تطوير لعبة تخمين الكلمات من خلال بطاقات كيوما كوسيلة لتعلم اللغة العربية

في المدرسة العالية الحكومية ٢ سليمان

البحث العلمي

مقدم لكلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين

بجامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية يوكياكرتا

لاستيفاء شرط من شروط الحصول على درجة الليسانس

في تعليم اللغة العربية

الباحث:

سلمان عبدالله

رقم الطالب : ٢٠١٠٤٠٢٠٠٥٣

قسم تعليم اللغة العربية

بكلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين

جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية

يوجياكرتا

٢٠٢٤

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

موافقة المشرف

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Persetujuan Skripsi Tugas Akhir
Lamp : -

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk, dan mengoreksi serta mengadakan bimbingan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama	: Salman Abdullah
NIM	: 20104020053
Jurusan	: Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas	: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi	:

تطوير لعبة تخمين الكلمات من خلال بطاقات كيوما كوسيلة لتعلم اللغة العربية في المدرسة العلية الإسلامية الحكومية ٢ سليمان

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dengan ini kami mengharap agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 04 November 2024
Pembimbing Skripsi,

Drs. Dudung Hamdun MSi.
NIP. 19660305 199403 1 003

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

إقرار أصالة البحث

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Salman Abdullah

NIM : 20104020053

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul:

تطوير لعبة تخمين الكلمات من خلال بطاقات كيوما كوسيلة لتعلم اللغة العربية في المدرسة العلية الإسلامية الحكومية ٢ سليمان

Adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil penelitian orang lain kecuali bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 04 November 2024

Yang menyatakan,

Salman Abdullah

NIM. 20104020053

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

صفحة التأييد

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-3512/Un.02/DT/PP.00.9/12/2024

Tugas Akhir dengan judul تطوير لعبة تخمين الكلمات من خلال بطاقات كيوما كوسيلة لتعلم اللغة العربية في المدرسة العالية الإسلامية الحكومية 2 سليمان

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama	: SALMAN ABDULLAH
Nomor Induk Mahasiswa	: 20104020053
Telah diujikan pada	: Kamis, 12 Desember 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

Drs. Dudung Hamdun, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 676a90f551d6e

Penguji I

Dr. Nurhadi, S.Ag, MA
SIGNED

Valid ID: 676a6f0bc2f31

Penguji II

Nurul Huda, S.S., M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 676a2d9d6558b

Yogyakarta, 12 Desember 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 676a94e77f585

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

الشعار

Tidak ada orang yang bodoh atau pintar

yang ada adalah yang rajin dan yang malas

KH. Taufiqul Hakim[١].

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

[١] Taufiqul Hakim, “Buku Santri”. (jepara penerbit sinar baru,٢٠١٧) hlm. ١١١

الإهداء

أهدى هذا البحث إلى :

قسم تعليم اللغة العربية

كلية العلوم التربوية و تأهيل المعلمين

جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية يوجياكرتا

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

كلمة الشكر و التقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمدلله رب العالمين الذي بنعمته تتم الصالحات، والصلاة والسلام على رسول الله، وعلى آله وصحبه ومَن تبعهم بإحسان إلى يوم الدين، أما بعد.

فبإذن الله وعنايته و رحمته قد انتهى الباحث من كتابة هذا البحث العلمي تحت الموضوع " ***تطوير لعبة تخمين الكلمات من خلال بطاقات كيوما كوسيلة لتعلم اللغة العربية في المدرسة العالية الحكومية ٢ سليمان*** "، الذى يكون شرطا من الشروط اللازمة للاشتراك في المناقشة النهائية للحصول على الدرجة الليسانس في كلية العلوم التربوية و تأهيل المعلمين جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية يوجياكرتا.

ويسر الباحث أن يقدم بخالص الشكر و التقدير لجميع مَن يستحق الشكر و التقدير على إسهاماتهم في إنجاز هذا البحث، ويود الباحث أن يقدم خالص شكرها وتقديرها إلى :

١. فضيلة الأستاذ الدكتور الحاج نورهيدى الماجستير، مدير جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية يوجياكرتا.
٢. فضيلة الأستاذ الدكتور سيجيت فورناما الماجستير، عميدة الكلية بكلية العلوم التربوية و تأهيل المعلمين جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية يوجياكرتا.
٣. فضيلة نور الهدى الماجستير، كرئيس قسم تعليم اللغة العربية.
٤. فضيلة الدكتور الحاج دودونج حامدون ، كالمشرف هذا البحث الذي أرشدني و وجّهني في كلّ مراحل إعداد هذا البحث.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

٥. جميع الأساتيذ و الأستاذات في قسم تعليم اللغة العربية بجامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية يوجياكرتا.

٦. والديّ، أبي المحبوب جيجيف شيفدين و أمي المحبوبة وكداة اللذان ربياني منذ صغاري إلي كبيري، اللذان ينصحاني و يعلّماني كلّ العلوم والأشياء الكثيرة، و يدعواني دائما كل وقت، عسى الله أن يعطيهما طول العمر و الصحة و العافية و يرحمهما في الدنيا حتى الآخرة.

٧. أختي، سلمي مفتوحة عسى أن تيسر لها كل أمورها.

٨. جميع المعلمين الذين أرشدوني.

٩. جميع الأصدقائي الأحباء

وأخيرا، دعى الباحث وشكرلهم الذين ذكر أسماؤهم و لم يذكر، و جزاهم الله أحسن الجزاء على ما فعلو ويزيد فضله و بركاته. و رجى الباحث أن يكون هذا البحث نافعا من خلال المعلمين والمتعلمين و جميع المهتمين بتعليم اللغة العربية. آمين يا رب العالمين.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

يوجياكرتا، ٢٥ نوفمبر ٢٠٢٤

سلمان عبدالله

رقم الطالب: ٢٠١٠٤٠٢٠٠٥٣

محتويات البحث

موافقة المشرف ..... ب

إقرار أصالة البحث ..... ج

الشعار ..... هـ

الإهداء ..... و

كلمة الشكر و التقدير ..... ز

محتويات البحث ..... ط

Abstrak ..... س

الملخص البحث ..... ع

الباب الأول ١

المقدمة ١

أ- خلفية البحث ١

ب- أسئلة البحث ٢

ج- أهداف التطوير ٣

د- خصائص المنتج المطور ٣

هـ- فوائد التطوير ٣

و- الدراسات السابقة ٤

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ز- هيكل البحث..... ٦

الباب الثاني: الإطار النظري و المنهج البحث ٨

أ- الإطار النظري ٨

١. وسائط التعلم..... ٨

٢. لعبة الحزورات ١٠

٣. بطاقات كيوما ١١

ب- المنهج البحث..... ١٧

١. نوع البحث..... ١٧

٢. نموذج التطوير ١٧

٣. إجراءات التطوير ١٨

٤. تصميم محاكمات المنتج..... ١٩

٥. طريقة جمع البيانات ٢٠

٦. تحليل البيانات ٢٢

الباب الثالثة: ظرة عامة على المدرسة..... ٢٨

١. هوية المدرسة ٢٨

٢. الموقع الجغرافي ٢٩

٣. نبذة تاريخية موجزة عن المدرسة..... ٢٩

٤. رؤية المدرسة ورسالتها ٣١

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

٥. حالة المدرسين في المدرسة العالية الحكومية ٢ سليمان ٣١
٦. إنجازات الطالب المدرسة العالية الحكومية ٢ سليمان ٣٣
الباب الرابع: نتائج البحث والتطوير ٣٦
١. نتائج تحليل البحث والمناقشة ٣٦
أ. مراحل تطوير وسائط البطاقات ٣٦
ب. تنفيذ بطاقات كيوما ٥٥
ت. مستوى أهلية بطاقات كيوما ٥٧
الباب الخامس: الخاتمة ٦٤
١. الخلاصة ٦٤
٢. الاقتراح ٦٥
قائمة المراجع ٦٦

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

قائمة الجدول

الجدول ٢. ١ .خطوات عمل وسائط البطاقات ١٤

الجدول ٢. ٢ فئات الدرجات في مقياس ليكرت..... ٢٣

الجدول ٢. ٣ معايير الأهلية لاستبيان التحقق من الصحة..... ٢٤

الجدول ٢. ٤ الفئات في مقياس جوتمان..... ٢٥

الجدول ٢. ٥ معايير التحقق..... ٢٧

الجدول ٢.٣ اسم المعلمين المدرسة العالية الحكومية سليمان..... ٣٣

الجدول ٤. ١ استبيان التحقق من صحة خبير المواد ٤١

الجدول ٤. ٢ درجة التحقق من صحة مواد الاستبيان من الخبير ٤٢

الجدول ٤ .٣ استبيان التحقق من صحة خبير الوسيلة..... ٤٤

الجدول ٤. ٤ استبيان التحقق من صحة درجات خبير الوسيلة..... ٤٤

الجدول ٤ ٥ .استبيان استجابة الطلاب..... ٥١

الجدول ٤ .٦درجة استجابة الطلاب ٥٢

الجدول ٤ .٧ استبيان تقييم خبير المواد..... ٥٩

الجدول ٤ .٨ استبيان تقييم خبير الوسيلة..... ٦٠

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

قائمة الصور

الصور ٣. ١ الفائز الأول في مسابقة فرقة حزب سيمبيدز الشعبية ٣٣

الصور ٣. ٢ البطل في البحث العلمي ٣٤

الصور ٣. ٣ بطل الشعر المعاق ٣٥

الصور ٤ ١ التصميم الأول ٤٠

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

قائمة الملاخق

الملاخق ١: رسالة تقديم كتابة البحث العلمي..... ٧٠

الملاخق٢ : رسالة تعيين مسريف البحث..... ٧١

الملاخق٣ : اثبات ندوة خطة البحث..... ٧٢

الملاخق ٤: دليل خطة البحث..... ٧٣

الملاخق ٥: بطاقات مواعد المشرف..... ٧٤

الملاخق ٦: رسلة إستئذان البحث..... ٧٥

الملاخق ٧: رسلة طلب تصحيح الوسيلة المنتجة..... ٧٦

الملاخق ٨: الصور الموثقة..... ٧٨

الملاخق ٩: شهادة اختار كفاءة اللغة العربية..... ٧٩

الملاخق ١٠: شهادة اختار كفاءة اللغة الإنجليجية..... ٨٠

الملاخق ١١: شهادة اختار كفاءة المعلومات والإتصالات والتكنولوجيا..... ٨١

الملاخق ١٢: شهادة التعريف بالبيئة المدرسة (plp)..... ٨٢

الملاخق ١٣: شهادة محادرة العمل الحقيقي..... ٨٣

الملاخق ١٤ السيرة الذاتتية..... ٨٤

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Abstrak

Salman Abdullah, Pengembangan Permainan Tebak Kata Melalui Kartu Kyuma Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah Negeri ٢ Sleman. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. ٢٠٢٤.

Media merupakan salah satu komponen yang harus diperhatikan oleh guru sebagai fasilitas pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terahadap materi pelajaran. minimnya media dalam pembelajaran, sehingga menjadikan siswa pasif. Sedangkan kurikulum pendidikan yang sekarang peran siswa dituntut aktif dan kreatif. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk melakukan inovasi media pembelajaran dengan tujuan mendorong siswa untuk aktif dan kreatif dalam belajar khususnya bahasa Arab, sehingga dapat membantu siswa dalam belajar,salah satunya dengan media permainan kartu kyuma.

Penelitian ini bertujuan unuk mengetahui proses pengembangan media permainan kartu Kyuma, kelayakannya dan implementasinya dalam pembelajaran bahasa Arab. Penelitian ini merupakan peneliian berbasis reseach and development dengan metode pengembangan ADDIE yang kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Metode pengumpulan data yang digunakan berupa angket, wawancara, observasi dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi yang dikembangkan, media ini mendapatkan predikat “sangat baik”. Proses implementasi media ini dalam pembelajaran bahasa Arab mendapatkan respon “sangat baik” oleh para siswa dalam pembelajaran bahasa Arab

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Bahasa Arab, Permainan Kartu

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ملخص البحث

سلمان عبدالله، ''تطوير لعبة تخمين الكلمات من خلال بطاقات كيوما كوسيلة لتعلم اللغة العربية في المدرسة العالية الحكومية ٢ سليمان''. بحث العلمي. يوجياكرتا: كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين، جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية. ٢٠٢٤.

الوسائط هي أحد المكونات التي يجب أن يعتبرها المعلم وسيلة تعليمية لتحسين فهم الطلاب للمادة الدراسية، حيث أن غياب الوسائط في التعلم يجعل الطلاب سلبيين. وفي الوقت نفسه، يتطلب منهاج التعليم الحالي أن يكون الطلاب نشيطين ومبدعين. لذلك، هناك حاجة إلى بذل الجهود لابتكار وسائط تعليمية مبتكرة بهدف تشجيع الطلاب على النشاط والإبداع في التعلم، خاصة اللغة العربية، بحيث يمكن أن تساعد الطلاب في التعلم، ومن هذه الوسائط لعبة بطاقات كيوما.

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد عملية تطوير وسائط لعبة كيوما ، وجدواها وتطبيقها في تعلم اللغة العربية. هذا البحث هو بحث تطوير يستخدم أسلوب التطوير ADDIE ، قام بتصحيح هذه الوسائط هما خبير الوسيلة و خبير المواد. وطريقة جمع البيانات المستخدمة في هذا البحث يعني الاستبيانات والمقابلات والملاحظة والتوثيق

استنادًا إلى نتائج التحقق من صحة نتائج خبير الوسيلة وخبير المواد المطورة، حصلت هذه الوسائط على تقدير ''جيد جدًا''. وحصلت عملية تطبيق هذه الوسائط في تعلم اللغة العربية على تقدير ''جيد جداً'' من قبل الطلاب في تعلم اللغة العربية.

الكلمات الرئيسية: التطوير، وسائط التعلم، اللغة العربية، لعبة تخمين، اللغة العربية

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

الباب الأول

المقدمة

أ- خلفية البحث

اللغة العربية هي إحدى اللغات الأجنبية التي تطورت منذ فترة طويلة في إندونيسيا ،ومع ذلك لا يزال تعلم اللغة العربية حتى الآن يعتبر صعبا و معقدا على الرغم من أن كل لغة لهامستوى مختلف من الصعوبة والسهولة حسب خصائص نظام اللغة العربية.

في الأساس، في تعليم اللغة هناك أربعة أهداف يجب تحقيقها على مستوى المهارة أو الكفاءة، وهي مهارات الاستماع ، ومهارات الكلام، ومهارات القراءة ، ومهارات الكتابة[٢]. أما التعلم في حد ذاته فهو مزيج مكون من عناصر بشرية ومواد وتسهيلات ومعدات وإجراءات يؤثر بعضها على بعض لتحقيق هدف التعلم. لتحقيق أهداف التعلم[٣]، هناك عناصر مترابطة لا يمكن فصلها عن بعضها البعض ولا يمكن فصلها عن بعضها البعض، بما في ذلك المادة والوسائل والوسائط والتقييم.

تعد الوسائط أحد المكونات التي يجب أن يأخذها المعلم بعين الاعتبار كوسيلة تعليمية لتحسين فهم الطلاب للمادة الدراسية. وفي سياق التعلم، تعمل الوسائط أيضًا كأداة وسيطة لفهم بعض المفاهيم غير الواضحة أو الأقل قدرة على الشرح باللغة. في حين أن عدم فهم المعلم يشرح مادة يمكن تمثيلها بأداة أو وسائط وسيطة[٤]. ومع ذلك, غالبًا ما نواجه في المدارس الرسمية، حيث يستخدم المعلمون طريقة المحاضرة فقط ولم يستخدموا الوسائط في تغليف المادة المقدمة أثناء التعلم والأسئلة التدريبية. بالإضافة إلى ذلك، عدم وجود وسائط في التعلم، مما يجعل الطلاب سلبيين. في حين أن المناهج التعليمية الحالية تتطلب من الطلاب أن يكونوا نشيطين ومبدعين.

---

[٢] Munir, *perencanaan sistem pengejaran bahasa Arab*, (Jakarta; Kencana, ٢٠١٧), hlm. ٣٨

[٣] Oemar hamalik, *kurikulum dan pembelajaran,* (jakarta; Bumi Aksara, ١٩٩٥), hlm. ٥٧.

[٤] Syaiful bahri Djamarah dan Aswan Zain, *strategi belajar mengajar edisi revisi*, (Jakarta; Rineka cipta, ٢٠١٠), hlm. ١٣٧.

لذا، لا بد من بذل الجهود لابتكار وسائط تعليمية مبتكرة بهدف تشجيع الطلاب على النشاط والإبداع في التعلم، خاصةً اللغة العربية، بحيث يمكن أن تساعد الطلاب في التعلم، ومن هذه الوسائط وسائط لعبة بطاقات كيوما. تُعد هذه الوسائط من الألعاب الجذابة التي تنطوي على لعب الطلاب دورًا نشطًا ومحفزًا لمهارات التفكير، بحيث لا يشعر الأطفال بالملل في التعلم.

تعلم الوسائط من خلال الألعاب هو تعلم يهدف إلى توفير فرص للطلاب لتطبيق المهارات اللغوية التي تعلموها[٥]. إحدى ألعاب اللغات هي بطاقات كيوما. لعبة بطاقات "كيوما" هي نوع من الألعاب الجذابة التي تتضمن قيام الأطفال بدور نشط وتحفز مهارات التفكير وتدرب على التركيز. ومن هذا المنطلق، فإن أحد بدائل الباحثين في تسهيل عملية تعلم الطلاب في الصف الثاني الثانوي وخاصة الصف العاشر مع وسائط بطاقات كيوما التي صممت بطريقة مشوقة قدر الإمكان بحيث يمكن استخدامها كوسيلة بديلة لتعلم اللغة العربية ويمكن للطلاب التعلم بنشاط وإبداع، ومن المتوقع أن تتغلب على مشاكل تعلم اللغة العربية في هذا المجال. لذا، فقد طرح الباحث هذا البحث بعنوان تطوير لعبة تخمين " تطوير لعبة تخمين الكلمات من خلال بطاقات كيوما كوسيلة لتعلم اللغة العربية وسائط تعلم اللغة العربية في المدرسة العالية الحكومية ٢ سليمان.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ب-أسئلة البحث

استناداً إلى الخلفية الموضحة أعلاه، فإن صياغة المشكلة المطروحة في هذه الدراسة هي كما يلي:

١. ما هي عملية تطوير وسيطة لعبة كيوما الورقية في تعلم اللغة العربية؟

٢. كيف يتم تطوير وسائط لعبة كيوما في تعلم اللغة العربية؟

[٥] Syamsuddin Asyrofi, *model, Strategi & Permainan edukastif dalam pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta; Aura Pustaka, ٢٠١٤), hlm. ١٦١.

٣. ما هي مدى وسائط تعلم اللغة العربية باستخدام الفوازير من خلال كيوما في المدرسة العالية الحكومية ٢ سليمان؟

ج-أهداف التطوير

يهدف هذا التطور إلى ما يلي:

١. لمعرفة عملية تطوير وسائط لعبة بطاقات كيوما في تعلم اللغة العربية

٢. لتنفيذ تطوير وسائط لعبة بطاقات كيوما كارد في تعلم اللغة العربية

٣. تحديد مدى جدوى وسائط تعلم اللغة العربية باستخدام الفوازير من خلال كيوما في المدرسة العالية الحكومية ٢ سليمان

د- خصائص المنتج المطور

تم تسمية هذه اللعبة من قبل باحث البطاقات كيوما. يُطلق المؤلف اسم بطاقات كيوما التي ترمز إلى بطاقات يونيك مفردات العربية. تُعدّ لعبة كيوما شكلاً من أشكال تطوير لعبة بطاقات أونو. ومع ذلك، فإن مفهوم اللعبة وقواعدها مختلفة، فقط في استخدام البطاقات التي تبدو للوهلة الأولى مشابهة لبطاقات أونو. يهدف هذا المنتج إلى المساعدة في عملية التعلم وتعليم القيم العلمية. وهذا يعني أنه مختلف تماماً عن بطاقات اللعب الأخرى التي لا تحتوي على عناصر تعليمية أو علمية.

تتمتع البطاقات التعليمية المطورة بالمواصفات التالية:

١. بطاقات كيوما مخصصة لطلاب الصف العاشر في المدرسة العالية الحكومية ٢ سليمان

٢. تحتوي بطاقات كيوما هذه على أسئلة المفردات العربية.

٣. يمكن لعب بطاقات كيوما هذه بواسطة ٤ أشخاص أو ٦ أشخاص,

هـ- فوائد التطوير

١. نظرياً

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

بناءً على أهداف البحث الذي تم تقديمه، يهدف هذا التطوير إلى جعل التعليم الآن جاهزًا لعصر الرقمنة حتى لا يتخلف التعليم عن ركب العصر الذي يتغير بسرعة كبيرة. ويتم تطبيق هذا التطوير بشكل خاص على نظام تحفيظ المفردات لمواد اللغة العربية.

٢. عملياً

أ. للمعلمين

إضافةً إلى زيادة المعرفة والتنوع في تعلم معلمي مادة اللغة العربية مع تطوير الألعاب التعليمية الحديثة.

ب. للطلاب

يمكن أن يزداد نشاط الطلاب ونتائج التعلم بسبب وجود نموذج تعليمي جديد ومثير للاهتمام بحيث لا يشعر الطلاب بالملل بسهولة وتزداد الرغبة في التعلم.

ت. للمدرسة

يمكن استخدام هذا التطوير كمادة للتقييم لتحسين جودة المدرسة وكذلك مادة لتحسين

جودة التعليم في المدرسة العالية الحكومية ٢ سليمان

ث. للجمهور

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

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

و- الدراسات السابقة

تعد مراجعة البحث أحد أسس إجراء الدراسة. تقوم الدراسات البحثية بإجراء مراجعة للدراسات السابقة المتعلقة بالبحث الذي سيبحثه المؤلف. يتم إجراء المراجعة البحثية من أجل معرفة أساس البحث ومعرفة ما إذا كان البحث قد تم إجراؤه أم لا.

أولا، مجلة سينديكيا؛ مجلة تعليم الرياضيات Agnes، Dkk، (٢٠١٩) بعنوان "تطوير وسائط لعبة بطاقات أومينو في تعلم رياضيات العمليات الصحيحة". تركز هذه المجلة على تطوير وسائط لعبة بطاقات أومينو من حيث الجدوى المادية، وجدوى الوسائط، والتطبيق العملي، واهتمام الطلاب بتعلم مواد الرياضيات[٦]. هناك أوجه تشابه واختلاف مع هذا البحث، وهي استخدام نفس وسائط التعلم، أي استخدام وسائط البطاقات، واختلاف في محتوى مادة البطاقات. إن نتائج هذه الدراسة تجعل التعلم عملياً لأن نتائج هذه الدراسة تجعل التعلم عملياً لأنه يحتوي على فئة جيدة بنسبة ٨٨,٨٨٪.

ثانيًا: مجلة التعليم الكيميائي لاكي، Dkk، (٢٠١٦) بعنوان "تطوير ألعاب بطاقات الدومينو الكيميائية كوسائط تعليمية على المواد الأولية لطلاب الصم SMALB". تحتوي هذه المجلة على تطوير وسائط البطاقات لجعل المادة أكثر تشويقًا والتغلب على صعوبات التعلم لطلاب SMALB على المواد الأولية[٧]. هناك أوجه تشابه واختلاف في هذه الدراسة مع هذه الدراسة، فالمجلة لها أوجه تشابه مع هذه الدراسة، فالمجلة لها أوجه تشابه وهي استخدام نفس وسائط التعلم وهي استخدام وسائط بطاقات التعلم ولها اختلاف في محتوى مادة البطاقات. تظهر نتائج هذه الدراسة زيادة في الفئة المعتدلة والتي تظهر من خلال حساب درجة الكسب بمدى ٠,٢ – ٠,٥.

ثالثاً: الأطروحة التي كتبتها الباحثة أيسيام مرضية بعنوان "تطوير وسائط لعبة الثعابين والسلالم في تعلم اللغة العربية في الصف الخامس في مدرسة مي معارف بيغو

[٦] Agnes Septiana Srintin, Danang Setyadi, dan Helti Lygia Mampouw, "*Pengembangan Media Permainan Kartu Umino Pada Pembelajaran Matematika Operasi Bilangan Bula*t," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* ٣, no. ١ (١٣ Mei ٢٠١٩): ١٢٦–٣٨, https://doi.org/١٠.٣١٠٠٤/cendekia.v٣i١.٨٩.

[٧] Lucky Dwi Larasati, "*Pengembangan Permainan Kartu Domino Kimia Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Unsur Bagi Siswa Smalb Tunarungu*" ٥, no. ١ (٢٠١٦).

سليمان يوغياكارتا في العام الدراسي ٢٠١٨/٢٠١٧م"[٨]. وجه الشبه بين هذا البحث والبحث المراد بحثه هو محتوى المادة أي اللغة العربية، والاختلاف في وسائط التعلم، فهذا الباحث يستخدم وسائط لعبة الثعابين والسلالم في بحثه بينما هذا البحث يستخدم وسائط لعبة الورق.

رابعا، مجلة تعليم العلوم Unnes Wahyu Estiani Dkk، (٢٠١٥) بعنوان "تطوير وسائط لعبة بطاقات أونو لتحسين فهم المفاهيم والشخصيات لدى طلاب الصف الثامن حول موضوع البصريات" أظهرت النتائج أن وسائط لعبة بطاقات أونو تم تنفيذها بفعالية في الفصل الدراسي وهو ما أشار إليه الاستكمال الكلاسيكي لنواتج التعلم التي بلغت ٧٩,٣١٪، واختبار الكسب ٠,٥٦. استنادًا إلى نتائج الملاحظة، حصلت شخصية الطالب الفضولية على درجة ٨٨,٥١٪، والتعاون ٨٧,٣٦٪، والاستقلالية ٨٣,٩١٪، والتواصلية ٨٨,٥١٪ بمعايير مثقفة. بحيث يمكن لوسائط لعبة الورق UNO أن تنمي شخصية الطالب[٩]. إن معادلة هذا البحث مع البحث الذي ستدرسه الباحثة حول وسائط التعلم وهي وسائط لعبة الورق، يكمن الاختلاف في محتوى مادة بطاقات اللعبة.

ز= هيكل البحث

تنقسم *الكتابة* المنهجية في هذه الأطروحة إلى ثلاثة أجزاء، وهي على النحو التالي.

أ) مقدمة، وهي تتكون من صفحة العنوان، إقرار الحقيقية، تقرير المشرف، التشريع، الشعار، الاستهلال، الفهرس، قائمة الجداول، قائمة الصور، قائمة الملاحق.

[٨] Aisyam Mardiyah, *"pengembangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa arab kelas V MI ma'arif Bego Sleman yogyakarta tahun ajaran 2017/2018*, (٢٠١٧)

[٩] Wahyu Estiani dan Arif Widiyatmoko, "*Pengembangan Media Permainan Kartu Uno Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Karakter Siswa Kelas Viii Tema Optik,"* ٢٠١٥.

ب) محتوى، هناك خمسة أبواب تتكون من المقدمة، الإطار النظري ومناهج البحث، المنتج المطوّر، نظرة العامة عن المدرسة وتحليل فعالية الوسيلة المنتجة، الإختتام. وهي بالتفاصيل التالية:

١) الباب الأول: المقدمة. هذا الباب يحتوي على خلفية المشكلة وأسئلة البحث وأهدافه وخصائص النتج المطوّر وفوائد البحث والدراسة السابقة وهيكل البحث.

٢) الباب الثاني: الإطار النظري ومناهج البحث. الإطار النظري يبحث عن عدة النظريات المتعلقة بالموضوع. أمّا مناهج البحث يبحث عن نوع البحث ونموذج التطوير وإجرءات التطوير وتصميم محكمات المنتج.

٣) الباب الثالث, وصف عام المدرسة العالية الحكومية ٢ سليمان ، يقدم لمحة عامة عن المدرسة العالية الحكومية ٢ سليمان ، ويتكون الوصف العام من الموقع الجغرافي؛ وتاريخ التأسيس؛ والرؤية والرسالة والأهداف؛ والهيكل التنظيمي؛ وكذلك حالة أعضاء هيئة التدريس والطلاب في المدرسة العالية الحكومية ٢ سليمان.

٤) الباب الرابع, نتائج البحث والمناقشة، وشرح خطوات البحث والتطوير لوسائط التعلم من خلال بطاقات كيوما. كما يعرض هذا القسم أيضًا نتائج تحليل بيانات استبيان صحة استبيان خبراء المادة وخبراء الوسائط، وينتهي بنتائج تحليل استجابة الطلاب.

٥) الختام، عرض استنتاجات من نتائج البحث ومدخلات أو اقتراحات للمناقشة من الفصل السابق.

ج) خاتمة، يحتوي على قائمة المراجع وقائمة الملاخق وترجمة حياة الباحث

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

الباب الخامس

الخاتمة

١. الخلاصة

يمكن استنتاج وصف نتائج البحث والمناقشة على النحو التالي.

أ. تم تطوير وسائط بطاقات التعلم باستخدام نموذج .ADDIE يتكون نموذج التطوير من خمس مراحل وهي التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، التقييم. يتم تنفيذ جميع خطوات نموذج ADDIE من قبل الباحثين لأن جميع خطوات نموذج ADDIE يتم تنفيذها من قبل الباحثين حتى ينتج البحث ما هو متوقع. تُصنع بطاقات كيوما باستخدام تطبيق كانفا مع تدفق المراحل بدءًا من تحديد المفهوم وتصميم البطاقات وإنتاج البطاقات واختبار البطاقات ونشر البطاقات وإطلاقها.

ب. استخدام وسائط تعلم لعبة الورق سهلة للغاية، ويمكن استنتاج كيفية لعب اللعبة بدءًا من تقسيم المجموعة وتقسيم البطاقات وإصدار البطاقات والإجابة على الأسئلة بشكل صحيح حتى الانتهاء من لعبة الورق.

ت. دخلت نتائج تحليل بيانات خبير المواد في التقييم المثالي في فئة الممكن جداً بقيمة مئوية بلغت ٩٨٪ ودخلت نتائج تحليل بيانات خبير الإعلام في التقييم المثالي في فئة الممكن جداً بقيمة مئوية بلغت ٨٥٪. وبناءً على اختبار الجدوى الذي تم إجراؤه، فإن وسائط لعبة الورق في تعلم اللغة العربية المطورة تندرج في فئة الممكن جداً لاستخدامها من قبل الطلاب. استوفى مستوى التطبيق العملي لوسائط التعلم المطورة الفئة العملية جدًا بحصوله على نسبة مئوية في اختبار التطبيق العملي بلغت ٩٠٪. وهذا يدل على أن وسائط تعلم لعبة الورق عملية للاستخدام في عملية التعلم.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

٢. الاقتراح

وبناءً على نتائج البحث الذي أجراه الباحث، يستطيع الباحث أن يرى أن حماس الطلاب للتعلم عالٍ جداً لشعورهم بوجود أشياء جديدة في طريقة تعلم تعلم اللغة العربية، لذا يقترح الباحث الاقتراحات التالية

أ. إلى المدرسة، وخاصة معلم اللغة العربية، أن يدعموا دائماً إذا كان هناك أسلوب تعليمي جديد في المدرسة.

ب. للباحثين لإجراء بحوث أكثر شمولاً أو تقديمها للطلاب الآخرين حتى يستمتع الطلاب الآخرون أيضًا بهذه الطريقة التعليمية الجديدة.

ت. بالنسبة للباحثين المستقبليين، من الأفضل أن يتم عمل أو تطوير اللعبة بمزيد من المواد حتى يكون هناك تحدٍ أكبر للطلاب لإكمال لعبة الورق ويكون لها في النهاية تأثير على فهم الطلاب لمادة تعلم اللغة العربية.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

قائمة المراجع

Aisyam Mardiyah, "pengembangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa arab kelas V MI ma'arif Bego Sleman yogyakarta tahun ajaran ٢٠١٧/٢٠١٨, (٢٠١٧)

Arifin. Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif. Yogyakarta: Lilin Persada Press, ٢٠١٠.

Burdah Mahfudha, NIM : ١٩١٠٤٠٢٠٠٨٨. "Pengembangan Amplop Misteri Sebagai Media Pembelajaran Qira'ah Pada Siswa Kelas V Min ٢ Bantul." Skripsi, Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta, ٢٠٢٣. https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/٦١١٨٢/.

Damayanti, Damayanti, Muhammad Fadil Akbar, dan Heni Sulistiani. "Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct ٢." *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* ٧, no. ٢ (٢٠٢٠): ٢٧٥–٨٢.

Dede Rizal Munir dan Siti Nurlatifah, "Efektivitas "Metode Tebak Kata " Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Ilmiah Research Student* ١, no. ٢ (١٦ Oktober ٢٠٢٣): ٠١–١٣, https://doi.org/١٠,٦١٧٢٢/jirs.v١i٢,٤٢.

Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw - Repository Universitas Muhammadiyah Sidoarjo." Diakses ١٢ Maret ٢٠٢٤. http://eprints.umsida.ac.id/٤٣٢/.

Filza Yulina Ade Sohibun, ٢٠١٧, "Pengembangan Media pembelajaran berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive", *Jurnal Tadris* , Vol. ٢, No. ٢

Hamalik, oemar, kurikulum dan pembelajaran, (jakarta; Bumi Aksara, ١٩٩٥), hlm. ٥٧.

Leacock, Tracey L., dan John C. Nesbit. "A framework for evaluating the quality of multimedia learning resources." *Journal of Educational Technology & Society* ١٠, no. ٢ (٢٠٠٧): ٤٤–٥٩.

Lucky Dwi Larasati, "Pengembangan Permainan Kartu Domino Kimia Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Unsur Bagi Siswa Smalb Tunarungu" ٥, no. ١ (٢٠١٦).

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Kusumawati, Lilis Diah, nFn Sugito, dan Ali Mustadi. "Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* ٩, no. ١ (١ Juli ٢٠٢١): ٣١–٥١.

Marheni budi harti dkk., "penerapan permainan tebak kata untuk meningkatkan keteram[ilan berbicara anak.", *jurnal imiah potensia* vol. ٢ (٢) (٢٠١٧), hlm. ١٢

M. Faiq Roisuttaqillah "*pengembangan media pembelajaran berupa kartu UNO untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya kelas V SDN Badean 03 Bangsalsari Jember*", ٢٠٢٢

Munip, Abdul, Sembodo Ardi Widodo, Tulus Mustafa, Ahmad Rodli, Dudung Hamdun, Muhajir, dan Muhammad Jafar Shodiq. "Pedoman Penulisan Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan." UIN Sunan Kalijaga, ٢٠١٥.

Munir, perencanaan sistem pengejaran bahasa Arab, (Jakarta; Kencana, ٢٠١٧), hlm. ٣٨

Observasi, di MAN ٢ Sleman, ٨ juli ٢٠٢٤

Prestasi siswa siswi MAN ٢ Sleman, diakses ٢٩ September ٢٠٢٤, https://man٢sleman.sch.id/prestasi/

Profil Madrasah, diakses ٢٩ September ٢٠٢٤, https://man٢sleman.sch.id/profil-madrasah/

Septia sugiarsih, "permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar"u, makalah yang disampaikan dalam rangka pengabdian pada masyarakat di SD negeri bayat Klaten, jurusan pendidikan guru sekolah dasar fakultas ilmu pendidikan Universitas negeri yogyakarta hlm. ٥

Setyosari, Punaji. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. ١ ed. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, t.t.

Sugianto, yudi Hari Rayanto. Penelitian pengembangan model addie dan r٢d٢: teori dan praktek. Pasuruan: lembaga Academic & Research institute ٢٠٢٠

Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, ٢٠١٩.

Suharsimi Arikunto. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta, ١٩٩٢.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Syaiful bahri Djamarah dan Aswan Zain, strategi belajar mengajar edisi revisi, (Jakarta; Rineka cipta, ٢٠١٠), hlm. ١٣٧

Syamsuddin Asyrofi, model, Strategi & Permainan edukastif dalam pembelajaran Bahasa Arab, (Yogyakarta; Aura Pustaka, ٢٠١٤), hlm. ١٦١.

Visi dan Misi," diakses ٢٩ September ٢٠٢٤, https://man٢sleman.sch.id/visi-dan-misi/

Wahyu Estiani dan Arif Widiyatmoko, "Pengembangan Media Permainan Kartu Uno Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Karakter Siswa Kelas Viii Tema Optik," ٢٠١٥.

Wawancara dengan Guru Bahasa Arab kelas X, MAN ٢ Sleman, bapak bad, tanggal ١٩ juni ٢٠٢٤

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA