين وحد أقصى ٦ لاعبين في لعبة واحدة.

٣- مناقشة

يتم أيضًا تنفيذ مرحلة المناقشة أثناء عملية اللعبة لكل طالب يتم تعيينه كلاعب.

٤- تطبيق المفهوم

سيقوم الطلاب بتطبيق المفاهيم في الاختبار البعدي.

٣- الإختبار البعدي

الاختبار البعدي هو جهد الباحث لتحديد قدرات المستجيب بعد استخدام المنتج الذي صنعه الباحث. تم نشره هنا اليوم، ٢ مايو ٢٠٢٤.

٣. التقويم الثاني

المرحلة التالية التي يجب على الباحثين المرور بها هي مرحلة التقويم. وفي هذه المرحلة يقوم الباحث بتقييم نتائج التجربة التي حصل عليها الباحث. فيما يلي الأجزاء التي تحتاج إلى مراجعة مرة أخرى من قبل الباحثين.

١- مساعدة مفيدة لسيد اللعبة

الأداة المساعدة التي يقصدها الباحث هي الأداة التي يمكن استخدامها من قبل مدير اللعبة لقيادة سير اللعبة. إذا كانت هناك هذه الأداة، يمكن لأي شخص يمتلك القدرة على اللغة العربية على المستوى المتوسط أن يصبح مدير للعبة. هذا يمكن أن يجعل اللعبة أسهل للتعلم.

٢- عدد الوسائط التعليمية المتوفرة

في التجربة الثاني، لا يزال الباحث يمتلك وحدة واحدة فقط من المنتج بسبب قلة القدرة المالية للباحث، وقت إنشاء وسائط التعليم، ووقت البحث المذكور في رسالة البحث وكذلك توفر الوقت في موقع البحث. يؤثر عدد هذه

الوحدات على الطلاب الآخرين الذين لا يستطيعون المشاركة مباشرة عندما لم يحصلوا بعد على دور اللعب. يعتقد الباحث أنه إذا كان هناك أكثر من وحدة واحدة من وسائط التعليم، يمكن أن يكون الوقت المستخدم أكثر كفاءة. مع وجود أكثر من وحدة واحدة من وسائط التعليم، يمكن لعدد أكبر من الطلاب المشاركة مباشرة في عملية التعلم. يمكن أيضًا أن يساعد هذا في الحفاظ على تركيز الطلاب وجعل عملية التعلم أكثر تفاعلية وجذابة.

ب. صلاحية وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" كوسيلة تعليمية لتحسين مهارة القراءة في مادة اللغة العربية

أ. صلاحية من صحة خبير وسائل التعليم

أجرى الباحث الصلاحية من صحة خبير وسائل التعليم ، الأستاذ م. فاروق الماجيستير يوم الثلاثاء ١٣ فبراير ٢٠٢٤. أجرى الباحث الصلاحية من الصحة باستخدام استبيان يعتمد على نظرية مقياس ليكرت. فيما يلي نتائج الصلاحية من الصحة التي حصل عليها الباحث من خبير وسائل التعليم.

رقم	سؤال	علامة				
		١	٢	٣	٤	٥
١	هل تغطي المواد الموجودة في اللعبة اللوحية مفاهيم اللغة العربية ذات الصلة بتعلم مهارة القراءة؟					✓
٢	هل المواد الموجودة في هذه الوسائط تدعم التعلم الفعال؟				✓	
٣	كيف تقيم الجانب البصري لهذه اللعبة؟			✓		

٤	هل تدعم العناصر المرئية أهداف التعلم وتجذب انتباه الطلاب؟			✓		
٥	إلى أي مدى يسهل فهم التعليمات الموجودة في هذه اللعبة؟			✓		
٦	هل الإرشادات الموجودة على هذه الوسائط قادرة على مساعدة الطلاب على فهم كيفية لعب اللعبة بشكل صحيح؟				✓	
٧	هل يمكن استخدام هذه اللعبة بشكل جيد من قبل معلمي وطلاب اللغة العربية؟				✓	
٨	هل هذه اللعبة مناسبة لتعلم مهارة القراءة المرحلة F باللغة العربية؟					✓
٩	هل يمكن لهذه اللعبة أن تجذب انتباه الطلاب إلى تعلم مهارة القراءة باللغة العربية؟				✓	
١٠	إلى أي مدى تشجع هذه اللعبة مشاركة الطلاب في عملية التعلم؟				✓	
١١	هل تسمح هذه اللعبة للطلاب بممارسة وتطبيق ما تعلموه؟					✓
١٢	هل تتضمن اللعبة أنشطة أو تمارين ذات صلة ومفيدة؟					✓
١٣	هل تسمح هذه اللعبة للطلاب بالتعلم بالسرعة التي تناسبهم؟				✓	
١٤	هل تسمح هذه اللعبة للطلاب بالتفاعل والتعاون مع الطلاب الآخرين؟					✓

وفقًا للتقييم باستخدام مقياس ليكرت ، يمكن إجراء الحسابات على الاستبيان الذي تم تقديمه إلى خبير وسائل التعليم حسب الحسابات التالية.

$$\text{النتيجة هي} = \frac{\Sigma \text{القيمة المحصلة عليها}}{\Sigma \text{القيمة القصوى}} \times ١٠٠٪$$

$$\text{النتيجة هي} = \frac{٥٧}{٧٠} \times ١٠٠٪$$

$$= ٨١٪$$

وفقًا للنطاق الذي تم ذكره سابقًا ، يعني النطاق من ٨١٪ إلى ١٠٠٪ أنه جيد جدًا ، وهذا يشير إلى أن المادة المدرجة في وسائل التعليم هذه صالحة وفقًا لصلاحية الصحة من المحتوى.

ب.الصلاحية من صحة خبير المادة التعليمية

أجرى الباحث الصلاحية من صحة خبير المادة التعليمية ، الأستاذ دوكتور عبد الوهاب روسيدي الماجيستير يوم الثلاثاء ، ١٣ فبراير ٢٠٢٤. في الاجتماع الأول للصلاحية من صحة المادة ، حصل الباحث الذي قدم المادة التي تحتاج إلى الصلاحية من صحتها إلى العديد من الآراء من خبير المادة. أعطى خبير المادة نصيحة للباحث بأنه لا يجب فقط صياغة جمل من الكلمات الموجودة في كتاب المادة المصدر ، ولكن إنشاء نص قراءة كامل لأن هذا قد يؤثر على نتائج البحث ، كما أعطى خبير المادة توجيهًا لاستخدام الوحدة التعليمية التي تم تكييفها بدلاً من استخدام خطة الدرس .في هذه المناسبة ، لم يكن خبير المادة مستعدًا لملء الاستبيان الذي جلبه الباحث لأن المادة لم تف بالمعايير بعد.

ثم يوم الثلاثاء ، ٢٠ فبراير ٢٠٢٤ ، عاد الباحث لمقابلة خبير المادة التعليمية ، وفي هذه المناسبة كان خبير المادة التعليمية مستعدًا لملء الاستبيان الذي

جلبه الباحث. أجرى الباحث الصلاحية من الصحة باستخدام استبيان يعتمد على نظرية مقياس ليكرت. فيما يلي نتائج الصلاحية من الصحة التي حصل عليها الباحث من خبير المادة التعليمية.

رقم	سؤال	علامة				
		١	٢	٣	٤	٥
١	إلى أي مدى تعتبر هذه المادة كافية من حيث الدقة وصحة استخدام اللغة العربية؟			✓		
٢	هل هذه المادة مناسبة للمرحلة F من مهارات القراءة باللغة العربية؟				✓	
٣	إلى أي مدى تعتبر هذه المادة ملائمة للطلاب الذين يتعلمون اللغة العربية، وخاصة مهارات القراءة؟				✓	
٤	هل هذه المادة متوافقة مع المنهج المطبق؟				✓	
٥	هل هذه المادة مثيرة للاهتمام ويمكن أن تحفز الطلاب على تعلم القراءة باللغة العربية؟			✓		
٦	إلى أي مدى تعكس مواد اللعبة سياق تعلم اللغة العربية؟			✓		
٧	هل المواد الموجودة في وسائط اللعبة قادرة على دعم تعليم وتعلم اللغة العربية؟				✓	
٨	هل المواد الإعلامية التي ابتكرها الباحثون قادرة على إثبات تطبيق النظرية البنائية؟				✓	
٩	هل تسمح هذه المادة للطلاب بممارسة وتطبيق ما تعلموه؟				✓	

					✓		هل تتضمن هذه المادة أنشطة أو تمارين ذات صلة ومفيدة؟	١٠

وفقًا للتقييم باستخدام مقياس ليكرت ، يمكن إجراء الحسابات على الاستبيان للمادة في الوسائط حسب الحسابات التالية.

$$\text{النتيجة هي} = \frac{\Sigma \text{القيمة المحصلة عليها}}{\Sigma \text{القيمة القصوى}} \times ١٠٠٪$$

$$\text{النتيجة هي} = \frac{٣٧}{٥٠} \times ١٠٠٪$$

$$= ٧٤٪$$

وفقًا للنطاق الذي تم ذكره سابقًا ، يعني النطاق من ٦١٪ إلى ٨٠٪ أنه جيد ، وهذا يشير إلى أن المادة المدرجة في وسائل التعليم هذه صالحة وفقًا لصلاحية الصحة من المحتوى. كما طلب الباحث من خبير المادة أيضًا الصلاحية من صحة المحتوى للاختبار القبلي والاختبار البعدي الذي سيستخدم كأداة بحث. فيما يلي نتائج الاستبيان للاختبار االقبلي والاختبار البعدي.

كما طلب الباحث من خبير المادة أيضًا الصلاحية من صحة المحتوى للاختبار القبلي والاختبار البعدي الذي سيستخدم كأداة بحث. فيما يلي نتائج الاستبيان للاختبار القبلي والاختبار البعدي.

رقم	سؤال	علامة				
		٥	٤	٣	٢	١
١	ما مدى علاقة مادة الاختبار القبلي بهدف قياس القدرة القرائية لدى الطلبة في اللغة العربية؟		✓			

٢	هل تغطي أسئلة الاختبار القبلي موضوع تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في سياق اللغة العربية؟				✓	
٣	ما مدى وضوح التعليمات المقدمة في الاختبار القبلي؟			✓		
٤	هل مستوى صعوبة أسئلة الاختبار القبلي مناسب لقدرات الطلاب؟				✓	
٥	ما مدى قدرة الاختبار القبلي على قياس المعرفة الأولية لدى الطلاب حول القراءة باللغة العربية؟				✓	
٦	ما مدى علاقة مادة الاختبار البعدي بهدف قياس تحسن القدرة على القراءة لدى الطلاب في اللغة العربية؟			✓		
٧	هل تغطي أسئلة الاختبار البعدي موضوعات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في سياق اللغة العربية؟				✓	
٨	ما مدى وضوح التعليمات المقدمة في الاختبار اللاحق؟			✓		
٩	هل يتناسب مستوى صعوبة الأسئلة في الاختبار البعدي مع زيادة قدرات الطالب؟				✓	
١٠	ما مدى قدرة الاختبار البعدي على قياس مدى تحسن قدرة الطلاب على القراءة باللغة العربية؟				✓	

وفقًا للتقييم باستخدام مقياس ليكرت ، يمكن إجراء الحسابات على الاستبيان للمادة في الوسائط حسب الحسابات التالية.

$$\text{النتيجة هي} = \frac{\Sigma \text{القيمة المحصلة عليها}}{\Sigma \text{القيمة القصوى}} \times ١٠٠٪$$

$$\text{النتيجة هي} = \frac{٣٧}{٥٠} \times ١٠٠٪$$

$$= ٧٤٪$$

وفقًا للنطاق الذي تم ذكره سابقًا ، يعني النطاق من ٦١٪ إلى ٨٠٪ أنه جيد، هذا يشير إلى أن الاختبار الأول والاختبار النهائي الذي سيستخدم كأداة بحث صالح وفقًا لصلاحية الصحة من المحتوى.

ج. فعالية وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" في تعلم مهارة القراءة في مادة اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك

أ. تقديم وتحليل بنيات المنتج

بعد إجراء البحث في موقع البحث ، وهو المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك ، وخاصة في الصف الحادي عشر هـ . حصل الباحث على نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي التي سيتم تحليلها باستخدام نظرية اختبار –t العينة المقترنة .فيما يلي بيانات نتائج الاختبار القبلي التي حصل عليها الباحث.

رقم	اسم الطالب	الاختبار القبلي
١	**أحمد أغيتس نور الصلَاح**	٦٠
٢	**أميليا كارتيكاساري**	٨٠
٣	**النساء نور عفيفة**	٨٠
٤	**النساء نور فطرية**	٨٠
٥	**دافا أميرزا فرداوس**	٨٠
٦	**ديرا سيدة الإرمة**	٨٠
٧	**ديفيكا زهرة إملدا ولانداري**	٨٠
٨	**فضيلة رفيدة الحنين**	٦٠
٩	**فاريلينو محمد أحروز الدين**	٥٠
١٠	**فاطمئن القلوب**	٣٠

١١	**حافظ وندیا حنیف**	١٠
١٢	**إينوف حلا بيثاريا أفين**	٨٠
١٣	**ميلافيو سيستياندا**	٩٠
١٤	**محمد نافي الدين نواوي**	٨٠
١٥	**محمد أر رفي سيتياوان**	٨٠
١٦	**محمد أريستوتيل أوناسيس**	٨٠
١٧	**محمد فيضاء عفيف الدين عزهراء**	٩٠
١٨	**محمد جيلانج براموديا**	٩٠
١٩	**نايلا جاسمين فطرية نور رحمة**	٥٠
٢٠	**أوكتافيا أري رحمداني**	٨٠
٢١	**باللوبي كانتيكا عائشة أحمد**	٣٠
٢٢	**رحمة ديان فرداني**	٧٠
٢٣	**رفقي رفت الهدى**	٤٠
٢٤	**زكية خكمة ورداني**	٦٠
	متوسط	٦٧,٠٨٣٣٣

وفيما يلي بيانات الاختبار البعدي التي حصل عليها الباحث.

رقم	اسم الطالب	الاختبار البعدي
١	**أحمد أغيتس نور الصلَاح**	٥٠
٢	**أميليا كارتيكاساري**	٧٠
٣	**النساء نور عفيفة**	٨٠
٤	**النساء نور فطرية**	٧٠
٥	**دافا أميرزا فرداوس**	٩٠

٦	**ديرا سيدة الإرمة**	٩٠
٧	**ديفيكا زهرة إملدا ولانداري**	٨٠
٨	**فضيلة رفيدة الحنين**	٣٠
٩	**فاريلينو محمد أحروز الدين**	٧٠
١٠	**فاطمئن القلوب**	٦٠
١١	**حافظ وندیا حنیف**	٦٠
١٢	**إينوف حلا بيثاريا أفين**	٨٠
١٣	**ميلافيو سيستياندا**	٩٠
١٤	**محمد نافي الدين نواوي**	٨٠
١٥	**محمد أر رفي سيتياوان**	٨٠
١٦	**محمد أريستوتيل أوناسيس**	٢٠
١٧	**محمد فيضاء عفيف الدين عزهراء**	١٠٠
١٨	**محمد جيلانج براموديا**	٩٠
١٩	**نايلا جاسمين فطرية نور رحمة**	٤٠
٢٠	**أوكتافيا أري رحمداني**	٤٠
٢١	**باللوبي كانتيكا عائشة أحمد**	٢٠
٢٢	**رحمة ديان فرداني**	٢٠
٢٣	**رفقي رفت الهدى**	٨٠
٢٤	**زكية خكمة ورداني**	٩٠
	متوسط	٦٥,٨٣٣٣٣

ها هو تحليل البيانات التي تم الحصول عليها من قبل الباحث:

بعد معرفة نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي التي أجراها الباحث، يجب تحليل هذه البيانات لمعرفة فعالية وسائل التعلم التي صممها الباحث.

ها هي الفرضية التي وضعها الباحث بخصوص استخدام اختبار t المقترن كطريقة لحساب فعالية وسائل التعلم التي تمت دراستها.

الفرضية ٠ = لا يوجد فرق ذو دلالة، وهذا يتم تمييزه بأن t الحسابي أصغر t الجدول.

الفرضية ١ = هناك فرق ذو دلالة، وهذا يتم تمييزه بأن t الحسابي أكبر t الجدول.

لإجراء حسابات اختبار t المقترن هذا، يستخدم الباحث خدمات في تطبيق SPSS .ها هي نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي التي تم تحليلها باستخدام تطبيق SPSS .

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair ١	Pre Test	٦٧,٠٨٣٣٣٣٣٣٣٣٣٣٠	٢٤	٢١,٧٦٥٣٨٢٦٩٩٥٥٢٣١٠	٤,٤٤٢٨٤٠١٣٩١٩١٩٨٥
	Post Test	٦٥,٨٣٣٣٣٣٣٣٣٣٣٣٠	٢٤	٢٥,١٨٠٥٠٧٧٥٩٢٦٦٧٤٦	٥,١٣٩٩٤٩٦٢٢٨٦٦٣٤٣

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	.Sig
Pair ١	Pre Test & Post Test	٢٤	٣٨٩.	٠٦٠.

Paired Samples Test

	Paired Differences	t	df

Mean	.Std Deviation	Std. Error Mean	٪٩٥ Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			.Sig (٢-tailed)		
Pair ١	Pre Test - Post Test	١,٢٥٠٠٠٠٠٠	٢٦,٠٩٥٥٦٠١	٥,٣٢٦٧٣٣٩١	-٩,٧٦٩١٨٨٦٥	١٢,٢٦٩١٨٨٦	٢.٣٥	٢٣	٨.١٧
		٠٠٠٠٠٠٠	٧٥٤٣١٤٧٣	٥١٥٨٣٨٢	٢٢٦٨٩٤٨	٥٢٢٦٨٩٤٨			

مع وجود درجة p عالية (٠,٨١٧) ودرجة t منخفضة (٠,٢٣٥)، لا يوجد دليل إحصائي كافٍ يشير إلى وجود فرق كبير بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي. لذلك، بناءً على هذه البيانات، فإن لا تظهر فعالية كبيرة. بناءً على هذه البيانات، هناك ٢٣ درجة من الحرية (df) وباستخدام مستوى أهمية قياسي قدره ٠,٠٥ للاختبار ثنائي الذيل، تكون درجة جدول t هي ٢,٠٦٩. وبهذا يمكن القول أن نتيجة t المحسوبة أصغر من جدول t وهي ٠,٢٣٥ <٢,٠٦٩ ويمكن اعتبار أن الفرضية ٠ لا يمكن رفضها.

بناءً على هذه البيانات، هناك ٢٣ درجة من الحرية (df) وباستخدام مستوى أهمية قياسي قدره ٠,٠٥ للاختبار ثنائي الذيل، تكون قيمة جدول t هي ٢,٠٦٩. وبهذا يمكن القول أن نتيجة t المحسوبة أصغر من جدول t وهي ٠,٢٣٥ <٢,٠٦٩ ويمكن اعتبار أن الفرضية ٠ لا يمكن رفضها. وبالتالي يمكننا الاستنتاج أن وفقًا لنتائج هذا التحليل، وسائل التعلم اللعبة اللوحية التي صممها الباحث غير فعالة للاستخدام كوسائل تعلم في الصف الحادي عشر هـ المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك. لأن الوسيلة التعليم لافاعلا للتعلم، يقوم الباحث بإجراء التطوير وفقا للعديد من التقويم النتائج و يفعل التجريبة الثانية.

ب. تقديم وتحليل بنيات المنتج الثاني .

فيما يلي بيانات البحث التي حصل عليها الباحث أثناء عملية البحث بعد إجراء مزيد من التطوير.

١. بيانات نتائج الاختبار القبلي والبعدي الثاني

حصل الباحث على نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي والتي سيتم تحليلها باستخدام نظرية اختبار t للعينات المقترنة. وفيما يلي بيانات نتائج الاختبار المسبق التي حصل عليها الباحث.

رقم	اسم الطالب	الاختبار القبلي
١	**أحمد أغيتس نور الصلَاح**	٨٠
٢	**أميليا كارتيكاساري**	٠
٣	**النساء نور عفيفة**	٤٠
٤	**النساء نور فطرية**	٠
٥	**دافا أميرزا فرداوس**	١٠
٦	**ديرا سيدة الإرمة**	٢٠
٧	**ديفيكا زهرة إملدا ولانداري**	٢٠
٨	**فضيلة رفيدة الحنين**	٣٠
٩	**فاريلينو محمد أحروز الدين**	٣٠
١٠	**فاطمئن القلوب**	٥٠
١١	**حافظ وندیا حنیف**	٥٠
١٢	**إينوف حلا بيثاريا أفين**	٤٠
١٣	**ميلافيو سيستياندا**	٣٠
١٤	**محمد نافي الدين نواوي**	٥٠

١٥	**محمد أر رفي سيتياوان**	٥٠
١٦	**محمد أريستوتيل أوناسيس**	٨٠
١٧	**محمد فيضاء عفيف الدين عزهراء**	٨٠
١٨	**محمد جيلانج براموديا**	٦٠
١٩	**نايلا جاسمين فطرية نور رحمة**	٧٠
٢٠	**أوكتافيا أري رحمداني**	٤٠
٢١	**باللوبي كانتيكا عائشة أحمد**	٣٠
٢٢	**رحمة ديان فرداني**	٥٠
٢٣	**رفقي رفت الهدى**	٨٠
٢٤	**زكية خكمة ورداني**	٥٠
	متوسط	٤٣,٣٣٣٣٣

وفيما يلي بيانات الاختبار البعدي التي حصل عليها الباحث.

رقم	اسم الطالب	الاختبار البعدي
١	**أحمد أغيتس نور الصلَاح**	٩٠
٢	**أميليا كارتيكاساري**	٩٠
٣	**النساء نور عفيفة**	٥٠
٤	**النساء نور فطرية**	٣٠
٥	**دافا أميرزا فرداوس**	٨٠
٦	**ديرا سيدة الإرمة**	٣٠
٧	**ديفيكا زهرة إملدا ولانداري**	٣٠
٨	**فضيلة رفيدة الحنين**	٤٠
٩	**فاريلينو محمد أحروز الدين**	٤٠

١٠	**فاطمئن القلوب**	٨٠
١١	**حافظ وندیا حنیف**	٦٠
١٢	**إينوف حلا بيثاريا أفين**	٥٠
١٣	**ميلافيو سيستياندا**	٨٠
١٤	**محمد نافي الدين نواوي**	٨٠
١٥	**محمد أر رفي سيتياوان**	٩٠
١٦	**محمد أريستوتيل أوناسيس**	٩٠
١٧	**محمد فيضاء عفيف الدين عزهراء**	٩٠
١٨	**محمد جيلانج براموديا**	٩٠
١٩	**نايلا جاسمين فطرية نور رحمة**	٣٠
٢٠	**أوكتافيا أري رحمداني**	٥٠
٢١	**باللوبي كانتيكا عائشة أحمد**	٩٠
٢٢	**رحمة ديان فرداني**	٦٠
٢٣	**رفقي رفت الهدى**	٩٠
٢٤	**زكية خكمة ورداني**	٨٠
	متوسط	٦٦,٢٥

٢. تحليل بيانات نتائج الاختبار القبلي والبعدي الثاني

بعد معرفة نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي التي أجراها الباحث، يجب تحليل هذه البيانات لمعرفة فعالية وسائل التعلم التي صممها الباحث.

ها هي الفرضية التي وضعها الباحث بخصوص استخدام اختبار t المقترن كطريقة لحساب فعالية وسائل التعلم التي تمت دراستها.

الفرضية ٠ = لا يوجد فرق ذو دلالة، وهذا يتم تمييزه بأن t الحسابي أصغر من t الجدول.

الفرضية ١ = هناك فرق ذو دلالة، وهذا يتم تمييزه بأن t الحسابي أكبر من t الجدول.

لإجراء حسابات اختبار t المقترن هذا، يستخدم الباحث خدمات في تطبيق SPSS. ها هي نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي التي تم تحليلها باستخدام تطبيق SPSS .

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair ١	Pre Test	٤٣,٣٣٣٣٣٣٣٣٣٣	٢٤	٢٤,٠٧٧١٧٠٦١٧١٥	٤,٩١٤٧٣١٨٧١٨٢٩
		٣٣٣٦		٣٨٤٠	٩٠٥
	Post Test	٦٦,٢٥٠٠٠٠٠٠٠٠	٢٤	٢٣,٧٣٩٩٨٦٤٤٧٣٧	٤,٨٤٥٩٠٤٤٤١٣٨٨
		٠٠٠٠		٩٠١٠	٨٧٨

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	.Sig
Pair ١	Pre Test & Post Test	٢٤	٤١١.	٠٤٦.

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-٢٢,٩١٦٦٦٦٦٦	٢٥,٩٥٦٣٤٥٧٣	٥,٢٩٨٣١٦٨٨٧	-٣٣,٨٧٧٠٧٠٢١	-١١,٩٥٦٢٦٣١١	-٤.٣٢٥	٢٣	٠,٠٠٠٢٥٠

مع وجود درجة p منخفضة جدًا (٠,٠٠٠٢٥٠) ودرجة t عالية (-٤,٣٢٥)، هناك أدلة إحصائية قوية تشير إلى وجود فرق كبير بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي. ولذلك، استنادا إلى هذه البيانات، فإنه يظهر فعالية كبيرة. وبناءً على هذه البيانات، هناك ٢٣ درجة حرية (df) وباستخدام مستوى دلالة قياسي قدره ٠,٠٥ للاختبار ذي الوجهين، تكون قيمة جدول t هي ٢,٠٦٩. وبالتالي، يمكن القول أن نتيجة t المحسوبة أكبر من جدول t، وهي -٤,٣٢٥ < -٢,٠٦٩ (القيمة المطلقة ٤,٣٢٥ > ٢,٠٦٩)، ويمكن اعتبار أن الفرضية الصفرية يمكن رفضها. وهذا يدل على أن البحث الذي تم إجراؤه فعال في إظهار اختلافات كبيرة بين الظروف قبل وبعد التدخل أو استخدام المنتج، ويمكن قبول الفرضية ١. وبالتالي، يمكن أن نستنتج أنه وفقًا لنتائج هذا التحليل، فإن وسائط تعلم الألعاب اللوحية التي صممها الباحثون فعالة للاستخدام كوسائط تعليمية في الصف الإحد عشر هـ المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولا ترينجاليك.

الباب الخامس

مناقشة البحث

أ. تطوير وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" بالنظرية البناءية لمنهج المستقل

نجح الباحث في تنفيذ التطوير وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" بالنظرية البناءية لمنهج المستقل وهو فعال للتعلم في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك باستخدام نموذج البحث ADDIE . يستخدم الباحثون تسلسل التطوير وفقًا لنموذج ADDIE وهي التحليل والتصميم والتطوير والتجربة والتقييم لتطوير هذا المنتج.

١) التحليل

أكمل الباحث مرحلة التحليل من خلال إجراء المقابلة مع المعلم ومراقبة تعلم اللغة العربية في المدرسة. وفقا لنتائج المقابلة والملاحظة التي أجراها الباحث، يمكن للباحث معرفة أن التعليم في هذه المدرسة، بغض النظر عما إذا كانت العديد من احتياجات التعلم في هذه المدرسة كاملة، مثل وجود كتب مدرسية خاصة أعدتها المدرسة، وتنوع الكتب المدرسية. طرق تدريس المعلمين تعلم اللغة العربية، ونشاطها كما يتبين من انضباط المعلم، لا يزال هناك طلاب غير مهتمين بتعلم اللغة العربية مما يؤثر على درجاتهم التي ليست جيدة.

ومن هذه النتائج يمكن للباحث إيجاد فجوات الأداء في تعلم اللغة العربية في هذه المدرسة، أي فجوات الأداء هي هدف مرحلة التحليل[٦٢]. هذه البيانات تجعل الباحث يحاول تطوير وسائل تعليمية تعتمد على اللعبة اللوحة لتحسين مهارة القراءة باللغة العربية. تم اختيار اللعبة اللوحة من قبل الباحث لأنه باستخدام اللعبة

[62] Branch, *Instructional design: The ADDIE approach*.

اللوحة كوسيلة للتعلم، يمكن للطلاب أن يصبحوا متعلمين أكثر نشاطًا ويمكنهم التفاعل مع بعضهم البعض لاكتساب المعرفة. وهذا يتوافق مع رأي بياجيه، فقد كان لدى بياجيه فكرة أن الأطفال أو الطلاب هم مفكرون نشيطون[٦٣]، ورأي فيجوتسكي بأن الطلاب سوف يتعلمون شيئًا ما بسهولة أكبر بمساعدة الأشخاص الذين لديهم خبرة أكبر من الطالب[٦٤].

٢) التصميم

أجرى الباحث تصميمًا أوليًا للعبة لوحة من خلال اعتماد نظام لعبة السلم والثعبان. وقد قامت الباحث بتعديل أسلوب اللعبة بإضافة عدة قواعد للعبة يمكن أن تكون وسيلة لتعلم اللغة العربية وخاصة في تحسين القدرة على القراءة باللغة العربية. والقاعدة التي يستخدمها الباحث هي استخدام البطاقات كوسيلة للتحرك على الشبكة للوصول إلى النهاية وطريقة استخدام البطاقات هي قراءة الجمل العربية بشكل سليم وصحيح المواد المستخدمة كمواد تعليمية والتي سيتم تقديمها من خلال وسيلة التعلم هذه مأخوذة من كتاب اللغة العربية الذي نشرته وزارة الأديان في جمهورية إندونيسيا للصف الحادي عشر والذي تم نشره في عام ٢٠٢٠. تهدف هذه الوسائط إلى المساعدة في تحسين القدرة على القراءة باللغة العربية وفق المنهج المستقل، لذلك قام الباحثون بإنشاء تصميم من خلال الاهتمام بالمنهج المستقل حتى يتمكنوا من تحقيق الكفاءة في القدرة على قراءة الفقرات حسب الموضوع والتعرف على بناء الجمل العربية حسب الموضوع واستنتاج معنى الجمل المقدمة وتطبيق المفردات حسب الموضوع وتحليل الجمل والفقرات في النص حسب الموضوع[٦٥].

[63] Cameron, *Teaching Languages to Young Learners*.
[64] Vygotsky, *Mind and Society: The Development of Higher Psychological Processes*.
[65] Dirjen Pendidikan Islam Kemenag, KEPUTUSAN DIREKTUR JENDERAL PENDIDIKAN ISLAM NOMOR 3211 TAHUN 2022.

تم إعداد القواعد التي وضعها الباحث مع مراعاة النظرية البنائية. ويتم ذلك من خلال تضمين القواعد التي تمكن الطلاب من النشاط في التعلم والتفاعل مع بعضهم البعض في بيئة التعلم في شكل ظروف أثناء اللعبة وسيد اللعبة (game master) وهو الشخص الذي يعتبر أنه أتقن المادة بشكل أفضل. وهذا يتوافق مع رأي بياجيه، فقد كان لدى بياجيه فكرة أن الأطفال أو الطلاب هم مفكرون نشيطون[٦٦]، ورأي فيجوتسكي بأن الطلاب سوف يتعلمون شيئًا ما بسهولة أكبر بمساعدة الأشخاص الذين لديهم خبرة أكبر من الطالب[٦٧].

يتبع تصميم المواد المقدمة في هذه الوسيلة منهجًا مستقلاً قريبًا جدًا من النظرية البنائية، لأن الفلسفة البنائية هي إطار لحل مشكلات التعلم من خلال تصميم أنشطة تعليمية متنوعة حسب تنوع خصائص الطلاب، نحو أهداف تتوافق مع مفهوم التعلم المستقل[٦٨]. لذا استخدم الباحث النظرية البنائية كمنهج في تصميم هذا المنتج. ويتم ذلك من خلال الاهتمام بصنع منتج يمكن أن تجعل الطلاب نشطين في التعلم ويمكنهم التفاعل مع المعلمين والطلاب الآخرين لاكتساب المعرفة. أنشأ الباحث تصميمًا يجعل الطلاب قادرين على النشاط في اللعبة قدر الإمكان. قام الباحث بذلك من خلال إنشاء قاعدة حيث يتم اللعب بالتناوب ولكي يتمكن الطلاب من الانتقال إلى الخانة التالية، يجب عليهم أداء مهمة في اللعبة. يتوافق نشاط الطلاب هذا مع نظرية بياجيه بخصوص نظرية البناء. التفاعل الاجتماعي في هذه اللعبة يتطلب وجود ٢-٧ لاعبين و ١ سيد اللعبة لكي يتم اللعب. هذا يجعل الطلاب أو الطلاب بحاجة للتفاعل مع بعضهم البعض و سيد اللعبة لكي يتمكنوا من إكمال اللعبة. أكد فيجوتسكي على أهمية التفاعل

[66] Cameron, *Teaching Languages to Young Learners*.
[67] Vygotsky, *Mind and Society: The Development of Higher Psychological Processes*.
[68] Nadia, Deni Okta, dan Yeni Erita, "Merdeka Belajar Dalam Perspektif Filsafat Konstruktivisme."

الاجتماعي[٦٩]. لذلك يمكن استنتاج المفهوم الأولي لهذه الوسائط باستخدام لعبة اللوحة هذه. يمكن للاعبين دمج قدراتهم الأولية بشكل فعال من خلال قراءة الجمل الموجودة على البطاقات ومحاولة فهمها من حيث المعنى وبنية الجملة ويمكنهم الوصول إلى معلومات أفضل ومحسنة. المعرفة من خلال التفاعل الاجتماعي مع سيد اللعبة.

٣) التطوير

في هذه المرحلة يقوم الباحث بالتصليح من صحة نتائج التصميم وإجراء التطويرات بناء على اقتراحات بعض الخبراء حتى يحصل على نتائج تعتبر صالحة ومناسبة للاختبار في مرحلة التجربة. الخبراء الذين يشاركهم الباحث في مرحلة التطوير هذه هم خبير الوسيلة التعليمية وخبير المواد التعليمية. ووفقاً لنصيحة من الخبراء، قام الباحث بعد ذلك بإنشاء منتج مناسب ويعتبره هؤلاء الخبراء صالحاً.

والنصيحة التي تم الحصول عليها من خبير وسيل التعلم هي أن القواعد التي تم وضعها في التصميم الأولي تحتاج إلى تبسيط لتسهيل فهمها، ويجب تحويل خرائط ألعاب اللوحة إلى خرائط تحتوي على المزيد من المعلومات مثل استخدام خرائط الدول العربية، ثم بالنسبة لتصميمات البطاقات يرجى جعلها أكثر تباينًا حتى تكون الجملة أكثر وضوحًا. ثم النصيحة التي يتم الحصول عليها من خبير المواد التعليمية هي إنشاء أو أخذ نصوص كاملة وعدم إنشاء جمل مفردة غير مرتبطة ببعضها البعض وذلك لأن مهارات القراءة يجب أن تكون قادرة على فهم النص ككل، والاقتراح الثاني هو وضع خطة تعليمية تتوافق مع النظرية البنائية. ثم

[69] Vygotsky, *Mind and Society: The Development of Higher Psychological Processes*.

نصيحة خبراء الموضوع فيما يتعلق بأسئلة الاختبار هي إنشاء أسئلة متوازنة واستخدام مجموعة متنوعة من كلمات الأسئلة.

قرر الباحث التالي أن يرسم خريطة بناءً على خريطة دول شبه الجزيرة العربية. الجمل المتضمنة في الوسائط التعليمية هي جمل تأتي من نص كامل متعلق بالموضوع. ثم قامت الباحثة أيضاً بوضع خطة تعليمية تفصيلية من خلال الاهتمام بمراحل التعلم وفق النظرية البنائية وهي البدء بالإدراك والاستكشاف والمناقشة وتطبيق الفهم[٧٠].

ولأن المنتج المستخدم في دورة التجربة الأولى لم يُظهر نتائج فعالة، فقد أجرى الباحث مزيدًا من التطوير من خلال الاهتمام بنتائج تقييم التجربة الأول. من أجل الحصول على نتائج تتمثل في منتج وسائط تعليمية فعالة لتعليم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك، قام الباحث بإجراء تطوير متقدم مع الأخذ في الاعتبار التقويم الذي قدمه الباحث. في النهاية، قرر الباحث تغيير المادة في منتج الوسائط التعليمية ليتناسب مع النص الموجود في موضوع التعلم الذي يتوافق مع كتاب اللغة العربية من وزارة الدين الذي يعتبر في الواقع الكتاب المصدر الرئيسي في تعليم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك .كما حاول الباحث تكييف المادة المدرجة في البطاقة في منتج الوسائط التعليمية لتتناسب مع قدرات الطلاب. ثم حاول الباحث تكييف قواعد اللعبة أكثر بحيث تكون أكثر بساطة وتتناسب أكثر مع خصائص الطلاب. تم تطوير القواعد مع الاهتمام بالنظرية البنائية، وهي الاستمرار في إعطاء الأولوية لنشاط الطلاب[٧١] في دمج قدراتهم الأولية مع قدراتهم أثناء استخدام وسائط الألعاب اللوحية من خلال الاستمرار في استخدام البطاقات كوسيلة للتحرك والتفاعل أيضًا مع سيد اللعبة الذي يمكن أن يساعد الطلاب على فهم المادة

[70] Romadhona dkk., "ANALISIS TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SMA BUDI UTOMO PERAK."
[71] Cameron, *Teaching Languages to Young Learners*.

بسهولة أكبر من خلال التفاعل الاجتماعي مع شخص يفهم المادة بشكل أفضل[٧٢].

٤) التجربة

المرحلة التالية هي تجربة المنتج. تم تنفيذ هذه المرحلة من قبل الباحث للحصول على بيانات نتائج الاختبار من وسيلة التعلمية التي صممها الباحث. وقد قام الباحثون بهذه المرحلة التطبيقية باستخدامها في التعلم في الصف الحادي عشر هـ في في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك في ٧ مارس ٢٠٢٤ إلى ٢ مايو ٢٠٢٤. في ذلك الوقت قام الباحث بإجراء الاختبار القبلي، والمعالجة من خلال تعلم استخدام المنتج الذي صممه الباحث، ثم قام بإجراء الاختبار البعدي. تم تنفيذ هذه الأشياء مرتين لأنه في دورة التجربة الأولى لم نتمكن من الحصول على نتائج فعالة للتعلم.

إن المعالجة التي قام بها الباحث من أجل تطبيق هذه الوسيلة التعليمية هي استخدام أربع مراحل تعليمية وفقا للنظرية البنائية. المراحل الأربع هي الإدراك، والاستكشاف، والمناقشة، وتطبيق المفاهيم. وهذا يتوافق مع نظرية التعلم البنائية التي تنص على أن هناك أربع مراحل للتعلم حسب النظرية البنائية التي قدمها ياجر (في حمزة، ٢٠٠١)، وهي: ١) مرحلة الإدراك، ٢) مرحلة الاستكشاف، ٣) مرحلة المناقشة ، ٤) مرحلة تطبيق المفهوم[٧٣].

تم إجراء نشاط التجربة الأولى من قبل الباحث في موقع البحث للحصول على البيانات اللازمة لإكمال البحث في عدة مراحل. ها هي الخطوات التي يقصدها الباحث.

[72] Vygotsky, *Mind and Society: The Development of Higher Psychological Processes*.
[73] Romadhona dkk., "ANALISIS TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SMA BUDI UTOMO PERAK."

١. الاختبار القبلي

الاختبار القبلي هو جهد الباحث لمعرفة القدرات الأولية للمستجيبين قبل استخدام المنتج الذي أنشأه الباحث. تم إجراء هذا الاختبار يوم الخميس، ٧ مارس ٢٠٢٤. في هذه العملية، قدم الباحث ورقة الأسئلة التي سيملأها فيما بعد طلاب الصف الحادي عشر هـ.

٢. العلاج

العلاج هو المرحلة التي يقدم فيها الباحث جهدًا خاصًا مرتبطًا بالبحث. في هذا السياق، العلاج الذي قام به الباحث هو باستخدام وسائل التعلم للعبة اللوح التي تم تصميمها من قبل الباحث لرؤية تأثيرها على مهارات القراءة باللغة العربية لطلاب الصف الحادي عشر هـ المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك .النشاط في هذا العلاج يتوافق مع ما تم تصميمه في دليل التعليم الذي تم تجهيزه مسبقًا وفقًا لنظرية البناء[٧٤]. ها هي الأنشطة في العلاج التي أجراها الباحث.

١) الإدراك

في النشاط في هذه مرحلة، قدم الباحث بعض الفهم المتعلق بالفصل الذي سيتم مناقشته، لعبة اللوحة، وكيف سيقومون بالتعلم في هذا الفصل .

[74] Romadhona dkk.

٢) الاستكشاف

النشاط في مرحلة الاستكشاف الذي تم إجراؤه هو باستخدام لعبة اللوح كوسيلة تعلم. الهدف من هذه المرحلة هو أن يتمكن الطلاب من اكتشاف شيء جديد متعلق بالموضوع الذي يتعلمونه، سواء كانت كلمات جديدة، أو تركيب جمل جديد، أو حتى نوع نص جديد. لذا يمكن القول أن الأمر المتوقع هو أن يتعلم الطلاب كيفية اكتشاف ذلك من خلال وسائل التعلم التي قدمها الباحث. لا تجري مرحلة الاستكشاف مرة واحدة فقط. وذلك لأن الباحث قسم الفصل إلى ٤ مجموعات، لذا هناك ٤ مرات لمرحلة الاستكشاف، أي أن كل مجموعة تمر أو تمر خلال هذه المرحلة. المشاركة الطلابية النشطة هي تطبيق للنظرية البنائية في هذه المرحلة وفقًا لنظرية بياجيه، وهي أن الطلاب متعلمون نشطون يستفيدون من العالم من حولهم[٧٥].

٣) المناقشة

النشاط في مرحلة المناقشة هو التواصل المتبادل بشأن التعلم مع وسائل التعلم المقدمة. الهدف من هذه المرحلة هو أن يتمكن الطلاب من فهم المفهوم الذي يتعين تقديمه في موضوع التعلم الذي يتم تنفيذه حاليًا. هذه المرحلة تشابه مرحلة الاستكشاف، أي أنها لا تجري مرة واحدة فقط، بل تتوافق مع عدد المجموعات. المناقشات التي يتم إجراؤها من خلال التفاعل مع اللاعبين الآخرين وأيضًا سيد اللعبة في هذه اللعبة هي تطبيق

[75] Cameron, *Teaching Languages to Young Learners*.

للنظرية البنائية لفيجوتسكي، والتي تقول إن الطلاب سيجدون الأمر أسهل بمساعدة الأشخاص الذين يفهمون أكثر من الطالب[٧٦].

٤) تطبيق

المفهوم النشاط في مرحلة تطبيق المفهوم الذي أجراه الباحث هو بتوفير اختبار بعد العلاج.

٣. الاختبار البعدي

الاختبار البعدي هو جهد الباحث لمعرفة قدرات المستجيبين بعد استخدام المنتج الذي أنشأه الباحث. تم إجراء هذا الاختبار يوم الخميس، ٢٨ مارس ٢٠٢٤. يمكن القول أن هذا الاختبار البعدي تأخر جلسة واحدة بسبب تقليل وقت التعلم خلال فترة البحث بسبب الأنشطة في شهر رمضان. في هذه العملية، قدم الباحث ورقة الأسئلة التي سيملأها فيما بعد طلاب الصف الحادي عشر هـ.

ثم قام الباحث بتجربة ثاني بعد تنفيذ التطوير الثاني. تم إجراء نشاط التجربة الثاني هذا بواسطة الباحث بعد إجراء تطوير متقدم على منتج الوسائط التعليمية وتم بواسطة الباحث في موقع البحث للحصول على البيانات المطلوبة لإكمال هذا البحث ينطبق في عدة مراحل. التالي هي المراحل التي يقصدها الباحث.

٤-الإختبار القبلي

الاختبار القبلي هو محاولة الباحث لتحديد القدرات الأولية للمستجيب قبل استخدام المنتج الذي صنعه الباحث. تم إجراء هذا الاختبار القبلي يوم الخميس

[76] Vygotsky, *Mind and Society: The Development of Higher Psychological Processes*.

٢٥ أبريل ٢٠٢٤. وفي هذه العملية قدم الباحث ورقة أسئلة سيتم ملؤها لاحقًا من قبل طلاب الصف الحادي عشر هـ.

٥- العلاج

العلاج هو مرحلة يبذل فيها الباحثون جهودًا خاصة تتعلق بالبحث. في هذه الحالة، كان العلاج الذي قام به الباحث هو استخدام وسائل تعلم الألعاب اللوحية التي صممها الباحث لمعرفة تأثيرها على القدرة على القراءة في اللغة العربية لطلاب الصف الحادي عشر هـ المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك. ولا يزال العلاج المستخدم في هذه المرحلة يستخدم أيضًا مراحل التعلم الأربع في النظرية البنائية، وهي الإدراك والاستكشاف والمناقشة وتطبيق الفهم[٧٧].

١- الإدراك

في أنشطة مرحلة الإدراك، قدم الباحث القليل من الفهم فيما يتعلق بموضوع الفصل الذي سيتم مناقشته، وألعاب الطاولة، وكيفية تنفيذ التعلم في هذا الفصل. وبالإضافة إلى ذلك، يقدم الباحث أيضًا مقدمة عن الموضوع الذي سيتم دراسته.

٢- استكشاف

كانت الأنشطة التي تم تنفيذها في مرحلة الاستكشاف تستخدم لعبة اللوحة كوسيلة للتعلم. يتم استخدام المنتجات المخصصة لمهارات القراءة

[77] Romadhona dkk., "ANALISIS TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SMA BUDI UTOMO PERAK."

بعد أن يتعلم الطلاب مهارات الاستماع والكلام. الغرض من هذه المرحلة هو أن يقوم الطلاب باكتشافات جديدة تتعلق بالموضوعات التي يدرسونها، سواء من حيث المفردات الجديدة، أو بنية الجملة الجديدة، أو حتى أنواع جديدة من النصوص. لذلك يمكن القول إن ما هو متوقع هو أن يتمكن الطلاب من تعلم كيفية تحقيق هذه الاكتشافات من خلال وسائل التعلم التي يوفرها الباحثون. مرحلة الاستكشاف هذه لا تحدث مرة واحدة فقط. وذلك لأن الباحثين بحاجة إلى تعيين الطلاب بشكل عشوائي لمحاولة استخدام الوسائط التعليمية. في هذا القسم يظل الاهتمام بالمشاركة الطلابية النشطة هو الهدف الرئيسي للتعلم في هذه المرحلة، لأن هذا هو تطبيق النظرية البنائية في هذه المرحلة حسب نظرية بياجيه، وهي أن الطلاب متعلمون نشيطون يستفيدون من العالم من حولهم [٧٨].

٣– مناقشة

تتواصل الأنشطة في مرحلة المناقشة مع بعضها البعض فيما يتعلق بالتعلم باستخدام الوسائط التعليمية المتوفرة. تهدف هذه المرحلة إلى تمكين الطلاب من فهم المفاهيم التي سيتم نقلها في موضوع التعلم الذي يتم تنفيذه. وهذه المرحلة هي أيضاً نفس مرحلة الاستكشاف، أي أنها لا تجري مرة واحدة فقط، بل تتكيف مع عدد المجموعات.

٤– تطبيق المفهوم

كان النشاط في مرحلة تطبيق المفهوم الذي قام به الباحثون هو توفير الاختبارات البعدية.

[78] Cameron, *Teaching Languages to Young Learners*.

٦-الإختبار البعدي

الاختبار البعدي هو جهد الباحث لتحديد قدرات المستجيب بعد استخدام المنتج الذي صنعه الباحث. تم نشره هنا اليوم، ٢ مايو ٢٠٢٤.

٥) التقويم

التقييم الذي يمكن أن ينقله الباحث من نتائج التجربة هو أن هناك حاجة إلى نوع من المنتج يحتوي على مادة تتكيف مع قدرات المتعلم، على الرغم من أن الطلاب في نفس المستوى، ولكن ليس بالضرورة قدرات التعلم من كل طالب هي نفسها. بعد ذلك، يجب أن تكون هناك تعليمات يمكن أن يتبعها مدير اللعبة لتسهيل على الجميع أن يصبحوا محترفين في اللعبة (game master)، لأنه مع المساعدة المناسبة، يمكن للطلاب توسيع نطاق أنشطتهم[٧٩]. ثم هناك حاجة إلى إنشاء أكثر من وحدة منتج واحدة حتى يمكن تنفيذ التعلم بشكل أكثر كفاءة.

ب. صلاحية وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" كوسيلة تعليمية لتحسين مهارة القراءة في مادة اللغة العربية

قام الباحث بالصلاحية من صحة هذا المنتج من خلال تقديم استبيانات لخبراء وسائط التعلم وخبراء المواد التعليمية. ويتم ذلك حتى يتمكن الباحث من الحصول على منتج صالح لمزيد من الاختبار في مرحلة التجربة. ثم قام الباحث بتحليل نتائج الاستبيان المكتمل باستخدام مقياس ليكرت. لقد تم تنفيذ هذه

[79] Vygotsky, *Mind and Society: The Development of Higher Psychological Processes*.

الطريقة في بحث سابق حول تطوير وسائل التعلم للقوايد النحو لفردا همة العالية[٨٠]. استخدم الباحث مقياسه التقييمي كمرجع للتقييم باستخدام مقياس ليكرت. مقياس ليكرت في هذا البحث.

الطريقة التي يقوم بها الباحث بالتصليح هي استخدام استبيان يتم تحليله باستخدام مقياس ليكرت. أجرى خبير وسيل التعلم التصليح من الصحة من خلال ملء استبيان وبعد أن قام الباحث بالتحليل باستخدام مقياس ليكرت كانت النتيجة ٨١٪، وهو ما يمكن تفسيره على أنه مسند جيد جدًا. قام خبير المواد التعليمية بالتصليح من صحة المواد المضمنة في الوسيلة التعليمية من خلال ملء استبيان، ووفقًا للتحليل باستخدام مقياس ليكرت، تم الحصول على نتيجة ٧٣٪ والتي يمكن تفسيرها على أنها مسند جيد. كما قام خبير المواد التعليمية أيضًا بالتصليح من صحة أسئلة الاختبار وحصلوا على نتائج تحليل مقياس ليكرت بنسبة ٧٣٪ والتي يمكن تفسيرها على أنها مسند جيد.

ج. فعالية وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" في تعلم مهارة القراءة في مادة اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك

المنتج الذي صممه هذا الباحث خضع لاختبارين للفعالية. وذلك لأن اختبار الفعالية الأول، وهو الاختبار الذي حلل البيانات من التجربة الأول، لم يتمكن من إظهار نتائج فعالة. ومن نتائج تحليل بيانات التجربة الأولى باستخدام اختبار t المقترنة بالعينات، أن نتيجة t المحسوبة أصغر من جدول t وهي ٠,٢٣٥ <٢,٠٦٩ ووجود درجة p عالية (٠,٨١٧) لا يوجد دليل إحصائي كافٍ يشير إلى وجود فرق كبير بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي، ويمكن اعتبار أن الفرضية ٠ لا يمكن رفضها. يشير هذا إلى أن وسائل تعلم الألعاب اللوحية التي

[٨٠] عالية, "تطوير وسيلة تعليم قواعد النحو باستخدام برنامج 'تصميم الأقراص تلقائية التشغيل' (Autoplay Media Studio) لترقية مهارة الكتابة في المدرسة المتوسطة الإسلامية كنجونج جمبر."

صممها الباحثون ليست فعالة للاستخدام كوسائط تعليمية في الصف الحادي عشر هـ في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك. هذه النتيجة غير الفعالة لا تتماشى مع الأبحاث السابقة فيما يتعلق باستخدام وسائط الألعاب في تحسين مهارات القراءة بواسطة اللاتوكوسينا، لأنه في هذا البحث تم العثور على نتائج فعالة[٨١].

ثم قام الباحث بالتطوير والتجربة الثاني. ومن البيانات التي تم الحصول عليها في التجربة الثاني، تم إجراء تحليل يمكن أن يظهر نتائج تشير إلى أن المنتج بعد تنقيحه واستخدامه في التجربة الثاني يمكن أن يكون فعالا. من نتائج تحليل البيانات باستخدام اختبار t للعينة المقترنة، كانت نتيجة t المحسوبة أكبر من جدول t، وهي -٤,٣٢٥ < -٢,٠٦٩ (القيمة المطلقة ٤,٣٢٥ > ٢,٠٦٩) وكانت هناك قيمة p منخفضة جدًا (٠,٠٠٠٢٥٠). هناك أدلة إحصائية قوية تشير إلى وجود فرق كبير بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي، ويمكن اعتبار أن الفرضية ٠ يمكن رفضها. وهذا يدل على أن البحث الذي تم إجراؤه فعال في إظهار اختلافات كبيرة بين الظروف قبل وبعد التدخل أو استخدام المنتج. يشير هذا إلى أن وسائل تعلم الألعاب اللوحية التي صممها الباحثون فعالة للاستخدام كوسائط تعليمية في الصف الحادي عشر هـ في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك.

إن فعالية استخدام وسائل الألعاب كوسيلة لتعلم اللغة العربية تتوافق مع الأبحاث السابقة من لاتوكونصينا وهي بحثت عن "فاعلية ألعاب اللغة العربية في تحسين مهارات القراءة لدى طلاب برنامج تعليم اللغة العربية" الذي ذكر أن هناك دلائل تشير إلى وجود زيادة كبيرة في الفصول التي تستخدم وسائل الألعاب التي

[81] Latuconsina, "EFEKTIVITAS PERMAINAN BAHASA ARAB DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB."

درسها في بحثه عند إجراء البحوث المتعلقة بوسائل التعلم على شكل ألعاب في تعلم اللغة العربية[٨٢]. إن فعالية الألعاب كوسيلة للتعلم كما أثبتها هذا البحث تدعم أيضًا نتائج بحث الفضيلي وأحمد وميساروه، الذين بحثوا في " لعبة تركيب القصة " كأداة تعليمية وأفاد هذا البحث أن اللعبة فعالة في تعلم مهارات القراءة في عربي [٨٣].

إن الاستخدام الناجح لوسائل التعلم التي تم تطويرها باستخدام نموذج ADDIE يتماشى مع الأبحاث السابقة حول وسائل التعلم لتعليم اللغة العربية التي أجرتها فاردا همة العالية بعنوان ‘‘تطوير وسيلة تعليم قواعد النحو باستخدام برنامج ‘تصميم الأقراص تلقائية التشغيل (Autoplay Media Studio) ’لترقية مهارة الكتابة في المدرسة المتوسطة الإسلامية كنجونج جمبر" الذي يستخدم أيضًا نموذج ADDIE في تطوير وسائل التعلم الخاصة به ويقول إن الوسائط التي تم تطويرها باستخدام نموذج ADDIE يمكن أن تكون فعالة في التعلم[٨٤].

إن استخدام ألعاب الطاولة للتعلم الذي يقوم به الباحثون يمكن أن يعزز أيضًا نتائج البحث الذي أجراه مارتينديل واخرون الذين أجروا بحثًا بعنوان " :“Reef Survivor” A new board game designed to teach college and university undergraduate students about reef ecology, evolution, and extinction" والنتيجة هي أنه يمكن زيادة القدرات المعرفية للطلاب بشكل إيجابي من خلال ألعاب الطاولة[٨٥].

---

[82] Latuconsina.

[83] Fudhaili, Maswani, dan Siti Maisaroh, “Lu’bah Tarkīb al-Qiṣah: Wasīlah Ta‘alīmiyyah Fa‘ālah li Tarqiyyati Mahārah al-Qirā’ah ladā Ṭalabah al-Madrasah al-Tsānawiyyah al-Islāmiyyah.”

[٨٤] عالية, “تطوير وسيلة تعليم قواعد النحو باستخدام برنامج ‘تصميم الأقراص تلقائية التشغيل’ (Autoplay Media Studio) لترقية مهارة الكتابة في المدرسة المتوسطة الإسلامية كنجونج جمبر.”

[85] Martindale dkk., “‘Reef Survivor’: A new board game designed to teach college and university undergraduate students about reef ecology, evolution, and extinction.”

الباب السادس

الخاتمة

بناءً على سلسلة الأبحاث التي أجراها الباحثون، فيما يلي الاستنتاجات والمقترحات التي يمكن للباحث تقديمها:

أ. خلاصة البحث

أجرى الباحثون أبحاثًا لتطوير المنتجات لعبة اللوحة ‘‘مائة الرحلة’’ بنظرية البنائية وفقًا لنموذج ADDIE (التحليل والتصميم والتطوير و التجربة والتقو يم)

١. تطوير وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" بالنظرية البناءية لمنهج المستقل

نجح الباحث في تنفيذ التطوير وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" بالنظرية البناءية لمنهج المستقل وهو فعال للتعلم في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك باستخدام نموذج البحث ADDIE . يستخدم الباحثون تسلسل التطوير وفقًا لنموذج ADDIE وهي التحليل والتصميم والتطوير والتجربة والتقييم لتطوير هذا المنتج.

١) التحليل

تم تنفيذ مرحلة التحليل هذه من خلال إجراء الملاحظات في موقع البحث والمقابلات مع معلمي اللغة العربية هناك. يتم استخدام نتائج البيانات التي تم الحصول عليها لإجراء تحليل الاحتياجات. من البيانات التي حصل عليها الباحث، يمكن ملاحظة أن هناك فجوات في الأداء تتمثل في عدم اهتمام الطلاب بالتعلم وضعف درجات الطلاب في تعلم اللغة العربية، على الرغم من أن المعلمين في هذه

المدرسة يأتون إلى الفصل بانضباط ويستخدمون أدوات مختلفة. أساليب التقييم، وهناك كتب مدرسية خاصة تعدها المدرسة نفسها.

٢) التصميم

تم تنفيذ مرحلة التصميم الباحث من خلال تصميم منتجات الوسيلة التعليمية عن طريق اختيار ألعاب الوحة كمنتج سيتم تطويره. ويعتمد ذلك على حقيقة أنه لا يزال هناك نقص في استخدام الوسائط الجديدة في التعلم في موقع البحث. سيتم تطوير ألعاب الوحة باستخدام النظرية البنائية من خلال تصميم قواعد تمكن الطلاب من أن يكونوا نشطين في التعلم أثناء استخدام هذه الوسائط ويمكن أن تمكن الطلاب من الانخراط في التفاعلات الاجتماعية والحصول على مساعدة من أشخاص أكثر خبرة، وكلا الأمرين يتوافقان مع النظرية البنائية لبياجيه النظرية التي تقول أن الطلاب هم طلاب نشيطون يستفيدون من العالم من حولهم وهذا يتوافق أيضًا مع نظرية فيجيتسكي التي تنص على أنه يمكن للطلاب اكتساب المعرفة بسهولة أكبر بمساعدة أشخاص أكثر خبرة. وقد تم اختيار النظرية البنائية لأن هذه النظرية قريبة جداً من المنهج المستقل.

٣) التطوير

يتم التطوير من خلال إجراء تحسينات بناءً على اقتراحات الخبراء المعنيين الذين طُلب منهم إجراء استبيان للتحقق من صحة هذا المنتج. سيتم استخدام الاقتراحات المقدمة من هؤلاء الخبراء لتطوير المنتج حتى يتم الإعلان عن صلاحية المنتج ومناسبته للاختبار في مرحلة التجربة. قام الباحث بهذه المرحلة مرتين لأن نتائج التطبيق الأول لم تتمكن من إنتاج نتائج تحليل تظهر دليلاً على أن استخدام وسائل التعلم التي

طورها الباحث يمكن أن تكون فعالة لتعلم اللغة العربية في موقع البحث.

٤) التجربة

في هذه المرحلة يتم اختبار الوسائط من خلال إجراء أنشطة اختبار في المدارس على المنتجات التي اعتبرها الخبراء المعنيون صالحة. في هذه المرحلة، يحصل الباحثون على بيانات الاختبار القبلي والبعدي والتي سيتم تحليلها باستخدام عينة اختبار t المقترنة. قام الباحث بهذه المرحلة مرتين لأنه في الاختبار الأول لم تظهر نتائج تحليل عينة الاختبار المزدوج نتائج فعالة.

٥) التقو يم

التقييم الذي يمكن أن ينقله الباحثون من نتائج التجربة هو أن هناك حاجة إلى نوع من المنتج يحتوي على مادة تتكيف مع قدرات المتعلم، على الرغم من أن الطلاب في نفس المستوى، ولكن ليس بالضرورة قدرات التعلم من كل طالب هي نفسها. بعد ذلك، يجب أن تكون هناك تعليمات يمكن أن يتبعها مدير اللعبة لتسهيل على الجميع أن يصبحوا محترفين في اللعبة (game master) . ثم هناك حاجة إلى إنشاء أكثر من وحدة منتج واحدة حتى يمكن تنفيذ التعلم بشكل أكثر كفاءة.

٢. صلاحية وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" كوسيلة تعليمية لتحسين مهارة القراءة في مادة اللغة العربية

إن نتائج تطوير هذا المنتج تتوافق مع نتائج الصلاحية من خبراء المادة من خلال استبيان تم تحليله باستخدام مقياس ليكرت وحصلت الباحثة على نتيجة ٧٤٪. وفقًا لنطاق القيمة المذكور سابقًا، فإن نطاق القيمة ٦١٪-٨٠٪ يعني جيد، وهذا يشير إلى أن المواد المضمنة في وسائط التعلم هذه صالحة وفقًا للصلاحية من صحة المحتوى. أما بالنسبة لأسئلة التقويم على شكل اختبارات قبلية وبعدية والتي كانت أدوات البحث فقد قامت الباحثة بالصلاحية من صحة خبراء المادة من خلال استبانة تم تحليلها باستخدام مقياس ليكرت وحصلت الباحثة على نتيجة ٧٤٪. وفقا لنطاق القيمة المذكور سابقا، فإن نطاق القيمة ٦١٪-٨٠٪ يعني جيد، وهذا يدل على أن الأسئلة المستخدمة كأدوات في هذا البحث صالحة وفقا للصلاحية من صحة المحتوى. أما بالنسبة لتصميم وسائل التعلم فقد قامت الباحثة بالصلاحية من صحتها مع خبراء وسائل التعلم من خلال استبانة تم تحليلها باستخدام مقياس ليكرت وحصلت الباحثة على نتيجة ٨١٪. وفقًا لنطاق القيمة المذكور سابقًا، فإن نطاق القيمة ٨١٪-١٠٠٪ يعني جيد جدًا، وهذا يشير إلى أن تصميم الوسائط التعليمية صالح وفقًا للصلاحية من صحة المحتوى.

٣. فعالية وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" في تعلم مهارة القراءة في مادة اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك

المنتج الذي صممه هذا الباحث خضع لاختبارين للفعالية. وذلك لأن اختبار الفعالية الأول، وهو الاختبار الذي حلل البيانات من التجربة الأول، لم

يتمكن من إظهار نتائج فعالة. ومن نتائج تحليل بيانات التجربة الأولى باستخدام اختبار t المقترنة بالعينات، أن نتيجة t المحسوبة أصغر من جدول t وهي ٠,٢٣٥ <٢,٠٦٩ ووجود درجة p عالية (٠,٨١٧) لا يوجد دليل إحصائي كافٍ يشير إلى وجود فرق كبير بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي، ويمكن اعتبار أن الفرضية ٠ لا يمكن رفضها.

ثم قام الباحث بالتطوير والتجربة الثاني. ومن البيانات التي تم الحصول عليها في التجربة الثاني، تم إجراء تحليل يمكن أن يظهر نتائج تشير إلى أن المنتج بعد تنقيحه واستخدامه في التجربة الثاني يمكن أن يكون فعالا. من نتائج تحليل البيانات باستخدام اختبار t للعينة المقترنة، كانت نتيجة t المحسوبة أكبر من جدول t، وهي -٤,٣٢٥ < -٢,٠٦٩ (القيمة المطلقة ٤,٣٢٥ > ٢,٠٦٩) وكانت هناك قيمة p منخفضة جدًا (٠,٠٠٠٢٥٠). هناك أدلة إحصائية قوية تشير إلى وجود فرق كبير بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي، ويمكن اعتبار أن الفرضية ٠ يمكن رفضها. وهذا يدل على أن البحث الذي تم إجراؤه فعال في إظهار اختلافات كبيرة بين الظروف قبل وبعد التدخل أو استخدام المنتج. يشير هذا إلى أن وسائل تعلم الألعاب اللوحية التي صممها الباحثون فعالة للاستخدام كوسائط تعليمية في الصف الحادي عشر هـ في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك.

ب. إقتراحات

بناءً على نتائج البحث التي حصل عليها الباحث، لمزيد من البحث، إليك عدة نقاط يجب أخذها في الاعتبار.

١. يحتاج الباحثون إلى إجراء تحليل متعمق فيما يتعلق باستخدام وسائل التعلم في تعلم اللغة العربية.
٢. لا يزال من الممكن تطوير المنتجات التي تمت مناقشتها في هذا البحث إلى المجال الإلكتروني.
٣. من المأمول أن يتمكن الباحثون المستقبليون من استخدام هذا البحث كمرجع للتحسينات والتصحيحات وتطوير وسائل التعلم في مزيد من البحوث.

قائمة المراجع

حليمة, عقيف. ‘‘تعليم مهارة القراءة للناطقين بغيرها.’’ *لساننا* ٩, رقم. ٢ (٢٠٢٠): ٢٤٩. doi:١٠,٢٢٣٧٣/ls.V٩i٢,٦٧٤٤.

أنجرايني, أحمد فاضل شاكر هدايات ، فراديلا زولفياني. (٢٠٢١) . العلاقة بين القدرة على قراءة القرآن بالقدرة على مهارة القراءة.’’ *صوت العربية* ٩, رقم. ١ (٢٠٢١): ٧٨—٨٧.

حسنة, ستي نور, و ر. توفيق الرحمن. (٢٠٢٢) .تحليل الأخطاء مهارة القراءة لتعليم اللغة العربية في الفصل العاشر بمدرسة الأذكياء بلوس الثانوية الإسلامية ميدان. *صوت العربية* ١٠, رقم. ٢ (١٥ ديسيمبير ٢٠٢٢): ٣١١—٣١. doi:١٠,٢٤٢٥٢/saa.V١٠i٢,٣٤١٩٦.

الراجي, فتح. (٢٠٢٠) . تطبيق طريقة التمييز في تعليم مهارة القراءة بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى جاكرتا. *التدريس* ٨, رقم. ١ (٢٠٢٠): ١٧٠—٢٠٠.

عالية, فردا همة. (٢٠٢٢) . تطوير وسيلة تعليم قواعد النحو باستخدام برنامج ‘تصميم الأقراص تلقائية التشغيل’ (Autoplay Media Studio) لترقية مهارة الكتابة في المدرسة المتوسطة الإسلامية كنجونج جمبر. جامعة مولانا مالك ابراهيم الإسلامية الحكومية مالانج., ٢٠٢٢.

فضيلي،, أحمد, مسواني, و ستي ميسارة. (٢٠٢٣) . لعبة تركيب القصة : الوسيلة التعليمية فعالية لترقية مهارة القراءة طلبة المدرسة لثانوية الاسلامية. *المهارة* ٩,

رقم. ١ (٢٠٢٣): ٩٥–١٢١.
٠٦–٠٩١,٠٢٠٢٣.almahara/١٤٤٢١,١٠:doi.

كاملية فطانة. (٢٠٢١) .تطوير وسائل تعليم مهارة القراءة على القائم مواقع جوجل google site في مدرسة المذكر المتوسطة الإسلامية أوجان ماس فاليمبانج. ٢٠٢١.

Akmalia, Afifah, dan Narita Dewi Cahyani. (2021) .“Strategi Pembelajaran Jigsaw dalam Pembelajaran Maharah Qira’ah.” *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab VII*, no. 1.

Alam, Tayyaba Gul Malik Rabail. (2019). “Comparative analysis between pre-test/post-test model and post-test-only model in achieving the learning outcomes.” *Pakistan Journal of Ophthalmology* 35, no. 1

Ansyah, Supriadi, Mahyudin Ritonga, dan Fitri Alrasi. (2020). “SISTEM KAJI DUDUAK SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN MAHARAH AL-QIRA’AH DI MADRASAH BATANG KABUNG.” *Arabi : Journal of Arabic Studies* 5, no. 2 (31 Desember 2020): 191. doi:10.24865/ajas.v5i2.257.

Branch, Robert Maribe. (2020). *Instructional design: The ADDIE approach*. *Instructional Design: The ADDIE Approach*, 2010. doi:10.1007/978-0-387-09506-6.

Cahyo, Karno Nur, Martini Martini, dan Eri Riana. (2019). “Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kuesioner Pelatihan Pada PT Brainmatics Cipta Informatika.” *Journal of Information System Research (JOSH)* 1, no. 1 (2019): 45–53.

Cameron, Lynne. (2001). *Teaching Languages to Young Learners*. *Teaching Languages to Young Learners*, 2001. doi:10.1017/cbo9780511733109.

Cholilah, Mulik, Anggi Gratia Putri Tatuwo, Komariah, dan Shinta Prima Rosdiana. (2023). “Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21.” *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran* 1, no. 02 (31 Mei 2023): 56–67. doi:10.58812/spp.v1i02.110.

Dirjen Pendidikan Islam Kemenag. (2022). KEPUTUSAN DIREKTUR JENDERAL PENDIDIKAN ISLAM NOMOR 3211 TAHUN 2022, Pub. L. No. 3211 (2022).

Eltahir, Mohd Elmagzoub, Najeh Rajeh Alsalhi, Sami Al-Qatawneh, Hatem Ahmad AlQudah, dan Mazan Jaradat. (2021). "The impact of game-based learning (GBL) on students' motivation, engagement and academic performance on an Arabic language grammar course in higher education." *Education and Information Technologies* 26, no. 3 (1 Mei 2021): 3251–78. doi:10.1007/s10639-020-10396-w.

Fadhallah, R A. (2021). *Wawancara*. Unj Press.

Fitria, Yanti, dan Widya Indra. (2020). *Pengembangan model pembelajaran PBL berbasis digital untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan literasi sains*. Deepublish.

Gusteti, Meria Ultra, dan Neviyarni Neviyarni. (2022). "PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KURIKULUM MERDEKA." *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika* 3, no. 3 (2022). doi:10.46306/lb.v3i3.180.

Hamdi, Syahrul, Cepi Triatna, dan Nurdin Nurdin. (2022). "Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Pedagogik." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 7, no. 1 (2022). doi:10.30998/sap.v7i1.13015.

Hamid, M. Abdul, Danial Hilmi, dan M. Syaiful Mustofa. (2019). "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA ARAB BERBASIS TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME UNTUK MAHASISWA." *Arabi : Journal of Arabic Studies* 4, no. 1 (2019). doi:10.24865/ajas.v4i1.107.

Hasan, Muhammad, Milawati Milawati, Darodjat Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana Masdiana, dan I Indra. "Media pembelajaran." Tahta media group, 2021.

Ilmiani, Aulia Mustika, Ahmadi Ahmadi, Nur Fuadi Rahman, dan Yulia Rahmah. (2020). "Multimedia interaktif untuk mengatasi problematika pembelajaran Bahasa Arab." *Al-Ta'rib Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab* 8, no. 1 (2020): 17–32.

Izzah, Meladia Aqidatul, dan Ali Ma'sum. (2021). "Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah untuk Siswa Kelas X MA Almaarif Singosari." *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts* 1, no. 8 (2021). doi:10.17977/um064v1i82021p1081-1094.

Kaniawati, Ida. (2021). "Pembelajaran STEM: Upaya Mencerdaskan Kehidupan Bangsa Di Abad 21." *Jurnal Majelis* 2, no. 2 (2021).

Kemendikbudristek. (2022). KEPUTUSAN MENTERI PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA NOMOR 262/M/2022 (2022).

Kustandi, Cecep, dan Daddy Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyrakat*. Prenada media.

Latuconsina, Sarah N. (2018). "EFEKTIVITAS PERMAINAN BAHASA ARAB DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB." *Arabi : Journal of Arabic Studies* 3, no. 2 (31 Desember 2018): 145. doi:10.24865/ajas.v3i2.99.

Martanti, Fitria, Joko Widodo, Rusdarti Rusdarti, dan Agustinus Sugeng Priyanto. (2022). "Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Pembelajaran Diferensiasi Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Penggerak." *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* 5, no. 1 (2022).

Martindale, Rowan C., Barbara Sofia Sulbaran Reyes, Sinjini Sinha, dan North Cooc. (2023). "'Reef Survivor': A new board game designed to teach college and university undergraduate students about reef ecology, evolution, and extinction." *Journal of Geoscience Education*, 2023. doi:10.1080/10899995.2023.2221818.

Masturoh, Fitri, dan Ihwan Mahmudi. (2023). "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 4, no. 2 (25 Juli 2023): 207–32. doi:10.52593/klm.04.2.07.

Maydiantoro, Albet. (2021). "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)." *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*, 2021.

Nadia, Deni Okta, dan Yeni Erita. (2022). "Merdeka Belajar Dalam Perspektif Filsafat Konstruktivisme." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2022): 878–87.

Oktavia, Ririn. (2022). "Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa." *OSF Preprints*, 2022, 1–7.

Ramdhan, Muhammad, dan others. (2021). *Metode penelitian*. Cipta Media Nusantara, 2021.

Rathomi, Ahmad. (2019). "PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MAHARAH QIRA'AH MELALUI PENDEKATAN SAINTIFIK." *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2019). doi:10.29313/tjpi.v8i1.4315.

Rohani, Rohani. (2020). "Media pembelajaran," .

Romadhona, Ananda Regita, Arnis Ela Dwi Prameita, Mahda Alvianita, Eka Ayu Wulan Adha, dan Jauhara Dian Nurul Iffah. (2023). "ANALISIS TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SMA BUDI UTOMO PERAK." *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2023): 11–21.

Sitorus, Amalia Muhazlin, dan Akmal Walad Ahkas. (2023). “Activities to Enhance Pupils’ Reading Skills (Maharatul Qiraah) in Arabic Language Learning.” *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 5, no. 2 (13 Mei 2023): 903–11. doi:10.31004/edukatif.v5i2.4825.

Sudaryanto, Sudaryanto, Wahyu Widayati, dan Risza Amalia. (2020). “Konsep Merdeka Belajar-Kampus Merdeka dan Aplikasinya dalam Pendidikan Bahasa (dan Sastra) Indonesia.” *Kode: Jurnal Bahasa* 9, no. 2 (2020).

Sugiyono, Djoko. (2010). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. *Penerbit Alfabeta*.

Sutiah, Dr, M Pd, dan others. (2020). *Teori belajar dan pembelajaran*. NLC.

Tahir, Rabail, dan Alf Inge Wang. “Evaluating the effectiveness of game-based learning for teaching refugee children Arabic using the integrated LEAGUÊ-GQM approach.” *Behaviour and Information Technology*, 2022. doi:10.1080/0144929X.2022.2156386.

Tobias, Sigmund, dan Thomas M. Duffy. (2009). *Constructivist instruction: Success or failure? Constructivist Instruction: Success or Failure?*, 2009. doi:10.4324/9780203878842.

Vhalery, Rendika, Albertus Maria Setyastanto, dan Ari Wahyu Leksono. (2022). “KURIKULUM MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA: SEBUAH KAJIAN LITERATUR.” *Research and Development Journal of Education* 8, no. 1 (1 April 2022): 185. doi:10.30998/rdje.v8i1.11718.

Vygotsky, L S. (1978). *Mind and Society: The Development of Higher Psychological Processes*. *Harvard University Press*, 1978.

Wachidi, W, dan E Risdianto. (2019). *Media Pembelajaran*. publikasiilmiah.ums.ac.id, 2019. https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/bitstream/handle/11617/12882/Front%20Matters%20WACHIDI.pdf?sequence=2&isAllowed=y.

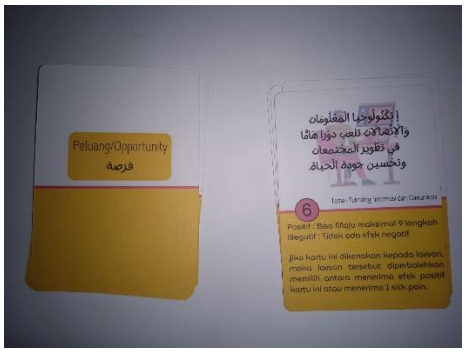
ملاحق

Produk

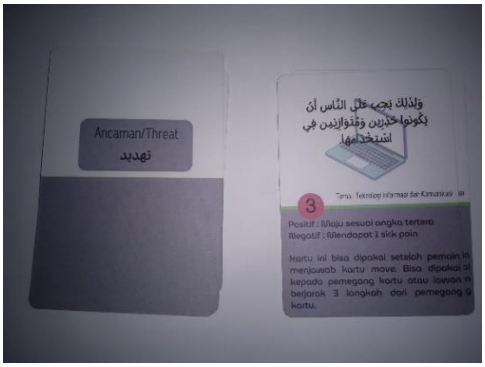
Peta Permainan

Kotak Permainan Papan

Kartu Jalan/Bergerak



Kartu Peluang



Kartu Ancaman

Bidak

Token (sick point)

Instrumen Media

ATURAN PERMAINAN (Implementasi 1)
مائة الرحلة

Peraturan Umum

1. Permainan bisa dilakukan dengan 2-7 pemain dan seorang *game master* (wasit)
2. Permainan selesai jika salah satu pemain mencapai kotak nomor 100 atau 50. (sesuai kesepakatan pemain)
3. Pemain memilih pion yang tersedia sebagai karakternya dalam permainan.
4. Pion pemain akan berkumpul diluar papan sebelum permainan dimulai.
5. Permainan dimulai dengan mengambil kartu Gerak/move, satu pemain hanya boleh mengambil satu kartu move setiap gilirannya tiba
6. Permainan dimulai dari seorang pemain yang ditentukan secara acak dan berlanjut ke pemain seterusnya searah jarum jam.
7. Jika seorang menerima 3 *sick point*, maka dia akan mundur ke kotak bilangan prima paling dekat pionnya, lalu sick poin akan kembali ke 0.
8. Jika pemain berhenti di kotak dengan warna yang mewakili warna peluang, pemain mengambil satu kartu peluang.
9. Jika pemain berhenti di kotak dengan warna yang mewakili warna ancaman, pemain mengambil satu kartu ancaman.
10. Jika pemain berhenti di kotak dengan warna yang mewakili warna prima, pemain tidak bisa menerima efek dari kartu ancaman maupun kartu peluang miliknya atau milik lawannya, mengurangi 1 *sick point* yang dia miliki.
11. Jika pemain berhenti di kotak dengan warna yang mewakili warna netral, pemain tidak perlu mengambil kartu peluang maupun kartu ancaman. Pemain tersebut bisa menerima efek dari kartu ancaman maupun kartu peluang.
12. Tugas yang perlu diselesaikan untuk menerima atau menghilangkan efek kartu adalah membaca kalimat bahasa arab yang tertera dalam kartu tersebut.
13. Sesuai dengan kesepakatan seluruh pemain, aturan-aturan berikut bisa ditambahkan :
    a. Para pemain bisa melakukan diskusi terkait bahasa arab, seperti ‘amil dan posisi suatu kata dalam kalimat.
    b. Para pemain bisa mendiskusikan arti dalam bahasa Indonesia dari suatu kata.
    c. Para pemain bisa menyelesaikan permainan setelah seorang pemain mencapai langkah ke 20, atau 30, atau 40, atau 50, atau 60, atau 70, atau 80, atau 90.
    d. Definisi membaca bisa ditambah dengan “jika bisa menebak arti kalimat”.

e. Definisi membaca bisa ditambah dengan “jika bisa menjelaskan i’rab dari kalimat”.
f. Definisi membaca bisa ditambah dengan “jika bisa menjelaskan posisi setiap kata dalam kalimat”

Tugas *Game Master*

14. Kartu Gerak diacak oleh *game master* lalu diletakkan di tempat yang mudah diajangkau pemain dalam posisi menutup.
15. Kartu Peluang diacak oleh *game master* lalu diletakkan di tempat yang mudah diajangkau pemain dalam posisi menutup.
16. Kartu Ancaman diacak oleh *game master* lalu diletakkan di tempat yang mudah diajangkau pemain dalam posisi menutup.
17. *Game master* bertugas menjadi penilai secara adil dan objektif dari kemampuan pemain menjalankan tugas sesuai yang tertera pada kartu jalan, kartu peluang, dan kartu ancaman.
18. *Game master* bertugas memberikan token *sick point* kepada pemain sesuai dengan aturan permainan.

Kartu Gerak

19. Kartu Gerak memiliki kalimat dalam bahasa arab yang harus dibaca secara beanr oleh pemain sebelum menggerakkan pionnya.
20. Kartu Gerak memiliki efek bergerak yang berbeda sesuai yang tertulis di masing-masing kartu.
21. Jika pemain gagal membaca kalimat dalam bahasa arab yang tertera pada kartu gerak, dia akan menerima 1 poin sakit (*sick point*).
22. Kartu gerak yang sudah dipakai diberikan kepada *game master*.
23. Jika kartu gerak habis dan permainan belum selesai, maka *game master* bertugas mangacak kartu gerak yang sudah dipakai lalu diletakkan ditempatnya saat permainan tadi dalam posisi menutup.

Kartu Peluang

24. Kartu peluang bisa dipakai oleh pemain yang memegangnya kepada diri sendiri atau lawan yang sedang mendapatkan gilirannya pada saat kartu itu dipakai.
25. Kartu peluang bisa disimpan maksimal 2 kartu untuk setiap pemain.

26. Jika pemain sudah punya 2 kartu peluang dan berhenti di kotak warna yang mewakili warna peluang, dia tidak perlu mengambil kartu peluang.
27. Pemain bisa memakai kartu peluang setelah bergerak pada gilirannya yang berikutnya setelah menerima kartu.
28. Pemain bisa memakai kartu peluang dengan menunjukkan kartu, memberitahukan efek kartu, menunjuk pemain yang menerima efek kartu, lalu menyerahkannya kepada *game master*.
29. Pemain bisa memakai kartu peluang pada diri sendiri dengan cara menyelesaikan tugas pada kartu itu.
30. Jika pemain gagal menyelesaikan tugas saat menggunakan kartu peluang untuk dirinya sendiri, dia tidak akan terkena efek apapun, dan diam ditempat sampai giliran berikutnya tiba.
31. Pemain bisa memakai kartu peluang pada lawan dengan tanpa menyelesaikan tugas pada kartu itu.
32. Pemain yang terkena efek kartu peluang dari lawan, harus menerima efek dari kartu peluang.
33. Jika kartu peluang habis dan permainan belum selesai, maka *game master* bertugas mengacak kartu peluang yang sudah dipakai lalu diletakkan ditempatnya saat permainan tadi dalam posisi menutup.

Kartu Ancaman

34. Pemain bisa menyimpan kartu ancaman maksimal 2 giliran, dan harus dipakai di gilirannya yang kedua setelah menerima kartu ancaman.
35. Pemain tidak bisa mengambil kartu ancaman jika masih memiliki kartu ancaman.
36. Pemain bisa memakai kartu ancaman setelah bergerak di gilirannya selanjutnya setelah menerima kartu ancaman.
37. Pemain bisa memakai kartu ancaman pada dirinya atau salah satu pemain yang berada di dalam jarak 5 kotak.
38. Pemain yang hendak memakai kartu ancaman, bisa memakai kartu ancaman pada dirinya dengan menyelesaikan tugas pada kartu itu.
39. Pemain yang hendak dikenai kartu ancaman oleh pemain lain bisa mengabaikan efek negatif dari kartu ancaman dengan menyelesaikan tugas yang tertera pada kartu itu.

40. Pemain yang memakai kartu ancaman kepada dirinya sendiri lalu gagal menyelesaikan tugas pada kartu, akan menerima efek negatif yang tertulis pada kartu ancaman yang dia pakai.
41. Pemain yang hendak dikenai efek kartu ancaman oleh pemain lain tidak bisa menerima efek positif dari kartu ancaman.
42. Pemain bisa memakai kartu ancaman dengan menujukkan kartu, memberitahukan efek kartu, menunjuk pemain yang menerima efek kartu, lalu menyerahkannya kepada *game master*.
43. Jika kartu ancaman habis dan permainan belum selesai , maka *game master* bertugas mengacak kartu ancaman yang sudah dipakai lalu diletakkan ditempatnya saat permainan tadi dalam posisi menutup.

Keterangan

	Selesai
	Peluang
	Netral
	Ancaman
	Prima

Desain komponen permainan papan

Peta Permainan Papan

Pion Permainan Papan Token Permainan Papan

Kartu-kartu dalam permainan papan (ukuran kartu 63 mm x 88 cm)

ولكن مع كلّ الفوائد الّتي تقدمها تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، فهي تحمل أيضا بعض المخاطر والمشاكل الّتي تؤثّر على صحّة وأمن وسلوك النّاس

Tema: Teknologi Informasi dan Komunikasi

1

Positif : Bisa Maju maksimal 3 langkah
Negatif : Tidak ada efek negatif

Jika kartu ini dikenakan kepada lawan, maka lawan tersebut diperbolehkan memilih antara menerima efek positif kartu ini atau menerima 1 sisk poin.

وتستخدم الحاسوب المحمول لتنفيذ العديد من المهام والوظائف، مثل كتابة النّصوص والبرمجة والرّسم والتّصميم والحساب والتّعليم والبحث والتّرفيه والتّواصل.

Tema: Teknologi Informasi dan Komunikasi

1

Positif : Maju 2x angka tertera
Negatif : Mundur satu langkah

Kartu ini bisa dipakai setelah pemain menjawab kartu move. Bisa dipakai kepada pemegang kartu atau lawan berjarak 3 langkah dari pemegang kartu.

بالإضافة إلى ذلك، يمكن للمستخدمين استخدام الإنترنت للترفيه والاستمتاع بالألعاب والأفلام والموسيقى والكتب الإلكترونية

Tema: Teknologi Informasi dan Komunikasi

2

Positif : Maju 2 langkah
Negatif : Mundur satu langkah

التكنولوجيا هي مجموعة من الأساليب والأدوات والآلات التي تستخدم لتحقيق الأهداف المختلفة في الحياة.

Tema: Teknologi Informasi dan Komunikasi

1

Positif : Bisa Maju maksimal 3 langkah
Negatif : Tidak ada efek negatif

Jika kartu ini dikenakan kepada lawan, maka lawan tersebut diperbolehkan memilih antara menerima efek positif kartu ini atau menerima 1 sisk poin.

كما أنّها قد تجعل الشّخص إنطوائيا وانانيا، وتثير فيه القلق والاكتئاب والضّغط النّفسي.

Tema: Teknologi Informasi dan Komunikasi

4

Positif : Maju 1/2 dari angka tertera
Negatif : Mendapat 1 sisk poin

Kartu ini bisa dipakai setelah pemain menjawab kartu move. Bisa dipakai kepada pemegang kartu atau lawan berjarak 3 langkah dari pemegang kartu.

يمكن للإنترنت تحميل ونقل البيانات بسرعة عالية

Tema: Teknologi Informasi dan Komunikasi

3

Positif : Maju 1/2 dari angka tertera
Negatif : Tidak bergerak

إنكنولوجيا المعلومات والاتصالات تلعب دورا هاما في تطوير المجتمعات وتحسين جودة الحياة.

Tema: Teknologi Informasi dan Komunikasi

6

Positif : Bisa Maju maksimal 9 langkah
Negatif : Tidak ada efek negatif

Jika kartu ini dikenakan kepada lawan, maka lawan tersebut diperbolehkan memilih antara menerima efek positif kartu ini atau menerima 1 sisk poin.

ولذلك يجب على النّاس أن يكونوا حذرين ومتوازنين في استخدامها.

Tema: Teknologi Informasi dan Komunikasi

3

Positif : Maju sesuai angka tertera
Negatif : Mendapat 1 sisk poin

Kartu ini bisa dipakai setelah pemain menjawab kartu move. Bisa dipakai kepada pemegang kartu atau lawan berjarak 3 langkah dari pemegang kartu.

الإنترنت يساعد النّاس في العديد من الأمور

Tema: Teknologi Informasi dan Komunikasi

4

Positif : Maju 1/2 dari angka tertera
Negatif : Tidak bergerak

الاتصالات هي عمليّة تبادل المعلومات والأفكار بين الأشخاص أو الجماعات بواسطة اللّغة أو الرّموز أو الإشارات.

Tema: Teknologi Informasi dan Komunikasi

5

Positif : Bisa Maju maksimal 7 langkah
Negatif : Tidak ada efek negatif

Jika kartu ini dikenakan kepada lawan, maka lawan tersebut diperbolehkan memilih antara menerima efek positif kartu ini atau menerima 1 sisk poin.

ومن الخطور الّتي تهدّد الأمن والسّلامة على الإنترنت العنف والضّراع والتّفكير الإدمكالي والإباحيّة والجريمة الإلكترونيّة والتّجسّس والاختيال والقرصنة.

Tema: Teknologi Informasi dan Komunikasi

2

Positif : Maju sesuai angka tertera
Negatif : Mendapat 1 sisk poin

Kartu ini bisa dipakai setelah pemain menjawab kartu move. Bisa dipakai kepada pemegang kartu atau lawan berjarak 3 langkah dari pemegang kartu.

إحدى أهمّ مميزات الحاسوب المحمول هي قدرته على الإتصال بالإنترنت عن طريق شبكة الواي فاي أو البلوتوث أو الكابل أو الهاتف النّقال.

Tema: Teknologi Informasi dan Komunikasi

5

Positif : Maju 1/2 dari angka tertera
Negatif : Tidak bergerak

ولكنّ مع كلّ الفوائد الّتي تقدمها هذه التكنولوجيا، فهناك أيضا بعض الآثار السّلبيّة الّتي يجب الانتباه إليها والتّعامل معها بحكمة.

Tema: Teknologi Informasi dan Komunikasi

4

Positif : Bisa Maju maksimal 8 langkah
Negatif : Tidak ada efek negatif

Jika kartu ini dikenakan kepada lawan, maka lawan tersebut diperbolehkan memilih antara menerima efek positif kartu ini atau menerima 1 sisk poin.

وأن يتبعوا الضّوابط الشّرعيّة والأخلاقيّة والقانونيّة والتّربويّة في التّعامل معها

Tema: Teknologi Informasi dan Komunikasi

1

Positif : Maju sesuai angka tertera
Negatif : Mendapat 1 sisk poin

Kartu ini bisa dipakai setelah pemain menjawab kartu move. Bisa dipakai kepada pemegang kartu atau lawan berjarak 3 langkah dari pemegang kartu.

يمكن للمستخدمين استخدام الإنترنت للبحث عن المعلومات والمصادر الموثوقة

Tema: Teknologi Informasi dan Komunikasi

5

Positif : Maju 2x angka tertera
Negatif : Mundur 1/2x angka tertera

وقد ارتبطت التكنولوجيا والاتصالات بشكل وثيق في العصر الحديث.

Tema: Teknologi Informasi dan Komunikasi

3

Positif : Bisa Maju maksimal 6 langkah
Negatif : Tidak ada efek negatif

Jika kartu ini dikenakan kepada lawan, maka lawan tersebut diperbolehkan memilih antara menerima efek positif kartu ini atau menerima 1 sisk poin.

لذلك، يجب علينا أن نستخدم تكنولوجيا المعلومات والاتصالات بشكل مسؤول ومعتدل، وأن نحافظ على التوازن بين الحياة الواقعية والافتراضية.

Tema: Teknologi Informasi dan Komunikasi

5

Positif : Maju 1/2 dari angka tertera
Negatif : Mendapat 1 sisk poin

Kartu ini bisa dipakai setelah pemain menjawab kartu move. Bisa dipakai kepada pemegang kartu atau lawan berjarak 3 langkah dari pemegang kartu.

وبهذا تستطيع المستخدم الوصول إلى مصادر متنوّعة وغنيّة من المعلومات والمعرفة، وتحميل ومشاركة الملفات والصور والفيديوهات، واستخدام التطبيقات المختلفة.

Tema: Teknologi Informasi dan Komunikasi

4

Positif : Maju 2x angka tertera
Negatif : Mundur 1/2x angka tertera

من الفوائد الّتي تقدمها تكنولوجيا المعلومات والاتصالات أنها تسهل التّواصل بين النّاس من مختلف الأماكن والثّقافات

Tema: Teknologi Informasi dan Komunikasi

2

Positif : Bisa Maju maksimal 6 langkah
Negatif : Tidak ada efek negatif

Jika kartu ini dikenakan kepada lawan, maka lawan tersebut diperbolehkan memilih antara menerima efek positif kartu ini atau menerima 1 sisk poin.

حيث أدّت إلى ظهور مجال جديد يسمى تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (IGT).

Tema: Teknologi Informasi dan Komunikasi

5

Positif : Maju sesuai angka tertera
Negatif : Mundur satu langkah

Kartu ini bisa dipakai setelah pemain menjawab kartu move. Bisa dipakai kepada pemegang kartu atau lawan berjarak 3 langkah dari pemegang kartu.

كما يمكن للمستخدمين استخدام الإنترنت للعمل عن بعد أو للتجارة الإلكترونية

Tema: Teknologi Informasi dan Komunikasi

3

Positif : Maju 2x angka tertera
Negatif : Mundur 1/2x angka tertera

لَقَدْ أَحْدَثَتْ تِكْنُولُوجِيا
الْمَعْلُومَاتِ وَالاِتِّصَالَاتِ ثَوْرَةً
فِي مَجَالَاتٍ عَدِيدَةٍ مِن
الْحَيَاةِ الْإِنْسَانِيَّةِ.

Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

1

Positif : Bisa Maju maksimal 3 langkah
Negatif : Tidak ada efek negatif

Jika kartu ini dikenakan kepada lawan, maka lawan tersebut diperbolehkan memilih antara menerima efek positif kartu ini atau menerima 1 sisi poin.

الْإِنْتَرْنِت هُوَ شَبَكَة عَالَمِيَّة
تَرْبِط بَيْن مِلَايِين الْأَجْهِزَة
الْإِلِكْتُرُونِيَّة

Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

4

Positif : Maju sesuai angka tertera
Negatif : Mundur satu langkah

Kartu ini bisa dipakai setelah pemain menjawab kartu move. Bisa dipakai kepada pemegang kartu atau lawan berjarak 3 langkah dari pemegang kartu.

وَهَذَا يُسَهِّل عَلَى الْمُسْتَخْدِم
الِاسْتِفَادَة مِن الْحَاسُوب
الْمَحْمُول فِي جَمِيع جَوَانِب
حَيَاته الشَّخْصِيَّة وَالْعَمَلِيَّة
وَالتَّعْلِيمِيَّة.

Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

2

Positif : Maju 2x angka tertera
Negatif : Mundur 1/2x angka tertera

بِالْإِضَافَة إِلَى ذَلِك، يُمْكِن
لِلْمُسْتَخْدِمِين اسْتِخْدَام
الْإِنْتَرْنِت لِلتَّرْفِيه
وَالِاسْتِمْتَاع بِالْأَلْعَاب
وَالْأَفْلَام وَالْمُوسِيقَى
وَالْكُتُب الْإِلِكْتُرُونِيَّة

Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

2

Positif : Maju 2 langkah
Negatif : Mundur satu langkah

حَاسُوب مَحْمُول هُوَ جِهَاز
إِلِكْتُرُونِيّ صَغِير الْحَجْم وَخَفِيف
الْوَزْن، يُمْكِن حَمْله وَنَقْله
بِسُهُولَة مِن مَكَان إِلَى آخَر

Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

3

Positif : Maju sesuai angka tertera
Negatif : Mundur satu langkah

Kartu ini bisa dipakai setelah pemain menjawab kartu move. Bisa dipakai kepada pemegang kartu atau lawan berjarak 3 langkah dari pemegang kartu.

تِكْنُولُوجِيا الْمَعْلُومَات
وَالِاتِّصَالَات أَيْضًا تُوَفِّرُ فُرَصًا
لِلتَّعْلِيم وَالتَّدْرِيب وَالتَّرْفِيه
وَالِابْتِكَار وَالِابْدَاع.

Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

6

Positif : Bisa Maju maksimal 9 langkah
Negatif : Tidak ada efek negatif

Jika kartu ini dikenakan kepada lawan, maka lawan tersebut diperbolehkan memilih antara menerima efek positif kartu ini atau menerima 1 sisi poin.

لَكِن مَعَ كُلّ هَذِه الْمَمِيزَات،
تَحْمِل الْحَاسُوب الْمَحْمُول
أَيْضًا بَعْض الْمَخَاطِر
وَالسَّلْبِيَّات. الَّتِي يَجِب
عَلَى الْمُسْتَخْدِم أَن يَكُون
حَذِرًا مِنْهَا وَيَتَجَنَّبهَا.

Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

5

Positif : Maju 5 langkah
Negatif : Mundur satu langkah

وَتَحْتَوِي عَلَى شَاشَة
الْحَاسُوب وَلَوْحَة مَفَاتِيحهَا
وَفَأْرَتهَا وَنِظَارَتهَا وَمَعَالِجهَا
وَذَاكِرَتهَا وَقَرْصهَا الصَّلْب
وَمَنَافِذهَا الْمُخْتَلِفَة.

Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

2

Positif : Maju 2x angka tertera
Negatif : Mundur satu langkah

Kartu ini bisa dipakai setelah pemain menjawab kartu move. Bisa dipakai kepada pemegang kartu atau lawan berjarak 3 langkah dari pemegang kartu.

تَسْهُل تِكْنُولُوجِيا الْمَعْلُومَات
وَالِاتِّصَالَات عَلَى النَّاس
الْحُصُول عَلَى الْمَعْرِفَة
وَالْمَهَارَات وَالْخِبْرَات مِن مَصَادِر
مُتَنَوِّعَة وَبِسُرْعَة وَرُخْصَة

Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

5

Positif : Bisa Maju maksimal 7 langkah
Negatif : Tidak ada efek negatif

Jika kartu ini dikenakan kepada lawan, maka lawan tersebut diperbolehkan memilih antara menerima efek positif kartu ini atau menerima 1 sisi poin.

يُمْكِن أَن يُؤَدِّي الْإِنْتَرْنِت
شَلَلًا عَلَى الصِّحَّة النَّفْسِيَّة
وَالْجَسَدِيَّة لِلْمُسْتَخْدِمِين

Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

4

Positif : Maju 4 langkah
Negatif : Mundur satu langkah

بِالْإِضَافَة إِلَى ذَلِك، فَهِيَ تُسَاعِد
عَلَى تَحْسِين الْخَدَمَات الصِّحِّيَّة
وَالِاجْتِمَاعِيَّة وَالِاقْتِصَادِيَّة
وَالْبِيئِيَّة، وَتَدْعَم الدِّيمُقْرَاطِيَّة
وَحُقُوق الْإِنْسَان وَالسَّلَام
الْعَالَمِيّ

Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

4

Positif : Bisa Maju maksimal 8 langkah
Negatif : Tidak ada efek negatif

Jika kartu ini dikenakan kepada lawan, maka lawan tersebut diperbolehkan memilih antara menerima efek positif kartu ini atau menerima 1 sisi poin.

يُمْكِن لِلْمُسْتَخْدِمِين
الْوُصُول إِلَى الْإِنْتَرْنِت عَن
طَرِيق خَدَمَات مُخْتَلِفَة

Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

2

Positif : Maju 1/2 dari angka tertera
Negatif : Tidak bergerak

تَفْتَح تِكْنُولُوجِيا الْمَعْلُومَات
وَالِاتِّصَالَات لَهُمْ آفَاقًا
جَدِيدَة لِلْإِبْدَاع وَالِابْتِكَار
وَالتَّعَاوُن وَالتَّنْمِيَة

Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

3

Positif : Bisa Maju maksimal 6 langkah
Negatif : Tidak ada efek negatif

Jika kartu ini dikenakan kepada lawan, maka lawan tersebut diperbolehkan memilih antara menerima efek positif kartu ini atau menerima 1 sisi poin.

مِنَ الْآثَار السَّلْبِيَّة الَّتِي
تَنْتُج عَن تِكْنُولُوجِيا
الْمَعْلُومَات وَالِاتِّصَالَات وَتَزِيد
مِن السُّمْنَة وَالْإِدْمَان عَلَى
الْأَجْهِزَة الْإِلِكْتُرُونِيَّة.

Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

2

Positif : Bisa Maju maksimal 6 langkah
Negatif : Tidak ada efek negatif

Jika kartu ini dikenakan kepada lawan, maka lawan tersebut diperbolehkan memilih antara menerima efek positif kartu ini atau menerima 1 sisi poin.

تِكْنُولُوجِيا الْمَعْلُومَات
وَالِاتِّصَالَات هِيَ مَجْمُوعَة مِن
الْأَدَوَات وَالْوَسَائِل الَّتِي تُسَاعِد
عَلَى نَقْل وَمُعَالَجَة وَتَخْزِين
الْمَعْلُومَات بِسُرْعَة وَكَفَاءَة.

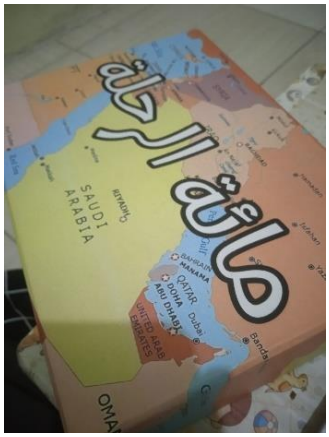
Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi

2

Positif : Bisa Maju maksimal 6 langkah
Negatif : Tidak ada efek negatif

Jika kartu ini dikenakan kepada lawan, maka lawan tersebut diperbolehkan memilih antara menerima efek positif kartu ini atau menerima 1 sisi poin.

Kotak Permainan



ATURAN PERMAINAN (Implementasi 2)
مائة الرحلة

1. Permainan bisa dilakukan dengan 2-7 pemain dan seorang game master (wasit).
2. Semua kartu dimainkan sebagai kartu jalan untuk menggerakkan pion.
3. Pion Pemain dapat bergerak jika membaca kalimat pada kartu dengan benar menurut penilaian dari game master
    a) Definisi membaca bisa ditambah dengan “jika bisa menebak arti kalimat.”
    b) Definisi membaca bisa ditambah dengan “jika bisa menjelaskan i’rab dari kalimat.”
    c) Definisi membaca bisa ditambah dengan “jika bisa menjelaskan posisi setiap kata dalam kalimat”
4. Pemain tidak bisa mendapatkan efek negatif yang tertulis di kartu.
5. Jika seorang pemain tidak dapat menyelesaikan tugas pada kartu yang dibagikan kepadanya, pionnya tidak akan berpindah dari petak tempatnya berada.
6. Permainan dapat dihentikan jika mencapai target grafik yang disepakati dengan game master.

Materi Kartu (Implementasi 2)

Peluang	Bergerak	Ancaman
الْأَدْيَانُ جَمْعُ كَلِمَةِ "دِيْن"	الإِسْلَامُ هُوَ دِيْنٌ رَسْمِيٌّ فِي إِنْدُوْنِيْسِيا	أَكْثَرُ مِنْ ثَمَانِيْنَ فِي الْمِائَةِ
يَشْتَمِلُ الإِسْلَامُ عَلَى خَمْسَة أَرْكَانٍ	وَالْأَدْيَانُ لَهَا رُمُوْزٌ	هُوَ مَجْمُوْعَةٌ مِنَ الْقِيَمِ وَالْمُعْتَقِدَاتِ
يَصُوْمُ الْمُسْلِمُ رَمَضَانَ	يُقِيْمُ الصَّلَوَاتِ الْخَمْسَ	أَنْزَلَهُ الله عَلَى النَّبِيِّ الْكَرِيْمِ
الْحَجُّ وَاجِبٌ عَلَى القَادِرِ عَلَيْهِ	يُؤْتِي الْمُسْلِمُ الزَّكَاةَ	فَرَضَهُ الله عَلَيْه

فَهُوَ يَصُوْمُ مِن طُلُوْعِ الفَجْرِ إِلَى غُرُوبِ الشَمْس	مَنْ اسْتَطَاعَ إِلَيْهِ سَبِيْلًا	يُصَلِّي الْمُسْلِمُوْنَ فِي الْمَسْجِدِ
أَشْهَرُ الْمَسَاجِدِ فِي إِنْدُوْنِيْسِيَا وَهُوَ مَسْجِدُ الْإِسْتِقْلَالِ فِي جَاكَرْتَا	يَتَعَبَّدُ الْمَسِيْحِيُّوْنَ الْبَرُوْتِسْتَانتُ وَالْكَثُوْلِيْكُ فِي الْكَنِيْسَةِ	الْمَعْبَدُ لِلْهِنْدُوسِيَّةِ يُسَمّى بِـ"فُوْرَا"

Penelitian di Kelas

Pre Test 1	**Perluakuan 1**
Post Test 1	**Pre Test 2**

Perlakuan 2	**Post Test 2**

Lembar Observasi

Pembelajaran Bahasa Arab di MAN 1 Trenggalek

Institusi :

Kelas :

Tanggal Observasi :

Pengamat :

Aspek yang Dinilai

No	Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Apakah guru memulai pelajaran tepat waktu?					
2	Apakah guru mempersiapkan bahan ajar dengan baik?					
3	Bagaimana interaksi awal guru dengan siswa?					
4	Apakah guru menggunakan metode pengajaran yang bervariasi?					
5	Bagaimana efektivitas metode yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab?					
6	Apakah guru melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran?					
7	Apakah materi ajar yang digunakan relevan dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa?					
8	Bagaimana penggunaan buku teks atau materi online dalam pembelajaran Bahasa Arab?					
9	Apakah guru menyediakan contoh konkret dan relevan untuk membantu pemahaman siswa?					
10	Bagaimana guru mengevaluasi pemahaman siswa dalam pelajaran Bahasa Arab?					
11	Apakah terdapat variasi dalam bentuk evaluasi (ulangan harian, tugas, proyek, dll.)?					
12	Apakah guru memberikan umpan balik konstruktif kepada siswa?					

13	Bagaimana interaksi guru dengan siswa selama pembelajaran?					
14	Bagaimana interaksi antara siswa selama pembelajaran kelompok atau berpasangan?					
15	Apakah terdapat suasana kelas yang mendukung kolaborasi dan partisipasi?					
16	Bagaimana guru mengelola disiplin dalam kelas?					
17	Apakah terdapat aturan kelas yang jelas dan diikuti oleh siswa?					
18	Bagaimana respon guru terhadap perilaku siswa yang tidak sesuai?					
19	Apakah guru menggunakan pendekatan kreatif untuk menjelaskan konsep Bahasa Arab?					
20	Apakah terdapat kegiatan ekstrakurikuler atau proyek kreatif terkait Bahasa Arab?					

Keterangan Nilai :

1 : Sangat Kurang

2 : Kurang

3 : Cukup

4 : Baik

5 : Sangat Baik

Kesimpulan Observasi :

_____

_____

_____

_____

Trenggalek, …….

Observer

(‘Aqil Baihaqi)

Lembar Wawancara Guru Bahasa Arab di MAN 1 Trenggalek

Informasi Guru

- Nama Guru :
- Nama Sekolah/Institusi :
- Mata Pelajaran : Bahasa Arab
- Kelas/Kelompok Usia :
- Tanggal Wawancara :

Pertanyaan

1. Bagaimana Anda menilai tingkat minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran Bahasa Arab di kelas Anda?

2. Apakah Anda menggunakan buku teks atau sumber belajar tambahan dalam pengajaran Bahasa Arab? Jika ya, sebutkan beberapa sumber yang Anda gunakan.

3. Bagaimana metode pengajaran yang Anda terapkan dalam kelas Bahasa Arab? Apakah Anda lebih condong ke metode komunikatif, berfokus pada tata bahasa, atau kombinasi dari keduanya?

4. Bagaimana Anda mengevaluasi kemajuan siswa dalam penguasaan Bahasa Arab? Apakah ada metode penilaian khusus yang Anda terapkan?

5. Bagaimana Anda mengatasi kesulitan yang mungkin dihadapi oleh siswa dalam memahami atau menguasai Bahasa Arab? Apakah Anda menggunakan pendekatan khusus untuk siswa yang memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda?

6. Apakah Anda melibatkan teknologi atau sumber daya online dalam pembelajaran Bahasa Arab? Jika ya, sebutkan contoh penggunaan teknologi atau sumber daya tersebut.

7. Bagaimana Anda menciptakan lingkungan kelas yang mendukung interaksi dalam Bahasa Arab? Apakah Anda menggunakan teknik atau aktivitas tertentu untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa?

8. Apakah Anda memiliki saran atau rekomendasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab di kelas ini? Ada hal khusus yang Anda ingin ditambahkan atau ubah dalam program pembelajaran?

9. Bagaimana Anda berkomunikasi dengan orang tua atau wali siswa terkait perkembangan pembelajaran Bahasa Arab? Apakah Anda memiliki sistem pelaporan atau pertemuan orang tua secara berkala?

Trenggalek, …….

Interviewer

(‘Aqil Baihaqi)

Kuesioner Validasi (Ahli Media Pembelajaran)

Pengembangan Permainan Papan Berbasis Teori Konstruktivisme

untuk Keterampilan Membaca sesuai kurikulum Merdeka di MAN 1 Trenggalek

Pengantar :

Sehubungan dengan pengembangan media pembelajaran keterampilan membaca (maharah qiroah) berbasis permainan papan, maka dengan instrumen ini saya selaku peneliti memohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk yang akan dikembangkan oleh peneliti, serta untuk mengetahui tingkat kelayakan (validitas) dan reabilitas media pembelajaran ini untuk maharah qiroah.

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar diisi oleh ahli
2. Bapak/Ibu diharapkan memberikan tanda silang atau centang pada kolom penilaian yang tersedia.
3. Penlian dimulai dari rentang Sangat Kurang (SK) sampai dengan Sangat Baik (SB).
4. Keterangan
   SK : Sangat Kurang (Nilai 1)
   K : Kurang (Nilai 2)
   C : Cukup (Nilai 3)
   B : Baik (Nilai 4)
   SB : Sangat Baik (Nilai 5)
5. Bapak/Ibu juga diharapkan mengisi kolom saran dan komentar yang telah tersedia

Aspek Penilaian

No	Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Apakah materi dalam permainan papan mencakup konsep bahasa Arab yang relevan untuk pembelajaran maharah qiroah?					
2	Apakah materi yang terdapat pada media ini mendukung pembelajaran yang efektif?					
3	Bagaimana penilaian Anda terhadap aspek visual permainan ini?					
4	Apakah elemen visual mendukung tujuan pembelajaran dan menarik perhatian siswa?					
5	Sejauh mana instruksi dalam permainan ini mudah dipahami?					
6	Apakah instruksi membantu siswa memahami cara memainkan permainan dengan benar?					
7	Apakah permainan ini dapat digunakan dengan baik oleh guru bahasa Arab dan siswa?					
8	Apakah permainan ini cocok untuk pembelajaran maharah qiroah Fase F dalam bahasa Arab ?					
9	Apakah permainan ini bisa menarik perhatian siswa untuk belajar maharah qiroah bahasa Arab?					

10	Sejauh mana permainan ini mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar?					
11	Apakah permainan ini memungkinkan siswa untuk berlatih dan menerapkan apa yang mereka pelajari?					
12	Apakah permainan ini mencakup aktivitas atau latihan yang relevan dan bermanfaat?					
13	Apakah permainan ini memungkinkan siswa untuk belajar pada kecepatan mereka sendiri?					
14	Apakah permainan ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan berkolaborasi dengan siswa lain?					

Saran dan Komentar

_____

_____

_____

_____

_____

Terima kasih atas partisipasi dan masukan Anda. Kritik dan saran yang Anda berikan sangat berharga bagi pengembangan media pembelajaran bahasa Arab ini. Atas ketersediaan Bapak/Ibu dalam mengisi kuesioner ini, saya selaku peneliti sekali lagi menyampaikan banyak terima kasih.

Malang,....., 2024

Validator

(.....)

Kuesioner Validasi (Ahli Materi)

Pengembangan Permainan Papan Berbasis Teori Konstruktivisme

untuk Keterampilan Membaca sesuai kurikulum Merdeka di MAN 1 Trenggalek

Pengantar :

Sehubungan dengan pengembangan media pembelajaran keterampilan membaca (maharah qiroah) berbasis permainan papan, maka dengan instrumen ini saya selaku peneliti memohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk yang akan dikembangkan oleh peneliti, serta untuk mengetahui tingkat kelayakan (validitas) dan reabilitas media pembelajaran ini untuk maharah qiroah.

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar diisi oleh ahli
2. Bapak/Ibu diharapkan memberikan tanda silang atau centang pada kolom penilaian yang tersedia.
3. Penlian dimulai dari rentang Sangat Kurang (SK) sampai dengan Sangat Baik (SB).
4. Keterangan
   SK : Sangat Kurang (Nilai 1)
   K : Kurang (Nilai 2)
   C : Cukup (Nilai 3)
   B : Baik (Nilai 4)
   SB : Sangat Baik (Nilai 5)
5. Bapak/Ibu juga diharapkan mengisi kolom saran dan komentar yang telah tersedia

Aspek Penilaian

No	Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Sejauh mana materi ini memadai dalam hal keakuratan dan ketepatan penggunaan bahasa Arab?					
2	Apakah materi ini cocok untuk Fase F dalam keterampilan membaca dalam bahasa Arab?					
3	Sejauh mana materi ini relevan untuk siswa yang belajar bahasa Arab, khususnya keterampilan membaca?					
4	Apakah materi ini sesuai dengan kurikulum yang berlaku?					
5	Apakah materi ini menarik dan dapat memotivasi siswa untuk belajar membaca dalam bahasa arab?					
6	Seberapa baik materi permainan ini mencerminkan konteks pembelajaran bahasa arab?					
7	Apakah materi pada media yang dibuat peneliti mampu mendukung pengajaran dan pembelajaran bahasa arab?					
8	Apakah materi pada media yang dibuat peneliti mampu menunjukkan penerapan teori konstruktivisme?					

9	Apakah materi ini memungkinkan siswa untuk berlatih dan menerapkan apa yang mereka pelajari?					
10	Apakah materi ini mencakup aktivitas atau latihan yang relevan dan bermanfaat?					

Saran dan Komentar

_____

_____

_____

_____

_____

Terima kasih atas partisipasi dan masukan Anda. Kritik dan saran yang Anda berikan sangat berharga bagi pengembangan media pembelajaran bahasa Arab ini. Atas ketersediaan Bapak/Ibu dalam mengisi kuesioner ini, saya selaku peneliti sekali lagi menyampaikan banyak terima kasih.

Malang, ..., 2024

Validator

(.....)

Kuesioner Validasi (Ahli Materi *Test*)

Pengembangan Permainan Papan Berbasis Teori Konstruktivisme

untuk Keterampilan Membaca sesuai kurikulum Merdeka di MAN 1 Trenggalek

Pengantar :

Sehubungan dengan pengembangan media pembelajaran keterampilan membaca (maharah qiroah) berbasis permainan papan, maka dengan instrumen ini saya selaku peneliti memohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk yang akan dikembangkan oleh peneliti, serta untuk mengetahui tingkat kelayakan (validitas) dan reabilitas media pembelajaran ini untuk maharah qiroah.

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar diisi oleh ahli
2. Bapak/Ibu diharapkan memberikan tanda silang atau centang pada kolom penilaian yang tersedia.
3. Penlian dimulai dari rentang Sangat Kurang (SK) sampai dengan Sangat Baik (SB).
4. Keterangan
   SK : Sangat Kurang (Nilai 1)
   K : Kurang (Nilai 2)
   C : Cukup (Nilai 3)
   B : Baik (Nilai 4)
   SB : Sangat Baik (Nilai 5)
5. Bapak/Ibu juga diharapkan mengisi kolom saran dan komentar yang telah tersedia

Aspek Penilaian

No	Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Sejauh mana materi pre-test relevan dengan tujuan mengukur kemampuan membaca siswa dalam bahasa Arab?					
2	Apakah soal pre-test mencakup tema teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks bahasa arab?					
3	Seberapa jelas instruksi yang diberikan dalam pre test?					
4	Apakah tingkat kesulitan soal dalam pre-test sesuai dengan kemampuan siswa?					
5	Sejauh mana pre-test mampu mengukur pengetahuan awal siswa tentang membaca dalam bahasa Arab?					
6	Sejauh mana materi post-test relevan dengan tujuan mengukur kemampuan membaca siswa dalam bahasa Arab?					
7	Apakah soal post-test mencakup tema teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks bahasa arab?					
8	Seberapa jelas instruksi yang diberikan dalam post-test?					
9	Apakah tingkat kesulitan soal dalam post-test sesuai dengan kemampuan siswa?					

10	Sejauh mana post-test mampu mengukur peningkatan kemampuan siswa tentang membaca dalam bahasa Arab?					

Saran dan Komentar

_____

_____

_____

_____

_____

Terima kasih atas partisipasi dan masukan Anda. Kritik dan saran yang Anda berikan sangat berharga bagi pengembangan media pembelajaran bahasa Arab ini. Atas ketersediaan Bapak/Ibu dalam mengisi kuesioner ini, saya selaku peneliti sekali lagi menyampaikan banyak terima kasih.

Malang, ..., 2024

Validator

(.....)

Soal Pre Test (Implementasi Pertama)

Nama :
No. Absen :
Kelas :

اختر الإجابة الصحيحة من عدة خيارات.اقرأ النص التالي للإجابة على الأسئلة!

الحاسوب المحمول: مميزاته ومخاطره

حَاسُوبٌ مَحْمُولٌ هُوَ جِهَازٌ إِلِكْتُرُونِيٌّ صَغِيرُ الْحَجْمِ وَخَفِيفُ الْوَزْنِ، يُمْكِنُ حَمْلُهُ وَنَقْلُهُ بِسُهُولَةٍ مِنْ مَكَانٍ إِلَى آخَرَ. وَتَحْتَوِي عَلَى شَاشَةِ الْحَاسُوبِ وَلَوْحَةِ مَفَاتِيحِهَا وَفَأْرَتِهَا وَبَطَارِيَتِهَا وَمَعَالِجِهَا وَذَاكِرَتِهَا وَقَرْصِهَا الصَّلْبِ وَمَنَافِذِهَا الْمُخْتَلِفَةِ. وَتَسْتَخْدِمُ الْحَاسُوبَ الْمَحْمُولَ لِتَنْفِيذِ الْعَدِيدِ مِنَ الْمَهَامِ وَالْوَظَائِفِ، مِثْل كِتَابَةِ النُّصُوصِ وَالْبَرْمَجَةِ وَالرَّسْمِ وَالتَّصْمِيمِ وَالْحِسَابِ وَالتَّعْلِيمِ وَالْبَحْثِ وَالتَّرْفِيهِ وَالتَّوَاصُلِ.

إِحْدَى أَهَمِّ مَيزَاتِ الْحَاسُوبِ الْمَحْمُولِ هِيَ قُدْرَتُهُ عَلَى الِاتِّصَالِ بِالْإِنْتَرْنِتِ عَنْ طَرِيقِ شَبَكَةِ الْوَايِ فَايِ أَوِ الْبُلُوتُوثِ أَوِ الْكَابِلِ أَوِ الْهَاتِفِ النَّقَالِ. وَبِهَذَا تَسْتَطِيعُ الْمُسْتَخْدِمُ الْوُصُولَ إِلَى مَصَادِرِ مُتَنَوِّعَةٍ وَغَنِيَّةٍ مِنَ الْمَعْلُومَاتِ وَالْمَعْرِفَةِ، وَتَحْمِيلُ وَمُشَارَكَةُ الْمَلْفَاتِ وَالصُّوَرِ وَالْفِيدِيُوهَاتِ، وَاسْتِخْدَامُ التَّطْبِيقَاتِ الْمُخْتَلِفَةِ، مِثْلَ الْبَرِيدِ الْإِلِكْتُرُونِيّ وَالْمَوَاقِعِ الْاجْتِمَاعِيَّةِ وَالْأَلْعَابِ الْإِنْتَرْنِتِ وَالْأَخْبَارِ الْعَالَمِيَّةِ. وَهَذَا يُسَهِّلُ عَلَى الْمُسْتَخْدِمِ الِاسْتِفَادَةَ مِنَ الْحَاسُوبِ الْمَحْمُولِ فِي جَمِيعِ جَوَانِبِ حَيَاتِهِ الشَّخْصِيَّةِ وَالْعَمَلِيَّةِ وَالتَّعْلِيمِيَّةِ.

لَكِنَّ مَعَ كُلِّ هَذِهِ الْمِميزَاتِ، تَحْمِلُ الْحَاسُوبُ الْمَحْمُولُ أَيْضًا بَعْضَ الْمَخَاطِرِ وَالسَّلْبِيَاتِ، اللَّاتِي يَجِبُ عَلَى الْمُسْتَخْدِمِ أَنْ يَكُونَ حَذِرًا مِنْهَا وَيَتَجَنَّبَهَا. فَالْحَاسُوبُ الْمَحْمُولُ قَدْ يَتَعَرَّضُ لِلسَّرِقَةِ أَوِ الضِّيَاعِ أَوِ الِاخْتِرَاقِ أَوِ التَّلَفِ، وَقَدْ يَحْتَوِي عَلَى بَعْضِ الْمَحْتَوَيَاتِ الضَّارَّةِ أَوِ الْمُضِلَّةِ أَوِ الْغَيْرِ مَوْثُوقَةٍ. وَكَذَلِكَ، قَدْ يُؤَدِّي اسْتِخْدَامُ الْحَاسُوبِ الْمَحْمُولِ بِشَكْلٍ مُفْرِطٍ أَوْ خَاطِئٍ إِلَى الْإِدْمَانِ أَوِ التَّسَرُّعِ أَوِ الْإِهْمَالِ أَوِ السِّمْنَةِ أَوِ الْانْطِوَائِيَّةِ أَوِ الْقَلَقِ أَوِ الْعُنْفِ. لِذَلِكَ، يَجِبُ عَلَى الْمُسْتَخْدِمِ أَنْ يَسْتَخْدِمَ الْحَاسُوبَ الْمَحْمُولَ بِشَكْلٍ مُعْتَدِلٍ وَمَسْؤُولٍ، وَأَنْ يُحَافِظَ عَلَى تَوَازُنٍ بَيْنَهُ وَبَيْنَ الْجَوَانِبِ الْأُخْرَى مِنْ حَيَاتِهِ.

١. مَا هُوَ الحَاسُوْبُ الْمَحْمُوْلُ؟

أ. جِهَازٌ إِلِكْتِرُوْنِيٌّ صَغِيْرُ الحَجْمِ وَخَفِيفُ الوَزْنِ
ب. جِهَازٌ لِلِاتِّصَالَاتِ
ج. جِهَازٌ لِلتَّرْفِيهِ فَقَطْ
د. جِهَازٌ لِلتَّعْلِيمِ فَقَطْ
هـ. جِهَازٌ لِلْأَلْعَابِ فَقَطْ

٢. مَتَى يُمْكِنُ لِلْمُسْتَخْدِمِ أَنْ يَتَّصِلَ بِالإِنْتَرْنِتِ عَنْ طَرِيْقِ الْحَاسُوْبِ الْمَحْمُوْلِ؟

أ. عِنْدَمَا يَكُوْن لَدَيْهِ شِبْكَةُ الوَايْ فَايْ أَوْ البُلُوْتُوثِ أَوْ الكَابْلِ أَوْ الهَاتِفِ النَقَّالِ
ب. عِنْدَمَا يَكُون لَدَيْهِ بَطَارِيَّةً مَشْحُوْنَةً
ج. عِنْدَمَا يَكُوْنُ لَدَيْهِ مَعَالِجً وَذَاكِرَةً وَقُرْصَ صُلْبٍ
د. عِنْدَمَا يَكُوْنُ لَدَيْهِ شَاشَةً وَلَوْحَةَ مَفَاتْيْحٍ وَفَأْرَةٍ
هـ. عِنْدَمَا يَكُوْنُ لَدَيْهِ سُوَارً فِيْهَا

٣. أَيْنَ يُمْكِنُ لِلمُسْتَخْدِم الوُصُوْلُ إِلَى مَصَادِرِ مُتَنَوِّعَةٍ وَغَنِيَّةٍ مِنَ الْمَعْلُوْمَاتِ وَالْمَعْرِفَةِ؟

أ. فِي الوَطَنِ العَرَبِي ب. فِي الْمَنَاطِقِ الْمُجَاوِرَةِ ج. فِي الْإِنْتَرْنِت
د. فِي الْحَاسُوْبِ الْمَحْمُوْلِ هـ. فِي الْهَاتِف

٤. كَيْفَ يَجِبُ عَلَى الْمُسْتَخْدِمِ اِسْتِخْدَامَ الْحَاسُوْبَ الْمَحْمُوْلَ بِشَكْلٍ مَسْؤُوْلٍ؟

أ. بِشَكْلٍ مُفْرِطٍ وَخَاطِئٍ ب. بِشَكْلٍ مُعْتَدِلٍ وَمَسْؤُوْلٍ ج. بِشَكْلٍ نَادِرٍ وَمَهْمُلٍ
د. بِشَكْلٍ مُتَكَرِّرٍ وَعَشْوَائِيٍّ هـ. بِشَكْل الْحَدِيْثِ

٥. مَا هِي وَاحِدَة مِنْ الْمَخَاطِرِ الْمُحْتَمِلَةِ لِاسْتِخْدَامِ الْحَاسُوْبِ الْمَحْمُول؟

أ. السَرِقَةُ ب. القُدرَةُ علَى الطَيَرَانِ ج. القُدْرة علَى السِبَاحَة
د. القُدْرَةُ عَلَى القِرَاءَةِ هـ. القُدْرَة علَى الكِتَابَة

اختر الإجابة الصحيحة من الخيارات المتاحة الصحيحة أو الخاطئة.اقرأ النص التالي للإجابة على الأسئلة !

التِّكْنُولُوجِيَا وَالْاِتِّصَالَاتُ

التِّكْنُولُوجِيَا هِيَ مَجْمُوعَةٌ مِنَ الْأَسَالِيبِ وَالْأَدَوَاتِ وَالْآلَاتِ الَّتِي تُسْتَخْدَمُ لِتَحْقِيقِ الْأَهْدَافِ الْمُخْتَلِفَةِ فِي الْحَيَاةِ. وَالْاِتِّصَالَاتُ هِيَ عَمَلِيَّةُ تَبَادُلِ الْمَعْلُومَاتِ وَالْأَفْكَارِ بَيْنَ الْأَشْخَاصِ أَوِ الْجَمَاعَاتِ بِوَاسِطَةِ اللُّغَةِ أَوِ الرُّمُوزِ أَوِ الْإِشَارَاتِ. وَقَدِ ارْتَبَطَتِ التِّكْنُولُوجِيَا وَالْاِتِّصَالَاتُ بِشَكْلٍ وَثِيقٍ فِي الْعَصْرِ الْحَدِيثِ، حَيْثُ أَدَّتْ إِلَى ظُهُورِ مَجَالٍ جَدِيدٍ يُسَمَّى تِكْنُولُوجِيَا الْمَعْلُومَاتِ وَالْاِتِّصَالَاتِ (ICT)، وَالَّذِي يَشْمَلُ اسْتِخْدَامَ الْحَوَاسِيبِ وَالشَّبَكَاتِ وَالْإِنْتَرْنِتِ وَالْهَوَاتِفِ وَالْأَقْمَارِ الصُّنَاعِيَّةِ وَغَيْرِهَا مِنَ الْوَسَائِلِ الْحَدِيثَةِ لِتَخْزِينِ وَمُعَالَجَةِ وَنَقْلِ وَاسْتِقْبَالِ الْمَعْلُومَاتِ.

لَقَدْ أَحْدَثَتْ تِكْنُولُوجِيَا الْمَعْلُومَاتِ وَالْاِتِّصَالَاتِ ثَوْرَةً فِي مَجَالَاتٍ عَدِيدَةٍ مِنَ الْحَيَاةِ الْإِنْسَانِيَّةِ، مِثْلَ التَّعْلِيمِ وَالصِّحَّةِ وَالتِّجَارَةِ وَالْفَنِّ وَالثَّقَافَةِ وَالسِّيَاسَةِ وَالْأَمْنِ وَالتَّرْفِيهِ. فَهِيَ تسَهِّلُ عَلَى النَّاسِ الْحُصُولَ عَلَى الْمَعْرِفَةِ وَالْمَهَارَاتِ وَالْخِبَرَاتِ مِنْ مَصَادِرٍ مُتَنَوِّعَةٍ وَبِسُرْعَةٍ وَرُخْصَةٍ. وَتُمَكِّنُهُمْ مِنَ التَّوَاصُلِ مَعَ بَعْضِهِمْ الْبَعْضِ عَلَى مَسَافَاتٍ بَعِيدَةٍ وَبِلُغَاتٍ مُخْتَلِفَةٍ وَبِطُرُقٍ مُتَعَدِّدَةٍ. وَتَفْتَحُ لَهُمْ آفَاقًا جَدِيدَةً لِلْإِبْدَاعِ وَالْاِبْتِكَارِ وَالتَّعَاوُنِ وَالتَّنْمِيَةِ.

وَلَكِنْ مَعَ كُلِّ الْفَوَائِدِ الَّتِي تَقْدِمُهَا تِكْنُولُوجِيَا الْمَعْلُومَاتِ وَالْاِتِّصَالَاتِ، فَهِيَ تَحْمِلُ أَيْضًا بَعْضَ الْمَخَاطِرِ وَالْمَشَاكِلِ الَّتِي تَؤَثِّرُ عَلَى صِحَّةٍ وَأَمْنِ وَسُلُوكِ النَّاسِ. فَمِنَ الْمُمْكِنِ أَنْ تَتَسَبَّبَ فِي الْإِهْمَالِ وَالسُّمْنَةِ وَالْإِدْمَانِ وَالْاِنْطِوَائِيَّةِ وَالْأَنَانِيَّةِ وَالْقَلَقِ وَالْعُنْفِ وَالصِّرَاعِ وَالتَّفْكِيرِ الرَّادِيكَالِيِّ وَالْإِبَاحِيَّةِ. وَلِذَلِكَ يَجِبُ عَلَى النَّاسِ أَنْ يَكُونُوا حَذِرِينَ وَمُتَوَازِنِينَ فِي اسْتِخْدَامِهَا، وَأَنْ يَتَّبِعُوا الضَّوَابِطِ الشَّرْعِيَّةِ وَالْأَخْلَاقِيَّةِ وَالْقَانُونِيَّةِ وَالتَّرْبَوِيَّةِ فِي التَّعَامُلِ مَعَهَا، وَأَنْ يَسْتَفِيدُوا مِنْهَا فِيمَا يَخْدُمُ مَصَالِحَهُمْ وَمُجْتَمَعَاتِهِمْ وَدِينِهِمْ وَإِنْسَانِيَّتِهِمْ.

٧. التِّكْنُولُوجِيَا هِيَ مَجْمُوعَةٌ مِن الأَسَالِيبِ وَالأَدَوَاتِ وَالآلَاتِ الَّتِي تُسْتَخْدِمُ لِتَحْقِيقِ الأَهْدَافِ الْمُخْتَلِفَةِ فِي الحَيَاة. (صح/ خطأ)

٨. الاِتِّصَالَات هِي عَمَلِيَّة تَبَادُل الأَفْكَارِ والْمَعْلُومَات بَيْن الأَشْخَاصِ أَو الجَمَاعَات بِوَاسِطَةِ الإِشَارَاتِ أَوِ الرُمُوز أَو اللُّغَة. (صح/ خطأ)

٩. تِكْنُولُوجِيَا الْمَعْلُومَاتِ وَالْاِتِّصَالَاتِ (ICT) هِيَ مَجَالٌ جَدِيْدٌ يَشْمِلُ اِسْتِخْدَامَ الإِنْتَرْنِتِ وَالْهَوَاتِف وَالأَقْمَار الصِنَاعِيَّةِ والحَوَاسِيْبِ وَالشَبَكَاتِ وَغَيْرِهَا مِن الوَسَائِلِ الحَدِيثَةِ لِتَخْزِين وَمَعَالِجَة وَنَقْل واسْتِقْبَال الَمَعْلُومَاتِ. (صح/ خطأ)

١٠. تِكْنُوْلُوجِيَا الْمَعْلُومَات والاتِّصَالَاتِ لَا تُؤَثِّر عَلى مَجَالَات الْحَيَاةِ الإِنْسَانِيةِ مثلَ التَعْلِيمِ والصِحَّةِ والتِجَارَةِ والفَنِّ والثَقَافَةِ والسِيَاسَةِ والأَمْنِ والتَرْفِيه. (صح /خطأ)

١١. وَلَكِنْ مَعَ كُلِّ الْفَوَائِدِ الَّتِي تَقْدِمُهَا تِكْنُولُوجِيَا الْمَعْلُومَاتِ وَالْاِتِّصَالَاتِ، فَهِيَ تَحْمِلُ أَيْضًا بَعْضَ الْنَّافِعِ وَالْفَوَائِدِ الَّتِي تَؤَثِّرُ عَلَى صِحَّةٍ. (صح/ خطأ)

Soal Post Test (Implementasi Pertama)

Nama :
No. Absen :
Kelas :

اختر الإجابة الصحيحة من عدة خيارات.اقرأ النص التالي للإجابة على الأسئلة!

الإنترنت: شبكة عالمية تربط الناس والأجهزة

الْإِنْتِرْنِتُ هُوَ شَبَكَةٌ عَالَمِيَّةٌ تَرْبِطُ بَيْنَ مِلَايِينَ الْأَجْهِزَةِ الْإِلِكْتْرُونِيَّةِ، مِثْلَ الْحَوَاسِيبِ الْمَحْمُولَةِ وَالْهَوَاتِفِ الذَّكِيَّةِ وَالْأَجْهِزَةِ اللَّوْحِيَّةِ. يَمْكِنُ لِلْمُسْتَخْدِمِينَ الْوُصُولُ إِلَى الْإِنْتِرْنِتِ عَنْ طَرِيقِ خِدْمَاتٍ مُخْتَلِفَةٍ، مِثْلَ الْوَايِ فَايِ أَوْ الْجِيلِ الرَّابِعِ أَوْ الْخَامِسِ. يَمْكِنُ لِلْإِنْتِرْنِتِ تَحْمِيلُ وَنَقْلُ الْبِيَانَاتِ بِسُرْعَةٍ عَالِيَةٍ، مِثْلَ النُّصُوصِ وَالصُّوَرِ وَالفِيدْيُوهَاتِ وَالصَّوْتِيَاتِ.

الْإِنْتِرْنِتُ يُسَاعِدُ النَّاسَ فِي الْعَدِيدِ مِنَ الْأُمُورِ، مِثْلَ التَّعْلِيمِ وَالْعَمَلِ وَالتَّرْفِيهِ وَالتَّوَاصُلِ. يَمْكِنُ لِلْمُسْتَخْدِمِينَ اسْتِخْدَامُ الْإِنْتِرْنِتِ لِلْبَحْثِ عَنِ الْمَعْلُومَاتِ وَالْمَصَادِرِ الْمَوْثُوقَةِ، أَوْ لِلتَّعَلُّمِ عَنْ طَرِيقِ الدُّوَرَاتِ الْإِلِكْتْرُونِيَّةِ وَالْمَنْصَاتِ التَّعْلِيمِيَّةِ. كَمَا يَمْكِنُ لِلْمُسْتَخْدِمِينَ اسْتِخْدَامُ الْإِنْتِرْنِتِ لِلْعَمَلِ عَنْ بُعْدٍ أَوْ لِلتِّجَارَةِ الْإِلِكْتْرُونِيَّةِ أَوْ لِلْحُصُولِ عَلَى الْخِدْمَاتِ الْمُخْتَلِفَةِ. بِالْإِضَافَةِ إِلَى ذَلِكَ، يَمْكِنُ لِلْمُسْتَخْدِمِينَ اسْتِخْدَامُ الْإِنْتِرْنِتِ لِلتَّرْفِيهِ وَالِاسْتِمْتَاعِ بِالْأَلْعَابِ وَالْأَفْلَامِ وَالْمُوْسِيقَى وَالْكُتُبِ الْإِلِكْتْرُونِيَّةِ. وَأَخِيرًا، يَمْكِنُ لِلْمُسْتَخْدِمِينَ اسْتِخْدَامُ الْإِنْتِرْنِتِ لِلتَّوَاصُلِ مَعَ الْأَصْدِقَاءِ وَالْعَائِلَةِ وَالْمُجْتَمَعَاتِ الْمُخْتَلِفَةِ، عَنْ طَرِيقِ وَسَائِلِ التَّوَاصُلِ الْاجْتِمَاعِيِّ، مِثْلَ انْسْتَقْرَامَ وَتَوِيتَرَ وَفَيسْبُوكَ وَوَاتْسَابَ.

لَكِنَّ الْإِنْتِرْنِتَ لَيْسَ بِدُونِ مَخَاطِرٍ أَوْ عُيُوبٍ. يَمْكِنُ أَنْ يُؤَثِّرَ الْإِنْتِرْنِتُ سَلْبًا عَلَى الصِّحَّةِ النَّفْسِيَّةِ وَالْجِسْدِيَّةِ لِلْمُسْتَخْدِمِينَ، إِذَا اسْتَخْدَمُوهُ بِشَكْلٍ مُفْرِطٍ أَوْ غَيْرِ مُنَاسِبٍ. فَقَدْ يَتَعَرَّضُ الْمُسْتَخْدِمُونَ لِلْإِدْمَانِ عَلَى الْإِنْتِرْنِتِ أَوْ لِلتَّأْثُّرِ بِالْمَحْتَوَى السَّلْبِيِّ أَوْ الضَّارِّ أَوْ الْمُضِلِّ. كَمَا قَدْ يَتَعَرَّضُ الْمُسْتَخْدِمُونَ لِلْخَصُوصِيَّةِ وَالْأَمْنِ السَّيْبَرَانِيِّ، إِذَا لَمْ يَحْمُوا بِيَانَاتِهِمْ وَهُوِيَّتِهِمْ وَمُتَلَكَاتِهِمْ الرَّقْمِيَّةِ. لِذَلِكَ، يَجِبُ عَلَى الْمُسْتَخْدِمِينَ أَنْ يَكُونُوا حَذِرِينَ وَمَسْؤُولِينَ عِنْدَ اسْتِخْدَامِ الْإِنْتِرْنِتِ، وَأَنْ يَتَّبِعُوا الْقَوَاعِدَ وَالْإِرْشَادَاتِ اللَّازِمَةِ.

١. مَا هُوَ الْإِنْتِرْنِتُ؟

أ. شَبَكَةٌ عَالَمِيَّةٌ تَرْبِطُ بَيْنَ مِلَايِين الْأَجْهِزَةِ ب. جِهَازٌ لِلِاتِّصَالَاتِ ج. جِهَازٌ لِلتَّرْفِيهِ فَقَط الإِلِكْتْرُونِيَّة

د. جِهَازٌ للتَّعْلِيْمِ فَقَط هـ. جِهَازٌ لِلأَلْعَابِ فَقَط

٢. كَيْفَ يُمْكِنُ لِلمُسْتَخْدِمِينَ الوُصُول إِلَى الإِنْتِرْنِت؟

أ. عَبَرَ خدْمَات مُخْتَلِفَة مِثْلُ الوَايْ فَايْ أَوْ ب. عَبَرَ الطَيَرَانِ ج. عَبَرَ السِبَاحَةِ الجِيْلُ الرَابْعِ أَو الخَامِسِ

د. عَبَرَ القِرَاءَة هـ. عَبَرَ الكِتَابَةِ

٣. مَا هِيَ وَاحِدَة مِنَ الْمَخَاطِر الْمُحْتَمِلَة لِاسْتِخْدام الإِنْتِرْنِت؟

أ. التَّأْثِير السَلْبِي عَلَى الصِحَّةِ النَّفْسِيَّةِ ب. القُدْرَةُ عَلَى الطَيرَان ج. القُدْرَةُ عَلَى السِبَاحَةِ وَالجِسْدِيَّةِ لِلْمُسْتَخْدِمِين

د. القُدْرَةُ عَلَى القِرَاءَة هـ. القُدْرَةُ عَلَى الكِتَابَة

٤. مَتَى يُمْكِنُ لِلْمُسْتَخْدِمِين الوُصُولُ إِلَى الإِنْتِرْنِت عَنْ طَرِيْق الحَوَاسِيْبِ الْمَحْمُولَة وَالْهُوَاتِفِ الذَّكِيَّةِ وَالأَجْهِزَةِ اللَوْحِيّة؟

أ. عِنْدَمَا يَكُوْنُوْنَ فِي الوَطْنِ العَرَبِي
ب. عِنْدَمَا يَكُوْنُونَ فِي الْمَنَاطِقِ الْمُجَاوِرَةِ
ج. عِنْدَمَا يَكُوْنُونَ فِي أَيّ مَكَانٍ فِي العَالَمِ
د. عِنْدَمَا يَكونونَ فِي مَكَانٍ يُوَفِّرُ خِدْمَات الوَاي فَاي أَوْ الجِيل الرَابِع أَو الخَامِس
هـ. عِنْدَمَا يكونون فِي الْمَلْعَب

٥. كَيْفَ يُمْكِن لِلْمُسْتَخدمينَ حِمَايَة بِيَانَاتهم وَهَوِيّتَهم وَمُمْتَلِكَاتهم الرَقْمِيَّة؟

أ. بِإِنْشَاء كَلِمَاتِ مُرُوْر قَوِيَّة وَتُغَيِيرُهَا بِانْتِظَامٍ
ب. بِتَحْدِيْثِ بَرَامِجِ الْحِمَايَةِ مِن الفِيْرُوسَاتِ والبَرَمجِيَات الخَبِيْثَة
ج. بِتَجَنُّبِ النَقْرَ عَلَى الرَوَابِط الْمَشْبُوهَة
د. بِتَجَنُّبِ النَقْرَ عَلَى الْمَرَفِقَات الْمَشْبُوهَة
هـ. كُلُّ مَا سَبَق

اختر الإجابة الصحيحة من الخيارات المتاحة الصحيحة أو الخاطئة.اقرأ النص التالي للإجابة على الأسئلة!

تَأْثِيرُ تِكْنُولُوجِيَا الْمَعْلُومَاتِ وَالْاِتِّصَالَاتِ عَلَى الْحَيَاةِ الْإِنْسَانِيَّةِ.

تِكْنُولُوجِيَا الْمَعْلُومَاتِ وَالْاِتِّصَالَاتِ هِيَ مَجْمُوعَةٌ مِنَ الْأَدَوَاتِ وَالْوَسَائِلِ الَّتِي تُسَاعِدُ عَلَى نَقْلٍ وَمُعَالَجَةٍ وَتَخْزِينِ الْمَعْلُومَاتِ بِسُرْعَةٍ وَكِفَاءَةٍ. إِنَّهَا تَلْعَبُ دَوْرًا هَامًّا فِي تَطْوِيرِ الْمُجْتَمَعَاتِ وَتَحْسِينِ جُودَةِ الْحَيَاةِ. وَلَكِنَّ مَعَ كُلِّ الْفَوَائِدِ الَّتِي تَقْدِمُهَا هَذِهِ الْتِكْنُولُوجِيَا، فَهُنَاكَ أَيْضًا بَعْضُ الْآثَارِ السَّلْبِيَّةِ الَّتِي يَجِبُ الْاِنْتِبَاهُ إِلَيْهَا وَالتَّعَامُلُ مَعَهَا بِحِكْمَةٍ.

مِنَ الْفَوَائِدِ الَّتِي تَقْدِمُهَا تِكْنُولُوجِيَا الْمَعْلُومَاتِ وَالْاِتِّصَالَاتِ أَنَّهَا تُسَهِّلُ الْتَّوَاصُلَ بَيْنَ النَّاسِ مِنْ مُخْتَلِفِ الْأَمَاكِنِ وَالثَّقَافَاتِ، وَتُمَكِّنُهُمْ مِنْ تَبَادُلِ الْأَفْكَارِ وَالْمَعَارِفِ وَالْخِبَرَاتِ. كَمَا أَنَّهَا تُوَفِّرُ فُرَصًا لِلتَّعْلِيمِ وَالتَّدْرِيبِ وَالتَّرْفِيهِ وَالْاِبْتِكَارِ وَالْإِبْدَاعِ. بِالْإِضَافَةِ إِلَى ذَلِكَ، فَهِيَ تُسَاعِدُ عَلَى تَحْسِينِ الْخِدْمَاتِ الصِّحِّيَّةِ وَالْاِجْتِمَاعِيَّةِ وَالْاِقْتِصَادِيَّةِ وَالْبِيْئِيَّةِ، وَتُدْعِمُ الدِّيمُقْرَاطِيَّةَ وَحُقُوقَ الْإِنْسَانِ وَالسَّلَامَ الْعَالَمِيَّ.

مِنَ الْآثَارِ السَّلْبِيَّةِ الَّتِي تَنْتَجُ عَنْ تِكْنُولُوجِيَا الْمَعْلُومَاتِ وَالْاِتِّصَالَاتِ أَنَّهَا قَدْ تُؤَدِّي إِلَى **الْإِهْمَالِ** فِي الْعَلَاقَاتِ الْأَسْرِيَّةِ وَالْاِجْتِمَاعِيَّةِ، وَتَزِيدُ مِنْ **السِّمْنَةِ** وَ**الْإِدْمَانِ** عَلَى الْأَجْهِزَةِ الْإِلِكْتُرُونِيَّةِ. كَمَا أَنَّهَا قَدْ تَجْعَلُ الشَّخْصَ **إِنْطَوَائِيًّا** وَ**أَنَانِيًّا**، وَتُثِيرُ فِيهِ **الْقَلَقَ** وَالْاِكْتِئَابَ وَالْضَّغْطَ النَّفْسِيَّ. وَمِنَ الْخُطُورِ الَّتِي تُهَدِّدُ الْأَمْنَ وَالسَّلَامَةَ عَلَى الْإِنْتِرْنِتِ **الْعُنْفُ** وَ**الصِّرَاعُ** وَ**التَّفْكِيرُ الرَّادِيكَالِيُّ** وَ**الْإِبَاحِيَّةُ** وَالْجَرِيمَةُ الْإِلِكْتُرُونِيَّةُ وَالتَّجَسُّسُ وَالْاِحْتِيَالُ وَالْقِرْصَنَةُ.

لِذَلِكَ، يَجِبُ عَلَيْنَا أَنْ نَسْتَخْدِمَ تِكْنُولُوجِيَا الْمَعْلُومَاتِ وَالْاِتِّصَالَاتِ بِشَكْلٍ مَسْؤُولٍ وَمُعْتَدِلٍ، وَأَنْ نُحَافِظَ عَلَى الْتَّوَازُنِ بَيْنَ الْحَيَاةِ الْوَاقِعِيَّةِ وَالْاِفْتِرَاضِيَّةِ. وَيَجِبُ أَنْ نَسْتَفِيدَ مِنَ الْفُرَصِ الَّتِي تُوَفِّرُهَا هَذِهِ الْتِكْنُولُوجِيَا لِتَنْمِيَةِ مَهَارَاتِنَا وَمَوَاهِبِنَا وَقُدْرَاتِنَا، وَأَنْ نَتَجَنَّبَ الْمُخَاطِرِ الَّتِي تُهَدِّدُ صِحَّتَنَا وَسَلَامَتَنَا وَقِيَمَنَا وَمَبَادِئَنَا. وَيَجِبُ أَنْ نَكُونَ أَعْضَاءً فَاعِلِينَ وَمُسَاهِمِينَ فِي تَطْوِيرِ الْمُجْتَمَعِ الْعَالَمِيِّ، وَأَنْ نَحْتَرِمَ الْتَنَوُّعَ وَالْتَّعَاوُنَ مَعَ الْآخَرِينَ. وَيَجِبُ أَنْ نَسْتَخْدِمَ عُقُولَنَا وَضَمَائِرَنَا لِلْتَّمَيُّزِ بَيْنَ الْحَقِّ وَالْبَاطِلِ، وَأَنْ نَنْتَقِدَ بِشَكْلٍ بُنَّاءٍ وَنَقْبَلَ النَّقْدَ بِصَدْرٍ رَحْبٍ.

٦. تِكْنُولُوجِيَا الْمَعْلُومَاتِ وَالْاِتِّصَالَاتِ هِيَ مَجْمُوعَةٌ مِنَ الْأَدَوَاتِ وَالْوَسَائِلِ الَّتِي تُسَاعِدُ عَلَى نَقْلٍ وَمُعَالَجَةٍ وَتَخْزِينِ الْمَعْلُومَاتِ فَقَطْ. (صَحِيحٌ / خَاطِئٌ)

٧. تِكْنُولُوجِيَا الْمَعْلُومَاتِ وَالْاِتِّصَالَاتِ تُدْعِمُ الدِّيمُقْرَاطِيَّةَ وَحُقُوقَ الْإِنْسَانِ وَالسَّلَامَ الْعَالَمِيَّ. (صَحِيحٌ / خَاطِئٌ)
٨. تِكْنُولُوجِيَا الْمَعْلُومَاتِ وَالْاِتِّصَالَاتِ تُسَبِّبُ السِّمْنَةَ وَالْإِدْمَانَ عَلَى الْأَجْهِزَةِ الْإِلِكْتْرُونِيَّةِ. (صَحِيحٌ / خَاطِئٌ)
٩. تِكْنُولُوجِيَا الْمَعْلُومَاتِ وَالْاِتِّصَالَاتِ تُمَكِّنُ النَّاسَ مِنْ تَبَادُلِ الْأَفْكَارِ وَالْمَعَارِفِ وَالْخِبَرَاتِ. (صَحِيحٌ / خَاطِئٌ)
١٠. تِكْنُولُوجِيَا الْمَعْلُومَاتِ وَالْاِتِّصَالَاتِ تُسَاعِدُ عَلَى تَحْسِينِ الْخِدْمَاتِ الْبِيْئِيَّةِ. (صَحِيحٌ / خَاطِئٌ)

Pre Test (Implementasi kedua)

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Bacalah Teks di bawah ini untuk menjawab soal nomor 1-10.

الْأَدْيَانُ فِي إِنْدُوْنِيْسِيَا

الْأَدْيَانُ جَمْعُ كَلِمَةِ "دِيْن"، وَهُوَ مَجْمُوْعَةٌ مِنَ الْقِيَمِ وَالْمُعْتَقِدَاتِ الَّتِيْ تَتَطَوَّرُ ضَمْنَ الْمَنْضُوْمَةِ الثَّقَافِيَّةِ لِلْمُجْتَمَعِ، وَالْأَدْيَانُ لَهَا رُمُوْزٌ وَتَارِيْخٌ مُقَدَّسٌ. الدِّيْنُ هُوَ مَجْمُوْعَةٌ مِنَ القَوَاعِدِ الَّتِيْ تُنَظِّمُ عَلاقَاتُ الْإِنْسَانِ بِرَبِّهِ، وَالْإِنْسَانُ بِالْإِنْسَانِ وَالْإِنْسَانُ بِبِيْئَتِهِ. تُوْجَدُ فِي إِنْدُوْنِيْسِيَا سِتَّةُ أَدْيَانٍ، وَهِيَ: الْأِسْلَامُ، وَالبَرُوتِسْتَانِيَّةُ، وَالْكَاثُولِيْكِيَّةُ، وَالْهِنْدُوْسِيَّةُ، وَالْبُوْذِيَّةُ، وَالْكُونْفُشِيُوْسِيَّةُ أَوْ الَعِرْقِيَّةُ الصِّيْنِيَّةُ. وَلِكُلِّ دِيْنٍ مِنْهَا مَعَابِدُهُ الْخَاصَّةُ الَّتِيْ يَتَعَبَّدُ فِيْهَا مُعْتَنِقُوْهُ.

يُصَلِّي الْمُسْلِمُوْنَ فِي الْمَسْجِدِ، وَ أَشْهَرُ الْمَسَاجِدِ فِي إِنْدُوْنِيْسِيَا وَهُوَ مَسْجِدُ الْإِسْتِقْلَالِ فِي جَاكَرْتَا. وَيَتَعَبَّدُ الْمَسِيْحِيُّوْنَ الْبَرُوْتِسْتَانتُ وَالْكَثُوْلِيْكُ فِي الْكَنِيْسَةِ، وَالْكَنِيْسَةُ الْمَشْهُوْرَةُ فِي إِنْدُوْنِيْسِيا هِيَ كَنِيْسَةُ كَاتِيدْرَال. يَتَعَبَّدُ الْهِنْدُوْسِيُّوْنَ وَالْبُوْذِيُّوْنَ وَالْكُوْنْفُشِيُوْسِيُّوْنَ فِي الْمَعْبَدِ، وَالْمَعْبَدُ لِلْهِنْدُوسِيَّةِ يُسَمّى بِـ"فُوْرَا"، وَأَشْهَرُهَا فُوْرَا بَسَاكِيْح فِي جَزِيْرَةِ بَالِيْ، وَالْمَعْبَدُ لِلْبُوْذِيَّةِ يُسَمّى بِـ"فِيْهَارَا" مِثْلُ فِيْهَارَا هُوْنْج تِيْك حِيَان فِي سُوْرَابَايَا، وَأَمَّا الْمَعْبَدُ لِلْكُونْفُشِيُوسِيَّةِ فَيُسَمَّى بِالْمَعْبَدِ الْكُونْفُوشِي وَأَشْهَرُهُ فِي إِنْدُوْنِيْسِيا هُوَ مَعْبَدُ سَامْ بُو كُونج فِي سَمَارَنْج.

اِخْتَرِ الْإِجَابَةَ الصَحِيْحَة !

١. كم اديان رسمي في إندونيسيا؟

أ. اَرْبَع ج. سَادِس هـ. تِسْعَة

ب. خَمْس د. سَتّة

٢. مَا هُوَ الدِّيْن؟

أ. هُوَ مَجْمُوْعَةٌ ج. هو رُمُوْزٌ وَتَارِيْخٌ هـ. وَهُوَ مَجْمُوْعَةٌ مِنَ الْقِيَمِ وَلِكُلِّ دِيْنٍ مِنْهَا مَعَابِدَهُ الْخَاصَّةَ

ب. هو مَجْمُوْعَة الثَّقَافِيَّة د. هو مَجْمُوْعَةُ القَوَاعِد الَّتِيْ تُنَظِّمُ عَلاقَاتُ الْإِنْسَانِ

٣. اخْتَر الْجُمْلَة الأِسْمِيّة مِنَ الإِجَابَة التَّالية

أ. يُصَلِّي الْمُسْلِمُوْنَ فِي الْمَسْجِدِ ج. وَيَتَعَبَّدُ الْمَسِيْحِيُّوْنَ هـ. تَعبدَ مِنَ الْقِيَمِ وَلِكُلِّ دِيْنٍ مِنْهَا مَعَابِدَهُ الْخَاصَّةَ

ب. الْمُسْلِمُوْنَ يُصَلِّي فِي الْمَعْبَدِ د. تُوْجَدُ فِي إِنْدُوْنِيْسِيَا

٤. اخْتَر الْجُمْلَة الفِعْلِيّة مِنَ الإِجَابَة التَّالِية

أ. تَعبدَ الْمُسْلِمُوْنَ فِي الْمَسْجِدِ ج. هَذِهِ كَنِيْسَة وَ الْمَسِيْحِيُّوْنَ هنا وَيَتَعَبَّدُ هـ. وَهُوَ مَجْمُوْعَةٌ مِنَ الْقِيَمِ وَلِكُلِّ دِيْنٍ مِنْهَا مَعَابِدَهُ الْخَاصَّةَ

ب. الْمُسْلِمُوْنَ يُصَلِّي فِي الْمَعْبَدِ د. وَالْمَعْبَدُ لِلْبُوْذِيَّةِ يُسَمّى بِـ"فِيْهَارَا"

٥. هَلْ لِكُلِّ دِيْنٍ مَعْبَدٌ خَاصةٌ؟

أ. نَعَم، لَدَيْهِم الْمَلْعَب ج. نَعَم، لَدَيهِم الْمَعْبَد الْخَاصَة هـ. لَا، لَدَيْهِم الْمَدْرَسَة

ب. نَعَمْ، لَدَيهِم العَابِد د. نَعَمْ، لَدَيهِم القُرْانَ

ضع (✓) اِذَا كَانَتْ الْجُمْلَة صَحِيْحة و (X) اِذَا الْجُمْلَة خَاطِئة.

٦. " يُصَلِّي الْمُسْلِمُوْنَ فِي الْمَسْجِدِ " هي جملة اسمية.

٧. " الْمَعْبَدُ لِلْكُونْفُشِيُوسِيَّةِ فَيُسَمَّى بِالْمَعْبَدِ الْكُونْفُوشِي" هي جملة اسمية.

٨. الدِّيْنُ هُوَ مَجْمُوْعَةٌ خَاصةٌ فِي كُلِّ حَالٍ مَوْجُودٍ.

٩. أَشْهَرُ الْمَسَاجِدِ فِي إِنْدُوْنِيْسِيَا وَهُوَ مَسْجِدُ الْإِسْتِقْلَالِ.

١٠.وَأَشْهَرُهَا فُوْرَا بَسَاكِيْح فِي جَزِيْرَةِ سُومْبَاوَا.

Post Test (Implementasi kedua)

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Bacalah Teks di bawah ini untuk menjawab soal nomor 1-10.

دِيْنُ الْإِسْلَامِ

الإِسْلَامُ هُوَ دِيْنٌ رَسْمِيٌّ فِي إِنْدُوْنِيْسِيا، حَيْثُ أَنَّ عَدَدَ الْمُسْلِمِيْنَ فِي إِنْدُوْنِيْسِيا أَكْثَرُ مِنْ ثَمَانِيْنَ فِي الْمِائَةِ، الإِسْلَامُ هُوَ الدِّيْنُ الْخَالِصُ الَّذِيْ أَنْزَلَهُ الله عَلَى النَّبِيِّ الْكَرِيْمِ مُحَمَّدٌ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، وَيَشْتَمِلُ الإِسْلَامُ عَلَى خَمْسَة أَرْكَانٍ، وَهِيَ: الشَّهَادَتَانِ، وَالصَّلَاةُ، وَالزَّكَاةُ، وَصَوْمُ رَمَضَانِ، وَالْحَجُّ. وَالْبَيَانُ لِهَذِهِ الْأَرْكَانِ كَمَا يَلِيْ: أَوَّلًا الشَّهَادَتَانِ، مَنْ نَطَقَ بِالشَّهَادَتَيْنِ "أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللهُ وَأَنَّ مُحَمَّدًا رَسُوْلُ اللهِ" فَهُوَ مُسْلِمٌ. ثُمَّ يُقِيْمُ الصَّلَوَاتِ الْخَمْسَ، وَهِيَ: الصُبْح، وَالظّهْر، وَالعَصْر، والْمَغْرِب، والْعِشَاء. وَيُؤْتِي الْمُسْلِمُ الزَّكَاةَ مِنَ الْمَالِ الْبَالِغِ لِلنِصَابِ بِشُرُوْطٍ مُعَيِّنَةٍ. وَيَصُوْمُ الْمُسْلِمُ رَمَضَانَ الَّذِي فَرَضَهُ الله عَلَيْه، فَهُوَ يَصُوْمُ مِن طُلُوْعِ الفَجْرِ إِلَى غُرُوبِ الشَمْس. والرُّكْنُ الْخَامِسُ أَنْ يَحُجَّ الْمُسْلِمُ إِلَى بَيْتِ اللهِ الْحَرَامِ، وَالْحَجُّ وَاجِبٌ عَلَى القَادِرِ عَلَيْهِ، أَوْ كَمَا قِيْلَ فِي الْحَدِيثِ مَنْ اسْتَطَاعَ إِلَيْهِ سَبِيْلًا.

اِخْتَرِ الْإِجَابَة الصَحِيْحَة !

١. مَتَى يَصُوْمُ الْمُسْلِمُونَ الصومَ الفَرْضَ ؟

أ. في شَهْرِ رَامَضَانَ ج. فِي شَهْرِ رَامَاضَانَ هـ. فِي شَهْرِ شَعْبَن

ب. في شَهْرِ رَمَضَانَ د. فِي شَهْرِ رَجَب

٢. مَا هُوَ الإِسْلَام؟

أ. هُوَ الدِّيْنُ الْخَالِصُ الَّذِيْ أَنْزَلَهُ النَّبِيِّ الْكَرِيْم مُحَمَّدٌ

ج. هُوَ الدِّيْنُ الْخَالِصُ الَّذِيْ أَنْزَلَهُ الله عَلَى النَّبِيِّ الْكَرِيْمِ مُحَمَّدٌ

هـ. وَهُوَ مَجْمُوْعَةٌ مِنَ الْقِيَمِ وَلِكُلِّ دِيْنٍ مِنْهَا مَعَابِدَهُ الْخَاصَّةَ

ب. هُوَ الدِّيْنُ الْخَالِصُ الَّذِيْ أَنْزَلَهُ مُحَمَّدٌ

د. هو مَجْمُوْعَةُ القَوَاعِد الَّتِيْ تُنَظِّمُ عَلاقَاتُ الْإِنْسَانِ

٣. اخْتَرِ الْجُمْلَة الأِسْمِيّة مِنَ الإِجَابَة التَّالية

أ. يُصَلِّي الْمُسْلِمُوْنَ الْخَمْسَ

ج. وَيَتَعَبَّدُ الْمَسِيْحِيُّوْنَ

هـ. تَعَبدَ مِنَ الْقِيَمِ وَلِكُلِّ دِيْنٍ مِنْهَا مَعَابِدَهُ الْخَاصَّةَ

ب. الإِسْلَامُ هُوَ دِيْنٌ رَسْمِيٌّ فِي إِنْدُوْنِيْسِيَا
د. قَامَ فِي إِنْدُوْنِيْسِيا

٤. اخْتَر الْجُمْلَة الفِعْلِيّة مِنَ الإِجَابَة التَّالِية

أ. الْمُسْلِمُ يَحُجَّ إِلَى بَيْتِ اللهِ الْحَرَامِ
ب. يَصُوْمُ الْمُسْلِمُ رَمَضَانَ
ج. هَذِهِ كَنِيْسَة وَ الْمَسِيْحِيُّوْنَ هنا
د. وَالْمَعْبَدُ لِلْبُوْذِيَّةِ يُسَمّى بِـ"فِيْهَارَا"
هـ. فَهُوَ يَصُوْمُ مِن طُلُوْعِ الفَجْرِ إِلَى غُرُوبِ الشَمْس

٥. هَلْ الإِسْلَام دِيْنٌ رَسْمِيٌّ فِي إِنْدُوْنِيْسِيا ؟

أ. نَعَم، الإِسْلَامُ هُوَ دِيْنٌ كَبِيرٌ فِي إِنْدُوْنِيْسِيا
ب. نَعَمْ، الإِسْلَامُ هُوَ دِيْنٌ عَظِيْمٌ فِي إِنْدُوْنِيْسِيا
ج. نَعَم، الإِسْلَامُ هُوَ دِيْنٌ طَوِيْلٌ فِي إِنْدُوْنِيْسِيا
د. نَعَمْ، الإِسْلَامُ هُوَ دِيْنٌ رَسْمِيٌّ فِي إِنْدُوْنِيْسِيا
هـ. لَا، الإِسْلَامُ هُوَ دِيْنٌ رَسْمِيٌّ فِي إِنْدُوْنِيْسِيا

ضع (✓) إِذَا كَانَتْ الْجُمْلَة صَحِيْحة و (X) إِذَا الْجُمْلَة خَاطِئة.

٦. " يَصُوْمُ الْمُسْلِمُ رَمَضَانَ " هي جملة اسمية.
٧. " مَنْ اسْتَطَاعَ إِلَيْهِ سَبِيْلًا " هي جملة اسمية.
٨. وَيَشْتَمِلُ الإِسْلَامُ عَلَى خَمْسَة أَرْكَانٍ.
٩. وَيَصُوْمُ الْمُسْلِمُ مُحَرَّم الّذِي فَرَضَهُ الله عَلَيْه.
١٠. الإِسْلَامُ هُوَ دِيْنٌ رَسْمِيٌّ فِي إِنْدُوْنِيْسِيا.

Modul Ajar Bahasa Arab

INFORMASI UMUM		
A. Identitas Modul		
Nama Penyusun	:	‘Aqil Baihaqi
Institusi	:	MAN 1 Trenggalek
Tahun	:	2024
Jenjang Sekolah	:	MA
Kelas/Fase	:	XI E/F
Mata Pelajaran	:	Bahasa Arab
Bab/Pokok Pembahasan	:	الدرس الخامس - تكنولوجيا الإعلام والاتصال/Keterampilan Membaca
Alokasi Waktu	:	(2 x 45 Menit) 2 Pertemuan
B. Kompetensi Awal	Pada awal bab ini diharapkan peserta didik sudah memahami teks-teks dialog/ percakapan dan cerita narasi, juga kosakata terkait topik-topik berikut ini. التَّسَوُّقُ, الصِّحَّةُ, السَّفَرُ, الحَجُّ وَالْعُمْرَةُ Serta bisa menggunakan kaidah/ gramatika : عَدَدُ أَلْفٌ وَ مِلْيُوْن وَمِلْيَارَوَبِلْيُوْن, حُرُوْفُ الْجَرِّ وَحُرُوْفُ الْعَطْفِ, الإِسْمُ النَّكِرَةُ وَ الإِسْمُ الْمَعْرِفَةُ, تَصْرِيْفُ الْفِعْلِ المَاضِى اللُّغَوِى	
C. Profil Pelajar Pancasila	Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, kreatif	
D. Sarana dan Prasarana	Lembar Pre test dan Post test, Permainan Papan yang dirancang oleh peneliti.	
E. Target Peserta didik	a. Peserta didik regular / tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. b. Peserta didik dengan kesulitan belajar: memiliki gaya belajar yangterbatas hanya satu gaya misalnya dengan audio. Memiliki kesulitan dengan bahasa dan pemahaman materi ajar, kurang percaya diri, kesulitan berkonsentrasi jangka panjang, dan sebagainya. c. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir atas tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin	
F. Jumlah Peserta didik	24 Peserta Didik	
G. Model Pembelajaran	Game Based Learning	
H. Metode Pembelajaran	Game Method	
KOMPONEN INTI		

A. Tujuan Pembelajaran	Melalui game based learning, siswa diharapkan mampu untuk membaca kalimat yang berkesinambungan dengan kemampuan **membaca paragraf sesuai dengan topik;** Siswa juga diharapkan mampu **mengidentifikasi susunan kalimat bahasa arab** yang sesuai dengan topik; Siswa mampu **menyimpulkan maksud dari kalimat** yang dibaca; Siswa mampu **menerapkan kosakata** sesuai topik dalam beberapa kesempatan yang disediakan; Siswa mampu **menganalisis kalimat dan paragraf dalam bahasa** arab sesuai topik. Susunan gramatika yang perlu dipahami melalui bab ini. تَصْرِيْفُ الْفِعْلِ المُضَارِعِ اللُّغَوِى
B. Pemahaman Bermakna	Membaca: Membaca adalah kegiatan kognitif yang melibatkan proses persepsi visual, pemrosesan fonologis, pemahaman semantik, dan integrasi makna. Teknologi: Teknologi adalah hasil dari penerapan ilmu pengetahuan dan rekayasa untuk menciptakan, mengembangkan, dan memperbaiki alat, sistem, proses, dan produk yang dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan manusia Komunikasi: Komunikasi adalah proses pertukaran informasi, gagasan, perasaan, atau makna antara dua atau lebih pihak melalui berbagai saluran dan media. Informasi: Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang bermakna dan berguna bagi penerimanya. Informasi juga dapat diartikan sebagai pengetahuan yang diperoleh dari pengamatan, pengalaman, belajar, atau komunikasi.
C. Pertanyaan Pemantik	1. Apa yang kalian ketahui tentang membaca? 2. Apa tolak ukur seseorang bisa membaca? 3. Apa itu teknologi informasi dan komunikasi?

Kegiatan Pembelajaran		
Pertemuan 1		
Tahapan	Kegiatan	Estimasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru memberi salam dan peserta didik merespons. 2. Dengan dipimpin oleh salah satu peserta didik, kegiatan	10 Menit

	pembelajaran diawali dengan doa bersama. 3. Guru mempresensi kehadiran peserta didik; 4. Guru menanyakan keadaan dan kesiapan peserta didik. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dikuasai setelah peserta didik mengikuti materi hikayat. 6. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada hari ini.	
Kegiatan Inti	1. Pre Test	30 Menit
	2. Apersepsi Peneliti menyamakan persepsi awal dengan siswa terkait topik, serta berusaha membantu siswa menghubungkan pengetahuan lama dan baru dari siswa terkait topik yang akan dibahas bersama siswa. 3. Eksplorasi Peneliti menjelasakan bahwa pembelajaran akan memakai model game based learning. Dengan memakai permainan papan yang dirancang oleh peneliti, siswa akan mempelajari topik yang sedang dibahas. Siswa bisa mengetahui kosakata dan susunan kalimat yang perlu dipahami dalam topik ini. 4. Diskusi Selama permainan berlangsung siswa bisa saling berkomunikasi dan berdiskusi akan bagaimana susunan kalimat yang benar dan unsur kalimat yang ada agar bisa lebih mudah memahami inti topik yang dipelajari. 5. Aplikasi Konsep Siswa akan mengaplikasikan konsep di post test.	45 Menit

Penutup	1. Peneliti dan siswa melakukan refleksi untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. 2. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa dan salam.	5 Menit
Pertemuan 2		
Tahapan	Kegiatan	Estimasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru memberi salam dan peserta didik merespons. 2. Dengan dipimpin oleh salah satu peserta didik, kegiatan pembelajaran diawali dengan doa bersama. 3. Guru mempresensi kehadiran peserta didik; 4. Guru menanyakan keadaan dan kesiapan peserta didik. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dikuasai setelah peserta didik mengikuti materi hikayat. 6. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada hari ini.	10 Menit
Kegiatan Inti	1. Apersepsi Peneliti menyamakan persepsi awal dengan siswa terkait topik, serta berusaha membantu siswa menghubungkan pengetahuan lama dan baru dari siswa terkait topik yang akan dibahas bersama siswa. 2. Eksplorasi Peneliti menjelasakan bahwa pembelajaran akan memakai model game based learning. Dengan memakai permainan papan yang dirancang oleh peneliti, siswa akan mempelajari topik yang sedang dibahas. Siswa bisa mengetahui kosakata dan susunan kalimat yang perlu dipahami dalam topik ini. 3. Diskusi Selama permainan berlangsung siswa bisa saling	45 Menit

	berkomunikasi dan berdiskusi akan bagaimana susunan kalimat yang benar dan unsur kalimat yang ada agar bisa lebih mudah memahami inti topik yang dipelajari. 4. Aplikasi Konsep Siswa akan mengaplikasikan konsep di post test.	
	5. Post test	30 Menit
Penutup	1. Peneliti dan siswa melakukan refleksi untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. 2. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa dan salam.	5 Menit

Modul Ajar Bahasa Arab

INFORMASI UMUM		
A. Identitas Modul		
Nama Penyusun	:	‘Aqil Baihaqi
Institusi	:	MAN 1 Trenggalek
Tahun	:	2024
Jenjang Sekolah	:	MA
Kelas/Fase	:	XI E/F
Mata Pelajaran	:	Bahasa Arab
Bab/Pokok Pembahasan	:	الأدْيَانُ فِى إِنْدُونِيْسِيَا/Keterampilan Membaca
Alokasi Waktu	:	(2 x 45 Menit) 2 Pertemuan
B. Kompetensi Awal		Pada awal bab ini diharapkan peserta didik sudah memahami teks-teks dialog/ percakapan dan cerita narasi, juga kosakata terkait topik-topik berikut ini. التَّسَوُّقُ, الصِّحَّةُ, السَّفَرُ, الحَجُّ وَالْعُمْرَةُ ، تِكْنُولُوجِيَا الإِعْلاَم وَ الإِتِّصَال Serta bisa menggunakan kaidah/ gramatika : عَدَدُ أَلْفٌ وَ مِلْيُوْن وَمِلْيَارِوَبِلْيُوْن, حُرُوْفُ الْجَرّ وَحُرُوْفُ الْعَطْفِ, الإِسْمُ النَّكِرَةُ وَ الإِسْمُ الْمَعْرِفَة, تَصْرِيْفُ الْفِعْلِ المَاضِى اللُّغَوِى، تَصْرِيْفُ الْفِعْلِ المُضَارِع اللُّغَوِى
C. Profil Pelajar Pancasila		Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, kreatif
D. Sarana dan Prasarana		Lembar Pre test dan Post test, Permainan Papan yang dirancang oleh peneliti.
E. Target Peserta didik		a. Peserta didik regular / tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. b. Peserta didik dengan kesulitan belajar: memiliki gaya belajar yangterbatas hanya satu gaya misalnya dengan audio. Memiliki kesulitan dengan bahasa dan pemahaman materi ajar, kurang percaya diri, kesulitan berkonsentrasi jangka panjang, dan sebagainya. c. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir atas tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin
F. Jumlah Peserta didik		24 Peserta Didik
G. Model Pembelajaran		Game Based Learning
H. Metode Pembelajaran		Game Method

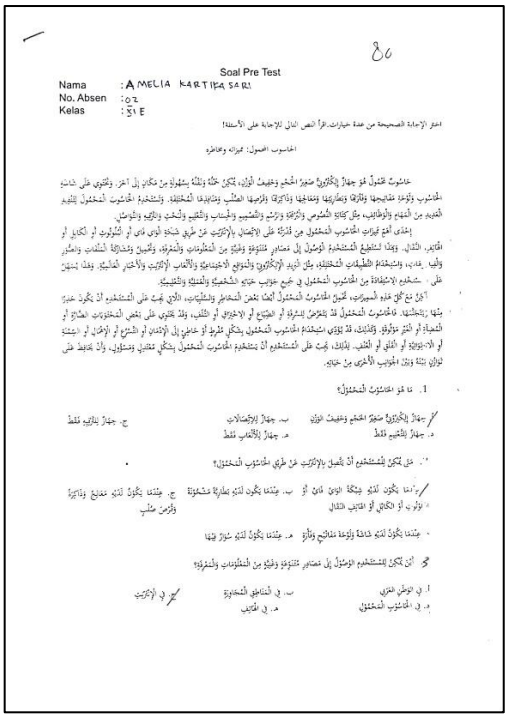
KOMPONEN INTI		
D. Tujuan Pembelajaran	Melalui game based learning, siswa diharapkan mampu untuk membaca kalimat yang berkesinambungan dengan kemampuan **membaca paragraf sesuai dengan topik;** Siswa juga diharapkan mampu **mengidentifikasi susunan kalimat bahasa arab** yang sesuai dengan topik; Siswa mampu **menyimpulkan maksud dari kalimat** yang dibaca; Siswa mampu **menerapkan kosakata** sesuai topik dalam beberapa kesempatan yang disediakan; Siswa mampu **menganalisis kalimat dan paragraf dalam bahasa** arab sesuai topik. Susunan gramatika yang perlu dipahami pada melalui bab ini الجُمْلَةُ الإِسْمِيَّة وَالْجُمْلَة الْفِعْلِيَّة	
E. Pemahaman Bermakna	Membaca: Membaca adalah kegiatan kognitif yang melibatkan proses persepsi visual, pemrosesan fonologis, pemahaman semantik, dan integrasi makna. Agama : Agama adalah seperangkat nilai dan kepercayaan yang berkembang dalam kerangka budaya masyarakat, dan agama mempunyai simbol dan sejarah yang suci.	
F. Pertanyaan Pemantik	1. Apa yang kalian ketahui tentang membaca? 2. Apa tolak ukur seseorang bisa membaca? 3. Apa itu teknologi informasi dan komunikasi?	
Kegiatan Pembelajaran		
Pertemuan 1		
Tahapan	Kegiatan	Estimasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru memberi salam dan peserta didik merespons. 2. Dengan dipimpin oleh salah satu peserta didik, kegiatan pembelajaran diawali dengan doa bersama. 3. Guru mempresensi kehadiran peserta didik; 4. Guru menanyakan keadaan dan kesiapan peserta didik. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dikuasai setelah peserta didik mengikuti materi hikayat.	10 Menit

	6. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada hari ini.	
Kegiatan Inti	7. Pre Test	30 Menit
	8. Apersepsi Peneliti menyamakan persepsi awal dengan siswa terkait topik, serta berusaha membantu siswa menghubungkan pengetahuan lama dan baru dari siswa terkait topik yang akan dibahas bersama siswa. 9. Eksplorasi Peneliti menjelasakan bahwa pembelajaran akan memakai model game based learning. Dengan memakai permainan papan yang dirancang oleh peneliti, siswa akan mempelajari topik yang sedang dibahas. Siswa bisa mengetahui kosakata dan susunan kalimat yang perlu dipahami dalam topik ini. 10. Diskusi Selama permainan berlangsung siswa bisa saling berkomunikasi dan berdiskusi akan bagaimana susunan kalimat yang benar dan unsur kalimat yang ada agar bisa lebih mudah memahami inti topik yang dipelajari. 11. Aplikasi Konsep Siswa akan mengaplikasikan konsep di post test.	45 Menit
Penutup	12. Peneliti dan siswa melakukan refleksi untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. 13. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa dan salam.	5 Menit
Pertemuan 2		
Tahapan	Kegiatan	Estimasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru memberi salam dan peserta didik merespons.	10 Menit

	2. Dengan dipimpin oleh salah satu peserta didik, kegiatan pembelajaran diawali dengan doa bersama. 3. Guru mempresensi kehadiran peserta didik; 4. Guru menanyakan keadaan dan kesiapan peserta didik. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dikuasai setelah peserta didik mengikuti materi hikayat. 6. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada hari ini.	
Kegiatan Inti	7. Apersepsi Peneliti menyamakan persepsi awal dengan siswa terkait topik, serta berusaha membantu siswa menghubungkan pengetahuan lama dan baru dari siswa terkait topik yang akan dibahas bersama siswa. 8. Eksplorasi Peneliti menjelasakan bahwa pembelajaran akan memakai model game based learning. Dengan memakai permainan papan yang dirancang oleh peneliti, siswa akan mempelajari topik yang sedang dibahas. Siswa bisa mengetahui kosakata dan susunan kalimat yang perlu dipahami dalam topik ini. 9. Diskusi Selama permainan berlangsung siswa bisa saling berkomunikasi dan berdiskusi akan bagaimana susunan kalimat yang benar dan unsur kalimat yang ada agar bisa lebih mudah memahami inti topik yang dipelajari. 10. Aplikasi Konsep Siswa akan mengaplikasikan konsep di post test.	45 Menit
	11. Post test	30 Menit

Penutup	12. Peneliti dan siswa melakukan refleksi untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. 13. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa dan salam.	5 Menit

Hasil Pretest dan Posttest



Soal Pre Test

Nama : AMELIA KARTIKA SARI
No. Absen : 02
Kelas : XI E

80

اختر الإجابة الصحيحة من عدة خيارات. اقرأ النص التالي للإجابة على الأسئلة!

الحاسوب المحمول: مميزاته وعناصره

الحاسوب المحمول هو جهاز إلكتروني صغير الحجم وخفيف الوزن، يمكن حمله بسهولة من مكان إلى آخر. ويختلف على الحاسوب وتوجد مقاييسها وطرقها وتطاريقها وفعاليتها وذاكرتها وقرصها الصلب وبطاريتها المختلفة. وتستخدم الحاسوب المحمول لتلبية العديد من المهام والوظائف، مثل كتابة المستندات وتراكم وترسم والتصميم والحساب والتخطيط والتحدث وتلاقي والتواصل.

إحدى أهم مميزات الحاسوب المحمول هي قدرته على الاتصال بالإنترنت عن طريق شبكة لاسلكي أو الشبكات أو الكابل، الذي. وهذا تستطيع المستخدم الوصول إلى مصادر متنوعة وغيرة من المعلومات والموارد، والتعرف والمشاركة المستندات والصور والفيديو. هذه، واستخدام التطبيقات المختلفة، مثل البريد الإلكتروني والتواصل الاجتماعي والألعاب الإنترنت والأخبار العالمية. وهذا يسهل على مستخدم الاستفادة من الحاسوب المحمول في جميع جوانب حياته الشخصية والمهنية والتعليمية.

أول مع كل هذه المميزات، تحتاج الحاسوب المحمول أيضا بعض العناصر والمكونات، الذي يجب على المستخدم أن يكون جديد بها وتعاملها. فالحاسوب المحمول قد يتعرض للسرقة أو الضياع أو الاختراق أو التلف، وقد يحتوي على بعض المعلومات الضارة أو التجسس أو الفيروسات أو غيرها. وقد يؤدي استخدام الحاسوب المحمول بشكل مفرط أو خاطئ إلى الإدمان أو الشرح أو الإرهاق أو السمنة أو الأمراض أو المشاكل أو العيون. لذلك، يجب على المستخدم أن يستخدم الحاسوب المحمول بشكل معتدل ومسؤول، وأن يحافظ على توازن بينه وبين الجوانب الأخرى من حياته.

1. ما هو الحاسوب المحمول؟

✓ أ. جهاز إلكتروني صغير الحجم وخفيف الوزن
ب. جهاز لإلكتروني
ج. جهاز لتلفيه فقط
د. جهاز للتعليم فقط
هـ. جهاز لألعاب فقط

2. مثل يمكن للمستخدم أن يتصل بالإنترنت عن طريق الحاسوب المحمول؟

✓ أ. عندما يكون لديه بطارية مشحونة
ب. عندما يكون لديه شاشة اللمس أو توش أو الكتابي أو الكتابي الثنائي
ج. عندما يكون لديه مفاتيح وذاكرة وقرص صلب
د. عندما يكون لديه شاشة ولوحة مفاتيح وذاكرة
هـ. عندما يكون لديه سماعة

3. أن يمكن للمستخدم الوصول إلى مصادر متنوعة وغيرة من المعلومات والموارد

أ. في الموطن العربي
ب. في الحاسوب المحمول
ج. في المناطق المتجاورة
د. في المكاتب
✓ هـ. في الإنترنت

Soal Post Test

Nama : AMELIA KARTIKA SARI
No. Absen : 02
Kelas : XI E

70

اختر الإجابة الصحيحة من عدة خيارات. اقرأ النص التالي للإجابة على الأسئلة!

الإنترنت: شبكة عالمية تربط بين ملايين الأجهزة الإلكترونية، مثل الحواسيب المحمولة والهواتف الذكية والأجهزة اللوحية. يمكن للمستخدمين الوصول إلى الإنترنت عن طريق مزودي خدمات مختلفة، مثل الهاتف الخلوي أو الحاسب. يمكن للإنترنت تحويل وتبادل البيانات بسرعة عالية، مثل الصوتي والصور والفيديوهات والصوتيات.

الإنترنت يستخدم الناس في العديد من الأمور، مثل التعليم والعمل والترفيه والتواصل. يمكن للمستخدمين استخدام الإنترنت للبحث عن المعلومات والمصادر المتوفرة، أو للتعلم عن طريق الدورات الإلكترونية والمنصات التعليمية. كما يمكن للمستخدمين استخدام الإنترنت للعمل عن بعد أو للتجارة الإلكترونية أو للحصول على الخدمات المختلفة. بالإضافة إلى ذلك، يمكن للمستخدمين استخدام الإنترنت للترفيه والاستمتاع بالألعاب والأفلام والموسيقى والكتب الإلكترونية. وأخيرا، يمكن للمستخدمين استخدام الإنترنت للتواصل مع الأصدقاء والعائلة والمجتمعات المختلفة، عن طريق وسائل التواصل الاجتماعي، مثل الفيسبوك وتويتر وإنستغرام.

لكن الإنترنت ليس بدون عناصر أو عيوب. يمكن أن يؤثر الإنترنت سلبا على الصحة النفسية والجسدية للمستخدمين، إذا استخدموه بشكل مفرط أو غير مناسب. فقد يتعرض المستخدمون للإدمان على الإنترنت أو التنمر بالمستخدمين الآخرين أو التجسس. كما قد يتعرض المستخدمون للمخاطر والآثار السلبية، إذا لم يحدوا بعناية وقوفهم وتفكيكهم الإلكتروني. لذلك، يجب على المستخدمين أن يكونوا حذرين ومسئولين جدا استخدام الإنترنت، وأن يأخذوا التوعية والإرشادات اللازمة.

1. ما هو الإنترنت؟

أ. شبكة عالمية تربط بين ملايين الأجهزة الإلكترونية
ب. جهاز للإتصالات
ج. جهاز للإلكتروني فقط
د. جهاز للتعليم فقط
هـ. جهاز للألعاب فقط

2. كيف يمكن للمستخدمين الوصول إلى الإنترنت؟

أ. عن طريق خدمات مختلفة مثل الهاتف الخلوي أو الحاسب
ب. عن الحكومات
ج. عن السباحة
د. عن القراءة
هـ. عن الكتابة

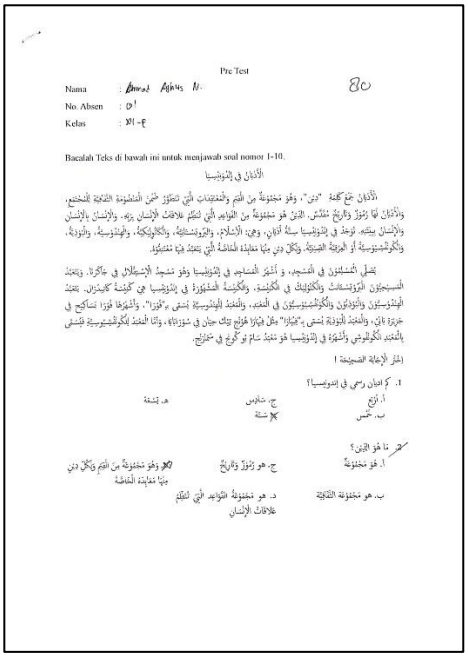
3. ما هي واحدة من المخاطر المحتملة لاستخدام الإنترنت؟

أ. التأثير السلبي على الصحة النفسية والجسدية للمستخدمين
ب. القدرة على الطيران
ج. القدرة على السباحة
د. القدرة على القراءة
هـ. القدرة على الكتابة

4. من يمكن للمستخدمين الوصول إلى الإنترنت عن طريق الحواسيب المحمولة والهواتف الذكية والأجهزة اللوحية؟

أ. عندما يكونون في الوطن العربي
ب. عندما يكونون في المناطق المتجاورة
ج. عندما يكونون في أي مكان في العالم

Pre Test implementasi pertama **Post test implementasi pertama**



Pre Test

Nama : Ahmad Akhas N.
No. Absen : 01
Kelas : XI-E

80

Bacalah Teks di bawah ini untuk menjawab soal nomor 1-10.

الأذان في إندونيسيا

الأذان جمع كلمة "أذن"، وهو مجموعة من القيم والمعتقدات التي تتطور حتى المنظومة القيمية للمجتمع، والأذان لها دور وتاريخ مختلف. الذين هو مجموعة من الفوائد التي تنظم علاقات الإنسان بربه. والإنسان بالإنسان والإنسان ببيئته. توجد في إندونيسيا ستة أديان، وهي: الإسلام، والبروتستانتية، والكاثوليكية، والهندوسية، والبوذية، والكونفوشيوسية أو الوثنية الصينية. ولكل دين منها مفاهيمه الخاصة التي يتعبد فيه متميزة.

يصلي المسلمون في المساجد، و أشهر المساجد في إندونيسيا وهو مسجد الإستقلال في جاكرتا. ويتعبد المسيحيون البروتستانت والكاثوليك في الكنيسة، والكنيسة المشهورة في إندونيسيا هي كنيسة كاتيدرال. يتعبد الهندوسيون والبوذيون والكونفوشيوسيون في المعبد، والمعبد الهندوسية يسمى "بورا". والبوذيون فوزا تساكيو في جزيرة باتام، والمعبد البوذية يسمى "بجايارا" مثل فيجايارا هوزيو بتاك جيان في سورابايا. وأما المعبد لكونفشيوسية فيسمى بالمعبد الكونفوشي وأشهره في إندونيسيا هو معبد سام تو كونج في تانجرانج.

اختر الإجابة الصحيحة !

1. كم أديان رسمي في إندونيسيا؟

أ. أربع
ب. خمس
ج. ستة
هـ. تسعة

2. ما هو الدين؟

أ. هو مجموعة
ب. هو مجموعة الفكرية
ج. هو زهور وتاريخ
✓ د. هو مجموعة من القيم وكل دين فيها مفاهيمه الخاصة
هـ. هو مجموعة القواعد التي تنظم علاقات الإنسان

Post Test

Nama : Ahmad Akhas Nurrohman
No. Absen : 01
Kelas : XI - E

90

Bacalah Teks di bawah ini untuk menjawab soal nomor 1-10.

دين الإسلام

الإسلام هو دين رسمي في إندونيسيا، حيث أن عدد المسلمين في إندونيسيا أكثر من ثمانين في المائة. الإسلام هو الدين الفاضل الذين أنزله الله على النبي الكريم محمد صلى الله عليه وسلم، ويشتمل الإسلام على خمسة أركان، وهي: الشهادتان، والصلاة، والزكاة، وصوم رمضان، والحج. والبيان لهذه الأركان كما يلي: أولا: الشهادتان، من تعلق بالشهادتين "الشهد أن لا إله إلا الله وأن محمدا رسول الله" فهو مسلم. ثم يجب الصلوات الخمس، وهي: الصبح، والظهر، والعصر، والمغرب، والعشاء. ويؤدي المسلم الزكاة من أغنى الناس بالنصاب بشروط معينة. ويصوم المسلم رمضان الذي فرضه الله عليه، فهو يصوم من طلوع الفجر إلى غروب الشمس. والركن الخامس أن يحج المسلم إلى بيت الله الحرام، والحج واجب على القادر عليه، أو كما قيل في الحديث من استطاع إليه سبيلا.

اختر الإجابة الصحيحة !

1. متى يصوم المسلمون الصوم الفرض ؟

أ. في شهر رمضان
ب. في شهر رمضان
ج. في شهر رجب
د. في شهر شعبان

2. ما هو الإسلام؟

أ. هو الدين الفاضل الذين أنزله الله على النبي الكريم محمد
ب. هو الدين الفاضل الذين أنزله النبي محمد
✓ ج. هو الدين الفاضل الذين أنزله الله على النبي الكريم محمد
د. هو مجموعة القواعد التي تنظم علاقات الإنسان
هـ. وهو مجموعة من القيم وكل دين فيها مفاهيمه الخاصة

3. اختر الجملة الأصحية من الإجابة التالية

أ. يصلي المسلمون المقدس
ب. تعبد من القيم وكل دين فيها مفاهيمه الخاصة
ج. وتعبد المسيحيون
✓ د. الإسلام هو دين رسمي في إندونيسيا

Pre Test Implementasi kedua **Post Test Implementasi kedua**

Surat Keterangan Selesai Penelitian

KEMENTERIAN AGAMAREPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN TRENGGALEK
MADRASAH ALIYAH NEGERI 1
Jalan Soekarno- Hatta Gang Apel Nomor 12 KelutanTrenggalek 66313
Telepon (0355) 791660, Faksimile (0355) 791660
Website : www.manitrenggalek.sch.id, E-mail :aliyahnegeritrenggalek@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 451 /Ma.13.03.01/5/05/2024

Sehubungan dengan surat dari Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Nomor : 524/Un.03.1/TL.00.1/02/2024 tanggal 12 Februari 2024 perihal Izin Penelitian, maka Plt. Kepala MAN 1 Trenggalek dengan ini menerangkan nama mahasiswa di bawah ini :

Nama	: AQIL BAIHAQI
NIM	: 200104110086
Jenis Kelamin	: Laki-Laki
Fakultas	: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab (PBA)

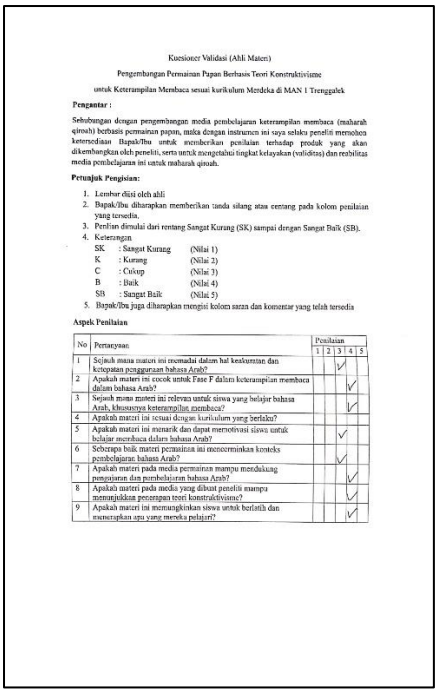
Benar telah mengadakan Penelitian di MAN 1 Trenggalek pada tanggal 7 Maret 2024 s/d 2 Mei 2024 guna melengkapi data pada penyusunan Skripsi yang berjudul تطوير وسيلة التعليم لعبة اللوحة "مائة الرحلة" بنظرية البنائية لمهارة القراءة وفق المنهج المستقل في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Trenggalek, 15 Mei 2024
Plt. Kepala Madrasah,

Muslih Alaydrus

Kuesioner Ahli-Ahli Terkait



Kuesioner Validasi (Ahli Materi)

Pengembangan Permainan Papan Berbasis Teori Konstruktivisme

untuk Keterampilan Membaca sesuai kurikulum Merdeka di MAN 1 Trenggalek

Pengantar :

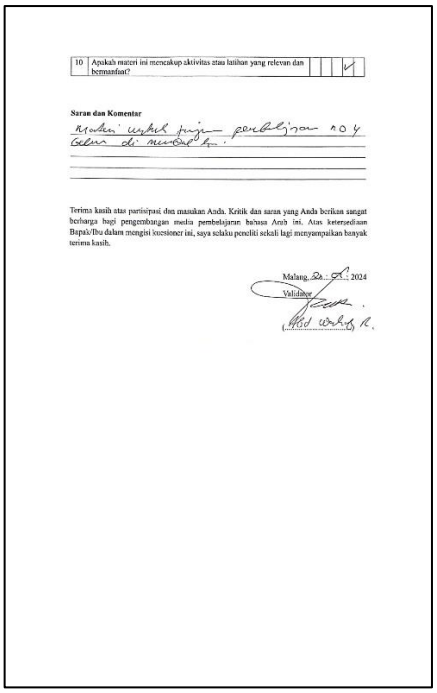
Sehubungan dengan pengembangan media pembelajaran keterampilan membaca (maharah qiroah) berbasis permainan papan, maka dengan instrumen ini saya selaku peneliti memohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk yang akan dikembangkan oleh peneliti, serta untuk mengetahui tingkat kelayakan (validitas) dan reabilitas media pembelajaran ini untuk maharah qiroah.

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar diisi oleh ahli
2. Bapak/Ibu diharapkan memberikan tanda silang atau centang pada kolom penilaian yang tersedia.
3. Penilan dimulai dari rentang Sangat Kurang (SK) sampai dengan Sangat Baik (SB).
4. Keterangan
   SK : Sangat Kurang (Nilai 1)
   K : Kurang (Nilai 2)
   C : Cukup (Nilai 3)
   B : Baik (Nilai 4)
   SB : Sangat Baik (Nilai 5)
5. Bapak/Ibu juga diharapkan mengisi kolom saran dan komentar yang telah tersedia

Aspek Penilaian

No	Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Sejauh mana materi ini memadai dalam hal keakuratan dan ketepatan penggunaan bahasa Arab?				√	
2	Apakah materi ini cocok untuk Fase F dalam keterampilan membaca dalam bahasa Arab?					√
3	Sejauh mana materi ini relevan untuk siswa yang belajar bahasa Arab, khususnya keterampilan membaca?					√
4	Apakah materi ini sesuai dengan kurikulum yang berlaku?					
5	Apakah materi ini menarik dan dapat memotivasi siswa untuk belajar membaca dalam bahasa Arab?				√	
6	Seberapa baik materi pemasitan ini mencerminkan konteks pembelajaran bahasa Arab?				√	
7	Apakah materi pada media permainan mampu mendukung pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab?					√
8	Apakah materi pada media yang dibuat peneliti mampu memunjukkan pecangan teori konstruktivisme?					√
9	Apakah materi ini memungkinkan siswa untuk berlatih dan menerapkan apa yang mereka pelajari?					√



10	Apakah materi ini mencakup aktivitas atau latihan yang relevan dan bermanfaat?				√

Saran dan Komentar

Materi untuk fungsi pembelajaran nya cukup baik.

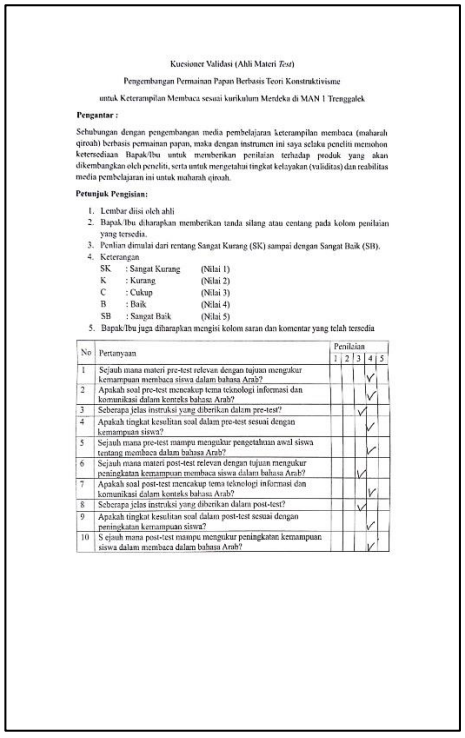
Terima kasih atas partisipasi dan masukan Anda. Kritik dan saran yang Anda berikan sangat berharga bagi pengembangan media pembelajaran bahasa Arab ini. Atas ketersediaan Bapak/Ibu dalam mengisi kuesioner ini, saya selaku peneliti sekali lagi menyampaikan banyak terima kasih.

Malang, 26 - 05 - 2024

Validator

(Abd Wahid R.)

Kuesioner Ahli Materi Pembelajaran



Kuesioner Validasi (Ahli Materi *Test*)

Pengembangan Permainan Papan Berbasis Teori Konstruktivisme

untuk Keterampilan Membaca sesuai kurikulum Merdeka di MAN 1 Trenggalek

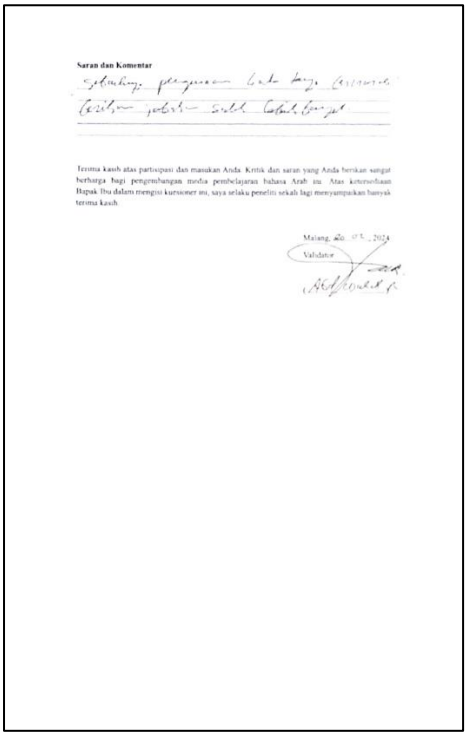
Pengantar :

Sehubungan dengan pengembangan media pembelajaran keterampilan membaca (maharah qiroah) berbasis permainan papan, maka dengan instrumen ini saya selaku peneliti memohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk yang akan dikembangkan oleh peneliti, serta untuk mengetahui tingkat kelayakan (validitas) dan reabilitas media pembelajaran ini untuk maharah qiroah.

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar diisi oleh ahli
2. Bapak/Ibu diharapkan memberikan tanda silang atau centang pada kolom penilaian yang tersedia.
3. Penilan dimulai dari rentang Sangat Kurang (SK) sampai dengan Sangat Baik (SB).
4. Keterangan
   SK : Sangat Kurang (Nilai 1)
   K : Kurang (Nilai 2)
   C : Cukup (Nilai 3)
   B : Baik (Nilai 4)
   SB : Sangat Baik (Nilai 5)
5. Bapak/Ibu juga diharapkan mengisi kolom saran dan komentar yang telah tersedia

No	Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Sejauh mana materi pre-test relevan dengan tujuan mengukur kemampuan membaca siswa dalam bahasa Arab?				√	
2	Apakah soal pre-test mencakup tema teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks bahasa Arab?				√	
3	Seberapa jelas instruksi yang diberikan dalam pre-test?				√	
4	Apakah tingkat kesulitan soal dalam pre-test sesuai dengan kemampuan siswa?				√	
5	Sejauh mana pre-test mampu mengukur pengetahuan awal siswa tentang membaca dalam bahasa Arab?				√	
6	Sejauh mana materi post-test relevan dengan tujuan mengukur peningkatan kemampuan membaca siswa dalam bahasa Arab?				√	
7	Apakah soal post-test mencakup tema teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks bahasa Arab?					√
8	Seberapa jelas instruksi yang diberikan dalam post-test?				√	
9	Apakah tingkat kesulitan soal dalam post-test sesuai dengan peningkatan kemampuan siswa?					√
10	S ejauh mana post-test mampu mengukur peningkatan kemampuan siswa dalam membaca dalam bahasa Arab?				√	



Saran dan Komentar

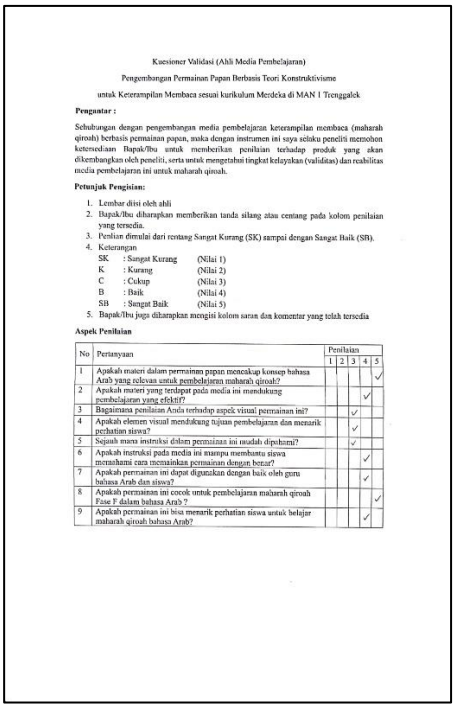
Sebaiknya penggunaan kata lagu kurang tepat, lebih tepat sebuah tembang jawa

Terima kasih atas partisipasi dan masukan Anda. Kritik dan saran yang Anda berikan sangat berharga bagi pengembangan media pembelajaran bahasa Arab ini. Atas ketersediaan Bapak/Ibu dalam mengisi kuesioner ini, saya selaku peneliti sekali lagi menyampaikan banyak terima kasih

Malang, 26 - 05 - 2024

Validator

Kuesioner Ahli Test Materi Pembelajaran



Kuesioner Validasi (Ahli Media Pembelajaran)

Pengembangan Permainan Papan Berbasis Teori Konstruktivisme

untuk Keterampilan Membaca sesuai kurikulum Merdeka di MAN 1 Trenggalek

Pengantar :

Sehubungan dengan pengembangan media pembelajaran keterampilan membaca (maharah qiroah) berbasis permainan papan, maka dengan instrumen ini saya selaku peneliti memohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk yang akan dikembangkan oleh peneliti, serta untuk mengetahui tingkat kelayakan (validitas) dan reabilitas media pembelajaran ini untuk maharah qiroah.

Petunjuk Pengisian:

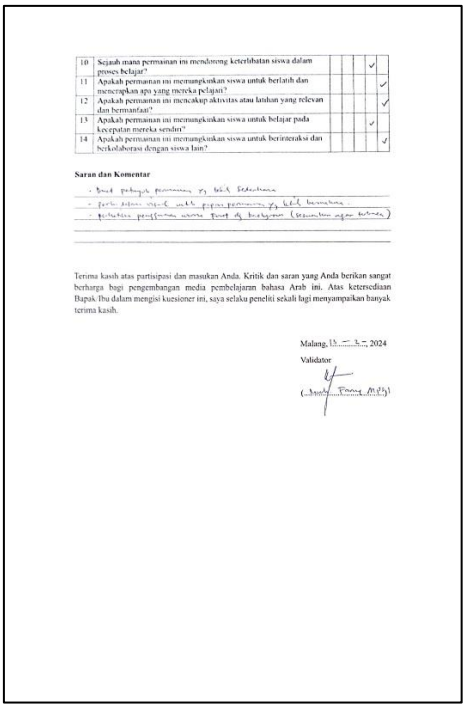
1. Lembar diisi oleh ahli
2. Bapak/Ibu diharapkan memberikan tanda silang atau centang pada kolom penilaian yang tersedia.
3. Penilan dimulai dari rentang Sangat Kurang (SK) sampai dengan Sangat Baik (SB).
4. Keterangan

SK	: Sangat Kurang	(Nilai 1)
K	: Kurang	(Nilai 2)
C	: Cukup	(Nilai 3)
B	: Baik	(Nilai 4)
SB	: Sangat Baik	(Nilai 5)

5. Bapak/Ibu juga diharapkan mengisi kolom saran dan komentar yang telah tersedia

Aspek Penilaian

No	Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Apakah materi dalam permainan papan mencakup konsep bahasa Arab yang relevan untuk pembelajaran maharah qiroah?					✓
2	Apakah materi yang terdapat pada media ini mendukung pembelajaran yang efektif?				✓	
3	Bagaimana penilaian Anda terhadap aspek visual permainan ini?			✓		
4	Apakah elemen visual mendukung tujuan pembelajaran dan menarik perhatian siswa?			✓		
5	Sejauh mana instruksi dalam permainan ini mudah dipahami?			✓		
6	Apakah instruksi pada media ini mampu membantu siswa memahami cara memainkan permainan dengan benar?				✓	
7	Apakah permainan ini dapat digunakan dengan baik oleh guru bahasa Arab dan siswa?				✓	
8	Apakah permainan ini cocok untuk pembelajaran maharah qiroah Fase F dalam bahasa Arab ?					✓
9	Apakah permainan ini bisa menarik perhatian siswa untuk belajar maharah qiroah bahasa Arab?				✓	



10	Sejauh mana permainan ini mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar?				✓
11	Apakah permainan ini memungkinkan siswa untuk berlatih dan menerapkan apa yang mereka pelajari?				✓
12	Apakah permainan ini mencakup aktivitas atau latihan yang relevan dan bermanfaat?				✓
13	Apakah permainan ini memungkinkan siswa untuk belajar pada kecepatan mereka sendiri?			✓	
14	Apakah permainan ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan berkolaborasi dengan siswa lain?				✓

Saran dan Komentar

- Buat petunjuk permainan yg lebih sederhana
- perlu adanya variasi untuk papan permainannya yg lebih bervariasi.
- perbaikan performa warna font di background (semestinya agar terbaca)

Terima kasih atas partisipasi dan masukan Anda. Kritik dan saran yang Anda berikan sangat berharga bagi pengembangan media pembelajaran bahasa Arab ini. Atas ketersediaan Bapak/Ibu dalam mengisi kuesioner ini, saya selaku peneliti sekali lagi menyampaikan banyak terima kasih.

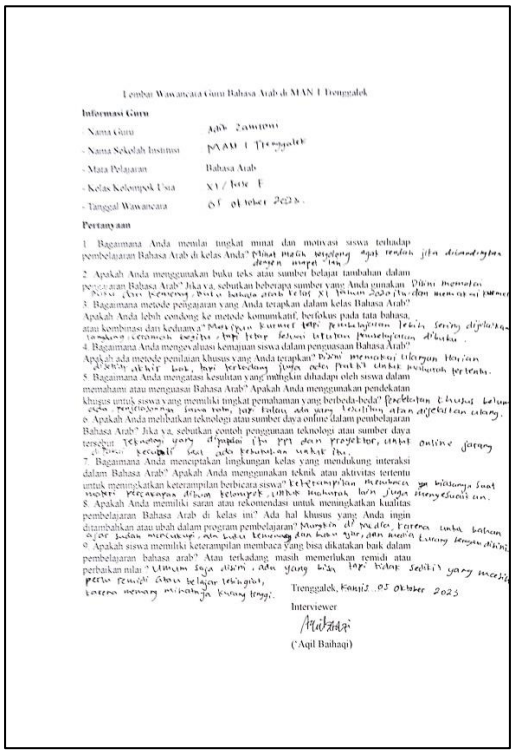
Malang, 15 – 3 – 2024

Validator

(Jundi Fauzi, M.Pd)

Kuesioner Ahli Media Pembelajaran

Hasil Observasi dan Wawancara Ahli-Ahli Terkait



Lembar Wawancara Guru Bahasa Arab di MAN 1 Trenggalek

Informasi Guru

- Nama Guru : Aidh Zamroni
- Nama Sekolah Institusi : MAN 1 Trenggalek
- Mata Pelajaran : Bahasa Arab
- Kelas Kelompok Usia : XI / fase F
- Tanggal Wawancara : 05 oktober 2023.

Pertanyaan

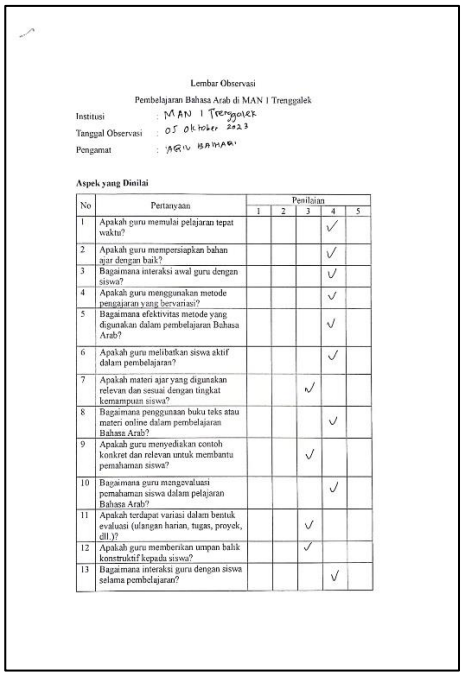
1. Bagaimana Anda menilai tingkat minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran Bahasa Arab di kelas Anda? Minat masih tergolong agak rendah jika dibandingkan dengan mapel lain
2. Apakah Anda menggunakan buku teks atau sumber belajar tambahan dalam pengajaran Bahasa Arab? Jika ya, sebutkan beberapa sumber yang Anda gunakan. Buku teks yang digunakan adalah terbitan Kemenag. Buku bahasa arab terbit XI tahun 2021 yang digunakan di MAN 1 Trenggalek. Buku tersebut juga dilengkapi dengan buku digital yang bisa diakses melalui QR code.
3. Bagaimana metode pengajaran yang Anda terapkan dalam kelas Bahasa Arab? Apakah Anda lebih condong ke metode komunikatif, berfokus pada tata bahasa, atau kombinasi dari keduanya? Menggunakan kurikulum merdeka, lebih sering diterapkan langsung ceramah, kosakata / tapi lebih fokus kepada pemahaman dialog.
4. Bagaimana Anda mengevaluasi kemajuan siswa dalam penguasaan Bahasa Arab? Apakah ada metode penilaian khusus yang Anda terapkan? Dengan memberikan tugas harian, ulangan akhir bab, hafalan, juga praktik untuk pelafalan percakapan.
5. Bagaimana Anda mengatasi kesulitan yang mungkin dihadapi oleh siswa dalam memahami atau menguasai Bahasa Arab? Apakah Anda menggunakan pendekatan khusus untuk siswa yang memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda? Pendekatan khusus belum ada, pengelompokan juga tidak, juga kalau ada yang kesulitan akan digabungkan dengan yang lebih paham.
6. Apakah Anda memberikan teknologi atau sumber daya online dalam pembelajaran Bahasa Arab? Jika ya, sebutkan contoh penggunaan teknologi atau sumber daya tersebut. Teknologi yang digunakan ibu pun dengan project base, untuk online jarang diberikan, kecuali saat ada kendala sakit dll.
7. Bagaimana Anda menciptakan lingkungan kelas yang mendukung interaksi dalam Bahasa Arab? Apakah Anda menggunakan teknik atau aktivitas tertentu untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa? Keterampilan menghafal ya biasanya saat materi percakapan dalam kelompok untuk berlatih, juga juga menyesuaikan.
8. Apakah Anda memiliki saran atau rekomendasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab di kelas ini? Ada hal khusus yang Anda ingin ditambahkan atau ubah dalam program pembelajaran? Mungkin di Medsos. Karena untuk bahan ajar juga mencukupi, ada buku kemenag dan buku yang lain, dan media lainnya lengkap.
9. Apakah siswa memiliki keterampilan membaca yang bisa dikatakan baik dalam pembelajaran bahasa arab? Atau terkadang masih memerlukan remidi atau perbaikan nilai? Lumayan juga sih, ada yang baik, tidak sedikit yang memerlukan perlu remidi untuk belajar lebih giat, karena memang minatnya kurang tinggi.

Trenggalek, Kamis, 05 Oktober 2023

Interviewer

('Aqil Baihaqi)

Hasil Wawancara dengan Guru Bahasa Arab di MAN 1 Trenggalek



Lembar Observasi

Pembelajaran Bahasa Arab di MAN 1 Trenggalek

Institusi : MAN 1 Trenggalek

Tanggal Observasi : 05 Oktober 2023

Pengamat : AGUS RAMADI

Aspek yang Dinilai

No	Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Apakah guru memulai pelajaran tepat waktu?				✓	
2	Apakah guru mempersiapkan bahan ajar dengan baik?				✓	
3	Bagaimana interaksi awal guru dengan siswa?				✓	
4	Apakah guru menggunakan metode pengajaran yang bervariasi?				✓	
5	Bagaimana efektivitas metode yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab?				✓	
6	Apakah guru melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran?				✓	
7	Apakah materi ajar yang digunakan relevan dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa?			✓		
8	Bagaimana penggunaan buku teks atau materi online dalam pembelajaran Bahasa Arab?				✓	
9	Apakah guru menyediakan contoh konkret dan relevan untuk membantu pemahaman siswa?			✓		
10	Bagaimana guru mengevaluasi pemahaman siswa dalam pelajaran Bahasa Arab?				✓	
11	Apakah terdapat variasi dalam bentuk evaluasi (ulangan harian, tugas, proyek, dll.)?			✓		
12	Apakah guru memberikan umpan balik konstruktif kepada siswa?			✓		
13	Bagaimana interaksi guru dengan siswa selama pembelajaran?				✓	
14	Bagaimana interaksi antara siswa selama pembelajaran kelompok atau berpasangan?				✓	
15	Apakah terdapat suasana kelas yang mendukung kolaborasi dan partisipasi?				✓	
16	Bagaimana guru mengelola disiplin dalam kelas?				✓	
17	Apakah terdapat aturan kelas yang jelas dan diikuti oleh siswa?			✓		
18	Bagaimana respon guru terhadap perilaku siswa yang tidak sesuai dengan aturan yang ada?				✓	
19	Apakah guru menggunakan pendekatan kreatif untuk menjelaskan konsep Bahasa Arab?			✓		
20	Apakah terdapat kegiatan ekstrakurikuler atau proyek kreatif terkait Bahasa Arab?		✓			

Keterangan Nilai :

1 Sangat Kurang

2 Kurang

3 Cukup

4 Baik

5 Sangat Baik

Kesimpulan Observasi

Trenggalek, Kamis 05 Oktober 2023

Observer

('Aqil Baihaqi)

Hasil Observasi di MAN 1 Trenggalek

سيرة الذاتية

أ. المعلومات الشخصية

الاسم : عاقل بيهقي

المكان/تارخ المولود : ترينجاليك/٢٩ أغسطس ٢٠٠٢

كلية/قسم : كلية علوم التربية والتعليم/قسم تعليم اللغة العربية

العنوان : ديفوك، بيندونجان – ترينجاليك

رقم الجوال : ٠٨٥٢٥٨٧٩٣٣٩٣

البريد الإيليكتروني : 200104110086@student.uin-malang.ac.id

ب. المستوى الدراسي :

المستوى الدراسي	السنة
روضة الأطفال فيرتيوي	٢٠٠٦-٢٠٠٨
المدرسة الإبتدائية الحكومية الثالثة ديفوك	٢٠٠٨-٢٠١٤
المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك	٢٠١٤-٢٠١٧
المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى ترينجاليك	٢٠١٧-٢٠٢٠
قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج	٢٠٢٠-٢٠٢٤