تطوير وسائل لعبة الإختبار التفاعلي المبنية على ماكروميديا فلاش لتعليم المفردات للأطفال

بحث جامعي

إعداد:

نور فؤادي رحمن

١١١٥٠٠٠٦

قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠١٥

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

تطوير وسائل لعبة الإختبار التفاعلي المبنية على ماكروميديا فلاش لتعليم المفردات للأطفال

مقدم للحصول على درجة سرجانا (S1)

لكلية علوم التربية والتعليم في قسم تعليم اللغة العربية

إعداد:

نور فؤادي رحمن

١١١٥٠٠٠٦

الاشراف:

الدكتور نور الهادي الماجستير

١٩٦٤٠١٠٣٢٠٠٣١٢١٠٠١

قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية و التعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠١٥

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

وزارة الشؤون الدينية
جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج
كلية علوم التربية والتعليم
قسم تعليم اللغة العربية

تقرير المشرف

بسم الله الرّحمن الرّحيم

السّلام عليكم ورحمة الله وبركته

الحمد لله والصلاة والسلام على رسول الله وبعد، أن هذا البحث الجامعي الذي كتبه الباحث :

الإسم : نور فؤادي رحمن

رقم التسجيل : ١١١٥٠٠٠٦

موضوع البحث : تطوير وسائل اللعبة الإختبار التفاعلي المبنية على ماكروميديا فلاش لتعليم المفردات للأطفال

قد نظرنا وأدخلنا بعض التصحيحات والإصلاحات اللازمة ليكون على الشكل المطلوب لإستفاء شروط المناقشة لأتمام الدراسة والحصول على درجة سرجنا (S-1) من كلية علوم التربية والتعليم في قسم تعليم اللغة العربية في العام الدراسى ٢٠١٤-٢٠١٥م

والسّلام عليكم ورحمة الله وبركته

تقريرا بمالانج ٢٠ مايو ٢٠١٥

المشرف

الدكتور نور الهادي الماجستير

١٩٦٤٠١٠٣٢٠٠٣١٢١٠٠١

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

وزارة الشؤون الدينية

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج

كلية علوم التربية والتعليم

قسم تعليم اللغة العربية

تقرير رئيسة قسم تعليم اللغة العربية

بسم الله الرّحمن الرّحيم

استلمت كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج البحث الجامعي الذي كتبه الباحث:

الإسم : نور فؤادي رحمن

رقم التسجيل : ١١١٥٠٠٠٦

القسم : تعليم اللغة العربية

موضوع البحث : تطوير وسائل اللعبة الإختبار التفاعلي المبنية على ماكروميديا فلاش لتعليم المفردات للأطفال

لإتمام الدراسة وللحصول على درجة سرجنا (S-1) من كلية علوم التربية والتعليم قسم تعليم اللغة العربية للعام الدراسى ٢٠١٤-٢٠١٥م

تقريرا بمالانج ٢٠ مايو ٢٠١٥

رئيسة قسم تعليم اللغة العربية

الدكتورة مملوءة الحسنة الماجستير

١٩٧٤١٢٠٥٢٠٠٠٣٢٠٠١

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

وزارة الشؤون الدينية

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج

كلية علوم التربية والتعليم

قسم تعليم اللغة العربية

تقرير عميد كلية علوم التربية والتعليم

قد استلمت جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج البحث الجامعي الذي كتبه الباحث:

الإسم : نور فؤادي رحمن

رقم التسجيل : ١١١٥٠٠٠٦

موضوع البحث : تطوير وسائل اللعبة الإختبار التفاعلي المبنية على ماكروميديا فلاش لتعليم المفردات للأطفال

لاتمام الدراسة وللحصول على درجة سرجانا في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج للسنة الدراسية ٢٠١٤/٢٠١٥.

تقريرا بمالانج، ٢٠ مايو ٢٠١٥

عميد كلية علوم التربية والتعليم

الدكتور نور علي الماجستير

١٩٦٥٠٤٠٣١٩٩٨٠٣١٠٠٢

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

وزارة الشؤون الدينية
جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج
كلية علوم التربية والتعليم
قسم تعليم اللغة العربية

مواعد استشارة المشرف

الإسم : نور فؤادي رحمن

رقم التسجيل : ١١١٥٠٠٠٦

موضوع البحث : تطوير وسائل اللعبة الإختبار التفاعلي المبنية على ماكروميديا فلاش لتعليم المفردات للأطفال

الرقم	التاريخ	الوصف	التوقيع
١	٢٠١٥-٤-٩	الباب الأول	
٢	٢٠١٥-٤-١٦	الباب الأول	
٣	٢٠١٥-٤-٢١	الباب الثاني	
٤	٢٠١٥-٤-٢٨	الباب الثاني	
٥	٢٠١٥-٥-٧	الباب الثالث	
٦	٢٠١٥-٥-١٢	الباب الثالث والرابع	
٧	٢٠١٥-٥-١٤	الباب الأول حتى الرابع	
٨	٢٠١٥-٥-١٩	الباب الأول حتى الرابع	

تقرير رئيسة قسم تعليم اللغة العربية

الدكتورة مملوءة الحسنة الماجستيرة

١٩٧٤١٢٠٥٢٠٠٠٣٢٠٠١

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

وزارة الشؤون الدينية
جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج
كلية علوم التربية والتعليم
قسم تعليم اللغة العربية

تقرير لجنة المناقشة

قد تمت مناقشة هذا البحث الجامعي الذي قدمه :

الإسم : نور فؤادي رحمن

رقم التسجيل : ١١١٥٠٠٠٦

موضوع البحث : تطوير وسائل اللعبة الإختبار التفاعلي المبنية على ماكروميديا فلاش لتعليم المفردات للأطفال

وقررت اللجنة بنجاحه واستحقاقه درجة سرجانا من قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم في العام الدراسي ٢٠١٤-٢٠١٥ م. لجنة المناقشين:

١. الدكتورة مملوءة الحسنة الماجستير :.....

٢. الدكتور سيف المصطفى الماجستير :.....

٣. الدكتور نور الهادي الماجستير :.....

تقريرا بمالانج ٣٠ يونيو ٢٠١٥

عميد كلية علوم التربية والتعليم

الدكتورالحاج نور علي الماجستير

١٩٦٥٠٤٠٣١٩٩٨٠٣١٠٠٢

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

إقرار الباحث

بسم الله الرحمن الرحيم

أنا الموقع أدناه وبياناتي كا لتالي:

الإسم : نور فؤادي رحمن

رقم التسجيل : ١١١٥٠٠٠٦

القسم : تعليم اللغة العربية

موضوع البحث : تطوير وسائل اللعبة الإختبار التفاعلي المبنية على ماكروميديا فلاش لتعليم المفردات للأطفال

أقرّ بأن هذا البحث الذي حضرته لتوفير شرط من شروط النجاح للحصول على درجة سرجانا (S1) في قسم تعليم اللغة العربية بكلية علوم التربية والتعليم في جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، تحت الموضوع: : تطوير وسائل اللعبة الإختبار التفاعلي المبنية على ماكروميديا فلاش لتعليم المفردات للأطفال حضرته وكتبته بنفسي وما زورته من إبداع غيري وتأليف الآخر.

وإذا ادعى أحد استقبالا أنه من تأليفه يبين أنه فعلا ليس من بحثي فأنا أتحمل المسؤولية على ذلك ولن تكون المسؤولية و من لجنة المناقشة في قسم تعليم اللغة العربية كلية العلوم التربية والتعليم بجامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبرهيم مالانج.

تقرير بمالانج، ٢٠ مايو ٢٠١٥

موقع صاحب الإقرار

نور فؤادي رحمن

١١١٥٠٠٠٦

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الاستهلال

بسم الله الرحمن الرحيم

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

(يوسف: ٢)

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الإهداء

أهدي هذا البحث الجامعي إلى:

(أمي الكريمة لطيفة و أبي الكريم جرهان الدين)

عسى الله أن يرحمهما كما رباني صغيرا وحفظهما الله وأبقاهما في سلامة الدين والدنيا والآخرة

(أختي الصغيرة المحبوبة و اخي الصغير المحبوب)

نور السعادة و محمد اولياء رحمن

(جميع أساتذتي)

الذين علموني أكثر العلوم وأبعدوني من الجهل عسى الله أن ينفعني بعلومهم وجعلهم الله من العابدين الآمنين السالمين في الدين والدنيا والآخرة

(الذين يحبون اللغة العربية)

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

كلمة الشكر والتقدير

الحمدلله الذي رفع الدرجات لمن انخفض لجلاله، وفتح البركات لمن انتصب لشكر إفضاله، واسكن الجنات لمن عرفه حق معرفته. والصلاة والسلام على من جزم بأنه أفضل الخلق كله وعلى اله وأصحابه الذين بنوا أحوالهم على اتباع سنته، أما بعد:

حمدا وشكرا لله القادر المنان، بعونه تمت كتابة هذا البحث الجامعي تحت الموضوع **تطوير وسائل لعبة الإختبار التفاعلي المبنية على ماكروميديا فلاش لتعليم المفردات للأطفال** . ويسر الباحث أن يقدم أجمل الشكر والتقدير إلى :

١. فضيلة الأستاذ الدكتور موجيا رهرجو، مدير جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

٢. فضيلة الدكتور نور علي الماجستير، عميد كلية علوم التربية والتعليم.

٣. فضيلة الدكتورة مملوءة الحسنة الماجستير، رئيسة قسم تعليم اللغة العربية.

٤. فضيلة الدكتور نور الهادي الماجستير، مشرف هذا البحث الجامعي الذي أرشدني ووجهني في كل مراحل إعداد هذا البحث.

٥. جميع الأساتذة المعلمين في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

٦. والدي المحترمين وأختاي صغيرتان المحبوبة، الذين يشجعواني دائما.

٧. جميع أُسَرِتي المحبوبين

٨. أصدقائي في قسم تعليم اللغة اللغة العربية ٢٠١١.

ما استطاع الجزاء على مساعدتهم إلا الدعاء عسى الله أن يجزيهم أحسن الجزاء ويزيدهم المن والفضل، آمين يا رب العالمين.

جزاكم الله خير الجزاء

مالانج، ٢٠مايو ٢٠١٥

الباحث

نور فؤادي رحمن

١١١٥٠٠٠٦

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

محتويات البحث

استهلال ..... أ
الإهداء ..... ب
كلمة الشكر والتقدير ..... ج
تقرير المشرف ..... و
تقرير رئيسة قسم تعليم اللغة العربية ..... ز
تقرير عميد كلية علوم التربية والتعليم ..... ح
مواعد استشارة المشرف ..... ط
تقرير لجنة المناقشة ..... ي
شهادة الإقرار ..... ك
مستخلص البحث باللغة العربية ..... ل
مستخلص البحث باللغة الإنجليزية ..... ن
مستخلص البحث باللغة الإندونسية ..... ع
محتويات البحث ..... ص
قائمة الجداول ..... ش
قائمة الصور ..... ت

الفصل الأول: الإطار العام

أ. خلفية البحث ١
ب. أسئلة البحث ٦
ج. أهداف البحث ٦
د. الموصفات المتوقع للمنتاج ٦
هـ. أهمية البحث ٧
و. الإفتراض ٧

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ز. حدود البحث والتطوير ٧
ح. تحديد المصطلحات ٨
ط. الدراسة السابقة ٩

الفصل الثاني: الإطار النظاري

أ. المفردات ١١
١. أنواع المفردات ١١
٢. مفهوم تعليم المفردات ١١
٣. أهداف تعليم المفردات ١٢
٤. طرق تعليم المفردات ١٣
٥. أساليب تعليم المفردات ١٣
ب. الوسائل التعليمية ١٤
١. مفهوم الوسائل التعليمية ١٥
٢. انواع الوسائل التعليمية ١٦
٣. هدف الوسائل التعليمية ١٨
٤. فوائد استخدام الوسائل التعليمية ١٩
٥. كيفية إختيار الوسائل التعليمية ٢٠
٦. أهمية الوسائل التعليمية ٢٠
ج. الألعاب التعليمية ٢٥
١. تعريف اللعبة التعليمية ٢٥
٢. خصائص اللعبة التعليمية ٢٦
٣. اللعبة اللغوية ٢٧
د. مكروميديا فلاش ٢٨

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الفصل الثالث: منهجية البحث

أ. مدخل البحث ونوعه ٢٩

ب.إجراءات التطوير ٢٩

ج. طريقة التجربة ٣١

د. أدوات البحث ٣١

هـ. مصادر البيانات ٣٢

و. أسلوب تحليل البيانات ٣٢

الفصل الرابع: عرض البيانات و تحليلها

أ. تحليل الحاجة والمشكلات ٣٧

ب. جمع البيانات ٣٧

ج. تصميم المنتاج ٣٨

د. التحكيم عن الخبراء ٥٦

هـ. الإصلاحات الأولى ٥٧

و. التجربة المبدائية ٦١

ز. التجربة الميدانية ٦٣

الفصل الرابع: خاتمة البحث

أ. نتائج البحث ٦٦

ب.اقتراحة الاستخدام، والنشر، وتطوير المنتاج الإضافي ٦٧

١. اقتراحة الاستخدام ٦٧

٢. النشر ٦٧

٣. تطوير المنتاج الإضافي ٦٧

قائمة المراجع ٦٨

الملاحق

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

السيرة الذاتية

أ. المعلومات الشخصية

الاسم	: نور فؤادي رحمن
اسم الوالد	: جرهان الدين
اسم الوالدة	: لطيفة
مكان وتاريخ الولادة	: بالنكاريا، ٣ ديسامبير
العنوان	: بالنكاريا، كالمنتان الوسطى
رقم الجوال	: ٠٨٥٧٤٨٣٩١٠٥٠
البريد الإيليكتروني	: fuadyrahman03@gmail.com

ب. المراحل الدر اسية

رقم	المستوى الدراسي	السنة
١.	المدرسة الإبتدائية الإسلامية لنكاي بالنكاريا، كالمنتان الوسطى	١٩٩٩-٢٠٠٥
٢.	المدرسة المتوسطة الإسلامية الفلاح بانجار بارو، كالمنتان الجنوبية	٢٠٠٥-٢٠٠٨
٣.	المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية بالنكاريا، كالمنتان الوسطى	٢٠٠٨-٢٠١١
٤.	جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج، كلية علوم التربية والتعليم، قسم تعليم اللغة العربية	٢٠١١-٢٠١٥

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

قائمة الجداول

رقم	موضوع	صفحة
١	معيار النتيجة لكل بند في الإستبانة (للخبراء)	٣٣
٢	معيار النتيجة لكل بند في الإستبانة (خبراء التصميم)	٣٣
٣	معيار النتيجة لكل بند في الإستبانة (لمدرس اللغة العربية)	٣٣،٦٢
٤	معيار النتيجة لكل بند في الإستبانة (للتلاميذ)	٣٤
٥	معيار النتيجة لجميع الجوانب في الإستبانة (للتلاميذ)	٣٥،٦٤
٦	معيار النتيجة بناء على المقياس ليكيرت"skala Linkret"	٣٦,٦٥
٧	نتيجة التلاميذ في الفصل الرابع	٦٣

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

قائمة الصور

رقم	موضوع	صفحة
١	مراحل تطوير وسائل لعبة الإختبار التفاعلي	٣٠
٢	الشاشة لإفتتاح البرنامج الأولى	٣٩
٣	الشاشة لإفتتاح البرنامج الثاني	٤٠
٤	الشاشة عن الرمز هذه اللعبة	٤١
٥	الشاشة عن النظام هذه اللعبة	٤٢
٦	الشاشة عن هدف من هذه اللعبة	٤٣
٧	الشاشة عن دخول اللعبة	٤٤
٨	الشاشة عن اللعبة	٤٥
٩	الشاشة السؤال الأول	٤٦
١٠	الشاشة السؤال الثاني	٤٦
١١	الشاشة السؤال الثالث	٤٧
١٢	الشاشة السؤال الرابع	٤٧
١٣	الشاشة السؤال الخامس	٤٨
١٤	الشاشة من النتيجة الأولى	٤٨
١٥	الشاشة السؤال السادس	٤٩
١٦	الشاشة السؤال السابع	٤٩
١٧	الشاشة السؤال السامن	٥٠
١٨	الشاشة السؤال التاسع	٥٠
١٩	الشاشة السؤال العاشرة	٥١
٢٠	الشاشة من النتيجة الثاني	٥١
٢١	الشاشة السؤال إحدى عشر	٥٢

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

٢٢	الشاشة السؤال إثنة عشر	٥٢
٢٣	الشاشة السؤال ثلاثة عشر	٥٣
٢٤	الشاشة السؤال أربعة عشر	٥٣
٢٥	الشاشة السؤال خمسة عشر	٥٤
٢٦	الشاشة عن نتيجة اللاعب كله	٥٥
٢٧	الشاشة عن السيرة الذاتية	٥٥
٢٨	كلمة"صباح الخير" قبل اصلاحها	٥٨
٢٩	كلمة"صباح الخير" بعد اصلاحها	٥٨
٣٠	كلمة" أخت الأم " قبل اصلاحها	٥٩
٣١	كلمة" أخت الأم " بعد اصلاحها	٥٩
٣٢	الهدف اللعبة قبل اصلاحها	٦٠
٣٣	الهدف اللعبة بعد اصلاحها (١)	٦٠
٣٤	الهدف اللعبة بعد اصلاحها (٢)	٦١

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الفصل الأول

أساسيات البحث

أ. مقدمة

في عالمنا الحاضر، في إندونيسيا خاصة، دراسة اللغة الأجنبية هي شيئ مهمة. تبدأ تعلم اللغة الأجنبية بالمرحلة روضة الأطفال حتى المرحلة الجامعية، إما اللغة العربية أو الإنجليزية وغير ذالك. يوصى به تعلم اللغة الأجنبية منذ الصغيرة لأن تعلم لغة أجنبية هو الجسر لمعرفة على العلوم الأخرى و الأدب باستخدام اللغة الأجنبية.

لقد عرف أهل أندونسيا اللغة العربية منذ دخول الإسلام إليها في القرن السابع الميلادي مع قدوم التجار العرب المسلمين.[1] وبفضل هذا الاحتكاك ونتيجة لاعتناق الإندونيسين للإسلام تنبأو الحرف العربي لكتابة اللغة الملاوية التي كانت سائدة في كل أنحاء الأرخيل، وسعوا لتعليم أبنائهم اللغة العربية، وبذلوا في هذا الصدد جهدوا عظيمة ومقدرة في تعليم الحكومي و الأهلي وما زالوا يفعلوا ذالك بمهة لا تعرف الكلل و الملل.[2]

أن اللغة العربية من لغة عالمية. اللغة العربية لغة مشهورة في أنحاء العالم. تبدأ تعلم اللغة اللعربية في المرحلة روضة الأطفال حتى المرحلة الجامعية. في إندونيسيا يعلم اللغة العربية في المدارس والمعاهد الإسلامية. بل اليوم ي اللغة العربية في المدارس الحكومية، لأن اللغة العربية هي لغة مهمة.

تعلم اللغة العربية مهم لفهم النصوص، وللإتصال الشفوي والكتابة. يعلم المفردات إحدى من تعليم اللغة العربية. يعلم المفردات هي مهم جدا في تعليم اللغة العربية، لأنها من

---

[1] زيد بن سمير. ٢٠٠٢ م. الكفاءة في تعبير الكتابي لطلاب البرنامج الخاص لتعليم اللغة العربية بالجامعة الإسلامية الحكومية مالانج. رسالة ماجستير– غير منشورة مقدمة إلى قسم الدراسات العليا بالجامعة الإسلامية الحكومية مالانج. ص. ٣٧.

[2] أوريل بحرالدين. ٢٠١٠م. تطوير المنمج تعليم اللغة العربية و تطبيقة علي مهارة الكتابة. مالامج : UIN Press. ص.١١

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

العناصر اللغة. يعلم اللغة العربية في المرحلة الإبتدائية يبحث عن المفردات. المفردات هو من عناصر اللغة المهمة في استخدام اللغة سفويا أو تحريريا.[٣] ومع ذالك فإنهم يتفقون على أن تعلم المفردات مطلب أساسي من مطالب تعلم اللغة الثانية و شرط من شروط إجابتها.[٤]

تعد تنمية الثروة اللفظية هدفا من أهداف أي خطة لتعليم اللغة الأجنبية، ذالك أن المفردات هي أدوات حمل المعنى كما أنها في ذات الوقت وسائل للتفكير، فبالمفردات يستطيع المتكلم أن يفكر ثم يترجم فكره إلى كلمات تحمل ما يريد. و عادة ما تكتسب المفردات في اللغة العربية في اللغة الأجنبية من خلال مهارات الاستقبال وهي الاستماع والقرأة.[٥]

تعلم المفردات شيء مهم، لأنها يسهل االشخص في تعليم مهارات اللغة. أن تعليم المفردات عمل شاق. لا يمكن ان يأمر المدرس التلاميذ بحفظ كل المفردات الموجودة في الكتاب بدون الوسيلة. يشعر هؤلأء الطلاب مشكلات في تعليم المفردات، استخدام المدرس طريقة الحفظ. ليس له الوسائل التي تساعد في تعليمها. ويشعر الطلاب الملل والكسل في تعليمها.

وفي الواقع أن تدريس اللغة العربية لم ينجح نجاها باهرا. فمن المشكلات في تدريس اللغة العربية ما يتعلق بالمتعلم والمدرس والمنهج.[٦] ومن المعلوم أن تعليم اللغة العربية في إندونيسيا تشهد العديد من الصعوبات أو المشكلات. واحدة من المشكلات في تعليم اللغة العربية هي عدم وجود الإهتمام والدافع تعلم اللغة العربية. عند مولياس االدافع هو القوة التي تأدي إلى وجود السلوك إلى هدف معين. ستجد الطلبة في التعلم لأن لديهم الدافع العالية.[٧]

---

[3]Abdul Hamid, *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab,* (Malang : UIN Press, 2010), hlm 23.

[٤]رشدى أحمد طعيمة، *تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها ومناهجه و أساليب*، (مصر : المنظمة الإسلامية والعلوم والثقافة، ١٩٨٩ م) ص. ١٩٣.

[٥]محمود كامل الناقة، *تعليم اللغة العربية الناطقين بلغات أخرى أسلبيه–مدخله–طرق تدريسه، (المملكة العربية السعودية : جامعة أم القرى، ١٩٨٥ م)*، ١٦٨

[٦]أوريل بحرالدين. *تطوير المنمج تعليم اللغة العربية و تطبيقة علي مهارة الكتابة*.(مالامج UIN Press ٢٠١٠م) ص.١٥

[7]Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi, (*Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003) hlm : 112

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الحل من الحلول لزيادة الاهتمام والدافع للطلبة في التعليم اللغة العربية باستخدام الوسائل التعليمية و طرايقة التعليم المناسبة. ومن المعلوم أن الوسائل التعليمية دور هام في عملية التعليم. المدرس له دور مهم في استخدام وسائل التعليم. تعليم اللغة الأجنبية عموما، واللغة العربية خاصة.

عند إليس، تعلم لغة أجنبية هو العمل الخطير و التشبع التي قد تجعل الناس بالإحباط. لأن تعلم اللغة الأجنبية هو محاولة لبناء الظروف الجديدة أن يكون الشخص قادرا على التفاعل والتواصل مع صاحب لغة أجنبية. واحدة من الحلل تجنب التشبع في تعلم لغة أجنبية هو استخدام الوسائل التعليمية[٨]. أن الوسائل التعليمية واسطة بين المواد التعليمية والمدرس، إذا اختار واستخدم المدرس الوسائل التعليمية صحيحا و مناسبا فتأثر إلى تركية تحصيل عملية التعليم.

استخدمت الوسائل التعليمية في تعليم اللغة مهمة جدا، يمكن أن يكون المدرس اختيار وسائل التعليم لتعليم اللغة العربية .منها بطاقة، أو ألعاب اللغة، وسائل السمعية، وسائل والسمعية البصرية، لاسيما الوسائل التعليمية المبنية على التكنولوجيا.

في عاملنا الحاضر هو عصر التكنولوجيا، يستطيع الأطفال إلى الآباء ان يستخدموها، إما الحاسوب والشبكة الدولية والهواتف الذكية وغير ذالك. وهذه تأدي إلى الوسائل التعليمية، كثير من الوسائل التعليمية المبنية على التكنولوجيا التي استخدمت في المدرسات والجامعات. تهدف إلى تركية تحصيل عملية التعليم.

اليوم، استطاع وعرف الأطفال كيفية استخدام الجهاز التكنولوجيا مثل الحاسوب والهاتف الذكي والشبكة الدولية. ولكن استخدم للعب معظمها. في العلم النفسية التنموي،

[8]Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang : UIN Press, 2009) hlm: 19

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الأطفال في السن ٦-١٢ تفضل اللعب وأحب اللون.[٩] عرض هذه النظرية، إذا تعاونت التعلم مع لعبة فتأثر إلى تركية تحصيل عملية التعليم للأطفال.

سينبغي أن يستخدم المدرس وسائل اللعبة في التعليم اللغة العربية للأطفال، لا سيما وسائل اللعبة المبنية على التكنولوجيا. اليوم تفضل و أحب من الأطفال اللعبة بما يتعلق بالتكنولوجيا.

يستطيع كثير من البرامج ان يصنع الوسائل التعليمية الإبداعية، منها مكروميديا فلاش. مكروميديا فلاش إحدى من البرامج الذي يستطيع صناعة الوسائل التعليمية الإبداعية. المزية من مكروميديا فلاش منها من ناحية البياني، والصورة، والنص، والصوت، ورسوم المتحرك، واللون. يستطيع حصيل من هذا البرنامج الإستخدام في الحاسوب والهواتف الذكية، معظمها نتيجة لهذا البرنامج العرض التقديمي، واللعبة، والفيديو المتحركة، وغير ذالك.

الوسيلة من الوسائل التعليمية في تعليم هي اللعبة. ولكن ليست اللعبة التي يعطي الطلاب متعة، لكن الوسيلة اللعبة التعليمية. الحصائص الأساسية تكون اللعبة التعليمية هي عندما يلعب الطلاب لعبة لديها قيمة الاستعمال و الفعالية والكفاءة في عملية التعليم.

و الألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التي تساعد كثيرا من الدارسين على مواصلة تلك الجهود ومساندتها، والتخفيف من رتابة الدروس وجفافها. توفر كثيرا من الألعاب مجالا واسعا في التدريب – مثلها في ذلك مثل التدريبات المعروفة —كما أن بعضها لا يحقق شيئا يذكر[١٠].

---

[9] Andang Ismail، *Education Games* (Yogjakarta : Pro-U media, 2009) hlm.13

[١٠] ناصف مصطفى عبد العزيز، *الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية*،(دار المريج : الرياض– المملكة العربية السعودية) ص:٨-٩.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

اللعبة التعلمية هي طريقة من الطرائق اللعبة التعلمية بواسطة اللعبة. تصنف اللعبة التعلمية في التدريس والتعلمي هدف الطلاب توفير التطبيق المهارات اللغوية التي تعلموها. تصنف اللعبة التعلمية اللعبة التعلمية و تتعلق بمضمون الدراسة بشكل مباشر أو غير مباشر.

تهدف اللعبة اللغوية إلى الحصول على المتعة وممارسة مهارات اللغة (الاستماع، الكلام، القراءة، الكتابة، والأدب) وعناصر اللغة (المفردات و التراكيب). إذا حصل اللعبة متعة، ولكن لا تأتي تدريبات للمهارات اللغوية أو عناصر اللغة، فهذه اللعبة ليست اللعبة اللغوية. وإذا يهدف النشاط لتدريب المهارات اللغوية أو عناصر اللغة، ولكن ليسله متعة، لا يسمى هذا النشاط لعبة لغوية. وهكذا تسمى اللعبة اللغوية إذا تحتوي هذه الأنشطة تحصل المتعة وممارسة مهارات اللغة أو عناصر اللغة.[11]

من افضل الوسائل التي تساعد تعليم المفردات لأطفال هو وسائل اللعبة اللغوية. يقترح الباحث وسائل اللعبة اللغة المبنية على التكنولوجيا الإختبار التفاعلي التي تتعاون التعلم بها مع لعبة في تعليم اللغة العربية. لأن هذه الوسائل المبنية على التكنولوجيا التي يمكن أن يستخدم الطلاب في تعليم المفردات ويلعب بهذه الوسائل. هذه الوسائل قادرة على ازالة الملل وإثارة اهتمام الطلاب في تعليم اللغة العربية عموما وتعليم المفردات خاصة. وفعالية جدا في التعلم.

ولذالك يستخدم الباحث الوسائل اللعبة اللغوية الإختبار التفاعلي في تعليم المفردات للأطفال، حتى تكون هذه اللعبة اللغوية مناسبا وتفاعلية في عملية التعليم العربية عموما في تعليم المفردات خاصة.

بهذه اللعبة اللغوية في تعليم المفردات يستطيع ان يساعد الطلاب في تعليم المفردات. لأن هذه الوسيلة تساعد الطلاب فهم المفردات بإجابة السؤال في هذه اللعبة اللغوية، ولم

[11]Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogjakarta : Diva Press, 2011) hlm.32-33.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

يحفظ المفردات فقط. اذا اراد الطلاب ان يجيب في هذه السؤال فوجب على الطلاب ان يفهم المفردات جميعا في الكتاب اللغة العربية بالمنهج ٢٠١٣. من يفهم المفردات يحفظها. سينبغي الطلاب ان يفهم لا يحفظ المفردات في تعليمها.

العامل التي تؤدي إلى أقل من تحصيل عملية التعليم، هو عدم ابتكار في وسائل التعليم حتى أن وسائل التعليم مملة جدا. وهذا يأثر الى الطلاب في عمليةالتعليم.[١٢] ولذاك يبحث الباحث عن *" تطوير وسائل لعبة الإختبار التفاعلي المبنية على ماكروميديا فلاش لتعليم المفردات للأطفال"*.

ب. أسئلة البحث

من حلال هذا البحث يريد الباحث أن يجب عن هذه الأسئلة الاتية :

١. كيف عملية الصناعة من وسائل لعبة الإختبار التفاعلي للأطفال؟

٢. كيف رأي المدرس في استخدام هذه وسائل لعبة الإختبار التفاعلي لتعليم المفردات لأطفال؟

ج. أهداف البحث

يحاول هذا البحث المعرفة عن اللأمور التالية :

١. معرفة عملية الصناعة من وسائل لعبة الإختبار التفاعلي للأطفال.

٢. معرفة رأي المدرس في استخدام هذه وسائل لعبة الإختبار التفاعلي لتعليم المفردات لأطفال.

د. الموصفات للمنتج

المنتاج المتوقع من هذا البحث ان توجد الوسائل التعليمية المناسب للأطفال في تعليم المفردات، والوسائل التعليمية المبنية باالتكنولوجيا. الذي يستطيع تجنبيب الملل والكسل

[12]mulyana dan marlon leong, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif – Media Pembelajaran*, (yogjakarta : Universitas Atma jaya,2009) hlm.3

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

وانهاض الدافع والإهتمام في تعليم اللغة العربية، وتعليم المفردات خاصة. حتي عملية التعليم فعال.

الموصفات من هذه المنتاج او الوسائل اللعبة الإختبار التفاعلي كما يالى :

١. يحتوي المواد على المفردات.

٢. الوسائل التعليمية المبنية على التفاعلي

٣. وسائل اللعبة مناسبا للأطفال في تعليم المفردات

٤. يحتوي وسائل اللعبة الأسئلة لتعليم المفردات

٥. تحتوي وسائل اللعبة النص، والصورة، والصورة المتحركة، وللأصوات

٦. يستطيع استخدام وسائل اللعبة بالحاسوب المنظومة windows 98 حتي المنظومة التحديث

هـ. أهمية البحث

إن فوائد البحث فيما يلي :

١). الفوائد النظرية

١. أن تكون مداخلة معلومات تعليمية التي تتعلق بتعليم المفردات

٢. تمكن الدارسين من التفكير المنظم على تسلسل و ترابط الأفكار

٢). الفوائد التطبقية

١. للمدرس : ان تكون نموجا للتعليم المفردات باستخدام الوسائل اللعبة الإختبار التفاعلي.

٢. للجامعة : أن توفر ثورة مراجع الدراسة لمكتبة الجامعة.

و. الإفتراض

الإفتراض من هذا البحث التطوير كما يالي :

١. وسائل لعبة الإختبار التفاعلي مناسب بخصائص اللعبة التعليمية للأطفال.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

٢. وسائل لعبة الإختبار التفاعلي فعال في تعليم المفردات.

ز. حدود البحث والتطوير

تطوير وسائل لعبة الإختبار التفاعلي لديها الحدود. وحدود البحث والتطوير كما يالي:

١. الأسئلة في هذه وسائل لعبة الإختبار التفاعلي مأخوذ من الكتاب اللغة العربية بالمنهج ٢٠١٣ للفصل الرابع.

٢. استخدام وسائل لعبة الإختبار التفاعلي في الحاسوب. لا يمكن استخدامها في الهاتف الذكي.

٣. التحكيم في بحث التطوير في استخدام وسائل لعبة الإختبار التفاعلي محدود على الخبراء، خبير المضمون، وخبير الوسائل التعليمية، وخبير التصميم.

٤. التجربة في بحث التطوير في استخدام وسائل لعبة الإختبار التفاعلي محدود على المدرس والطلبة للفصل الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية المتكاملة دار الفلاح فونوراجا.

ح. تحديد المصطلحات

يستخدم في هذا البحث عدد من المصطلحات، و لتسهيل البحث سوف يعرّف الباحث المصطلحات المستخدمة كما يلي :

١. لعبة الإختبار التفاعلي

هذه اللعبة كثير في شبكة الدولية ولكن معظمها الإنجليزية و الإندونيسية. سيجعل الباحث هذه اللعبة مع النسخة العربية، وهو متخصص في تعليم المفردات. كيفية اللعب في هذه اللعبة هو لا يختلف كثيرا عن المباريات الأخرى. لكن بلغة مختلفة. هذه اللعبة تحتوي على حوالي المفردات، هنا كالسؤال الذي يسأل معنى العربية إلى الإندونيسي و بالعكس، والمفردات بالصورة في السؤال. وهذا التقسيم الى ١٥ الأسلئلة. الأسلئلة ١– ٥ بسهولة، ٦–١٠ المتوسطة، و١١–١٥ الصعبة.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

٢. المكروميديا فلاش

المكروميديا فلاش هو برنامج على شبكة الدولية الذي يستخدم كثيرا لإبداع الشبكات التفاعلية و الرسمية وهو يساعد كثيرا في الشبكة الدولية لعرض الرسوم المتحركة و تصميمها الجيد حتى تكون عرضا جيدا.و كذالك الأجهزة في مكروكيديا فلاش تساعد كثيرا في صنع الشبكة الجيدة و الجودة.

ط. الدراسة السابقة

قبل البحث عن الموضوع طالع الباحث بعد البحوث التي تعينه :

١. قامت الباحثة سيتي انفية النساء (٢٠١٣) بالموضوع تطوير وسيلة تعليم الإختبار التفاعلي النحوى تأسيسا على مكروميديا فلاش ٨ كمصدر التعلم المستقلي بالمدرسة المتوسطة ابن القيم الإسلامية للصف الثامن. جامعة الإسلامية الحكومية يوكجاكرتا.

يهدف هذا البحث معرفة تطوير وسيلة الإختبار التفاعلي النحوى لدى الطلاب بالمدرسة المتوسطة ابن القيم الإسلامية للصف الثامن للبنين. ومعرفة صالح وسيلة الإختبار التفاعلي النحوى.

يستجدم الباحث في هذا البحث طرز ADDIE الذي يتكون من خمس مراحل وهي : التحليل والتصميم والتطوير والتحقيق والتقييم.

نتائج هذا البحث من الخبراء و التلاميذ مأخوذ من الإستبانة نتيجته من هذه الوسائل التعليم "جيد جدا" على النسبة المئوية ٩٨،٥٨%. وأما الإستجابة المستلمة عند ٢٢ طالبا فهي ٩٨،١٨% لوسيلة الإختبار التفاعلي النحوى. وهذه الوسائل التعليم الإختبار النحوى صالح ويصبح مصادر التعلم المستقلي للطلاب.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

٢. قام الباحثة رخيصة المكرمة (٢٠١٣) بالموضوع تطوير وسائل اللعبة "Who Want To Be A Millionaire" المبنية على ماكروميديا فلاش على كفاءة تقييم التحصيل الدراسي لتلاميذ الصف الثامن في المدرسة المتوسطة. جامعة الحكومية بمالانج.

يهدف هذا البحث معرفة كفاءة تقييم التحصيل الدراسي باستجدام وسائل اللعبة "WhoWant To Be A Millionaire" المبنية على ماكروميديا فلاش. ومعرفة فعالية من هذه الوسائل اللعبة.

يستخدم الباحث في هذا البحث نوع من أنواع البحث التطويري (R&D) يستطيع بطريقة الموازنة بين الحال قبل و بعد استعمال الوسائل التعليمية أي (Before-After)

نتائج هذا البحث من الخبراء مأخوذ من الإستبانة نتيجته من هذه الوسائل التعليم "جيد جدا" على النسبة المئوية ٩٦،٨%. ونتيجة من الإختبار القبل والبعد الطلاب "جيد جدا" على النسبة المئوية ٩٨%.

والفرق في دراسة السابقة مع يبحث الباحث تطوير الوسائل اللعبة في تعليم المفردات للأطفال. وفي منهج البحث يستخدم الباحث التطويري عند بروغ وغرل (Brog And Gall). ويهدف البحث معرفة فعالية من ناحية مستخدم من هذه الوسائل اللعبة.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الفصل الثاني
الإطار النظري

أ. المفردات

١. أنواع المفردات

المفردات أو "*vocabulary*" في اللغة الإنجليزية هي جمع الكلمة عرفها الإنسان أو المجتمع وعنصر من عناصر اللغة. راء Horn، أن المفردات هي جمع الكلمة التي تتكون منها اللغة. والمفردات لها دور مهمّ في استيعاب المهارات الأربعة كما قال Vallet أنّ قدرة الإنسان لفهم المهارات الأربعة متعلق باستيعابه في المفردات. مع ذلك أنّ تعليم اللغة لا يتوقق بتعليم المفردات فقط.[١٤]

٢. مفهوم تعليم المفردات

ليست القضية في تعليم المفردات أن يتعلم الطالب نطق حروفها فحسب، أو فهم معناها مستقلة فقط، أو معرفة طريقة الإشتقاق منها،أو مجرد وصفها في تركيب لغوي صحيح. إن معيار الكفاءة في تعليم المفردات هو أن يكون الطالب قادرا على هذا كله بالإضافة إلى شيء اخر لا يقل عن هذا كله أهمية، ألا وهو قدرته على أن يستخدم الكلمة المناسبة في المكان المناسب. ماذا يجدى لو حفظ الطالب عددا من الكلمات التي لا يعرف كيف يستخدمها؟

إن محاولة تقويم برنامج في تعليم العربية كلغة ثانية في ضوء عدد الكلمات الذي حفظها الطلاب يعتبر عملا غير علمي بل ومضيعا للوقت و الجهد، ولا طائل تحته. إن المعيار الحقيقي لتقويم هذا البرنامج يمكن في عدد المواقف التي يستطيع الطالب الإتصال

[14]Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif, (* Malang: UIN Press, 2011) Hlm. 61

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

منها بالعربية، وعدد الأنماط و التراكيب التي يسيطر عليها و يستطيع استخدامها بالكفاءة.[١٥]

على المعلم أن يعدّ المفردات المناسبة للطالب. لذلك أيضا على المعلم أن يعتمد بالأساس و المقياس الواضحة. أما الأساس في اختيار المفردات وهي :

١. التواتر (frequency)، اختيار المفردات شائعة الاستخدام.
٢. التوزع أو المدى(range)، اختيار المفردات شائعة الاستخدام في بلاد العرب المتعددة.
٣. المتاحية(avalability)، اختيار المفردات و معناها المعينة.
٤. الألفة (familiarity)، اختيار المفردات المشهورة.
٥. الشمول (coverege)، اختيار المفردات المستخدمة في مجال متعددة.
٦. الأهمية، اختيار المفردات المحتاجة المستخدمة.
٧. العروبة، اختيار المفردات ولو كان فيه مقارنة في اللغة الأجنبية.[١٦]

٣. أهداف تعليم المفردات

أما الأهاف العامة في تعليم المفردات كمايلي :

١. لمعرفة المفردات الجديدة إلى الطالب إما من القراءة أو فهم المسموع.
٢. تدريبات للطالب في تلفّظ المفردات جيدا لأن التلفظ الجيدة يرشد إلى مهارة الكلام و القراءة الجيدة.
٣. لفهم معاني المفردات.
٤. قدر على استخدام المفردات في القراءة أو الكتابة.[١٧]

---

[١٥] رشدي أحمد طعيمة، *تعليم العربية لغير الناطقين بها مناهجه و أساليبه.*(مصر: منشورات المنظمة الإسلامية للتربية و العلوم و الثفافة ايسيكو، ١٩٨٩) ص. ١٩٤

[16] Bisri Mustofa dan Abdul Hamid، *Metode & StrategiPembelajaran Bahasa Arab, (*Malang: UIN Press,2012) hlm. 69

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

٤. طرق تعليم المفردات

أما الخطوات و الطرق في تعليم المفردات أو خبرات الطالب في معرفة معاني المفردات أو الحصول عليه يذكرها فيما يلي :

١) استماع المفردات

وهذه الخطوة الأولى. يستمعو ن الطلاب المفردات من المعلم مرتين أو ثلاث مرات حتى يستطيعون باستماع جيد. وهذه الخطوة مهمّ ويؤثر إلى الكلام و الكتابة.

٢) اعتبار المفردات

اعطاء الفرصة على الطلاب لتلفظ الكلمة المسموعة، وهذا يساعد الطلاب لذكره على طول الزمان. وعلى المعلم أن يهتم بهذه المرحلة اهتماما هاما لأن الخطيئة في التلفظ الكلمة يؤثر إلى الخطيئة في الكتابة.

٣) اكتساب معاني المفردات

اعطاء معاني المفردات إلى الطلاب بغير ترجمته، إلا في وقت ضرورية. يقال هذه الاقتراح لأن حينما استخدم المعلم لغة الأم، لم يخترع الإتصال بين المعلم و الطلاب باللغة العربية وسوف نسي الطلاب على زمن قصير.[١٨]

٥. أساليب توضيح معنى المفردات

١. بيان ما تدل عليه الكملة بإبراز عينها أو صروتها إن كانت محسوسة. (قلم).

٢. تمثيل المعنى (فتح الباب).

٣. لعب الدور (مريض يشكو من بطنه).

٤. ذكر المتضادات.

---

[17]Syaiful Mustofa، *StrategiPembelajaran Bahasa Arab Inovatif.* (Malang: UIN Press, 2011) hlm. 63

[18]Ahmad Fuad Efendy. *MetodologiPengajaran Bahasa Arab. (*Malang: Misykat ,2012) hlm.129-130

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

٥. ذكر المترادفات.

٦. تداعي المعاني (للعائلة تذكر الكلمات : زوج وأولاد وأسرته).

٧. ذكر أصل الكلمة و مشتقاتها.

٨. شرح معنى الكلمة بالعربية.

٩. إعادة القراءة وتعددها يساعد في معرفة المعنى أكثر.

١٠. البحث في القاموس.[١٩]

ب. الوسائل التعليمية

إن التكنولوجيا الحديثة قد زودتنا بالكثير من الوسائل التعليمية من أجهزة ومعدات ومواد تساهم فتسهيل عملية الاتصال بين المعلم والدارس، خاصة في الحالات التي لاتتمكن فيها اللغة وحدها من القيام بهذا العمل بالكفاءة المطلوبة. مع أن هذه الوسائل التقنية لن تخلق بالضرورة من المعالم العادي عملاقا تربويا، إلا ستعمل على تطوير وتحسين أداته إذا توفرت لديه المهارات الكافية لكي يسخر هذه الأدوات لفائدة عملية التعليم.[٢٠]

والتطوير في مجال العلوم و التكنولوجيا تشجع جهود التجديد في استخدام حصول التكنولوجيا في عملية التعليم والتعلم. يطلب المعلم لتكون قادرة على استخدام الأدوات التي يمكن أن تقدمه المدرسة، وأنه من الممكن أن هذه الأدوات وتطوير وفقا لمتطلبات العصر . يمكن للمدرسين على الأقل استخدام الأداة الرخيصة والبسيطة بل هي ضرورة من أجل تحقيق الأهداف المرجوة في عملية التعليم والتعلم.

---

[١٩] عبد الرحمن ابن إبراهيم الفوزان، *إعداد مواد تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها*،(دون المدينة : دون المطبع، ١٩٢٨ م) ص.٧٠-٧١

[٢٠] صالح عبد المجيد العربي وعبد العزيز محمد العقيلي، *معامل اللغات وأثرها في تنمية المهارات اللغوية* (الرياض: دار المريح، ١٩٨٦) . ص: ١١

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

وبالإضافة إلى كونها قادرة على استخدام الأدوات المتاحة، يطلب من المعلم أن تكون قادرة على تطوير الأدوات المتاحة، يطلب من المعلم أن تكون قادرة على تطوير المهارات التي من استفادتها من وسائل التعليم إذا كان لم يتوفره من وسائل التعليم.

١. مفهوم وسائل التعليمية

الوسائل التعليمية لغة هي من " الوسيلة –Technique يمكن أن نقول بأن الوسائل التعليمية هي كل أداة يستخدمها المعلم لتحسين عملية التعليم، وتوضيح معاني كلمات المعلم، أي لتوضيح المعاني وشرح الافكار وتدريب الدارسين على المهارات واكسابهم العادات وتنمية الاتجاهات وغرس القيم، دون الاعتماد الاساسي من جانب المعلم على استخدام الالفاظ والرموز والأرقام.[٢١]

كلمة الوسائلهي من اللغةاللاتينية، التي تعني لغة 'الشرق'، 'المتوسط 'أو' مقدمة .' باللغة العربيةالوسائل هوالوسيطأو الرسالةمن المرسلإلى المتلقيللرسالة.[٢٢] إذا الوسائل تحمل الرسالة أو المعلومات تهدف إلى أغراض التعليمية أو تحوي الأغراض التدريس و ذالك يسمي الوسائل بوسائل التعليمية.[٢٣]

لدي بعض فهم الوسائل التعليمية. الوسائل التعليمية على نطاق واسع هو أي شخص، المسألة، أو الحدث الذي يتيح الفرصة للطلاب لاكتساب المعرفة والمهارات والمواقف. بدءا من هذا التعريف، وسائل التعليم ليس الأشياء فقط، ولكن يمكن أن يكون الإنسان وأحداث التعلم. فهم وسائل التعليم الضمني، الوسائل التعليمية هي وسيلة غير شخصية المستخدمة المعلمين الذين يمسكون دورا في عملية التعليم والتعلم لتحقيق

---

[٢١]عبد المجيد سيد احمر منصور،وسائل تدريس اللغة العربية، القاهرة : ١٩٨١، ص: ٤٠

[22]Azhar Arsyad, *Media Pengajaran,*(Jakarta : Raja Grafindo Persada) hlm. 2

[23]*Ibid.* hlm. 3

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

هذا الهدف. وبذالك فإن الفكرة تميل ان وسائل التعليم هي أدوات الرسومات والصور أو الرسومات الإلكترونية لالتقاط وإعادة بناء المعلومات البصرية، أولفظية.[٢٤]

٢. انواع الوسائل التعليمية

الوسائل المستخدمة في تدريس اللغة العربية نوعان :

١) وسائل حسية

وهي ما تؤثر في القوى العقلية عن طريق الادراك الحسى، عندما يعرض المدرس نفس الشيء أو نموذجا له أو صورته. ومن الأمثال الوسائل الحسية لتدريس اللغة العربية، وهي:

أ. ذوات الأشياء : تستخدم في دروس التعبير. كعرض زهرة أو ثمرة أو ساعة.

ب. نماذج مجسمة : تسخدم الوسيلة في دروس التعبيرالأناشيذ أو الإملاء أو القراءة. كنموذج لطائر أوالحيوان.

ت. الصور : وتستخدم كالنماذج في دروس التعبير أو القراءة والأناشيذ. كما يمكن استخدامها في التصوير الأدبي لتوضيح المعنى والأفكار التي يتضمنها بيت الشعر أو النص الأدبي.

ث. الألواح الموضوعية : وتحل جداول توضيح بعض القواعد النحوية أو الإملاء

ج. السبورات : وتستخدم للأمثلة والشرح والرسم وعرض النماذج الجيد في الخط وتنظيم الإجابات والحقائق المعلومات الكثير من دروس اللغة.

ح. البطاقات : وتستخدم في تعليم القراءة للمبتدئين وفي الحديث عن التدارب التربوية.

[24] *Op. Cit.* Abdul Wahab Rosyidi، *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. . . hlm. 26

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

خ. اللوحات : تستخدم الوحات الرملية لتعليم القراءة، وكذالك اللوحات الوبرية لتثبت فوقها نماذج الحروف والكلمات والعبارات.

٢). وسائل لغوية

وهي ما تؤثر في القوى العقلية عن طريق الألفاظ عندما يعرض المعلم الأمثلة أوالتشبيه أوالأضداد أوالمرادفات. ومن الأمثال الوسائل اللفظية لتدريس اللغة العربية، وهي :

أ. الأمثلة : فالكثير من الحقائق تظل غامضة وغير مفهومة حتى يعرض المثال لها، فتستبين معالمها.

ب. الشرح : وتستخدم لإيضاح معاني المفردات والأساليب في دروس القراءة والنصوص ونحوها.

ت. القصص والحكايات : وأثرها كبير في تنمية الخيال، وتزويد الدارسين بأفكار والمفردات والأساليب.[٢٥]

٣). وسائل اللعبة اللغوية

و هي طريقة من الطرائق اللعبة التعلمية بواسطة اللعبة. تصنف اللعبة التعلمية في التدريس والتعلم يهدف الطلاب توفيرا لتطبيق المهارات اللغوية التي تعلموها. تصنف اللعبة التعلمية اللعبة التعلمية و تتعلق بمضمون الدراسة بشكل مباشر أو غير مباشر.[٢٦]

ويمكن أن نقسم هذه الوسائل ليسهل عرضها ودراستها إلى ثلاثة أنواع: وسائل بصرية، ووسائل سمعية، ووسائل سمعية وبصرية.[٢٧]

---

[٢٥] عبد المجيد سيد احمد منصور، *سيكولوجية الوسائل التعليمية وسائل التدريس اللغة العربية* (الرياض : دار المعارف، ١٩٨٣)ص: ١٤٤ ١٤٧

[26] *Op. Cit. Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Hlm..32

[٢٧] كا ظم، احمد خيري محمد. ١٩٩٧. *الوسائل التعليمية والمنهج*. ص. ٣٧

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

١)الوسائل البصرية

وهي تضم مجموعة من الأدوات والطرق التي تستغل حاسة البصر وتعتمد عليها، وتشمل هذه المجموعة الصور الفوتوغرفية، والصور المتحركة الصامتة، وصور الأفلام، والشرائح بأنواعهاالمختلفة، والرسوم التوضيحية، والرسوم البيانية، والرسوم المتحركة، والأشياء المبسطة، والعينات، والنماذج، والخرائط، والكرات الأرضية، والرحلات، وتجارب العرض والمعارض، والمناحف، وإستخذام السبورة، واللوحة الوبرية، ومجلة الحائط، ولوحة النشرات، واللوحة المغناطسية، واللوحة الكهربائية، ومنضدة الرمل.

٢) الوسائل السمعية

وتضم مجموعة المواد والأدوات التي تساعد على زيادة فاعلية التعلم والتي تعتمد أساسا على حاسة السمع، وتسهل الراديو وبرامج الاذاعة المدرسية، والاسطونات، والتسجيلات الصوتية.

٣) الوسائل السمعية البصرية

وتضم ومجموعة المواد التي تعتمد أساسا على حاستى البصر والسمع، وتشمل الصور المتحركة الناطقة وهي تتضمن الأفلام والتلفيزيون. كما تشمل هذه الوسائل أيضا الأفلام الثابتة والشرائح والصور عندما تستخذم بمصاحبة تسجيلات صوتية مناسبة على اسطوانات أو شرائط تسجيل.[٢٨]

٣. هدف وسائل التعليمية

[٢٨] كا ظم، احمد خيري محمد. ١٩٩٧. *الوسائل التعليمية والمنهج*. ص. ٣٧

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

والغرض الرئيسي استخدام الوسائل التعليمية لكي رسالة أو المعلومات التي يمكن استيعابها قدر الإمكان للطلاب والمستفيدين من المعلومات وبذالك فإن المعلومات ستكون أسرع وأسهل بحيث تتم معالجتها للطلبة دون عملية الحاجة إلى جعله المشبعة. المرتبطة بعملية تعلم اللغة العربية، (في أي لغة) حيث سيتم تزيد الطلاب بالمهارات اللغوية أو الممارسة المستمرة لاكتساب تلك المهارات اللغوية. وبالرغم من الممارسات المستدامة هي مملة، وبالتالي فإن وجود وسائل التغليم في عملية تعلم اللغة تفيد جدا ليحفظ لطلابحماسة التعليم.[٢٩]

٤. فوائد استخدام الوسائل التعليمية

فوائد الوسائل التعليمية كأداةفي عملية التعليم كما يلي :

١) يجعل التعلم أكثر جذبا حتى يمكن ان تعزز الدافعة و الإهتمام للتعلم.

٢) تقديم للتلاميذ أساسا ماديا للإدراك الحاسي، ومن ثم فهي تقلل من استخدام الطلاب الألفاظ لايفهمون لها معنى.

٣) ان يكون المواد التعليمية اكثر وضوح معنها، حتي المفهوم للمعام فضلا عن السماح المتعلم على إتقان أغراض التدريس جيدا.

٤) تختلف قواعد التعلم،نطق المدرس لا إتصال اللفظي فقط. لا يميل الطلبة، لا يتعب للمعلم.

٥) أكثر الإنشطة للطلاب لأنه لا يسمع إلى شرح المعلم وحده ولكن الأنشطة الأخرى مثل نفذت لمراقبة وتنفيذ والتظاهر، وغيرهم.

فوائد الوسائل التعليمية للمعلم، و هي :

١) تقديم الإرشاد والتوجيه لتحقيق الأهداف

٢) شرحا لهيكل وتسلسل التدريس جيدا.

[29]*Op. Cit* .Abdul Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar*…hlm. 104

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

٣) توفير إطار المنهجي جيدا.

٤) تسهيل المدرس لإعادة المواد التعليمية.

٥) مساعدة الدقة والشمول في عرض التعلم.

٦) زيادة على ثقة المعلم.

٧) تحسين نوعية التعلم

فوائد الوسائل التعليمية للطلبة، و هي :

١) تثير اهتمام الطلاب كثيرا.

٢) توفير وتحسين اختلافات التعلم.

٣) تجعل ما يتعلمونه باقي الأثر

٤) تقدم خبرات واقعية تدعو الطلاب إلى النشاط الذاتي

٥) تنمي في الطلاب استمرارا في الفكر، كما هوالحال عند استخدام الصور المتحركة والتمثيليات والرحلات.

٦) سيفهم الطلاب المواد التعليمية بمنهجية التدريس.[٣٠]

٥. كيفية إختيار الوسائل التعليمية

١. فهم المميزة لكل الوسائل التعليمية.

٢. وفقا للأهداف المراد تحقيقها.

٣. وفقا مع القواعدالتي يستخدمها.

٤. وقفا مع احوال الطلبة.

٥. توفر الوقتفياستخدام.

٦. وفقا لمستوى تفكير الطلاب.[٣١]

---

[30]Abdul wahab rosyidi dan Umi machmudah, *Aktif Learning DalamPembelajaran Bahasa Arab*, (Malang :UIN Press, 2009) hlm. 99

[31]*Ibid*. hlm. 105

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

٦. أهمية الوسائل التعلمية

تقوم الوسائل التعلمية بدور رئسي في جميع عمليات التعليم و التعلم التي تتم في المؤسسات التعلمية المعروفة بالتعليم النظامي او الرسمي كالمدارس والمعاهد والجامعة او في عمليات التعلم التي تحدث خارج هذه المؤسسات. ويباشر الفرد فيها التعلم على مسؤليته و برغبة منه في الاستزادة من المعرفة وتسمى بالتعلم الغير رسمي.

أهمية الوسائل التعلمية في مجلات التعليم و التعلم :

١. من الشروط التي تساعد على التعلم وجود الحاجة للتعلم، وان يشعر الطفل بأهمية إشباع هذه الحاجة. وقد يستلزم ذلك استثارة اهتمامه بالموضوعات التي يتعلمها. ويمكن للوسائل التعلمية أن تؤدي الى استثارة اهتمام التلميذ وإشباع حاجته للتعلم، فلا شك ان الوسائل التعلمية المختلفة كالرحلات والنماذج والأفلام التعلمية والمصورات تقدم خبرات متنوعة يأخذ منها كل طالب ما يحقق أهدافه ويثير اهتمامه فالتلميذ الذي يخرج في رحلة الى شاطئ البحر قد يجد في اللعب و السباحة ما يشبع حاجة في نفسه بينما يهتم اخر بجمع الأصداف و القواقع واثارة كثير من الأسئلة حولها ودراستها وبالمثل فان مشاهدة الفيلم تستثير اهتمام التلميذ نحو موضوعات الدراسة وتفتح له افاقا جديدة من المعرفة.

٢. وأفضل التعلم ما يتم عندما يصل التلميذ الى مرحلة الاستعداد للتعلم والوسائل التعلمية تساعد على زيادة خبرة التلميذ فتجعله أكثر استعدادا للتعلم وإقبالا عليه. فالمعروف أن الحصلية اللغوية للطفل من الصور و الأصوات تبدأ مبكرة عن حصليته من الكلمات والالفاظ. فالطفل يستطيع ان يميز بين صورة القطة والكلب والحصان وغيرها مبكرا. فاذا استعان المدرس بالصور والتسخيلات الصوتية والعينات وذوات الاشياء أمكن أن يعمل على زيادة الخبرات المرئية والمسموعة للتلميذ حتي يتهيأ لتعلم القرأة و الكتابة. وبالمثل في القصص و التعبير، يسهل على التلميذ أن يسرد

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

القصة عن طريق ترتيب عدد من الصور فيتعلم كيف تبدأ وكيف تنهي وتسليل أحدثها . . . . وبعد ذلك تأتي مرحلة التعبير عنها بالالفاظ والكلمات. و بالمثل فان اقامة معرض أو عمل صحيفة حائط أو مشاهدة فيلم حول أحد موضوعات الدراسة تهيئ الخبرات اللازمة للتلميذ وتجعله أكثر استعدادا للتعلم.

٣. يمكن عن طريق استخدام الوسائل التعلمية المختلفة تنويع الخبرات التي تهيؤها المدرسة للتلميذ فتتيح له الفرصة للمشاهدة و الاستماع والممارسة والتأمل والتفكير فتصبح المدرسة بذلك حلقا لنمو التلميذ في جميع الاتجاهاتو تعمل على اثراء مجلات الخبرة التي يمر بها.وبذلك تشترك جميع حواس التلميذ في عمليات التعلم مما يؤدي الى ترسيخ وتعميق هذا التعلم. وتساعد الوسائل التعلمية على تكوين علاقات مترابط مفيدة راسخة بين كل ما يتعلمه التلميذ وذلك عندما تشترك الحواس في تشكيل الخبرة الجديدة وربطها بخبراته السايقة فيصبح لهذه العلاقات معنى خاص ويترتب على تحقيق هذه الخطوة ان يصبح التعلم باقي الأثر.

٤. ولعل من أهم فؤائد استخدام الوسائل التعلمية ان نتحاشى الوقوع في اللفظية وهي أن يستعمل المدرس أو المخاطب الفاظا ليس لها عند التلميذ أو المستمع نفس الدلالة التي عند قائلها. ولا يحاول توضيح هذه المفاهيم والألفاظ المجردة محسوسة تساعد على تكوين صور مرئية لها في الأذهان. ولكن اذا تنوعت هذه الوسائل فان اللفظ يكتسب أبعادا من المعنى تقترب به من الحقيقة، الامر الذي يساعد على زيادة التطابق و التقارب بين معاني هذه الألفاظ في ذهن المدرس مثلا ومعناها في ذهن التلميذ حتى يتم التفاهم بينها. وقد أغرقنا في اللفظية في تعليمنا حتى أصبح هدف التعلم عند كثير من التلاميذ والمدرسين هو مجرد الحفظ فعبدنا بذالك عن كثير من أهداف التربية.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

٥. بؤدي تنويع الوسائل التعلمية الى تكوين وبناء المفاهيم السليمة، ولو تتبعنا خطوات بناء التملميذ لهذه المفاهيم حتى يصل الى التعميمات لأدركنا أهمية توفير الوسائل التعلمية لتحقيق ذالك. اذ يبدأ التلميذ أو الطفل بأستخدما لفظ واحد يدل في تصوره على مجموعة من الأشياء. فكلمة الساق مثلا، قد تعني عنده كل جزء من النبات يعلو سطح الارض، ثم يبدأ المدرس بعرض نماذج متعددة و صورا كثيرة توضح أنواعا كثيرة من السيقات، فيعرف التلميذ ان هناك ساقا أرضية وهوائية ومتسلقة ومتحورة، ويؤدي توفير هذه العينات والوسائل المختلفة الى مساعدة التلميذ على أكتشاف أوجه الشبه والاختلاف في موضوع الدرس فيعمل بذلك على تصنيف هذه الخبرات و تستمر هذه الوظيفة مع الانسان طول حياته. وكلما مر بخبرات جديدة كلما ازداد قدرة على تعديل الخبرات السابقة واعدة تصنيفها فيزداد فهما للمعاني التي تواصل اليها حتى يصل الى تكوين التعليمات التي توصل اليها حتى يصل الى تكوين التعميمات التي تساعده على اتمام عمليات الاتصال والتفاهم. ولا شك أن الوسائل التعلمية تؤدي الى زيادة هذه الخبرات وتنوعها لتكوين المفاهيم السليمة.

٦. ان الوسائل التعليمية، اذا أحسن المدرس استخدامها وتحديد الهدف منها وتوضيحه في ذهن الطالب، تؤدي الى زيادة مشاركة التلميذ الايجابية في اكتساب الخبرة وتنمية قدرته على التأمل ودقة الملاحظة واتباع التفكير العملي للوصول الى حل المشكلات. ويؤدي هذا الاسلوب الى تحسين نوعيه التعلم ورفع مستوى الاداء عند التلاميذ. ومن أمثلة ذلك اشراك التلميذ في تحديد الأسئلة والشكلات التي يسعى الى حلها واختيار الوسائل المناسبة لذالك، مثل عرض الأفلام و مشاهدتها بغية الوصول الى الاجابة عن هذه الأسئلة. وكذلك استخدام الخرائط والكرات الارضية واجراء التجارب وغيرها. وما أكثر ما يقتصر استخدام المدرس لهذه الوسائل على

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

التوضيح و الشرح فقط. مع أن الأفضل أن يقوم التلميذ باستخدامها تحت اشراف المدرس للوصول الى حل بعض المشكلات التي يثيرها. فيكون له بذلك دور ايجابي في الحصول على المعرفة واكتساب الخبرة.

٧. يمكن عن طريق الوسائل التعليمية تنويع أساليب التعزيز التي تؤدي الى تثبيت الاستجابات الصحيحة وتأكيد التعلم. ولعل أوضح مثل لذلك من الوسائل التكنولجية الحديثة هـ واستخدام التعليم البرنامجي حيث يعرف التلميذ مباشرة الخطأ أو الصواب في اجابته فور ابدائها فيتم تعزيز الاجابة السليمة ويستمر في تعلمه. ويمكن أن نستخدم وسائل لتحقيق هذا الغرض كأن يشاهد التلميذ أحد الأفلام للاجابة على الأسئلة أو التسجيل الصوتي لأدائه ليتعرف فورا على كيفية نطقه للغات الأجنبية مثلا فيثبت النطق الصحيحة للغة.

٨. وتساعد الوسائل التعلبمية على تنويع أساليب التعليم لمواجة الفروق الفردية بين التلاميذ. فمن المعروف أن التلاميذ يختلفون في قدراتهم واستعدادتهم فمنهم من يحقق مستوى عال من التحصيل من الاستماع للشرح النظري للمدرس وتقديم أمثلة قليلة ومنهم من يزداد تعلمه عن طريق الخبرات البصرية مثل مشاهدة الأفلام أو الشرائح. ومنهم من يحتاج الى تنويع الوسائل الى استخدام العديد من الوسائل لتكوبن المفاهيم الصحيحة وهكذا. ويسير الاتجاه الحديث في التعلم الى استخدام العديد من الوسائل المجتمعة في اعداد الدروس و خاصة في التعلم الفردي حتى يسير كل تلميذ في تعلمه لموضوعات المنهج حسب قدراته و استعداداته و يختار من الوسائل ما يحقق له التعلم الأفضل الذي يناسب استعداداته و ميوله.

٩. تؤدي الوسائل التعلمية الى تربية و استمرار الافكار التي يكونها التلميذ. يسير أنتاج من المواد التعليمية كالأفلام المتحركة والثابتة مثلا في خطوات منطقية متسلسلة عند

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

عرض المادة التعليمية. ويساعد هذا الترتيب التلميذ على فهم المادة وتتبع خطوات العرض وترتيب الأفكار التي يكوها.

١٠. تؤدي الاستعانة بالوسائل التعليمية الى تعديل السلوك وتكوين الاتجاهات الجديدة. تستخدم بعض الوسائل التعليمية كالملصقات وبرامج التليفزيون والأفلام بكثرة في محاولة تعديد سلوك الأفراد واتجاهاتهم واكتسابهم أنماطا جديدة من السلوك وتأكيد الاتجاهات التي تتمشى مع التغيرات التي تمر في المجتمع.ومن أمثلة ذلك تعديل اتجاهات المواطنين نحو اتباع العادات الصحيحة في المرور و التغذية والعناية الصحية و تنظيم الأسرة و كذلك في تأكيد القيم الاجتماعية التي تتعلق بتقديس العمل واتباع النظام ومراعاة حقوق الانسان و احترام الفرد و عدم التفرقية العنصرية.

ومما يساعد على تحقيق ذلك التأثير العاطفي الانفعالي الذي تتركه هذه الوسائل في نفوس المواطنين نتيجة لاستخدام بعض اساليب الاخراج كالتمثيل والموسيقى والمؤثرات الصوتية.[٣٢]

ج. الألعاب التعليمية

١. تعريف اللعب التعليمية

للعب : هو النشاط الوحيد الذي لا يهدف الإنسان حين يمارسه الى غرض محدد سوى المتعة الناتجة عن اللعب ذاته. فهو كالفن- في رأي كانت- سرور أو ارتياح بلا هدف، أو متعة خالصة من أى غرض. ولشد ما تفتقد هذه ممارستنا اللعب في مجتمعاتنا العربية، في كل الأعمار، و في كل المستويات تقريبا.

الخصائص الأساسية تكون اللعبة التعليمية هي عندما يلعب الطلاب لعبة لديها قيمة الاستعمال و الفعالية والكفاءة في عملية التعليم. لقد أصبح موضوع اللعب يستأثر

[٣٢]حسين حمدى الطوبجى، *وسائل الاتصال والتكنولجيا في التعليم*. (دار القلم للنشور و التوزيع. الكويت). ص٤٤-٤٨

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

بعدد من الكتابات المتعمقة على أعلى المستويات الفكرية، ففي مجال الفلسفة نجد فيلسوفا بارزا هو فنك- تلميذ هو سرل مؤسس الفلسفة الظاهراتية أو الفينومينولوجيا و أفضل شراحه- يكتب كتابا فلسفيا عن أنطولوجيا اللعب. كما نجد العديد من الكتابات السيكوجية الجادة عن اللعب، بل و الدراسات التجريبية البارعة والطريقة على الإنسان والحيوان. [٣٣] (لقد ظلت كلمة "لعب" زمنا طويلا تعبيرا يشبه سلة المهملات اللغوية التى نلقى فيها بكل سلوك يظهر عليه أنه سلوك اختيارى)[٣٤]

ويرى أحد الباحثين المتخصصين أن اللعب " أقدم من أشكال الثقافة الأخرى، و أن اللعب في معظم الحضارات المختلفة له علاقة ما بالكفاح والنضال، وأن اللعب في أساسه هو القتال أو الخصومة التى تكبح الصداقة جماحها، و هذا ما يشجع الفضائل الاجتماعية كالفروسية والولاء والشجاعة و الاندفاع لاحتلال مركز الصدارة في المهارة والمعرفة.

٢. الخصائص اللعب التعليمية

الخصائص الأساسية تكون اللعبة التعليمية هي عندما يلعب الطلاب لعبة لديها قيمة الاستعمال و الفعالية والكفاءة في عملية التعليم. الخصائص اللعب التعليمية للأطفال كما يالى :

١. يأثار الدافع للأطفال.
٢. المناسب مع عمر الأطفال.
٣. اللعبة متعة للأطفال.
٤. لن يضر اللعبة للأطفال.
٥. يعمل على تطوير جوانب نمو الأطفال.

---

[٣٤] د سوزانا ميلر، *سيكولوجية اللعب* ص: ٧

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

٦. تهدف إلى تشجيع النشاط والإبداع.

٧. يحتوي على قيمة التعليم.[٣٥]

٣. اللعب اللغوية

يستخدم اصطلاح "الألعاب" في تعليم اللغة، لكى يعطى مجالا واسعا في الأنشطة الفصلية، لتزويد المعلم و الدارس بوسيلة ممتعة و مشوقة للتدريب على عناصر اللغة، و توفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة. و هي أيضا توظف ب هي أيضا توظف بعض العمليات العقلية مثل "التخمين" لإضفاء أبعاد اتصالية على تلك الأنشطة، و تتيح للطلاب نوعا من الاختيار للغة التي يستخدمونها. و هذه الألوان من الألعاب تخضع لإشراف المعلم أو لمراقبته في الأقل.

و قد أطلقت من كلمة "ألعاب" على تلك الألعاب التي لها بداية محددة و نطيقة نهاية، و تحكمها القواعد و النظم، و أطلقت كذالك على كافة أنواع الأنشطة الشبهية بالألعاب،و التي ليس لها شكلها المأموف. و سوف يتناوله الكتاب بعضا منها ايضا.

ولا يوجد هناك حد فاصل واضح في تعليم اللغة بين ما يسمى ألعابا و غير ذلك من ألوان النشاط اللغوي. ويمكننا أن ننساق مع القول فنقول : إنه لا حاجة بنا – في تعليم اللغة – إلى بذل جهد كبير لتحويل النشاط التعليمي الصفي إلى ألعاب مختلفة، او ما يشبه الألعاب. و لكننا نستطيع مع قليل من الخيال، و قدر متواضع من الإبداع تحويل معظم النشاط الصفي و التدريبات اللغوية إلى الإلعاب أو ما يشبه الألعاب.

ومن أفضل ما قيل في تحديد اللعبة اللغوية ما قال له ج. حبيس في تعريفها: " إنها نشاط يتم بين الدارسين- متعاونين أو متنافسين- للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعة.[٣٦]

---

[35] *Op.Cit.* Andang Ismail, *Education Game* . . hlm.13

[٣٦] ناصف مصطفى عبد العزيز، *الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية*، (دار المريج : الرياض- المملكة العربية السعودية) ص:١٢-١٣

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

د. مكروميديا فلاش

ماكروميديا فلاش هو واحد من برامج الكمبيوتر التي هي المنتج الرئيسي لشركة "أدوب" *(Adobe Systems)*. يستخدم مكروميديا فلاش لغة برمجة تدعى اكتيونسكريبت *(Action Scrip)*. النطاق من ماكروميديا فلاش *time line, tools panel, stage, action frame, library, properties*.

ماكروميديا فلاش هو برنامج الرسوم المتحركة التى استخدمها المبرمج لإنتاج الرسوم الجيدة. ومن برامج الرسوم المتحركة كان مكروميديا برنامجا أكثر مرونة لإنتاج الرسوم المتحركة حتى استخدام كثير من الناس.

حصيل من هذا البرنامج الإستخدام في الحاسوب والهواتف الذكية، معظمها نتيجة لهذا البرنامج العرض التقديمي، واللعبة، والفيديو المتحركة، وغير ذالك. يستطيع حصيل من هذا البرنامج تحويله ونشره إلى عدة الأنواع منها (swf, html, gif, jpg, png, exe, mov). وبذالك جعل الوسائل التعلمية مثيرة للإهتمام، متعة، مثيرة، حتى يستطيع ان يجعل من الحل من الحلول لزيادة الاهتمام والدافع للطلبة في التعليم.[٣٧]

[37] Priyanto Hidayatullah Dkk، Membuat Mobile game edukasi Dengan Flash.(Bandung : Informatika) hlm : 11

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الفصل الثالث

منهجية البحث

أ. مدخل البحث و نوعه

إن مدخل البحث الذي استخدمه الباحث هو مدخل الكيفي، واستخدم هذا المدخل لوصف تصميم وسائل اللعبة الإختبار التفاعلي في تعليم المفردات باستخدام مكروميديا فلاش للأطفال. وبجانب ذالك استخدم الباحث المخل الكيفي لنظر فعالية تعليم المفردات باستخدام وسائل اللعبة الإختبار التفاعلي في تعليم المفردات باستخدام مكروميديا فلاش للأطفال في المدرسة الإبتدائية الإسلامية المتكاملة دار الفلاح فونوراجا

نظرا الى الموضوع الذي قدمه الباحث وهو تطوير وسائل اللعبة الإختبار التفاعلي في تعليم المفردات باستخدام مكروميديا فلاش للأطفال، ونوع البحث المناسب هذا الوضوع هو بحث التطويري. وهي طريقة البحث المستخدمة للحصول على إنتاج معين و تجربة فعالة.[٣٦]

ب. إجراءات التطوير

يسير الباحث في عملية تطوير وسائل لعبة الإختبار التفاعلي في تعليم المفردات للأطفال على الخظوات التالية :

١. تحليل الحاجة و المشكلات
٢. جمع البياتات
٣. تصميم المنتج
٤. التحكيم من الخبراء
٥. الإصلاحات الأولى
٦. التجربة المبتدئية

[36]Sugiyono, *Metode Peneitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* ,(Bandung : Alfabeta,2007) hlm.297

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

٧. الإصلاحات الثانية

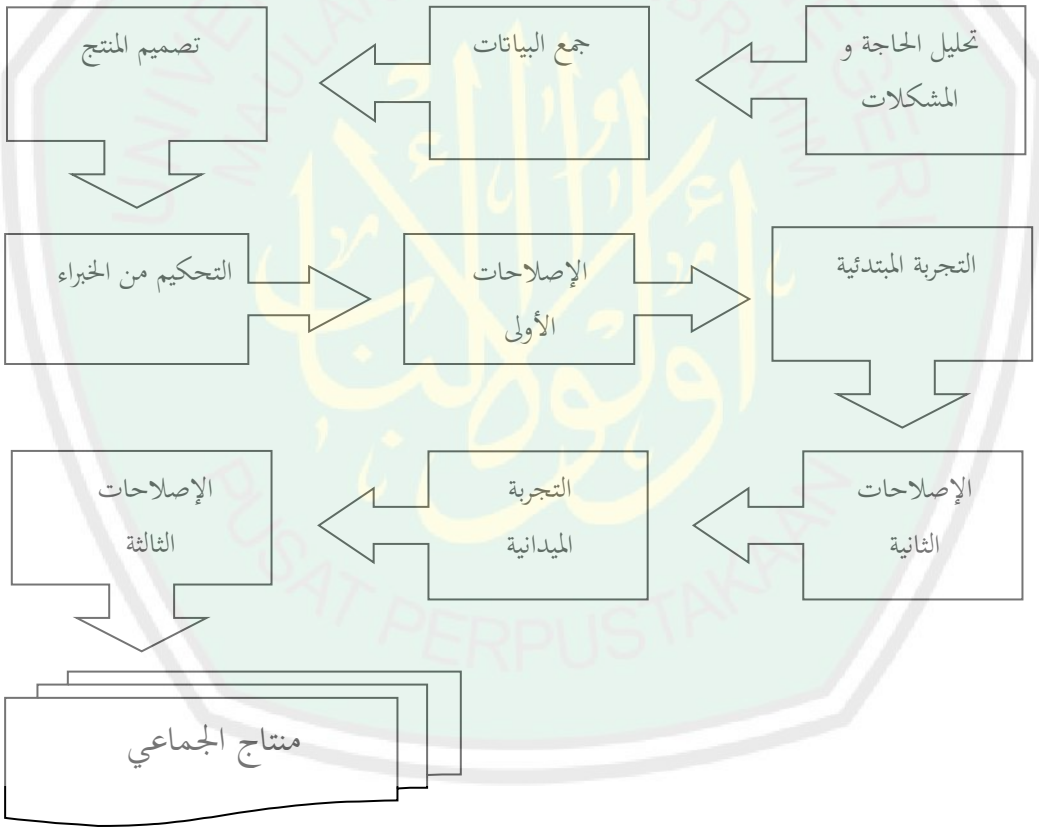
٨. التجربة الميدانية

٩. اللإصلاحات الثالثة

١٠. منتج الجماعي

الصورة ١:

مراحل تطوير وسائل لعبة الإختبار التفاعلي



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ج. طريقة التجربة

تجربة وسائل اللعبة الإختبار التفاعلي في تعليم المفردات من البحث والتطوير (R&D) يستطيع ان يلخص بطريقة الاستبانة و الملاحظة المستخدم يعني المدرس في استعمال هذه الوسائل اللعبة في تعليم المفردات لمعرفة فعالية استخدام ذالك الوسائل.

د. أدوات البحث

من البيانات السابقة استعملت الباحث حسب إحتياجها أدوات البيانات التى تتكون من:

١) الاستبانة

هي اداة لحصول على الحقائق وجمع البيانات عن الظروف والاساليب القائمة بالفعل، ويعتمد على إعداد المجموعة من الاسئلة ترسل لعدد كبير نسبيا على افراد المجتمع (حيث ترسل هذه الأسئلة عادة لعينة ممثلة لجميع فئات المجتمع المراد فحص أرائها). استخدام الباحث الاستبانة لتحكيم او التعليق على انتاج تصميم وسيلة التعليم.

٢) المقابلة

تعتبر المقابلة استبيانا شفويا يقوم من خلاله الباحث يجمع المعلومات والبيانات الشفوية من المفحوص، وهي اداة مهمة لحصول على المعلومات من خلال مصادرها البشرية[٣٧].يستخدم الباحث المقابلة لجمع البيانات عن أهمية الوسيلة التعليمية في تدريس اللغة العربية.

[٣٧]ذوقان عبيدات وعبد الرحمن عدس وكايد عبد الحق، البحث العلمي، مفهومه–ادواته–اساليبه(عمّان: دارالفكر، ١٩٨٧) ص:١٣٥.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

٣) ملاحظة

هي وسيلة مهمة من وسائل جمع البيانات، وهناك معلومات يمكن للباحث أن يحصل عليها بالفحص المباشر. وإن الملاحظة كأسلوب للباحث يجب ان يكون مركزة بعناية وأن يكون موجهة لغرض محدد وأن يكون منظمة وأن يسجل بدقة وحرص. وأن يلاحظ الباحث في تنفيذ عملية التدريس بالوسيلة التعليمية.

هـ. مصادر البيانات

إن مصادر البيانات الذي يستخدمها الباحث في هذا البحث والتطويري نوعان، **هما** البيانات الكيفية والبيانات الكمية، والبيانات الكيفية من المقابلة والملاحظة. وأما البيانات الكمية من نتائج الإستبانة من الخبراء و المدرس والتلاميذ

و. أسلوب تحليل البيانات

١. البيانات الكيفية

يحلل الباحث البيانات من الملاحظة والمقابلة وكذالك تطوير الوسائل اللعبة في تعليم المفردات باستخدام الإختبار التفاعلي لطلاب المدرسة الإبتدائية الإسلامية بأسلوب الوصفي (descriptive analysis)

٢. البيانات الكمية

يحلل الباحث البيانات من الاستبانة للخبراء والطلاب بلأسلوب الإحصائي الوصفي (descriptive analysis statistic). فيستعمل الباحث القيمة العالية لكل من البنود الموجودة في الاستبانة، برمز:[٣٨]

إذن، القيمة العالية لكل بند هي : ٤٥ و معيار النتيجة لكل بند هي كما في الجدول الأتي :

[38] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D,* (Bandung : Alfabeta, 2011) hlm.99

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الجدول ١ :

معيار النتيجة لكل بند في الإستبانة (للخبراء)

النتيجة	الدرجة
٤٥-٣٧	جيد جدا
٣٦-٢٨	جيد
٢٧-١٩	مقبول
١٨-١٠	ناقص
٩-١	اكثر ناقص

الجدول٢ :

معيار النتيجة لكل بند في الإستبانة (للخبراء تصميم الوسائل)

النتيجة	الدرجة
٤٠-٣٣	جيد جدا
٣٢-٢٥	جيد
٢٤-١٧	مقبول
١٦-٩	ناقص
٨-١	اكثر ناقص

الجدول ٣ :

معيار النتيجة لكل بند في الإستبانة (لمدرس اللغة العربية)

النتيجة	الدرجة
١٠٠-٨١	جيد جدا

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

٨٠-٦١	جيد
٦٠-٤١	مقبول
٤٠-٢١	ناقص
٢٠-١	اكثر ناقص

اما الإستبانة للتلاميذ فيستعمل الباحث بتثبيت القيمة العالية لكل بند من البنود الموجودة في الإستبانة، بروز :

القيمة العالية : النتيجة العالية × عدد المشترك ← ٥ × ١٠ = ٥٠

إذن القيمة العالية العالية لكل بند هي : ٤٠. و معيار النتيجة لكل بند هي كما في الجدوال الأتي :

الجدول ٤ :

معيار النتيجة لكل بند في الإستبانة (للتلاميذ)

النتيجة	**الدرجة**
٢٥-٢١	جيد جدا
٢٠-١٦	جيد
١٥-١١	مقبول
١٠-٦	ناقص
٥-١	اكثر ناقص

وأما القيمة العالية لجميع الجوانب في الاستبانة، بروز :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

القيمة العالية = النتيجة العالية × عدد البنود الاستبانة × عدد المشترك

٢٥٠ = ١٠ × ٥ × ٥

إذن القيمة العالية لكل بند : ٢٠٠. ومعيار النتيجة لكل بند هي كما في الجدوال الاتي:

الجدول ٥ :

معيار النتيجة لجميع الجوانب في الاستبانة (للتلاميذ)

النتيجة	الدرجة
٢٠١-٢٥٠	جيد جدا
١٥١-٢٠٠	جيد
١٠١-١٥٠	مقبول
٥١-١٠٠	ناقص
١-٥٠	اكثر ناقص

يستخدم الباحث لتحليل البيانات من النتيجة الاستبانة بالنسبة المائوية تحليل هذه البيانات التي تحصل عليها الباحث من نتيجة تجربة إنتاج التطوير في الاستبانة، لمعرفة فعالية استخدام تطوير الوسائل اللعبة الاختبار التفاعلي في تعليم المفردات للأطفال. يستخدم الباحث برمز :

$$\text{قيمة} = \frac{\text{نتيجة}}{\text{معيار النتائج}} \times ١٠٠\ \%$$

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

و نتيجة البيانات تحلل باستخدام مقياس ليكيرت "likert" في الجدول الآتي:[٣٩]

الجدول ٦ :

معيار التنيجة بناء على المقياس ليكيرت "skala likert"

الفصيلة	القيمة
جيد جدا	٨٠ % – ١٠٠ %
جيد	٦٠ % – ٧٩،٩٩ %
مقبول	٤٠%– ٥٩،٩٩ %
ناقص	٢٠%–٣٩،٩٩ %
اكثر ناقص	٠%–١٩،٩٩%

[39] *Ibid*, hal:314

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الفصل الرابع

عرض البيأنات و تحليلها

جمع الباحث هذه البيأنات بأنواع الأساليب، وهي من الملاحظة و المقابلة و الإستبأنة. لسهولتة توجيه عرض البيأنات فقام الباحث بعرضها مناسبا بخطوات البحث التطويري، منها :

أ. تحليل الحاجة و المشكلات

قام الباحث بملاحظة مبتدئية وبمقابلة المدرس في المدرسة الإبتدائية الإسلامية المتكاملة دار الفلاح فونوراجا، واكتشاف الباحث ظواهر المشكلات المتعددة، منها :

١. تعلم المفردات شيئ مهم في تعليم اللغة العربية. لكن يستخدم في تعليم المفردات كثير بطريقة الحفظ في تعلمها. سينبغي أن يستخدم بطريقة الأخرى سوى الحفظ ليزداد فهم الطلاب في تعليمها.

٢. يشعر الطلاب بالملل والكسل في تعليم المفردات بسبب قلة رغبة و اهتمام الطلاب في تعلم اللغة العربية.

ولذالك تعلم المفردات في تعليم اللغة العربية يحتاج الحل في عملية تعليمها و التحديد والتصحيح حتى احسن مما قد سبق.

ب. جمع البيأنات

قد وجد الباحث البيأنات من المشكلات و الاقتراحات الموجودة في عملية تعليم اللغة العربية و تعلمها من الملاحظة و المقابلة، فأراد الباحث تقويما بتطوير وسائل تعليم اللغة العربية في تعليم المفردات حاصة حتى أن تكون أحسن مما قد سبق.

كما هو معروف الحل من الحلول في مشكلات تعليم الطلاب الذين يشعرون بالملل و الكسل يعني أن يستخدم الوسائل التعليمية. و الوسائل التعليمة المناسبة بالأطفال في تعليم

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

المفردات هي اللعبة الغوية. ولذالك يستخدم الباحث الوسائل اللعية اللغوية الإختبار التفاعلي في تعليم المفردات للأطفال، حتى تكون هذه اللعبة اللغوية مناسبا و تفاعلية في عملية التعليم العربية عموما في تعليم المفردات خاصة.

بهذه اللعبة اللغوية في تعليم المفردات يستطيع أن يساعد الطلاب في تعليم المفردات. لأن هذه الوسيلة تساعد الطلاب فهم المفردات بإجابة السؤال في هذه اللعبة اللغوية، و يحفظ المفردات فقط. اذا اراد الطلاب أن يجيب في هذه السؤال فوجب على الطلاب أن يفهم المفردات جميعا في الكتاب اللغة العربية بالمنهج ٢٠١٣. من يفهم المفردات يحفظها. سينبغي الطلاب أن يفهم لا يحفظ المفردات في تعليمها.

ج. تصميم المنتج

يتكون هذا المنتاج من الشاشات الكثيرة، منها :

١- الشاشة لإفتتاح البرنامج الأولى

وهي تحتوي على افتتاح هذه اللعبة اللغوية. ينتظر في هذه الشاشة لأفتتاح اللعبة العربية، وليس لها عقدة. صورتها هي :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الصورة ٢ : الشاشة لإفتتاح البرنامج الأولى

٢- الشاشة لإفتتاح البرنامج الثأني

هذه الشاشة تتكون عن افتتاح هذه اللعبة ايضا، لكن في هذه الشاشة تتكون عن الغنى العربي. و هذ فرق مع الشاشة لإفتتاح البرنامج الأولى التي لديها بدون الغني العربي. و زر للدخول الى الشاشة المواصلة. وصورة هذه الشاشة :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الصورة ٣: الشاشة لإفتتاح البرنامج الثأني

٣- الشاشة عن الرمز هذه اللعبة

هذه الشاشة تدل على الرمز هذه اللعبة، يعني في هذه اللعبة رمز لإفتتاح هذه اللعبة ليصنع الأطفال سرا في لعبها. الرمز في هذه اللعبة "فؤاد". و هذ الرمز يدعو أن يلعب و يتعلم اللغة العربية بلعب هذه اللعبة. عند دخول هذه الشاشة تكلم الرمز الى اللاعب، كلامه كما يالي في الصورة : زر للدخول الى الشاشة المواصلة. وصورة هذه الشاشة :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الصورة ٤ : الشاشة عن الرمز هذه اللعبة

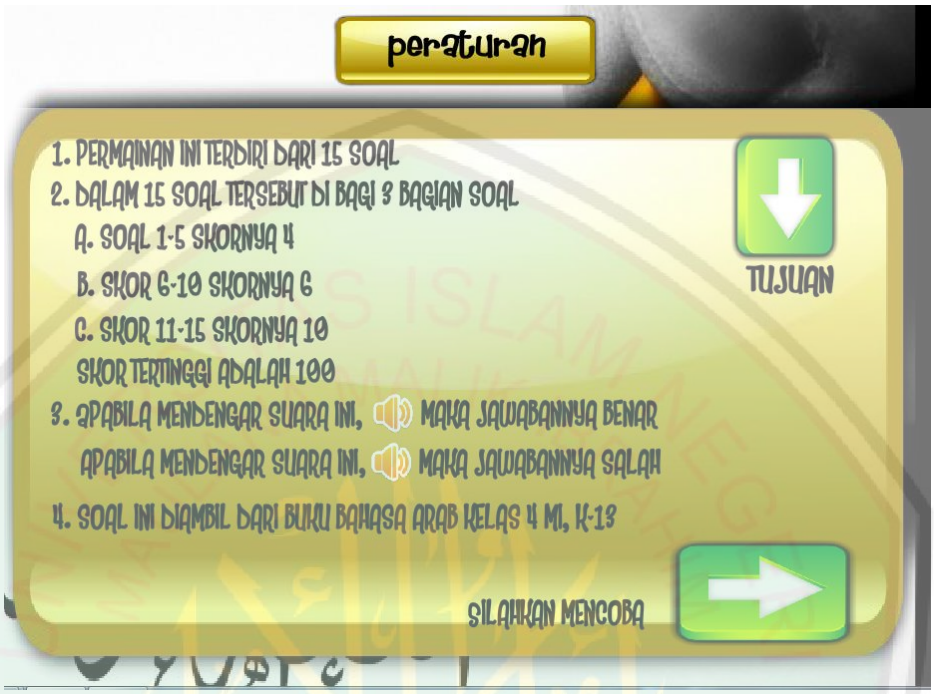
٤- الشاشة عن النظام هذه اللعبة

هذه الشاشة يدل على نظام هذه اللعبة، فيها اربعة نظائم. يبحث النظام عن جمل الأسئلة، ونتائج من الأسئلة، وصوت جواب الصحيح، وصوت جواب الخطاء، ومصدر الأسئلة في هذه اللعبة. نظامها الكامل كما يالي في الصورة : زر ليسمع الصوت الصحيح، وصوت الخطاء عند جواب السؤال. و زر للدخول الى الهدف هذه اللعبة. وزر للدخول الى الشاشة المواصلة يعني الشاشة عن دخول اللعبة.

وصورة هذه الشاشة :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الصورة ٥: الشاشة عن النظام هذه اللعبة

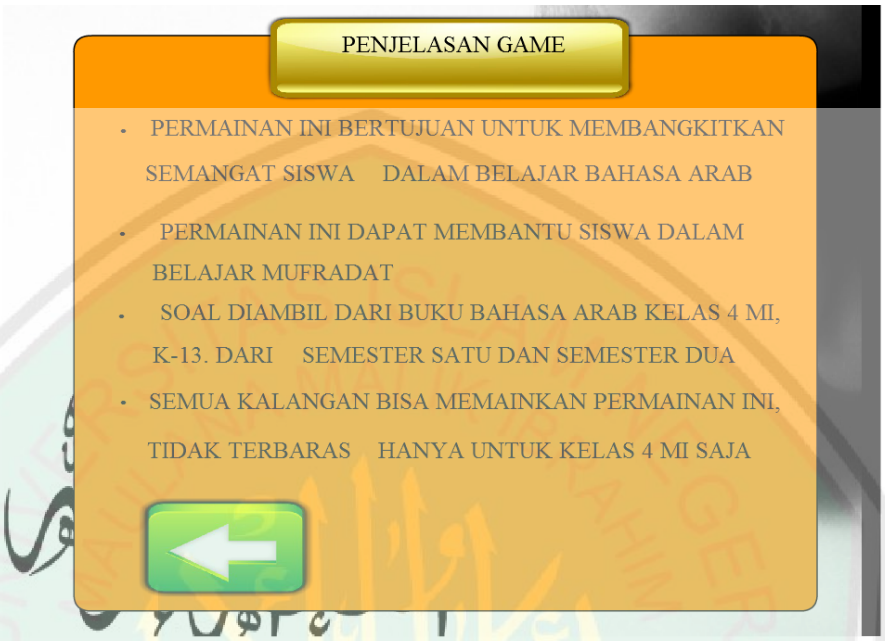


٥- الشاشة هدف من هذه اللعبة

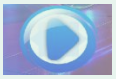
تدل هذه الشاشة عن هدف و تعريف هذه اللعبة، فيها أربع تقطتات. هدف وتعريف هذه اللعبة كما يلى في الصورة.زر للرجوع الى الشاشة نظام اللعبة. وصورة هذه الشاشة :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الصورة ٦ : الشاشة عن هدف من هذه اللعبة



٦- الشاشة عن دخول اللعبة

في هذه الشاشة تدل على دخول اللعبة يعنى الفهرس الأولى عن اللعبة. زر  ليلعب اللعبة. الصورة في الشاشة.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الصورة ٧: الشاشة عن دخول اللعبة

٧- الشاشة عن اللعبة

تدل الشاشة عن دخول اللعبة. في هذه الشاشة يملأ اللاعب اسمه ليلعب اللعبة. زر ليلعب العبة. زر ليصوت الغنى عند اللاعب تجيب الأسئلة. الصورة في الشاشة :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الصورة ٨: الشاشة عن اللعبة

٨- الشاشة عن الأسئلة

في هذه الشاشة تدل عن الأسئلة في اللعبة. حقيقت الأسئلة في هذه اللعبة خمسة وأربعون الأسئلة. لكن عندما يلعب اللاعب سيظهر خمسة عشر سؤالا. و سؤالها عشوائى، هكذ عند يلعب اللاعب الأولى اسئلتها فرقا بين اللاعب الأخر. و يأدي الى تفرق الأسئلة عندما يلعب اللاعب للمرة الثأنية. وهذه مثال الأسئلة في الشاشة، السؤال ١-١٥ عشوائيا.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الصورة ٩: الشاشة السؤال الأول (١)

الصورة ١٠: الشاشة السؤال الثأني (٢)

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الصورة ١١ : الشاشة السؤال الثالث (٣)

الصورة ١٢ : الشاشة السؤال الرابع (٤)

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الصورة ١٣: الشاشة السؤال الخامس (٥)

الصورة ١٤: الشاشة من النتيجة الأولى

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الصورة ٥: الشاشة السؤال السادس (٦)

الصورة ١٦: الشاشة السؤال السابع (٧)

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الصورة ١٧ : الشاشة السؤال السامن (٨)

الصورة ١٨ : الشاشة السؤال التاسع (٩)

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الصورة ١٩: الشاشة السؤال العاشرة (١٠)

الصورة ٢٠: الشاشة من النتيجة الثأني

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الصورة ٢١: الشاشة السؤال إحدى عشر (١١)

الصورة ٢٢: الشاشة السؤال إثنة عشر (١٢)

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الصورة ٢٣: الشاشة السؤال ثلاثة عشر (١٣)

الصورة ٢٤: الشاشة السؤال أربعة عشر (١٤)

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الصورة ٢٥: الشاشة السؤال خمسة عشر (١٥)

٩- الشاشة عن نتيجة اللاعب

هذه الشاشة يدل على نتيجة اللاعب عن هذه اللعبة. سيعرف اللاعب عن جوابته، و يعرف جملة جواب الصحيح وجملة جواب الخطاء. زر PROFIL اذا كأن اللاعب سيلعب اللعبة مرة ثأنية. رز لينظر سيرة ذاتية الباحث. الصورة في الشاشة :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الصورة ٢٦: الشاشة عن جميع النتيجة

١٠- الشاشة عن السيرة الذاتية

هذه الشاشة الأخير تدل عن السيرة الذاتية. زر ليرجع الى الشاشة عن دخول اللعبة. الصورة في الشاشة :

الصورة ٢٧: الشاشة عن السيرة الذاتية

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

د. التحكيم عن الخبراء

هذه الفرصة هي الفرصة لغرض البيأنات من الاستبأنة للخبراء. واستخدم الباحث نتيجة الاستبأنة و قول الخبراء في الاصلاحات الأولى في المنتج او وسائل اللعبة الإختبار التفاعلي في تعليم المفردات للأطفال.

والخبير الأول هو الدكتور سيف المصطفى الماجستير، وهو خبير تعلم اللغة العربية من ناحية المضمون هذه الوسيلة. وحصل هذه الوسائل التعليم على نتيجة "٤٢" بنسبة ٩٣%. وهي جدول معيار نتيخة الاستبأنة للخبراء من ناحية مضمون :

الجدول ٧ :

معيار النتيجة لكل بند في الإستبأنة (للخبراء)

النتيجة	الدرجة
٣٧-٤٥	جيد جدا
٢٨-٣٦	جيد
١٩-٢٧	مقبول
١٠-١٨	ناقص
١-٩	اكثر ناقص

ونظرا إلى جدول معيار نتيجة الاستبأنة للحبراء من ناحية المضمون أن هذه الوسائل حصل على درجة " جيد جدا ". هذه الوسائل التعليم جذاب أن تعلم المفردات للأطفال.

وأما الخبير الثأني هو دكتور توفيق الرحمن الماجستير، وهو خبير تعلم اللغة العربية من ناحية الوسائل التعليمية. وحصل هذه الوسائل التعليم على نتيجة "٤٢" بنسبة ٩٣%. ونظرا إلى جدول معيار نتيجة الاستبأنة للحبراء من ناحية المضمون أن هذه الوسائل حصل

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

على درجة "جيد جدا". و قال أن هذه الوسائل التعليمية يمكن أن يشجع همة واهتمام التلتميذ في عملية التعليم لأنهم تعلم ويلعب باستخدام هذه الوسائل.

وأما الخبير الثالث هو عبد الباسط الماجستير. وهو الخبير من ناحية التصميم هذه الوسائل التعلبمية. وحصل هذه الوسائل التعليم على نتيجة "٣٩" بنسبة ٩٧%. ونظرا إلى جدول معيار نتيجة الاستبأنة للحبراء من ناحية المضمون أن هذه الوسائل حصل على درجة "جيد جدا". وقال هذه التصميم من الوسائل التعليمية ممتع للطلاب، لأنها مناسبا للأطفال. وهي جدول معيار نتيخة الاستبأنة للخبراء من ناحية تصميم الوسائل :

الجدول ٨ :

النتيجة	الدرجة
٣٣-٤٠	جيد جدا
٢٥-٣٢	جيد
١٧-٢٤	مقبول
٩-١٦	ناقص
١-٨	اكثر ناقص

هـ. الإصلاحات الأولى

نظر إلى التعليقات والاقتراحات والإرشادات من الخبراء فحصل الباحث بعض الأخطاء. وهي :

١. كتابة "صباح الخير" يحتاج الإصلاح

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الصورة ٢٨ : كلمة"صباح الخير" قبل اصلاحها

الصورة ٢٩ : كلمة"صباح الخير" بعد اصلاحها

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

٢. زيادة الحركات في "أخت الأم"

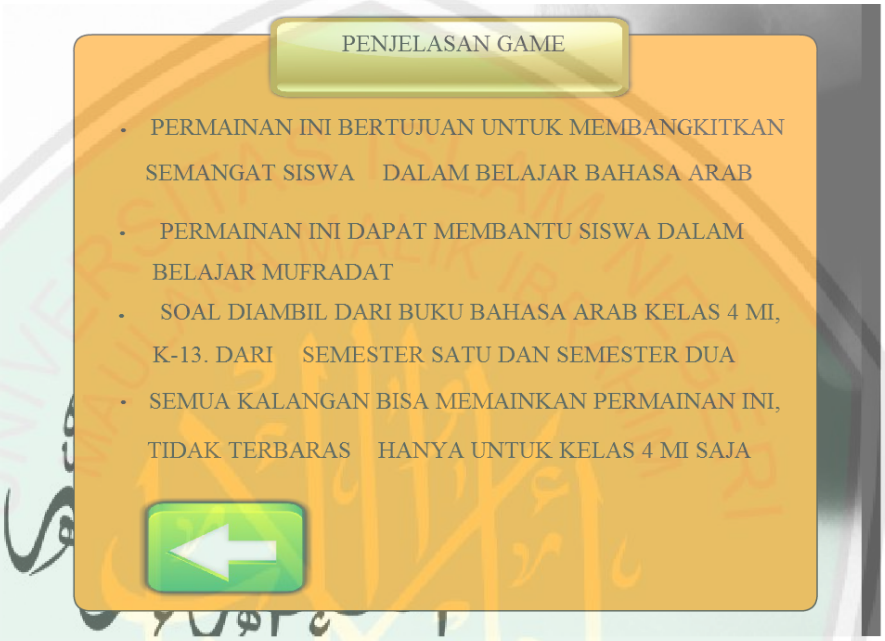
الصورة ٣٠ : كلمة" أخت الأم " قبل اصلاحها

الصورة ٣١ : كلمة" أخت الأم "بعد اصلاحها

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

٣. في الشاشة " الهدف اللعبة" يحتاج الإصلاح من الهدف من هذه اللعبة. تغيير الهدف من هذه اللعبة مناسبا بأسئلة من هذه اللعبة

الصورة ٣٢ : الهدف اللعبة قبل اصلاحها



الصورة ٣٣ : الهدف اللعبة بعد اصلاحها (١)

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الصورة ٣٤ : الهدف اللعبة بعد اصلاحها (٢)

٤. في الشاشة الأسئلة الخامسة يحتاج الإصلاح. الحقيقة جواب الصحيح يعني "د" لكن في الشاشة قبل الإصلاح الجواب "أ". بعد إصلاحها الحواب الصحيح هو "د".

٥. في الشاشة الأسئلة العاشرة يحتاج الإصلاح. الحقيقة جواب الصحيح يعني "أ" لكن في الشاشة قبل الإصلاح الجواب "د". بعد إصلاحها الحواب الصحيح هو "أ".

و. التجربة المبدائية

قام الباحث بالتجربة الميدأنية في المدرسة الإسلامية المتكاملة دار الفلاح فونورجا للعام الدراسي ٢٠١٤-٢٠١٥. قام الباحث في هذه التجربة الميدأنية بعملية التعليم اللغة العربية بااستخدام "الوسائل اللعبة الإختبار التفاعلي في تعليم المفردات للأطفال" مرتأن.

لمعرفة فعالية من هذه الوسائل اللعبة الإختبار التفاعلي يعطي الباحث الاستبأنة الى المدرسي اللغة العربية في هذه المدرسة الإبتدائية. ويقابل مدرستا اللغة العربية في هذه التجربة. هما مدرستأن في المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة دار الفلاح فونوروجا.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

استخدم المدرستأن هذه الوسائل في الصف الرابع قبل المقابلة واستخدم الباحث المقابلة مع المدرستأن في الاصلاحات الثأنية في المنتاج او وسائل اللعبة الإختبار التفاعلي في تعليم المفردات للأطفال.

الاستبأنة الاولى من الاستاذة أم لطيفة، هي مدرسة اللغة العربية في المدرسة الإبتدائية الإسلامية المتكاملة دار الفلاف فونوروجا. وحصل على نتيجة " ٨٨" بنسبة ٨٨%.

الاستبأنة الثأني من الاستاذة فاليأنا سيلفينا عفيفة، هي مدرسة اللغة العربية في المدرسة الإبتدائية الإسلامية المتكاملة دار الفلاف فونوروجا. وحصل على نتيجة "٨٧" بنسبة ٨٧%. وهذه جدوال معيار نتيجة الاستبأنة لمدرس اللغة العربية :

الجدول ٩ :

معيار النتيجة لكل بند في الإستبأنة (لمدرس اللغة العربية)

النتيجة	الدرجة
٨١-١٠٠	جيد جدا
٦١-٨٠	جيد
٤١-٦٠	مقبول
٢١-٤٠	ناقص
١-٢٠	اكثر ناقص

استخدم المدرس عن هذه الوسائل اللعبة عند يعلم اللغة العربية في الصف الرابع. وهذه القول والرأي منهما :

١- يستطيع هذه الوسائل اللعبة أن يأثر الدوافع في تعليم اللغة العربية.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

٢- الحل من الحلول لزيادة الاهتمام للطلبة في تعليم اللغة العربية باستخدام هذه الوسائل اللعبة .

٣- هذه الوسائل اللعبة فعالية في تعليم المفردات، في الفصل الرابع خاصة.

٤- يسهل الطلبة في عملية تعليم اللغة العربية.

٥- هذه الوسائل اللعبة في تعليم المفردات مناسبا بالأطفال في هذه الزمأن، يعنى العصر التكنولوجيا.

٦- زيادة الوسائل التعليمية المبنية بالتكنولوجيا في تعليم اللغة العربية.

٧- يستطيع اي شخص أن يستجدم و يلعب هذه الوسائل اللعبة.

ز. التجربة الميدانية

قام الباحث في هذه التجربة بتقسيم الاستبأنة الى الطلاب عشوئيا. ليعرف فعالية ونجاح استخدام وسائل اللعبة الإختبار التفاعلي في تعليم المفردات للأطفال مناسبا للطلاب في المدرسة الإبتدائية الإسلامية المتكاملة دار الفلاف فونوروجا، فيعتمد الباحث بنتيجة الاستبأنة للفصل الرابع من هذه المدرسة ويحصل الباحث البيأنات كما في الجدوال الاتي :

الجدول ١٠ :

نتيجة تلاميذ فصل الرابع في الإستبأنة

رقم	الاسم	النتيجة	معيار النتيجة	الدرجة
١	سلطأن كالنج ساتو ساتيا بودي	٢١	٢٥	جيد جدا
٢	نوفال ديهأن تاويرا أوفى رفقي	١٩	٢٥	جيد
٣	نروا عزمي زاميلأني	٢١	٢٥	جيد جدا
٤	صافينا امالنا	٢١	٢٥	جيد جدا
٥	جيترا أولسا	٢١	٢٥	جيد جدا

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

٦	كرفؤاد يوغا نور الديأنشاه	٢٢	٢٥	جيد جدا
٧	ناسندا مرتايأنا فوتري	٢١	٢٥	جيد جدا
٨	رجال	٢١	٢٥	جيد جدا
٩	فديا سيفتيا ننجروم	٢٢	٢٥	جيد جدا
١٠	عرفأن أناس مولأنا	٢١	٢٥	جيد جدا
	مجموع النتائج	٢١٠	٢٥٠	جيد جدا

نظر الى الجدوال السابق، نتيجة الطلاب في الصف الرابع في الاستبأنة حصل على الدرجة "جيد جدا". كما هو في الجدول :

الجدول ١١ :

معيار النتيجة لجميع الجوأنب في الاستبأنة (للتلاميذ)

النتيجة	الدرجة
٢٠١-٢٥٠	جيد جدا
١٥١-٢٠٠	جيد
١٠١-١٥٠	مقبول
٥١-١٠٠	ناقص
١-٥٠	اكثر ناقص

استخدم الباحث على مقياس لينكيرت لنتيجة الاستبأنة على النسبة المائوية. وحصل في الاستبأنة للطلاب على درجة ٨٤ %. يعني حصل على الدرجة "جيد جدا". كما هو في الجدول :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الجدول ١٢ :

معيار التنيجة بناء على المقياس ليكيرت "skala likert"

الفصيلة	القيمة
جيد جدا	٨٠ % – ١٠٠ %
جيد	٦٠ % – ٧٩،٩٩ %
مقبول	٤٠%– ٥٩،٩٩ %
ناقص	٢٠%–٣٩،٩٩ %
اكثر ناقص	٠%–١٩،٩٩%

يستخلص الباحث من نتيجة الاستبأنة و المقابلة أن هذه الوسائل اللعبة الاختبار التفاعلي فعالية ومناسبا في تعليم المفردات للأطفال

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الفصل الخامس

خاتمة البحث

أ. نتائج البحث

بعد قيام الباحث بعرض البيانات ثم تحليلها عن تطوير وسائل لعبة الإختبار التفاعلي المبنية على مكروميديا فلاش في تعليم المفردات للأطفال وجد الباحث نتائج هذ البحث هي :

١. أن تطوير وسائل لعبة الإختبار التفاعلي المبنية على مكروميديا فلاش في تعليم المفردات للأطفال بسبع مراحل، منها تحليل الحاجات والمشكلة وجمع البيتنات وتصميم المنتج والتحكيم من الخبراء والإصلاحات الأولى والتجربة المبدائية والتجربة الميدانية.

٢. إن هذه وسائل لعبة فعالية في تعليم المفردات للأطفال. وذالك بالنظر الى اجواب المدرسين والطلبة في المدرسة الإسلامية المتكاملة دار الفلاح فنوروجا. واستخدام الباحث المقابلة مع المدرسان بعد استخدام هذه وسائل لعبة في الفصل الرابع. وحصل النتيخة في الاستبانة من المدرسان ٨٨ و٨٧ على معيار النتيخة ١٠٠. والنتيجة في الاستبانة من عشر الطلبة ٢١٠ على معيار النتيخة ٢٥٠ بنسبة ٨٤%. وهذا يدل على ان وسائل لعبة الإختبار التفاعلي المبنية على مكروميديا فلاش فعال في تعليم المفردات للأطفال. ومن المقابلة مع المدرسين قيلا ان هذه وسائل لعبة فعال و مناسبا في تعليم المفردات للأطفال.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ب.اقتراحة الاستخدام، والنشر، وتطوير المنتج المستقبل

هذا البحث من البحث التطويري وسائل لعبة الإختبار التفاعلي المبنية على مكروميديا فلاش فعال في تعليم المفردات للأطفال. وأما اقتراحة الاستخدام، والنشر، و تطوير المنتاج المستقبل كما يالي :

١. اقتراحة الاستخدام

يتطور بوسائل لعبة الإختبار التفاعلي المبنية على مكروميديا فلاش فعال في تعليم المفردات للأطفال التي تستخدم في عملية التعليم المفردات تورط المدرس والطالب. هذه اللعبة من الوسائل التعليمية في تعليم المفردات للأطفال. يتوقع بوسائل لعبة الإختبار التفاعلي فعال في تعليم المفردات للأطفال، يستطيع تجنيب الملل والكسل وانهاض الدافع والإهتمام للطلبة في تعليم اللغة العربية، وتعليم المفردات خاصة.

٢. النشر

سينفع وسائل لعبة الإختبار التفاعلي للوسائل التعلمية في تعليم المفردات للأطفال. يمكن نشر هذه وسائل لعبة الإختبار التفاعلي بمضاعف الملف هذه الوسائل العبة و ينقل الى الموقع الإلكتروني.

٣. تطوير المنتاج المستقبل

لم يختبر وسائل لعبة الإختبار في تعليم المفردات الى النطاق الواسعة. يجرب الباحث وسائل لعبة الإختبار في تعليم المفردات الى المدرسين وعشر طالبا. ولذالك يمكن التطوير وسائل لعبة الإختبار بالإضافي مع التجربة الى الطالب على النطاق الواسعة. ويمكن التطوير وسائل لعبة الإختبار الى الشكل الكامل، الذي سيستخدم في الهاتف الذاكي. ويتطور الوسائل التعليمية المبنية على التكنولوجيا الأخرى في تعليم اللغة العربية الذي سيضيف الوسائل التعليمية المبنية على التكنولوجيا مازال قليلا في تعليم اللغة العربية.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

قائمة المراجع

أوريل بحرالدين. ٢٠١٠م. *تطوير المنمج تعليم اللغة العربية و تطبيقة علي مهارة الكتابة*. مالامج

حسين حمدى الطوبجى،*وسائل الاتصال والتكنولجيا في التعليم*. دار القلم للنشور و التوزيع. الكويت

رشدي أحمد طعيمة.١٩٨٩. *تعليم العربية لغير الناطقين بها مناهجه و أساليبه*. مصر: منشورات المنظمة الإسلامية للتربية و العلوم و الثفافة ايسيكو.

صالح عبد المجيد العربي وعبد العزيز محمد العقيلي. ١٩٨٦.*معامل اللغات وأثرها في تنمية المهارات اللغوية* الرياض: دار المريح.

عبد الرحمن ابن إبراهيم الفوزان.١٩٢٨. *إعداد مواد تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها*، دون المدينة : دون المطبع.

عبد المجيد سيد احمد منصور، ١٩٨٣. *سيكولوجية الوسائل التعليمية وسائل التدريس اللغة العربية*، ط. ١، الرياض : دار المعارف.

عبد المجيد سيد احمر منصور, *وسائل تدريس اللغة العربية*, القاهرة

كا ظم، احمد خيري محمد. ١٩٩٧. *الوسائل التعليمية والمنهج*.

محمود كامل الناقة. ١٩٨٥ . *تعليم اللغة العربية الناطقين بلغات أخرى أسليبه-مدخله-طرق تدريسه*. المملكة العربية السعودية : جامعة أم القرى.

ناصف مصطفى عبد العزيز, *الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية*, دار المريج : الرياض- المملكة العربية السعودية.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ذوقان عبيدات وعبد الرحمن عدس وكايد عبد الحق. ١٩٨٧. *البحث العلمي، مفهومه–ادواته–اساليبه*. عمّان: دارالفكر

Arsyad,Azhar. 2008, *Media Pengajaran,* Jakarta : Raja GrafindoPersada

Efendy, Ahmad Fuad. 2012. *MetodologiPengajaran Bahasa Arab.* Malang: Misykat

Hamid, Abdul. 2010,*Mengukur Kemampuan Bahasa Arab,* Malang : UIN Press.

Hidayatullah, Priyanto. Dkk,2011,*Membuat Mobile game edukasi Dengan* ***Flash***. Bandung :Inforatika

Ismail, Andang,2009, *Education Games*.Yogjakarta : Pro-U media.

Mujib,Fathul dan Nailur Rahmawati, 2011,*Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*.Yogjakarta : Diva Press

Mulyana dan marlon leong, 2009, *Tutorial Membangun multimedia interaktif* ***Media pembelajaran***. Yogjakarta :Universitas Atma Jaya

Mulyasa,E, 2003, *KurikulumBerbasisKompetensi*, Bandung: RemajaRosdakarya,

Mustofa, Bisri dan Abdul Hamid. 2012. *Metode&Strategi Pembelajaran Bahasa Arab,* Malang: UIN Press.

Mustofa, Syaiful. 2001. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif,* Malang: UIN Press

Rosyidi, Abdul wahab dan Umi machmudah. 2009,*Aktif Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang : UIN Press.

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

Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan.* Jakarta: kencana prenadamedia group

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LEMBAR VALIDASI PRODUK PENGEMBANGAN MEDIA
GAME KUIS INTERAKTIF BERBASIS MACROMEDIA FLASH
PADA PEMBELAJARAN MUFRADAT UNTUK ANAK-ANAK

NAMA VALIDATOR	:	Dr. H. Syaiful Mustofa, M.Pd
PEKERJAAN	:	Dosen
TEMPAT TUGAS	:	FITK UIN Malang
ALAMAT	:	Jl. Mertojoyo Blok I/24

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

PETUNJUK PENGISIAN LEMBAR VALIDASI

1. Mohon untuk memberikan penilaian anda secara objektif.
2. Penilaian atas produk pengembangan media pembelajaran ini menginformasikan kecermatan, ketecernaan, penggunaan bahasa, dan kesesuaian media pembelajaran.
3. Bentuk kontribusi Anda sangat bermanfaat untuk menilai kelengkapan pengembangan media pembelajaran ini.
4. Mohon untuk member tanda chek list ( ) pada salah satu kriteria yang paling sesuai menurut pendapat anda. Masing-masing poin memiliki kriteria sebagai berikut :
   - **Poin 5 berarti :**
     Sangat jelas/sangat sesuai/sangat valid/sangat logis/sangat tepat/sangat layak
   - **Poin 4 berarti :**
     Jelas/sesuai/valid/logis/tepat/layak
   - **Poin 3 berarti :**
     Cukup Jelas/cukup sesuai/cukup valid/cukup logis/cukup tepat/cukup layak
   - **Poin 2 berarti :**
     Kurang jelas/kurang sesuai/ kurang valid/ kurang logis/ kurang tepat/ kurang layak
   - **Poin1 berarti :**
     Sangat kurang jelas/sangat kurang sesuai/sangat kurang valid/sangat kurang logis/sangat kurang tepat/sangat kurang layak
5. Anda juga dapat memberikan saran dan komentar dengan mengisi pada lembar yang telah tersedia.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LEMBAR VALIDASI

No	Variabel	Indikator	Hasil Evaluasi				
			1	2	3	4	5
1	Kecermatan isi	1. Valid				✓	
		2. Selaras dengan nilai sosial					✓
2	Ketecernaan	1. Logis					✓
		2. Runtut				✓	
3	Penggunaan Bahasa	1. Ragam bahasa komunikatif					✓
		2. Kalimat yang digunakan sesuai dengan kaidah				✓	
		3. Kalimat yang digunakan sesuai untuk tingkat pemula					✓
4	Perwajahan	1. Keindahan (menarik dan membangkitkan motivasi)					✓
		2. Kesederhanaan (sederhana jelas terbaca)					✓

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LEMBAR PENILAIAN PRODUK PENGEMBANGAN MEDIA GAME KUIS INTERAKTIF BERBASIS MACROMEDIA FLASH PADA PEMBELAJARAN MUFRADAT UNTUK ANAK-ANAK

NAMA	:	Umu Latifah
PEKERJAAN	:	Guru
TEMPAT TUGAS	:	SDIT Darul Falah
ALAMAT	:	Sumberejo, Sukorejo, Ponorogo

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

PETUNJUK PENGISIAN LEMBAR VALIDASI

1. Mohon untuk memberikan penilaian anda secara objektif.
2. Penilaian atas produk pengembangan media pembelajaran ini menginformasikan kecermatan, ketecernaan, penggunaan bahasa, dan kesesuaian media pembelajaran.
3. Bentuk kontribusi Anda sangat bermanfaat untuk menilai kelengkapan pengembangan media pembelajaran ini.
4. Mohon untuk member tanda chek list ( ) pada salah satu kriteria yang paling sesuai menurut pendapat anda. Masing-masing poin memiliki kriteria sebagai berikut :
   - **Poin 5 berarti :**
     Sangat jelas/sangat sesuai/sangat valid/sangat logis/sangat tepat/sangat layak
   - **Poin 4 berarti :**
     Jelas/sesuai/valid/logis/tepat/layak
   - **Poin 3 berarti :**
     Cukup Jelas/cukup sesuai/cukup valid/cukup logis/cukup tepat/cukup layak
   - **Poin 2 berarti :**
     Kurang jelas/kurang sesuai/ kurang valid/ kurang logis/ kurang tepat/ kurang layak
   - **Poin1 berarti :**
     Sangat kurang jelas/sangat kurang sesuai/sangat kurang valid/sangat kurang logis/sangat kurang tepat/sangat kurang layak
5. Anda juga dapat memberikan saran dan komentar dengan mengisi pada lembar yang telah tersedia.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

NO	ASPEK KRITERIA	INDIKATOR	PENILAIAN				
			1	2	3	4	5
1	Kebenaran	Kesesuaian soal dengan materi				✓	
		Kesesuaian permainan dengan tujuan pembelajaran				✓	
2	Keluasan dan kedalaman	Kesesuaian soal dengan taraf berpikir siswa					✓
		Kesesuaian bentuk soal dengan materi					✓
		Daya ukur soal terhadap penguasaan materi peserta didik				✓	
3	Kebahasaan yang digunakan	Kesesuaian susunan kalimat dengan kaidah bahasa Arab				✓	
		Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda				✓	
		Penggunaan bahasa yang komunikatif					✓
4	Keterlaksanaan	Membantu proses belajar mandiri siswa					✓
		Tingkat efektifitas				✓	
		Tingkat pemahaman siswa				✓	
		Penyajian soal					✓
5	Tampilan	Warna				✓	
		Background				✓	
		Animasi				✓	
		Suara				✓	
		Gambar				✓	
6	Kemudahan Penggunaan	Kemudahan pengoprasian				✓	
		Kepraktisan dalam penggunaan untuk belajar mandiri					✓
		Fleksibilitas					✓

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ANGKET SISWA TERHADAP MEDIA GAME KUIS INTERAKTIF PEMBELAJARAN MUFRADAT DI SD IT DARUL FALAH PONOROGO

A. **Petunjuk**

a. Identitas siswa

Nama : Karfaad Yoga Nurdiansyah

Kelas : IVA

b. Anda diminta untuk memberikan jawaban yang jujur sesuai dengan apa yang anda rasakan dan lihat tentang game ini

c. Angket ini terdiri dari 5 pertanyaan dan pada kolom jawaban anda dapat memilih jawaban dengan cara member tanda silang (X) pada jawaban yang telah tersedia

B. Pertayaan

1. Aakah anda merasa senang belajar bahasa Arab dengan menggunakan media game ini ?
   a. Tidak senang
   b. Kurang senang
   c. Cukup senang
   d. Senang
   e. Sangat senang
2. Apakah anda merasa lebih cepat memahami meteri pelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media game ini ?
   a. Tidak cepat
   b. Kurang cepat
   c. Cukup cepat
   d. Cepat
   e. Sangat cepat
3. Apakah anda bisa belajar bahasa Arab sendiri dengan menggunakan media game ini ?
   a. Tidak bisa
   b. Kurang bisa
   c. Cukup bisa
   d. Bisa
   e. Sangat bisa

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

4. Apakah mata pelajaran bahasa arab dengan menggunakan game ini menjadi lebih menarik dan tidak membosankan?
   a. Tidak menarik
   b. Kurang menarik
   c. Cukup menarik
   d. menarik
   e. Sangat menarik
5. Apakah anda lebih tertarik belajar bahasa arab dengan menggunakan madia game ini ?
   a. Tidak terarik
   b. Kurang terarik
   c. Cukup terarik
   d. Terarik
   e. Sangat terarik

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM PUSAT PERPUSTAKAAN

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG