# تطوير وَسيلة التعلم القائمة على الألعاب باستخدام برنامج *unity* لترقية جودة استيعاب المفردات العربية لدى الطلاب في المدرسة الثانوية ١٠ سليمان يوكياكارتا

البحث

مقدّم إلى كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين

بجامعة سونن كليجاكا الإسلامية الحكومية

لتوفية إحدى الشروط للحصول على الدرجة العلمية في تعليم اللغة العربية


**كشف الالباب المصطفى**

رقم الطالبة: ٢٠١٠٤٠٢٠٠٦٠



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



**قسم تعليم اللغة العربية كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين**

**بجامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية جوكجاكرتا**


**٢٠٢٤**

# صفحة الموافقة على الرسائل

**صفحة الموافقة على الرسائل**

إلى سعادة عميد كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين

بجامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية جوكجاكرتا

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

بعد قراءة وبحث وتقديم التوجيهات، وتصحيح، وإجراء التحسينات اللازمة، فإنني بصفتي المشرف أرى أن أطروحة الأخ:

اسم : كشف الالباب المصطفى

رقم الطالب : ٢٠١٠٤٠٢٠٠٦٠

موضوع البحث : تطوير وَسيلة التعلم القائمة على الألعاب باستخدام برنامج unity لترقية جودة استيعاب المفردات العربية لدى الطلاب في المدرسة الثانوية ١٠ سليمان يوكياكارتا

يمكن تقديمها إلى قسم تعليم اللغة العربية كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين بجامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية جوكجاكرتا كأحد الشروط للحصول على درجة البكالوريوس في مجال علوم التربية.

لذلك، آمل أن تتم مناقشة الأطروحة المذكورة أعلاه في أقرب وقت ممكن. أشكركم على اهتمامكم.

جوكجاكرتا ١٦ مايو ٢٠٢٤

Dr. Nurhadi, S.Ag. MA

١٩٦٨٠٧٢٧١٩٩٧٠٣١٠٠١

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



ii

# صفحة إعلان الأصالة

## صفحة إعلان الأصالة

أنا الموقع أدناه:

اسم : كشف الالباب المصطفى

رقم الطالب : ٢٠١٠٤٠٢٠٠٦٠

قسم : قسم تعليم اللغة العربية

يعلن أن الرسالة التي تحمل عنوان: "تطوير وَسيلة التعلم القائمة على الألعاب باستخدام برنامج unity لترقية جودة استيعاب المفردات الغربية لدى الطلاب في المدرسة الثانوية ١٠ سليمان يوكياكارتا "

إنه بالفعل نتاج عمل المؤلف بذاته وليس نسخًا أو مقتبسًا من عمل آخر إلا في الأجزاء التي تمت الإشارة إليها والتي ذُكرت في حاشية الصفحة وقائمة المراجع. إذا تبين في وقت لاحق وجود أي تحريف في هذا العمل، فإن المسؤولية تقع بالكامل على المؤلف.

وبهذا أكتب هذه الرسالة لكي يتم فهمها.

جوكجاكرتا ١٦مايو ٢٠٢٤

Kasyful Albab

٢٠١٠٤٠٢٠٠٦٠

AMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

# صفحة الموافقة على النشر للأغراض الأكاديمية

## صفحة الموافقة على النشر للأغراض الأكاديمية

بصفتي عضوًا في الهيئة الأكاديمية في جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية جوكجاكرتا ، أنا الذي أمضيت بالتوقيع أدناه:

اسم : كشف الالباب المصطفى

رقم الطالب : ٢٠١٠٤٠٢٠٠٦٠

قسم : قسم تعليم اللغة العربية

كلية : كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين

نوع العمل : البحث

من أجل تطوير المعرفة، أوافق على منح جامعة السلطان قالجا أوين حق الملكية الفكرية الحر (حقوق غير حصرية وخالية من الإمتياز والتعويضات) على عملي العلمي الموسوم بعنوان:

تطوير وَسيلة التعلم القائمة على الألعاب باستخدام برنامج unity لترقية جودة استيعاب المفردات العربية لدى الطلاب في المدرسة الثانوية ١٠ سليمان يوكياكارتا

مع الأدوات المرافقة (إذا لزم الأمر). بفضل حق الاستخدام الحر من دون حصر في الإمتيازات، فإن جامعة السلطان قالجا أوين في يوجياكارتا مخولة بتخزين وتحويل وسائط/تنسيق وإدارة العمل، بما في ذلك تنظيمها كقاعدة بيانات، والعناية بها ونشرها بشرط الإشارة إلى اسمي كصاحب حقوق الطبع والنشر.

هذا هو إقراري الحقيقي.

جوكجاكرتا ١٦مايو ٢٠٢٤

Kasyful Albab Al Musthofa

٢٠١٠٤٠٢٠٠٦٠

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



iv

# بطاقة توجيه البحث العلمي

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Kasyful Albab Al Musthofa

NIP : 20104020060

Program Studi : PBA UIN Sunan kalijaga

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan keguruan

Pembimbing : Dr. Nurhadi, S.Ag, MA.

| no | tanggal | Materi bimbingan | TTD |
|---|---|---|---|
| 1 | 12-12-23 | Bab 1 | |
| 2 | 19-12-23 | revisi | |
| 3 | 13-02-24 | instrumen Penelitian | |
| 4 | 5-03-24 | media Pembelajaran | |
| 5 | 20-03-24 | ADDIE | |
| 6 | 4-04-24 | Penyerahan skripsi bab 3 | |
| 7 | 5-04-24 | bimbingan bab 3 | |
| 8 | 30-04-24 | Penyerahan seluruh skips. | |
| 9 | 3-05-24 | bimbingan full indo | |
| 10 | 8-09-24 | bimbingan full arab | |
| 11 | 15-05-24 | Penyerahan hasil koreksi | |
| 12 | 16-05-24 | Pengumpulan revisian | |
| 13 | | | |
| 14 | | | |
| 15 | | | |
| 16 | | | |
| 17 | | | |
| 18 | | | |
| 19 | | | |
| 20 | | | |
| | | | |

Dr. Nurhadi, MA
NIP. 19680727 199703 1 001

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

# خطاب تصديق البحث

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1360/Un.02/DT/PP.00.9/06/2024

Tugas Akhir dengan judul : تطوير وَسيلة التعلم القائمة على الألعاب باستخدام برنامج unity لترقية جودة استيعاب المفردات العربية لدى الطلاب في المدرسة الثانوية 10 سليمان يوكياكارتا

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : KASYFUL ALBAB ALMUSTHOFA
Nomor Induk Mahasiswa : 20104020060
Telah diujikan pada : Selasa, 28 Mei 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang

Dr. Nurhadi, S.Ag, MA
SIGNED

Valid ID: 666018afdece7

Penguji I

Dr. Hj. R Umi Baroroh, S.Ag, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 665d71ee04324

Penguji II

Mahmudah, Lc., M.S.I
SIGNED

Valid ID: 6659525161753

Yogyakarta, 28 Mei 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 66602399960999

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

## كلمة الشكر و التقدير

بسم الله الرحمن الحيم

إن الحمد الله نحمده و نستعينه و نستغفره, ونعوذ باالله من شرور أنفسنا, ومن سيئات أعمالنا, من يهده الله فلا مضل له, ومن يضلل فلا هادي له, أشهد أن لا إله إلا الله وحده لا شريك له, وأشهد أن محمدًا عبده ورسوله. اللهم صل وسلم وبارك على سيدنا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين. أما بعد.

أشكر شكرا إلى الله عز وجل على نعمة القوة والفرصة حتى انتهيت من البحث بالموضع " **تطوير وَسيلة التعلم القائمة على الألعاب باستخدام برنامج unity لترقية جودة استيعاب المفردات العربية لدى الطلاب في المدرسة الثانوية ١٠ سليمان يوكياكارتا** " وقد أكملت كتابة هذا البحث ولا يمكن اتمامه بدون مياعدة الآخر, ولذلك تقدم البحث الشكر إلى:

١. فضيلة الأستاذ الدكتور الحاج المكين الماجستير، مدير جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية احلكومية يوجياكارتا.
٢. فضيلة الأستاذة الدكتورة الحاجة سري سمرني الماجستري، عميدة الكلية بكلية العلوم الرتبوية وتأهيل المعلمين بجامعة سونان كاليجاكا الإسلامية احلكومية يوجياكارتا.
٣. فضيلة الأستاذ الدكتور نور هادي الماجستري، كالرئيس قسم تعليم اللغة العربية
٤. فضيلة الأستاذ الدكتورة نور هادي الماجستري، كمشريف هذا البحث الذي أرشدني و وجهني في كل مراحل إعداد هذا البحث.
٥. جميع الأساتيذ والأستاذات في قسم تعليم اللغة العربية بجامعة سونان كاليجاكا الإسالمية الحكومية يوجياكارتا.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

٦. فضيلة الأستاذة زمرة الاسلة املاجيستري كمدير في المدرسة الثانوية ١٠ سليمان.

٧. أمي كنتي سرايا هسنيياتي التي ربتي منذ صغيري حيت كبيري، التي قد نصحتني وعلمتين كل العلوم والأشياء الكثرية، عسى الله أن يعطيها طوال العمر والصحة دائما ويرمحها في الدنيا واآلخرة.

٨. أبي خللرحما الذي رباني ودفع لي أثناء الدراسة، عسى الله أن يعطيه طوال العمر والصحة دائما ويرحمه في الدنيا والآخرة.

٩. أخي ، عمي، جدي، جديت التي كانت دائما تدعوني ولجميع أفراد عائلتي لا يمكن ذكرها بعد واحد

١٠. جميع أصحابي ,جمعية طلاب تعليم اللغة العربية , الأصدقاء عسى الله أن يمن علينا رحمته لاحد لها وأن يثيبنا بحسن الثواب.

وأخيرا، أدرك الباحث أن كتابة هذا البحث هناك بالتأكيد الضعف أو القصور، توقع التقرير انتقادات واقتراحات بناء من أي طرف المزيد من التحسين، وهذا قد يكون البحث مفيدة لي ولنا جميعا. جزاكم الله أحسن الجزاء.

يوكياكارتا, ١٦ مايو ٢٠٢٤

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

**الباحث: كشف الالباب المصطفى**

٢٠١٠٤٠٢٠٠٦٠

## محتويات البحث


صفحة الموافقة على الرسائل..... ii

صفحة إعلان الأصالة..... iii

صفحة الموافقة على النشر للأغراض الأكاديمية ..... iv

كلمة الشكر و التقدير..... vii

محتويات البحث ..... ix

الشعار والإهداء ..... xii

قائمة الجدول ..... xiii

قائمة المرفقات..... xiv

التجريد إندونيسيا..... xv

التجريد إنجليزي ..... xvi

التجريد..... xvii

الباب الأول..... ١

مقدمة..... ١

أ. خلفية البحث ..... ١

ب. أسئلة البحث..... ٤

ج. أهداف البحث..... ٥

د. خصائص المنتج المطور ..... ٥

هـ. فوائد البحث ..... ٦


STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

و. الدراسات السابقة ..... ٦
ز. هيكل البحث ..... ٩
١. الجزء الأول ..... ٩
٢. الجزء الأوسط ..... ١٠
٣. الجزء الأخير ..... ١٠
الباب الثانى ..... ٦٧
وسائل التعلم و منهجية البحث ..... ٦٧
أ. الإطار النظري ..... ٦٧
١. وسائل التعلم ..... ٦٧
٢. لعبة تعليمية ..... ٦٩
٣. مفردات اللغة العربية ..... ٧٠
ب. منهجية البحث ..... ٧١
الاباب الثالث ..... ٧٩
وصف عام للمدرسة الثانوية ١٠ سليمان ..... ٧٩
أ. هوية المدرسة ..... ٧٩
ب. الموقع الجغرافي ..... ٨٠
ج. تاريخ مختصر للمدرسة ..... ٨٠
د. رؤية, رسالة المدرسة ..... ٨٢
هـ. حالة المعلمين والموظفين في مدرسة الثانوية ١٠ سليمان ..... ٨٣
الاباب الرابع: نتائج البحث والمناقش ..... ٨٨

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

نتائج البحث والنقاش ..... ٨٨
أ. نتائج البحث والمناقشة..... ٨٨
١. تحليل ..... ٨٩
٢. تصميم المنتج..... ٩١
٣. تطوير ..... ٩٣
٤. التنفيذ..... ٩٨
٥. تقييم ..... ١٠٤
ب. المناقشة ..... ١٠٥
١. تصميم لعبة تعليمية باستخدام برنامج الوحدة (Unity) ..... ١٠٥
٢. استخدام لعبة التعليمية "دزوكين" في تعلم المفردات..... ١١٦
٣. وسيلة الألعاب ذكي لها فعالية في ترقية مدرسة الثانوية ١٠ في سليمان ... ١٢٠
الباب الخامس: الأختتام..... ١٢٣
اختتام..... ١٢٣
أ. استنتاج ..... ١٢٣
ب. اقتراح ..... ١٢٤
قائمة املراجع ..... ١٢٥

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

# الشعار والإهداء

**بِسْمِ اللهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ**

"Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang."

QS. Al Fatihah 1: Ayat 1

هديت هذا البحث إل:

قسم تعلميم اللغة العربية بكلية العلوم التربوية و تأهيل المعلمين

جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية يوكياكرتا

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

## قائمة الجدول


جدول ٣. ١ ملف التعريف للمعلم ..... ٨٥

جدول ٣. ٢ ملف الموظف..... ٨٧

جدول ٤. ١ بيانات التحقق من خبراء الإعلام ..... ٩٣

جدول ٤. ٢ معايير تأهيل خبراء المواد ..... ٩٥

جدول ٤. ٣ بيانات نتائج خبراء الإعلام..... ٩٦

جدول ٤. ٤ معايير صحة الوسائط ..... ٩٨

جدول ٤. ٥ نقاط استجابة الطلاب .....١٠٠

جدول ٤. ٦ نقاط الجوانب بناءً على نسبة مثالية .....١٠١

جدول ٤. ٧ معايير الاستخدامية.....١٠٣



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

## قائمة المرفقات


صورة ٢. ١ المخطط البياني لتطوير نموذج ADDIE ..... ٧٢

صورة ٤. ١ المخطط البياني لتطوير نموذج ADDIE ..... ٨٨

صورة ٤. ٢ تصميم CorelDRAW ..... ٩٣

صورة ٤. ٣ تصميم CorelDRAW ..... ١٠٧

صورة ٤. ٤ تصميم CorelDRAW ..... ١٠٨

صورة ٤. ٥ واجهة Unity الأولية ..... ١١٠

صورة ٤. ٦ كائنات في يونيتي ..... ١١١

صورة ٤. ٧ تطوير الألعاب في يونيتي ..... ١١٣

صورة ٤. ٨ عملية البرمجة في يونيتي ..... ١١٣

صورة ٤. ٩ تصدير نتائج إنشاء اللعبة في يونيتي ..... ١١٥

صورة ٤. ١٠ تثبيت لعبة دزوكين ..... ١١٦

صورة ٤. ١١ الشاشة الأولى للعبة ..... ١١٧

صورة ٤. ١٢ إرشادات استخدام اللعبة ..... ١١٨

صورة ٤. ١٣ إرشادات استخدام اللعبة ..... ١١٨

صورة ٤. ١٤ عند تشغيل لعبة دزوكين ..... ١١٩

صورة ٤. ١٥ تقييم بعد انتهاء اللعبة ..... ١٢٠



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

## التجريد إندونيسيا

Kasyful Albab Al Musthofa (20104020060) 2024 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Menggunakan *Software* UNITY Untuk Memudahkan Siswa Dalam Menghafal Mufrodat Bahasa Arab di MTsN 10 Sleman Yogyakarta Skripsi Strata-1 Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Pengembangan Media Pebelajaran Berbasis Game Menggunakan Software Unity di MTsN 10 Sleman. Objek penelitian ini adalah siswa kelas 10 D MTsN 10 Sleman. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development dengan metode ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation.* Hasil penelitian ini menujukan bahwa media pembelajaran yang berupa game dapat membantu dalam proses pembelajaran Bahasa arab dan untuk uji kelayakan media pembelajaran ini sebesar 99%. Pihak Madrasah perlu mengembangkan media pembelajaran tersebut agar media pembelajaran tersebut dapat di aplikasikan ke kelas kelas yang lain dan menjadikan semangat siswa dalam belajar bahasa arab.

**Kata Kunci: Media Pembelajaran, Game Edukatif, Game Bahasa Arab**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

# التجريد إنجليزي

Kasyful Albab Al Musthofa (20104020060) 2024 Development of Game-Based Learning Media Using UNITY Software to Facilitate Students in Memorizing Arabic Vocabulary at MTsN 10 Sleman Yogyakarta Thesis Strata-1 Arabic Language Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sunan Kalijaga State Islamic University Yogyakarta

The objective of this research is to analyze the development of game-based learning media using Unity software at MTsN 10 Sleman. The subject of this research is the 10th grade D students of MTsN 10 Sleman. This research is a type of Research and Development study using the ADDIE method, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of this study indicate that the learning media in the form of a game can aid in the Arabic language learning process, with a feasibility test rating of 99%. The school needs to further develop this learning media so that it can be applied to other classes, thereby increasing students' enthusiasm for learning Arabic.

**Keywords: Learning Media, Educational Game, Arabic Language Game**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

## التجريد

كشف الالباب المصطفى (٢٠١٠٤٠٢٠٠٦٠) ٢٠٢٤ تطوير وَسيلة التعلم القائمة على الألعاب باستخدام برنامج unity لترقية جودة استيعاب المفردات العربية لدى الطلاب في المدرسة الثانوية ١٠ سليمان يوكياكارتا الرسالة ستراتا –١ تعليم اللغة العربية، كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمني جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية يوكياكرت.

تهدف هذه الدراسة إلى تحليل تطوير الوسائط التعليمية المبنية على الألعاب باستخدام برنامج Unity في مدرسة الثانوية ١٠سليمان. موضوع هذه الدراسة هو طلاب الصف العاشر د في مدرسة الثانوية ١٠سليمان. هذا البحث هو نوع من البحث التطويري باستخدام نموذج ADDIE، الذي يتضمن التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم. أظهرت نتائج الدراسة أن الوسائط التعليمية على شكل لعبة يمكن أن تساعد في عملية تعلم اللغة العربية، وقد بلغت نسبة صلاحية هذه الوسائط التعليمية ٩٩٪. يجب على إدارة المدرسة تطوير هذه الوسائط التعليمية لتطبيقها في الصفوف الأخرى وزيادة حماس الطلاب في تعلم اللغة العربية.

**الكلمات المفتاحية: وسائل تعليمية، ألعاب تعليمية، لعبة اللغة العربية**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

# الباب الأول

## مقدمة

### أ. خلفية البحث

مع تقدم الزمن ، لا يمكننا إنكار أن تطور العصر الرقمي يسير بخطية سريعة، بدءًا من العصور التقليدية إلى العصر الحديث. سواء أدركنا ذلك أم لا، يجب علينا متابعة تطور العصور لنكون على دراية بالتكنولوجيا، أو بلغة أبسط، "عدم التخلف التكنولوجي". انتقال العصور إلى عصر الرقمنة يحمل تغييرًا كبيرًا في جميع المجالات، خاصة في مجال التعليم.[١] فترة جائحة كوفيد أيضًا تعتبر واحدة من لحظات التحول الرقمي من حيث الأساليب والمفاهيم، حيث تم استبدال المفاهيم الكلاسيكية بمفاهيم جديدة أو أكثر حداثة لمواكبة تطور العصور.[٢]

بالنسبة للتعليم اللغوي، فإنه من الأمور المهمة جدًا، خاصة اللغات الدولية مثل العربية. ومع ذلك، لا يزال هناك العديد من الطلاب والطالبات الذين يواجهون صعوبات في التعلم بسبب عوامل مثل قلة جاذبية أساليب التدريس.

تحول مجال التعليم إلى عصر الرقمنة يولد بالتأكيد العديد من الجوانب الإيجابية، مثل إمكانية الوصول إلى المعرفة دون قيود زمنية ومكانية، حيث يمكن الوصول إليها في أي مكان وفي أي وقت.[٣] استنادًا إلى ذلك، يعتزم الكاتب إطلاق تطبيق لعبة تعليمية

---

[1] Ali Maksum و Happy Fitria, "Tranformasi Dan Digitalisasi Pendidikan Dimasa Pandemi", *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 21 أبريل، ٢٠٢١, https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/5498.

[2] المرجع السابق.

[3] Verdinandus Lelu Ngongo, Taufiq Hidayat, و Wiyanto Wiyanto, "Pendidikan di Era Digital", *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 30 يوليو، ٢٠١٩, https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/3093.

كجهد واحد لجعل التعليم في إندونيسيا يمكن أن يتبع تطورات صناعة الرقمنة خاصة في مجال اللغة العربية. من خلال هذه اللعبة، يُأمل أن يكون بإمكانها أن تكون واحدة من وسائل تعلم اللغة العربية المستندة إلى اللعبة التي تكون ممتعة وسهلة فهمًا للأطفال، بحيث لا يقتصر استخدام الأطفال للأجهزة الذكية على لعب الألعاب العادية فقط، ولكن يكون هناك جانب تعليمي فيها[٤].

أثر تطور التكنولوجيا على مجال التعليم كبير بما فيه الكفاية. من خلال التكنولوجيا، أصبح التعليم أكثر سهولة وسرعة وإمكانية الوصول إليه يسهل على الطلاب والمعلمين على حد سواء. في عصر الرقمنة، لم يعد التعليم يتم بشكل وجهٍ لوجه، بل يمكن أن يتم من خلال وسائط رقمية أو ما يمكن تسميته بالتعليم الإلكتروني.[٥] مع التركيز على التكنولوجيا، حدثت العديد من التغييرات، مثل إمكانية الوصول إلى فصول الدراسة في أي وقت وفي أي مكان، حيث تحولت من الورق إلى وسائل الاتصال عبر الشبكة، ومن المرافق الفيزيائية إلى مرافق تعلم عبر الشبكة.[٦]

مع وجود التكنولوجيا الرقمية في مجال التعليم، تظهر ابتكارات نظم تعلم الألعاب التعليمية. تحظى الألعاب التعليمية بشعبية كبيرة بسبب طبيعتها السهلة الفهم، وجاذبيتها، وعدم مللها أو تسببها في الشعور بالملل.[٧] لذا، يعتبر الألعاب التعليمية

---

[4] "Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Android* | Rahadi | Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer", تاريخ الوصول ١٤ أكتوبر، ٢٠٢٣, https://jtsiskom.undip.ac.id/index.php/jtsiskom/article/view/12683.

[5] Yohannes Marryono Jamun, "Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan", *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio* 10, عدد ١ (٢٨ يناير، ٢٠١٨): ٤٨–٥٢, https://doi.org/10.36928/jpkm.v10i1.54.

[6] المرجع السابق.

[7] Ditto Rahmawan Putra و Mahendra Adhi Nugroho, "Pengembangan Game Edukatif Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahan Jasa", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 14, عدد ١ (٢٤ أكتوبر، ٢٠١٦), https://doi.org/10.21831/jpai.v14i1.11364.

ضرورية للغاية في هذا العصر الرقمي، خاصةً لمواكبة تحديات تعلم أجيال الأطفال من الألفية، حيث يعتمدون بشكل كبير على الأجهزة الذكية.

كثير من المدارس قد بدأت في التكيف مع عصر الرقمنة من خلال تيسير التعليم الرقمي، حيث تُقدم إحدى الجهود عبر توفير شبكة واي فاي في جميع أنحاء المدرسة، واقتناء البروجيكتورات، واقتناء أجهزة الحاسوب لتسهيل عمليات التعليم الرقمي. ومع ذلك، هناك تحديات تواجه عملية التحول إلى التعليم الرقمي، حيث يعاني العديد من الطلاب والمعلمين من نقص في المعرفة الرقمية، مما يؤدي في النهاية إلى عدم الاستفادة القصوى من بعض مرافق المدرسة، وبالتالي يؤثر على جودة التعلم بشكل غير مثلى.[٨] وهذا ينطبق على حالة مدرسة الثنوية الإسلامية ١٠ في سليمان أيضًا.

بناءً على ملاحظات الباحث، فإن معظم معلمي مدرسة المتوسطة ١٠ في سليمان يستخدمون لا يزالون يستخدمون الأساليب التقليدية فقط، والتي تتمثل في استخدام العروض التقديمية فقط في عملية التعليم، بينما هناك العديد من وسائل التعلم التفاعلية التي يمكن استخدامها لدعم عملية التعلم. وفيما يتعلق بحفظ اللغة العربية، يتم استخدام الأساليب التقليدية أيضًا، والتي تتمثل في حفظ المفردات بشكل فردي دون وجود أساليب جديدة، مما يؤدي إلى ملل الأطفال من عملية التعلم. لذلك، يمكن القول إن عملية التعلم لم تستغل بشكل كامل الوسائل الرقمية. وبالتالي، يشعر الباحث بالاهتمام لإجراء بحث حول التعلم الرقمي باستخدام ألعاب تعليمية قائمة على نظام التشغيل أندرويد في مدرسة المتوسطة ١٠ لتسهيل عملية حفظ مفردات اللغة العربية.

أُجريت هذه الدراسة في مدرسة الثنوية الإسلامية ١٠ في سليمان لأن المدرسة تسمح لطلابها بإحضار الأجهزة الذكية إلى المدرسة، ومع ذلك، فإن استخدام هذه

[8] Permata Permata وآخرون, "Pelatihan Google Apps Untuk Menambah Keahlian Teknologi Informasi Bagi Guru Smk Pgri 1 Limau", *Journal of Social Sciences and Technology for Comm*unity *Service (JSSTCS)* 3, عدد ١ (١٤ مارس، ٢٠٢٢): ٤٣–٤٨, https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i1.1794.

الأجهزة للتعلم ضعيف جدًا. غالبًا ما يُستخدم الجهاز الذكي فقط للعب الألعاب خلال فترات الاستراحة، وإعلام الأهل في حالة وجود معلومات حول الاستلام، ومشاهدة المواد إذا كانت المعلمة قدمتها في شكل ملفات رقمية. كما أن مدرسة الثانوية ١٠ في سليمان تعتبر أيضًا من المدارس التي تتمتع ببنية تحتية لشبكة الإنترنت كافية، حيث يوجد واي فاي في كل فصل. يمكن أن تدعم هذه البنية التحتية للإنترنت عمليات التعلم الرقمي في المدرسة.

لتحقيق أقصى استفادة من التعلم الرقمي وتعزيز اهتمام الطلاب بالتعلم، قام الباحث بتصميم مواد تعلم اللغة العربية على شكل لعبة. يأمل من خلال وجود هذا الوسيلة الجديدة للتعلم أن يكون لديها تأثير إيجابي، حيث يتوقع أن يكون الطلاب أكثر حماسًا للتعلم، خاصة في مادة اللغة العربية. تم إنشاء هذه اللعبة باستخدام برنامج Unity ويمكن للطلاب تشغيلها على أجهزة الأندرويد.

هدف هذا البحث هو تطوير وسيلة التعلم للغة العربية باستخدام لعبة تعليمية باستخدام برنامج Unity.

## ب. أسئلة البحث

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

استنادًا إلى الخلفية التي تم شرحها أعلاه، صياغة المشكلة التي تمت مناقشتها في هذا البحث هي كما يلي:

١. كيف إنشاء لعبة باستخدام برنامج Unity؟
٢. كيف استخدام لعبة التعلم التي تم تنفيذها في مدرسة الثانوية ١٠ في سليمان ؟
٣. هل وسيلة الألعاب ذكي لها فعالية في ترقية مدرسة الثانوية ١٠ في سليمان؟

## ج. أهداف البحث

التطوير يهدف إلى ما يلي:

١. شرح صنع لعبة بواسطة Unity.

٢. شرح كيفية استخدام اللعبة التعليمية المطبقة في مدرسة الثانوية ١٠ في سليمان.

٣. شرح وسيلة الألعاب ذكي لها فعالية في ترقية مدرسة الثانوية ١٠ في سليمان.

## د. خصائص المنتج المطور

اللعبة هذه تمت تسميتها من قبل الباحث باسم "dzukain". الكاتب قام بتسمية dzukain باستخدام اللغة العربية والتي تعني الذكاء، حيث تمثل اللعبة توازنًا بين المتعة والذكاء دون التخلي عن الجوانب التعليمية. تعد هذه اللعبة تطويرًا للعبة سوبر ماريو، ولكن مفهومها وقواعدها يختلفان كثيرًا، حيث يظهر الشبه فقط في استخدام اللعبة. يُعتبر هذا المنتج موجهًا للمساعدة في عملية التعلم وتعليم قيم المعرفة. وبمعنى آخر، فإنه يختلف كثيرًا عن ألعاب اللعب الأخرى التي لا تحتوي على عناصر تعليمية أو علمية.

اللعبة التعليمية التي تم تطويرها تحمل المواصفات التالية:

١) اللعبة التعليمية موجهة لطلاب الصف الأول في مدرسة الثانوية ١٠ في سليمان.

٢) تم إنشاء اللعبة التعليمية باستخدام برنامج Unity المتاح على أجهزة الكمبيوتر المحمولة / الحواسيب الشخصية.

٣) يمكن تثبيت اللعبة التعليمية على مختلف أجهزة الأندرويد بمتطلبات الحد الأدنى للإصدار ٨ من نظام.Android

٤) اللعبة التعليمية تعتبر لعبة غير متصلة بالإنترنت على أساس الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

## هـ. فوائد البحث

a. من الناحية النظرية

بناءً على الأهداف التي تم ذكرها في البحث، يهدف هذا التطوير إلى تجهيز النظام التعليمي لمواجهة عصر الرقمنة، حتى لا يتأخر التعليم عن التغيرات السريعة التي تحدث. يُطبق هذا التطوير خصوصًا على نظام حفظ مفردات مادة اللغة العربية.

b. عملياً

١) بالنسبة للمعلم:

إضافة إلى معرفة وتنوع في أساليب تدريس معلمي مادة اللغة العربية من خلال تطوير ألعاب تعليمية حديثة.

٢) بالنسبة للطلاب:

تحسين نشاط ونتائج تعلم الطلاب يمكن أن يحدث بفضل وجود نموذج تعلم جديد ومثير، مما يجعل الطلاب لا يشعرون بالملل بسهولة ويزيد رغبتهم في التعلم.

٣) بالنسبة للمدرسة:

هذا التطوير يمكن أن يكون مصدرًا للتقييم بهدف تحسين جودة المدرسة وفي نفس الوقت يمكن استخدامه كمواد لتعزيز جودة التعليم في مدرسة الثانوية ١٠ في سليمان.

٤) بالنسبة للجمهور العام:

زيادة الخبرة والمعرفة حول تعلم الألعاب التعليمية في هذا العصر الرقمي.

## و. الدراسات السابقة

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

دراسة البحث هي أحد الأسس لإجراء البحث. تقوم دراسة البحث بفحص الأبحاث السابقة ذات الصلة بالبحث الذي سيقوم به الكاتب. يتم إجراء دراسة البحث لفهم أسس هذا البحث ولمعرفة ما إذا كان هناك أبحاث سابقة قد تم تنفيذها أم لا.

في البداية، يتناول البحث المنشور في مجلة "Obesi" للباحثة إيفي سيلفا نيروانا، من معهد الشؤون الإسلامية الحكومي في بنكولو، إندونيسيا (٢٠٢٢)، بعنوان "تطوير وسائل التعلم بناءً على ألعاب Android للأطفال في الفئة العمرية ٥-٦ سنوات".[٩] يهدف هذا البحث إلى تطوير وسائل التعلم لفهم كيفية تطوير وسائل التعلم القائمة على ألعاب Android، وتقييم فعاليتها وكفاءتها. تشابهت الدراسة مع بحثك في استخدام وسائط مثل ألعاب Android في أسلوب البحث والتطوير. ومع ذلك، يكمن الاختلاف في محتوى المادة ونوع الألعاب التي سيتم دراستها، بالإضافة إلى استخدام نموذج Borg وWR وGall، M.D في هذا البحث. أظهرت نتائج البحث تحسنًا وهذا يثبت أن هذا البحث مفيد لعملية التعلم، حيث كانت قيمة الاختبار الأولي 3.16 (pretest) وقيمة الاختبار النهائي 3.68 (posttest).

في الثانية، يتناول البحث المنشور في مجلة " Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer" للباحث محمد وآخرين (٢٠٢٠)، بعنوان "لعبة تعليمية لتعريف بالحيوانات النادرة بنظام Android باستخدام Construct 2".[١٠] يركز هذا البحث على تطوير لعبة تعليمية قائمة على نظام Android كوسيلة لتعلم التعرف على الحيوانات النادرة.

[9] Evi Selva Nirwana, "Pengembangan media pembelajaran berbasis game *android* untuk anak usia 5-6 tahun", *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, عدد ٣ (٢٠٢١): ١٨١١–١٨.

[10] Damayanti Damayanti, Muhammad Fadil Akbar, و Heni Sulistiani, "Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis *Android* Menggunakan Construct 2", *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 7, عدد ٢ (٢٠٢٠): ٢٧٥–٨٢.

الورقة البحثية تشترك وتختلف مع هذا البحث. الشبه يكمن في استخدام نفس وسيلة التعلم، ألا وهي استخدام لعبة تعليمية قائمة على نظام Android، ولكن هناك اختلاف في شكل ومحتوى اللعبة. كلا البحثين يستخدمان أسلوب البحث الذي يعتمد على نموذج نظام العمل الرشيق. أما النتائج في هذا البحث فتثبت أن ٩٣,٢١٪ من بين ٢٢ مستخدمًا أعربوا عن رضاهم الكبير بلعبة التعلم التفاعلية لتعريف الحيوانات النادرة.

في الثالثة، هناك رسالة علمية لـ مصفول أخوات من قسم التربية اللغوية بكلية التربية والتدريس في جامعة السلطان قالجة الإسلامية في يوغياكارتا عام ٢٠١٦ بعنوان "تطبيق وسائل اللعب التربوية بنظام Android في تعلم اللغة العربية في مدرسة إبتدائية حكومية في يوغياكارتا ١". الشبه في هذا البحث يتمثل في استخدام وسائل التعلم نفسها، وهي اللعبة التربوية بنظام Android في مادة اللغة العربية، ولكن هناك اختلافات في الأسلوب، واستخدام اللعبة كمصدر تعلم، والمحتوى، والمستهدفين، ومكان البحث.[11] نتائج هذا البحث كانت جيدة للغاية حيث أظهرت أن الطلاب قادرون على تحقيق متوسط درجة ٨,٦٩، مما يعني فعالية الطريقة.

في الرابعة، هناك رسالة علمية لـ فاطمة ليلي زهرة من قسم التربية الرياضية في كلية العلوم والتكنولوجيا في جامعة السلطان قالجة الإسلامية في يوغياكارتا عام ٢٠١٩ بعنوان "تطوير وسيلة التعلم بنظام Android لمادة اللوغاريتمات لتسهيل فهم الطلاب للمفاهيم". الشبه في هذا البحث يتمثل في استخدام وسائل التعلم نفسها، وهي اللعبة التربوية بنظام Android، ولكن هناك اختلافات في شكل اللعبة وموضوع المادة في

[11] NIM 12420088 Musyafaul Akhwat, "Penerapan Media Game Edukatif Berbasis *Android* Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Mi Negeri Yogyakarta 1" (skripsi, UIN Sunan Kalijaga, 2016), https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/21942/.

وسيلة التعلم.[١٢] أظهرت نتائج هذا البحث أنه قادر على تسهيل فهم الطلاب واستنتاج ذلك من استجابة الطلاب بنسبة ٨٢٪.

في الخامسة، هناك رسالة علمية للباحث ساسمي من قسم التربية اللغوية في كلية التربية بجامعة الإسلام العالمية في باريباري عام ٢٠٢٢ بعنوان "برنامج حفظ الكلمات كتقويم في تعلم اللغة العربية في المدرسة الدينية في أقصى لاري في مدينة باريباري".[١٣] الشبه في هذا البحث يكمن في الركز على حفظ مفردات اللغة العربية، ولكن هناك اختلافات في الأسلوب المستخدم لحفظ مفردات اللغة العربية. أوضحت نتائج هذا البحث أن حفظ مفردات اللغة العربية بمساعدة وعي الأستاذ له تأثير كبير، وأن زيادة حفظ مفردات اللغة العربية تؤثر إيجاباً في تعلم اللغة العربية.

## ز. هيكل البحث

تنقسم منهجية كتابة هذه الرسالة إلى ٣ أقسام على النحو التالي:

### ١. الجزء الأول

الجزء الأول يتكون من صفحة العنوان، بيان الأصالة، موافقة المشرف، التصديق، الشعار، مقدمة، ملخص، فهرس المحتويات، دليل النقل، جدول المحتويات، قائمة الصور، وقائمة المرفقات.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

[12] 15600034 Fatimah Laily Zahara, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game *Android* Materi Logaritma Untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Siswa" (skripsi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019), https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/40758/.

[13] Sasmi Sasmi, "Program Hafalan Mufrodat Sebagai Reinforcement Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Pondok Pesantren Ddi Ujung Lare Kota Parepare" (undergraduate, IAIN Parepare, 2022), http://repository.iainpare.ac.id/5455/.

**٢. الجزء الأوسط**

الجزء الأوسط يتألف من خمس فصول، وهي: المقدمة، استعراض الأدب وطريقة البحث، وصف عام لمكان البحث، نتائج البحث ومناقشتها، والاستنتاج.

الفصل ١. القسم الأول يتألف من صفحة العنوان، بيان الأصالة، موافقة المشرف، التصديق، شعار، مقدمة، ملخص، جدول المحتويات، دليل الترجمة، جدول الجداول، جدول الصور، وجدول المرفقات.

الفصل ٢. دراسة النظريات وأساليب التعليم. يشمل دراسة النظريات مناقشة النظريات ذات الصلة بالموضوع ومحتوى البحث. بينما تتناول أساليب البحث النهج وأنواع البحث، مكان وزمان البحث، تحديد مصادر البيانات، خطوات التطوير، أدوات جمع البيانات، وتقنيات تحليل البيانات.

الفصل ٣. وفيما يلي وصف عام لمدرسة الثنوية الإسلامية ١٠ في سليما، حيث يتضمن وصفاً عاماً للمدرسة يشمل الموقع الجغرافي، وتاريخ التأسيس، والرؤية والرسالة والأهداف، والهيكل التنظيمي، وحالة المرافق والبنية التحتية، وحالة الهيكل التدريسي والطلاب في مدرسة الثنوية الإسلامية ١٠ في سليما.

الفصل ٤. نتائج البحث والمناقشة، تشرح الخطوات المتبعة في البحث وتطوير وسيلة التعليم اللعبية التعليمية. في هذا القسم، يتم عرض نتائج تحليل بيانات استبيان صحة خبراء الموضوع وخبراء وسائل الإعلام، ويُختتم بنتائج تحليل استجابة الطلاب.

الفصل ٥. في الختام، يتم في هذا الجزء شرح الاستنتاجات المستخلصة من نتائج البحث، بالإضافة إلى تقديم الملاحظات أو الاقتراحات الواردة في الفصل السابق.

**٣. الجزء الأخير**

الجزء الأخير يتألف من قائمة المراجع، المرفقات، وسيرة ذاتية/سيرة حياة للكاتب.

# الباب الخامس

## اختتام

### أ. استنتاج

يمكن الاستنتاج من شرح نتائج البحث والمناقشة ما يلي

١. تم تطوير وسيلة التعليم للعبة التعليمية "Dzukain" التي تعتمد على نظام أندرويد باستخدام نموذج ADDIE. ويتكون هذا النموذج من خمسة مراحل: التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم. قام الباحث بتنفيذ جميع خطوات نموذج ADDIE بهدف ضمان أن يكون البحث قادرًا على تحقيق النتائج المرجوة. تم إنشاء لعبة "Dzukain" باستخدام برنامج Unity، وتمت خطوات إنتاجها من تحديد المفهوم وتصميم اللعبة وإنتاجها واختبارها ونشرها وإطلاقها

٢. استخدام وسائل التعلم للألعاب التعليمية سهل للغاية، وتتضمن التطبيقات الخاصة بها إرشادات الاستخدام أو الدليل. يمكن استخلاص كيفية لعب اللعبة بدءًا من تحميلها وتثبيتها، واللعب من خلال التقدم في المراحل والإجابة على الأسئلة الصحيحة حتى انتهاء اللعبة

٣. نتائج تحليل بيانات خبراء المواد تدخل في تقييم مدى ملائمتها في فئة الكفاءة العالية بنسبة ١٠٠٪، ونتائج تحليل بيانات خبراء الوسائط تدخل في تقييم مدى ملائمتها في فئة الكفاءة العالية بنسبة ٩٨٪. استنادًا إلى الاختبارات التي تمت، يفي وسائل التعلم للعب النموذجية التي تم تطويرها في تعليم اللغة العربية بهذا المعيار بأنها مناسبة للاستخدام من قبل الطلاب. بينما أظهرت نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

تحسنًا كبيرًا، مما يدل على أن وسائل التعليم هذه يمكن أن ترفع من جودة حفظ الطلاب والطالبات.

مستوى ملائمة وسائل التعلم التي تم تطويرها يفي بمعايير العملية العالية بنسبة ٩٩٪ وفقًا لنتائج اختبارات العملية. وهذا يظهر أن وسائل التعلم للعب النموذجية المطورة هي عملية للاستخدام في عملية التعلم.

ب. اقتراح

استنادًا إلى نتائج البحث التي تم إجراؤها، يمكن للباحث أن يرى أن حماس الطلاب للتعلم عالٍ للغاية لأنهم يشعرون بوجود شيء جديد في طريقة تعلم اللغة العربية، لذلك يقترح الباحث المقترحات التالية

١. إلى جهة المدرسة، وبخاصة معلمي مادة اللغة العربية، يُطلب دائمًا دعم أي طريقة تعليمية جديدة تطبق في المدرسة
٢. للباحث، يُنصح بإجراء بحث أوسع أو تقديم المزيد من المعرفة للطلاب الآخرين حتى يتمتعوا أيضًا بالطريقة التعليمية الجديدة هذه
٣. للباحثين المقبلين، من الأفضل تطوير اللعبة أو إنشاء نسخة جديدة منها بمزيد من المحتوى، مما يجعل الطلاب يشعرون بالتحدي أكثر في إتمام اللعبة، وبالتالي يتأثروا بفهمهم لمواد تعلم اللغة العربية.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

# قائمة املراجع


طاهري, حليمة, اسماء سكوري, و عبد القادر / مؤطر اقصاصي. "الوسائط التعليمية الحديثة وفاعليتها في اكتساب المهارات اللغوية عند تلاميذ طور التعليم المتوسط". Thesis, جامعة احمد دراية – ادرار, ٢٠٢٢. https://dspace.univ-adrar.edu.dz/jspui/handle/123456789/6668.

Aida, Fitrotul. "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Mufrodat (kosakata) Bahasa Arab". *Tarling: Journal Of Language Education*, 2018. https://www.academia.edu/download/61056301/Fitrotul_Aida_2217131_UTS-Media20191029-66066-1it4ypu.pdf.

Burdah Mahfudha, NIM : 19104020088. "Pengembangan Amplop Misteri Sebagai Media Pembelajaran Qira'ah Pada Siswa Kelas V MIN 2 Bantul". Skripsi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023. https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/61182/.

Damayanti, Damayanti, Muhammad Fadil Akbar, و Heni Sulistiani. "Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2". *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 7, عدد ٢ (٢٠٢٠): ٢٧٥–٨٢.

Data, Teknik Pengumpulan. "Observasi". *Wawancara, Angket dan Tes*. تاريخ الوصول ٣١ أكتوبر، ٢٠٢٣. http://repository.radenfatah.ac.id/19767/3/3.pdf.

"Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw - Repository Universitas Muhammadiyah Sidoarjo". تاريخ الوصول ١٢ مارس، ٢٠٢٤. http://eprints.umsida.ac.id/432/.

Erna Nurhamidah, NIM : 19104020050. "Implementasi Pendekatan Humanistik Carl R. Rogers Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di MTsN 10 Sleman". Skripsi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023. https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/61173/.

Fatimah Laily Zahara, 15600034. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Android Materi Logaritma Untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Siswa". Skripsi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019. https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/40758/.

"Guru & Staf | MTsN 10 Sleman". ٢٠٢٤ مارس، ٩ تاريخ الوصول. https://mtsn10sleman.sch.id/guru-staf/.

Hastono, Sutanto Priyo. "Analisis data". *Depok: Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Indonesia*, 2001. https://www.academia.edu/download/37956831/ANALISIS_DATA_SPSS_SUTANTO_FKM_UI_2006.pdf.

Jamun, Yohannes Marryono. "Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan". *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio* 10, عدد ١ (٢٨ يناير، ٢٠١٨): ٤٨–٥٢. https://doi.org/10.36928/jpkm.v10i1.54.

"Kosakata". في *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, 12 فبراير، ٢٠٢٣. https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Kosakata&oldid=22930454.

Kusumawati, Lilis Diah, nFn Sugito, و Ali Mustadi. "Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa

Belajar Matematika". *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 9, عدد ١ (١ يوليو، ٢٠٢١): ٣١–٥١. https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51.

"Langkah-Langkah Dasar dalam Proses Pembuatan Game | Corporate Megaxus: Game Publisher & Development Indonesia". تاريخ الوصول ٢٦. مارس، ٢٠٢٤. https://corporate.megaxus.com/id/langkah-langkah-dasar-dalam-proses-pembuatan-game.

Leacock, Tracey L., و John C. Nesbit. "A framework for evaluating the quality of multimedia learning resources". *Journal of Educational Technology & Society* 10, عدد ٢ (٢٠٠٧): ٤٤–٥٩.

Maksum, Ali, و Happy Fitria. "Tranformasi Dan Digitalisasi Pendidikan Dimasa Pandemi". *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 21 أبريل، ٢٠٢١. https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/5498.

Maydiantoro, Albet. "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)". *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*, 2021. http://repository.lppm.unila.ac.id/43959/1/ARTICLE%20JPPPI.pdf.

"Media Pembelajaran - Test Repository". تاريخ الوصول ٧ نوفمبر، ٢٠٢٣. http://eprints.unm.ac.id/20720/.

Musyafaul Akhwat, NIM 12420088. "Penerapan Media Game Edukatif Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di MI Negeri

Yogyakarta 1". Skripsi, UIN Sunan Kalijaga, 2016. https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/21942/.

Ngongo, Verdinandus Lelu, Taufiq Hidayat, و Wiyanto Wiyanto. "Pendidikan Di Era Digital". *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 30 يوليو، ٢٠١٩. https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/3093.

Nirwana, Evi Selva. "Pengembangan media pembelajaran berbasis game android untuk anak usia 5-6 tahun". *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, عدد ٣ (٢٠٢١): ١٨١١–١٨. .

"Pengembangan Media Leaflet Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Viii Di MTs Al Falaah Pandak Bantul Tahun Pelajaran 2022/2023 - Institutional Repository UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta". تاريخ الوصول ٧ نوفمبر، ٢٠٢٣. https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/61178/.

"Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android | Rahadi | Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer". تاريخ الوصول ١٤ أكتوبر، ٢٠٢٣. https://jtsiskom.undip.ac.id/index.php/jtsiskom/article/view/12683.

Permata, Permata, Zaenal Abidin, Dina Amelia, و Rachmi Marsheilla Aguss. "Pelatihan Google Apps Untuk Menambah Keahlian Teknologi Informasi Bagi Guru SMK PGRI 1 Limau". *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)* 3, عدد ١ (١٤ مارس، ٢٠٢٢): ٤٣–٤٨. https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i1.1794.

Putra, Ditto Rahmawan, و Mahendra Adhi Nugroho. "Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahan Jasa". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 14, (٢٠١٦ ،أكتوبر ٢٤) ١ عدد. https://doi.org/10.21831/jpai.v14i1.11364.

Sasmi,. "Program Hafalan Mufrodat Sebagai Reinforcement Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Pondok Pesantren DDI Ujung Lare Kota Parepare". Undergraduate, IAIN Parepare, 2022. http://repository.iainpare.ac.id/5455/.

Scribd. "Modul Unity 2D Game Platform Ok PDF | PDF". ٢٠٢٤ ،مارس ٢٨ تاريخ الوصول. https://id.scribd.com/document/490937668/MODUL-UNITY-2D-GAME-PLATFORM-OK-pdf.

"Sejarah Madrasah | MTsN 10 Sleman". ٢٠٢٤ ،مارس ٥ تاريخ الوصول. https://mtsn10sleman.sch.id/sejarah-madrasah/.

Susanti, و Affrida Zulfiana. "Jenis – Jenis Media Dalam Pembelajaran". *Jenis – Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 5 ١٦–١ ,٢٠١٨ ،يناير.

"Visi & Misi | MTsN 10 Sleman". ٢٠٢٤ ،مارس ٥ تاريخ الوصول. https://mtsn10sleman.sch.id/visi-misi/.

Wulandari, Agustina Dwi. "Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang". *Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta*, 2012. https://eprints.uny.ac.id/7549/1/Jurnal_Skripsi_Agustina.pdf.

\