

تطوير لعبة لوجية تعليمية قائمة على التعلم التفاعلي لتعليم اللغة العربية لطلاب
الصف السابع بمدرسة المحمدية المتوسطة ٣ كوندوران-بلورا



البحث العلمي

مقدم إلى كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين
جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية يوجياكرتا
لتوفية أحد الشروط للحصول على الدرجة الجامعية

الباحثة:

نورما عزيزة

رقم الطالبة : ٢٢١.٤٠٢٠.٨٥

قسم تعليم اللغة العربية

كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين

جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية يوجياكرتا

إقرار الأصالة البحث

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nourma Azizah
NIM : 22104020085
Prodi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “**PENGEMBANGAN BOARD GAME EDUKATIF BERBASIS PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB SISWA KELAS VII MTS MUHAMMADIYAH 03 KUNDURAN-BLORA**” adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil penelitian orang lain kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya.

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

Yogyakarta, Mei 2026

Yang Menyatakan,


Nourma Azizah

NIM. 22104020085

مواقفة المشرف

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada:

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

Assalamu'alaikum wr. Wr

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk, dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Nourma Azizah

NIM : 22104020085

Judul Skripsi:

تطوير لعبة لوجية تعليمية قائمة على التعلم التفاعلي لتعليم اللغة العربية لطلاب الصف السابع

بمدرسة المحمدية المتوسطة ٣. كوندوران-بلورا

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam bidang Ilmu Keguruan.

Dengan ini saya berharap agar skripsi tersebut dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 25 Mei 2026

Pembimbing,



Dr. Nasirudin, M. Si, M. Pd

NIP. 19820711 202321 1 012

قرار بارتداء الحجاب

SURATPERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nourma Azizah
NIM : 22104020085
Prodi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Menyatakan bahwa saya tidak menuntut kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta atas pemakaian jilbab dalam ijazah saya. Atas segala konsekuensi yang timbul dikemudian hari sehubungan dengan pemasangan pas foto berjilbab pada ijazah saya tersebut adalah menjadi tanggung jawab saya sepenuhnya.

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

Yogyakarta, Mei 2026

Yang Menyatakan,



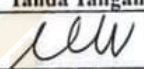
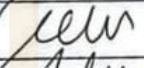
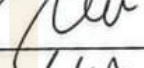
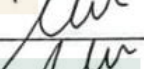
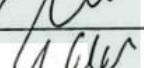
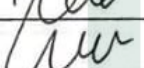
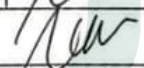
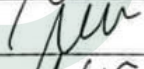
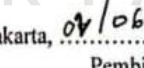
Nourma Azizah

NIM. 22104020085

بطاقة توجيه البحث

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama Mahasiswa : Nourma Azizah
2. NIM : 22104020085
3. Pembimbing : Dr. Nasirudin, M. Si, M. Pd
4. Judul Skripsi : Pengembangan Board Game Edukatif Berbasis Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas VII Mts Muhammadiyah 3 Kunduran-Blora
5. Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
6. Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

No	Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan
1.	Jumat, 7 Desember 2025	Perbaikan latar belakang & penulis	
2.	Jumat, 5 Desember 2025	Perbaikan kajian teori dan penulisan	
3.	Rabu, 11 Desember 2026	Perbaikan penulisan & footnote, ACC proposal	
4.	Selasa, 20 Januari 2026	Bimbingan indikator validasi	
5.	Senin, 2 Februari 2026	Perbaikan indikator validasi	
6.	Jumat, 20 Februari 2026	Bimbingan Bab IV & media pembelajaran	
7.	Selasa, 12 Mei 2026	Bimbingan Bab IV, V, & penulisan	
8.	Senin, 25 Mei 2026	Bimbingan skripsi berbahasa Arab	
9.	Selasa, 26 Mei 2026	Perbaikan kepenulisan bahasa arab	
10.	Rabu, 2 Juni 2026	Perbaikan kepenulisan bahasa Arab dan ACC munasabah.	
11.			
12.			
13.			

Yogyakarta, 08/06/26
Pembimbing


Dr. Nasirudin, M. Si, M. Pd
NIP. 19820711 202321 1 012

صفحة التصحيح



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

PERBAIKAN TUGAS AKHIR

Nama : NOURMA AZIZAH
Nomor Induk Mahasiswa : 22104020085
Semester : VIII
Program Studi : S1 - Pendidikan Bahasa Arab
Dosen Penasihat Akademik : Drs. Dudung Hamdun, M.Si.
Judul Tugas Akhir : تطوير لوجبة تعليمية قائمة على التعلم التفاعلي لتعليم اللغة العربية لطلاب الصف السابع بمدرسة المحمدية المتوسطة ٢ كوندورانديلورا

Setelah mengadakan ujian Tugas Akhir saudara tersebut di atas, maka kami menyarankan diadakan perbaikan Tugas Akhir tersebut sebagaimana di bawah ini:

No.	Topik	Halaman	Uraian
	perbaikan		jelaskan alasan mengapa penulis tidak sampai pada analisis efektifitas media dalam pembelajaran y mabarak al-Ambiyah

Yogyakarta, 03 Juli 2026
Yang menyerahkan

Dr. Nurnadi, S.Ag, MA
19680727 199703 1 001



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

PERBAIKAN TUGAS AKHIR

Nama : NOURMA AZIZAH
Nomor Induk Mahasiswa : 22104020085
Semester : VIII
Program Studi : S1 - Pendidikan Bahasa Arab
Dosen Penasihat Akademik : Drs. Dudung Hamdun, M.Si.
Judul Tugas Akhir : تطوير لوجية تعليمية قائمة على التعلم التفاعلي لتعليم اللغة العربية لطلاب الصف السابع بمدرسة
المحمدية المتوسطة ٢ كوندوراديلورا

Setelah mengadakan ujian Tugas Akhir saudara tersebut di atas, maka kami menyarankan diadakan perbaikan Tugas Akhir tersebut sebagaimana di bawah ini:

No.	Topik	Halaman	Uraian
1	الخلاصة		أكتب ٣ خلاصات لـ ٤
2	المراجع		أكتب كما امرت في الغلاف
3	كناية الانجليزية		اشرح حي حوالى فقرتان عن هذه كناية اللغة الانجليزية من تسمية علم النفس التربوي
4	الصحف المعلقة		صحى جميعا

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
Yogyakarta, 03 Juli 2026
Yang menyerahkan

SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Dr. H. Zamakhsari, M.Pd.
19670612 199803 1 002



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

PERBAIKAN TUGAS AKHIR

Nama : NOURMA AZIZAH
Nomor Induk Mahasiswa : 22104020085
Semester : VIII
Program Studi : S1 - Pendidikan Bahasa Arab
Dosen Penasihat Akademik : Drs. Dudung Hamdun, M.Si.
Judul Tugas Akhir : تطوير لعبة لوحية تعليمية قائمة على التلم التفاعلي لتعليم اللغة العربية لطلاب الصف السابع بمدرسة
المحدية المتوسطة ٣ كوندوراء-بائوا

Setelah mengadakan ujian Tugas Akhir saudara tersebut di atas, maka kami menyarankan diadakan perbaikan Tugas Akhir tersebut sebagaimana di bawah ini:

No.	Topik	Halaman	Uraian
1			الوصف : اللعبة - الحمد لله
2			الامداد
3			من مؤلف ADDIE
4			الخاتمة ٣ -
5	Saran		

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
Yogyakarta, 03 Juli 2026
Yang menyerahkan

SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Dr. Nasiruddin, M.Pd.
19820711 202321 1 012

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-2082/Un.02/DT/PP.00.9/07/2026

Tugas Akhir dengan judul تطوير لعبة لوجية تعليمية قائمة على التعلم التفاعلي لتعليم اللغة العربية لطلاب الصف السابع بمدرسة
المحمدية المتوسطة ٢ كوندوراء بلورا

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NOURMA AZIZAH
Nomor Induk Mahasiswa : 22104020085
Telah diujikan pada : Jumat, 03 Juli 2026
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. Nasiruddin, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6a5467282668



Penguji I

Dr. Nurhadi, S.Ag, MA
SIGNED

Valid ID: 6a5477c8d8aa3



Penguji II

Dr. H. Zamakhsari, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6a54e5f40ef73



Yogyakarta, 03 Juli 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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

Valid ID: 6a55d4b696d08

الشعار

انّ مع العسر يسراً

“Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”

(Al- Insyirah:5)

لا يكلف الله نفساً الاّ وسعها

“Allah tidak membebani seseorang, kecuali menurut kesanggupannya”¹

(Al- Baqarah:286)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemahannya, diakses dari <https://quran.kemenag.go.id> pada tanggal 26 Mei 2026

صفحة الإهداء

أهدي هذا البحث إلى:

قسم تعليم اللغة العربية

كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين

جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية يوجياكرتا

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

NOURMA AZIZAH, *Pengembangan Board Game Edukatif Berbasis Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VII Mts Muhammadiyah 03 Kunduran-Blora*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2026.

Tujuan dari penelitian ini yaitu, (1) mengetahui proses pengembangan board game edukatif berbasis pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Arab siswa kelas VII MTs Muhammadiyah 03 Kunduran-Blora, (2) mengetahui kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, serta (3) mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media yang dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian meliputi satu ahli materi, satu ahli media, guru Bahasa Arab, dan 20 siswa kelas VII MTs Muhammadiyah 03 Kunduran-Blora. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan perhitungan persentase kelayakan media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media board game edukatif berbasis pembelajaran interaktif dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Arab. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 83,3% dengan kategori “Sangat Layak”, sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 68,75% dengan kategori “Layak”. Selain itu, hasil respons siswa memperoleh persentase sebesar 74,4% dengan kategori “Baik”. Dengan demikian, media board game edukatif berbasis pembelajaran interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab siswa kelas VII MTs Muhammadiyah 03 Kunduran-Blora.

Kata Kunci: Board Game Edukatif, Pembelajaran Interaktif, Bahasa Arab, Media Pembelajaran, ADDIE

الملخص

نورما عزيزة. "تطوير لعبة لوحية تعليمية قائمة على التعلم التفاعلي لتعليم اللغة العربية لدى طلاب الصف السابع بمدرسة المحمدية المتوسطة ٣ كوندوران-بلورا". قسم تعليم اللغة العربية، كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين، جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية يوجياكرتا، ٢٠٢٦.

تتمثل أهداف هذه الدراسة في: (١) التعرف على عملية تطوير لعبة لوحية تعليمية قائمة على التعلم التفاعلي لمادة اللغة العربية لطلاب الصف السابع بمدرسة المحمدية المتوسطة ٣ كوندوران-بلورا ، (٢) تحديد مدى ملائمة الوسيلة التعليمية بناء على نتائج التحقق من صحة المحتوى من قبل خبير في المادة وخبير في الوسائط، و(٣) معرفة ردود فعل الطلاب تجاه استخدام الوسيلة التعليمية التي تم تطويرها.

استخدم هذا البحث منهجية البحث والتطوير (R&D) مع نموذج التطوير ADDIE الذي يتكون من خمس مراحل، وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. شمل موضوع البحث خبيراً واحداً في المادة، وخبيراً واحداً في الوسائط، ومعلم اللغة العربية، و ٢٠ طلاب من الصف السابع بمدرسة المحمدية المتوسطة ٣ كوندوران-بلورا. جمعت البيانات باستخدام الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والتوثيق. واستخدمت تقنية تحليل البيانات التحليل الوصفي الكمي مع حساب النسبة المئوية لمدى ملائمة الوسائط.

أظهرت نتائج البحث أن وسيلة الألعاب اللوحية التعليمية القائمة على التعلم التفاعلي صالحة للاستخدام كوسيلة لتعليم اللغة العربية. وحصلت نتائج التحقق من صحة المحتوى من قبل الخبراء على نسبة ٨٣,٣٪ ضمن فئة «مناسبة جداً»، بينما حصلت نتائج التحقق من صحة الوسيلة من قبل الخبراء على نسبة ٦٨,٧٥٪ ضمن فئة «مناسبة». بالإضافة إلى ذلك، حصلت نتائج استجابات الطلاب على نسبة ٧٤,٤٪ ضمن فئة «جيد». وبذلك، يمكن استخدام وسيلة الألعاب اللوحية التعليمية القائمة على التعلم التفاعلي في تعليم اللغة

العربية لطلاب الصف السابع بمدرسة المحمدية المتوسطة ٣ كوندوران-بلورا.

الكلمات المفتاحية: ألعاب الطاولة التعليمية، التعلم التفاعلي، اللغة العربية، الوسائط

التعليمية، نموذج ADDIE.



كلمة الشكر والتقدير

الحمد لله رب العالمين، وبه نستعين على أمور الدُّنيا والدِّين، والصَّلَاة والسَّلام على أشرف المرسلين وعلى آله وصحبه أجمعين، أمَّا بعد.

الحمد لله سبحانه وتعالى الذي أنعم علينا برحمته وهدايته وعنايته، مما مكن الباحث من إنجاز إعداد أطروحة بعنوان تطوير لعبة لوجيَّة تعليمية قائمة على التعلُّم التفاعليِّ لتعليم اللغة العربية لطلاب الصفِّ السابع بمدرسة المحمدية المتوسطة ٣ كوندوران-بلورا".
والصلوات والسلام دائما على رسول الله محمد صلى الله عليه وسلم الذي قاد أمته إلى دين الله، مما أدى إلى تنوير الحياة في عصرنا الحالي.

تعدّ هذه الرسالة شرطا لنيل درجة البكالوريوس في التربية من كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين بجامعة سونان كاليجاغا الإسلامية الحكومية. وخلال عمليَّة إعدادها، واجه الباحث العديد من التحدّيات والعقبات التي تمّ التغلّب عليها بفضل دعم وتوجيه ومساعدة وتشجيع وتحفيز مختلف الأطراف بصورة مستمرة. ولذلك، يودّ الباحث أن يعبّر عن خالص شكره وتقديره، مقرونا بالدعاء، إلى:

(١) الدكتور نورهايدي الماجستير، رئيس جامعة سونان كاليجاغا الإسلامية الحكومية، يوجياكارتا.

(٢) الدكتور سيجيت بورناما الماجستير، عميد كلية التربية والتدريس بجامعة سونان كاليجاغا، يوجياكارتا.

(٣) نور الهدى الماجستير، رئيس قسم تعليم اللغة العربية، كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين، جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية، يوجياكارتا.

(٤) نورهافسري برانيا باراميتا الماجستير، أمينة قسم تعليم اللغة العربية، كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين، جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية، يوجياكارتا.

٥) الدكتور ناصير الدين الماجستير، بصفته مشرف البحث الذي كرس صبره واجتهاده في وقته وطاقته ووتوجيهاته ونصائحته، الذي قام بصبر وإخلاص بتوجيه الباحث ومرافقته خلال مرحلة إعداد البحث.

٦) الدكتور دودونغ حمدون الماجستير، بصفته المشتشار الأكاديمي الذي قدم المشورة والمساهمة والتوجيه للباحث.

٧) الدكتور أدي سيتوان الماجستير، بصفته خبيراً إعلامياً، الذي خصص وقته لتقديم النصائح والملاحظات من أجل تحسين الوسائط التعليمية التي طورها الباحث.

٨) جميع أعضاء هيئة التدريس في برنامج مرحلة تعليم اللغة العربية، على تعليمهم واهتمامهم وخدماتهم، وكذلك على موقفهم الودود والودي الذي أبدوه خلال فترة دراسة الباحث.

٩) جميع الموظفين والعاملين في إدارة شؤون الكلية بكلية التربية والتربية، الذين ساعدوا الباحث في إنجاز الإجراءات الإدارية خلال فترة الدراسة بصبر وود.

١٠) جميع الموظفين والعاملين في مكتبة جامعة سونان كاليجاغا يوجياكارتا، الذين وفروا المرافق والمراجع والخدمات التي ساعدت الباحث بشكل كبير في إنجاز هذه الرسالة.

١١) السيد سوبريانتو، مدير مدرسة المحمدية المتوسطة ٣ كوندوران-بلورا الذي منح الثقة والإذن والدعم الكامل حتى يمكن تنفيذ هذا البحث بسلاسة.

١٢) السيدة خاضعة، معلمة مادة اللغة العربية في المدرسة المتوسطة المحمدية ٣ كوندوران-بلورا، وكذلك بصفته خبيرة في المواد التعليمية، وذلك لما أبدته من صبر وتفاني في تقديم المعلومات والتوجيهات، مما ساهم في سير البحث بسلاسة.

١٣) طلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة المحمدية ٣ كوندوران-بلورا الذين شاركوا بحماس وصدق ومرح، وكانوا عوناً للباحثة في إنجاز هذا البحث.

١٤) والديّ الحبيبان، الأب سوارجو والأم سبتي سلمى، اللذان لم يكلاً أبداً من الدعاء في كل ركعة، ومن تقديم الحب غير المشروط، والدعم المعنوي والمادي، كما كانا مصدر القوة الرئيسي للباحث في كل خطوة من خطوات الحياة.

١٥) محمد أزيوماردي أزرا، وديندا رانتي رحمداني، ونيارا أزرا دوها، بصفتهم أخوة، وأخوات الزوج، وأبناء أخوات الباحث، الذين قدموا الدعم دائما وكانوا حاضرين في كل الظروف.

١٦) نورجنة، بصفته رفيقة الكفاح للباحثة منذ بداية الدراسة الجامعية وحتى الآن، والتي قدمت دائما التشجيع والدعم والتحفيز في كل شيء.

١٧) أصدقاء اعزء في مشروع "NuFo" البحثي، خيرالنساء، روبعة، ريزيق، إيزي، ديلا، ساسمايا، وأكمال يام، الذين كانوا ملاذا لتبادل الخبرات والهموم والطموحات في أرض الغربة، منذ بداية الدراسة الجامعية وحتى المرحلة النهائية من إعداد أطروحة التخرج.

١٨) راغيليا ويديا بيرماتا وأماندا إيكابوتري، صديقتا الطفولة اللتان كانتا دائما تستمعان إلى شكاوي بصديق وإخلاص.

١٩) شفا سيبتا ديوي ورمضان واهيو أدي م، صديقتا الكاتبة اللتان كانتا دائما حاضرتين في كل لحظات الفرح والحزن التي مرت بها.

٢٠) أصدقاء دفعة ٢٠٢٢ في برنامج البكالوريوس في قسم تعليم اللغة العربية الذين أصبحوا عائلة أكاديمية وأصدقاء في مسيرة البحث العلمي خلال الدراسة.

٢١) أصدقاء برنامج PK IMM كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين، ولا سيما أعضاء "Sembagi Arutala"، الذين رافقوا الباحثة في التعلم والتطور في الرابطة.

٢٢) جميع الأطراف التي لا يمكن ذكرها واحدة تلو الأخرى، ولكنها كانت دائما تقدم الدعاء والدعم والتشجيع للباحث خلال عملية إعداد هذه البحث.

وهي لا تزال تنطوي على بعض أوجه القصور وبعيدة كل البعد عن الكمال. ولذلك، يتطلع الباحثة إلى تلقي جميع الانتقادات والنصائح البناءة من أجل الوصول إلى نتيجة أفضل. أمل أن تكون هذه الرسالة مفيدة لنا جميعاً، آمين يا رب العالمين.

يوجيا كارتا، مايو ٢٠٢٦

الباحثة



نورما عزيزة

٢٢١٠٤٠٢٠٠٨٥

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

قائمة المحتويات

تطوير لعبة لوحية تعليمية قائمة على التعلم التفاعلي لتعليم اللغة العربية لطلاب

الصف السابع بمدرسة المحمدية المتوسطة ٣ كوندوران-بلورا

ب	إقرار الأصالة البحث
ج	مواقفة المشرف
د	قرار بارتداء الحجاب
هـ	بطاقة توجيه البحث
و	صفحة التصحيح
ط	صفحة التأييد
ي	الشُّعار
ك	صفحة الإهداء
ل	ABSTRAK
م	الملخص
س	كلمة الشكر والتقدير
ت	قائمة الجداول
ث	قائمة الصور
خ	قائمة الملحقات
١	الباب الأول
١	المقدمة
١	أ. خلفية البحث
٤	ب. مشكلة البحث

ج.	أهداف البحث.....	٤
د.	فوائد البحث والتطوير.....	٤
١.	لطلاب	٤
٢.	للمعلم	٥
٣.	للباحثين	٥
و.	استعراض الأدبيّات	٥
هـ.	خصائص المنتج المطور.....	٩
ح.	تنظيم عرض المناقشة.....	١١
	الباب الثاني.....	١٣
	الإطار النظري و منهجيّة البحث.....	١٣
أ.	الإطار النظري	١٣
١.	وسائل التعلّم.....	١٣
٢.	الألعاب اللوحية التعليمية	٢٢
٣.	التعلّم التفاعليّ	٢٦
٤.	تعليم اللغة العربية	٢٨
٥.	ونموذج التطوير ADDIE	٣٢
ب.	منهجية البحث	٣٧
	الباب الثالث	٥١
	نبذة عامة عن المدرسة	٥١
أ.	التاريخ	٥١
ب.	الموقع الجغرافي والمرافق والخدمات.....	٥١
ج.	الرؤية والرسالة.....	٥٢
د.	عدد الطلاب.....	٥٢
هـ.	الموارد البشرية.....	٥٢

الباب الرابع.....	٥٣
نتائج البحث والمناقشة.....	٥٣
أ. عرض نتائج البحث.....	٥٣
ب. المناقشة.....	٧٢
الباب الخامس.....	٧٦
الخاتمة.....	٧٦
أ. الخلاصة.....	٧٦
ب. إقتراحات.....	٧٧
قائمة المراجع.....	٧٩
الملاحق.....	٨٤

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

قائمة الجداول

الجدول ٢.١ نموذج ورقة الملاحظة.....	٤٢
الجدول ٢.٢ مخطط أداة المقابلة.....	٤٣
الجدول ٣.٢ مخطط استبيان خبراء الإعلام.....	٤٤
الجدول ٤.٢ مخطط استبيان الخبراء المتخصصين.....	٤٥
الجدول ٥.٢ تقييم مقياس ليكرت.....	٤٦
الجدول ٦.٢ مخطط استبيان ردود فعل الطلاب.....	٤٦
الجدول ٧.٢ معايير تفسير درجات تقويم التحقق.....	٤٩
الجدول ١.٤ نتائج تقييم الخبراء للمواد.....	٦٠
الجدول ٢.٤ ملاحظات وتوصيات الخبراء المتخصصين.....	٦١
الجدول ٤.٤ نتائج تقييم خبراء الإعلام.....	٦٣
الجدول ٣.٤ ملاحظات وتوصيات خبراء الإعلام.....	٦٤
الشكل ٨.٤ وسائل التعلم بعد المراجعة.....	٦٦

قائمة الصور

- الشكل ١.٤ شكل لعبة الطاولة ٥٥
- الشكل ٢.٤ بطاقة الأوامر في اللعبة ٥٦
- الشكل ٣.٤ القواعد والأوامر في اللعبة ٥٦
- الشكل ٤.٤ القطع والنرد ٥٦
- الشكل ٥.٤ النماذج الأولية لوسائل التعلم ٥٩
- الشكل ٦.٤ بطاقة التحدي قبل التعديل ٦١
- الشكل ٧.٤ ابطاقة التحدي بعد التعديل ٦٢

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

قائمة الملحقات

٨٨.....	الملاحق 1 رسالة تعيين مشرف البحث
٨٨.....	الملاحق 2 إثبات ندوة خطة البحث
٩٠.....	الملاحق ٣ إثبات ندوة خطة البحث
٩١.....	الملاحق ٤ رسالة استئذان البحث
٩٢.....	الملاحق ٥ بطاقات إرشادية
٩٣.....	الملاحق ٦ خطاب طلب اعتماد الوسائل التعليمية
٩٤.....	الملاحق ٧ ورقة التحقق من صحة خبراء الإعلام
٩٦.....	الملاحق ٨ ورقة التحقق من صحة الخبراء المتخصصين
٩٩.....	الملاحق ٩ استبيان ردود فعل الطلاب
١٠٣.....	الملاحق ١٠ نتائج استبيان آراء الطلاب
١٠٦.....	الملاحق ١١ نتائج استبيان آراء الطلاب
١٠٨.....	الملاحق ١٢ نتائج استبيان آراء الطلاب
١١١.....	الملاحق ١٣ نتائج استبيان آراء الطلاب
١١٣.....	الملاحق ١٤ نتائج استبيان آراء الطلاب
١١٥.....	الملاحق ١٥ صورة لمنتج لعبة لوحية
١١٦.....	الملاحق ١٦ صورة للأنشطة
١١٦.....	الملاحق ١٧ صورة للأنشطة
١١٧.....	الملاحق ١٨ شهادة PLP
١١٨.....	الملاحق ١٩ شهادة KKN
١١٩.....	الملاحق ٢٠ شهادة ICT
١٢١.....	الملاحق ٢١ شهادة TOEFL
١٢٣.....	الملاحق ٢٢ شهادة PKTQ



الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

تعد اللغة العربية من أقدم اللغات في العالم، وقد اعتمدتها الأمم المتحدة لغة رسمية ولغة عمل في الثامن عشر من ديسمبر عام ١٩٧٣ م^٢ عن طريق منظمة الأمم المتحدة للتربية والعلم والثقافة (UNESCO)^٣، وتحتل اللغة العربية مكانة عظيمة في الدين الإسلامي. إذ لا تقتصر أهميتها على كونها اللغة الأم في كثير من دول الشرق الأوسط، بل تعد أيضا اللغة الرئيسة لمصادر التشريع الإسلامي، وفي مقدمتها القرآن الكريم والحديث النبوي الشريف. وقد أكد الله تعالى أهمية اللغة العربية في القرآن الكريم، كما ورد في قوله تعالى في سورة يوسف، الآية الثانية: ﴿إِنَّا أَنزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ﴾^٤. وتدل هذه الآية الكريمة على أنّ القرآن الكريم نزل باللغة العربية ليكون مفهوما ومدركا للناس. وانطلاقا من ذلك، فإن إتقان اللغة العربية يعد أمرا بالغ الأهمية لكل مسلم، كما يعد من المهارات الأساسية التي ينبغي أن يمتلكها الطلاب في المؤسسات التعليمية الإسلامية.

في نظام التعليم في إندونيسيا، ولا سيما في المدارس الإسلامية، تدرس اللغة العربية ابتداء من المرحلة الابتدائية (المدرسة الابتدائية الإسلامية) حتى المرحلة الثانوية (المدرسة الثانوية الإسلامية). وتعد اللغة العربية مادة دراسية لها خصائصها المتميزة، إذ تمتلك نظاما لغويا وبنية تركيبية خاصة تختلفان عن اللغات الأخرى.

² Mita Atiqah br Ginting, Nita Qosiimah br Ginting, dan Rizky Aleyda Ritonga, "Uniknya Bahasa Arab," *Ekhsis: Jurnal Ekonomi, Syariah dan Studi Islam*, Vol. 1, No. 2 (Oktober 2023): 38

³ Slamet Yahya, Mustajab, dan Mohamad Tamim Ridlo, *Model Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah Berbasis Pesantren (Studi Kasus di MA Salafiyah, MA Darussa'adah, MA Yapika Kebumen)* (Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, 2021), hlm. 15,

⁴ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, diakses pada 29 Oktober 2025.

ويهدف تعليم اللغة العربية، شأنه شأن تعليم اللغات الأجنبية الأخرى، إلى تنمية المهارات اللغوية الأربع لدى الطلاب، وهي مهارة الاستماع، ومهارة الكلام، ومهارة القراءة، ومهارة الكتابة.⁵

ومع ذلك، تشير الحقائق الميدانية إلى أن تعليم اللغة العربية في المرحلة المتوسطة لا يزال يواجه عددا من التحديات والعقبات. واستنادا إلى المقابلات التي أجراها الباحثة مع معلمي مادة اللغة العربية في المدرسة المحمدية المتوسطة ٣ كوندوران- بلورا تبين أن غالبية طلاب الصف السابع يواجهون صعوبات في فهم المفردات اللغوية، وتكوين الجمل البسيطة، وكذلك في استرجاع المادة الدراسية السابقة. وبالإضافة إلى هذه المشكلات، لا يزال مستوى اهتمام الطلاب ومشاركتهم في تعلم اللغة العربية منخفضا، مما يؤثر سلبا في تحصيلهم الدراسي في هذه المادة.

علاوة على ذلك، أشار المعلم إلى أن الوسائل التعليمية المستخدمة حتى الآن لا تزال مقتصرة على أوراق العمل الصفية (LKPD)، ولم يتم بعد توظيف وسائل التعلم القائمة على الألعاب (*game based learning*)، مما يجعل عملية التعلم تبدو أقل تشويقا للطلاب.⁶ وفي تعليم اللغة العربية في المدارس الدينية، لا يزال الغالب على عملية التعلم هو النموذج التربوي المتمركز حول المعلم (*teacher-centered*)، حيث يعتمد بشكل كبير على أسلوب المحاضرة، مما يجعل دور المعلم أكثر هيمنة، بينما يقتصر دور الطلاب على الاستماع وتلقي الشرح دون مشاركة فعالة.⁷ وعليه، تبرز الحاجة إلى تطوير وسائل تعليمية مبتكرة موجهة للطلاب، بهدف تسهيل عملية

⁵ Nur Hizbullah dan Zaqiatul Mardiah, "Masalah Pengajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah di Jakarta," *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora* Vol. 2, No. 3 (Maret 2014): 19.

⁶ Wawancara, Guru Bahasa Arab MTs Muhammadiyah 03 Kunduran-Blora, 26 Oktober 2025

⁷ Daien Chikita, Dewi Purnama Sari, dan Rini Puspitasari, "Penerapan Perencanaan Model Pembelajaran *Teacher Center* di MTs Negeri 2 Rejang Lebong," *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, Vol. 2, No. 3 (2023): 11958

التعلم، وتنمية مهاراتهم اللغوية، ولا سيما مهارة التحدث بصورة نشطة وتفاعلية تواصلية.

ونظرا للتحديات المذكورة، تبرز الحاجة إلى استخدام وسائل تعليمية ذات طابع إعلامي وتفاعلي في عرض المواد الدراسية، بالإضافة إلى تهيئة بيئة تعليمية ممتعة وجاذبة للطلاب. ويعد استخدام الوسائل التعليمية أمرا بالغ الأهمية في عملية التعليم والتعلم. فمن خلال توظيف هذه الوسائل، يصبح من السهل على المعلم تقديم المحتوى الدراسي بطريقة أكثر وضوحا وتنظيما، كما يساعد الطلاب على فهم واستيعاب المادة بشكل أفضل وأعمق. وعليه، فإن استخدام الوسائل التعليمية يسهم في جعل عملية التعليم والتعلم أكثر تنوعا وجاذبية، كما يعزز من فاعليتها وكفاءتها في تحقيق الأهداف التربوية المنشودة.⁸

أحد الوسائل التي يمكن أن تشكل حلا لهذه التحديات هو تطوير ألعاب لوحية تعليمية قائمة على التعلم التفاعلي. إن التعلم الموجه الذي يشرك الطلاب بشكل مباشر في الأنشطة التعليمية وبصورة طبيعية يسهم في زيادة دافعيتهم واهتمامهم بهذا النمط من التعلم. وبهذا الأسلوب، يشعر الطلاب بأنهم يحصلون على دعم يعزز ثقتهم بأنفسهم، وينمي مهاراتهم الاجتماعية؛ إذ إن هذا النوع من التعلم يتطلب منهم التعاون فيما بينهم والعمل بروح الفريق الواحد لإنجاز المهام الموكلة إليهم.⁹

انطلاقا من هذه الخلفية، رأت الباحثة ضرورة تطوير وسيلة تعليمية على شكل لعبة لوحية قائمة على التعلم التفاعلي في مادة اللغة العربية. ومن المتوقع أن تسهم هذه الوسيلة في مساعدة الطلاب على فهم المادة بشكل أسهل وأكثر فاعلية، كما تعزز مشاركتهم ودافعيتهم نحو التعلم، وتبيئ بيئة تعليمية أكثر تشويقا وتفاعلية. وبالإضافة

⁸ Fitria Sartika, Elni Desriwita, dan Mahyudin Ritonga, "Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PAI di Sekolah dan Madrasah," *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, Vol. 20, No. 2 (2020): 119

⁹ Ika Nurkarimah, "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab yang Menyenangkan dan Interaktif di Madrasah Ibtidaiyah," *Maliki Interdisciplinary Journal* Vol. 3, No. 7 (Juli 2025): 17

إلى ذلك، يؤمل أن تشكل هذه الوسيلة التعليمية التي طورتها الباحثة بديلا تربويا فعالا لطلاب الصف السابع في المدرسة المحمدية المتوسطة ٣ كوندوران-بلورا بما يساهم في تحسين جودة تعلم اللغة العربية لديهم.

ب. مشكلة البحث

١. كيف تطوير لعبة لوحية تعليمية قائمة على التعلم التفاعلي في مادة اللغة العربية الأساسية للصف السابع؟
٢. ما مدى طلاحية هذه لعبة لوحية بناء على نتائج تقييم خبراء المحتوى وخبراء الوسائط؟
٣. كيف كانت استجابة الطلاب تجاه استخدام الألعاب اللوحية التعليمية؟

ج. أهداف البحث

١. التعرف على تطور الألعاب اللوحية التعليمية القائمة على التعلم التفاعلي.
٢. التحقق من مدى طلاحية هذه لعبة لوحية استنادا إلى نتائج التقييم الذي أجراه خبراء المحتوى وخبراء الوسائط التعليمية.
٣. التعرف على استجابة الطلاب تجاه الوسيلة التعليمية التي تم تطويرها.

د. فوائد البحث والتطوير

١. لطلاب
(أ) تيسير عملية تعلم اللغة العربية داخل الصف وخارجه من خلال الألعاب اللوحية التفاعلية.
(ب) تعزيز دافعية التعلم لدى الطلاب وتنمية شجاعتهم في التحدث باللغة العربية.

٢. للمعلم

- أ) زيادة المراجع المتعلقة بالمواد التعليمية القائمة على الوسائط التفاعلية.
- ب) تيسير تعليم اللغة العربية من خلال توفير بيئة تعليمية أكثر متعة.

٣. للباحثين

- أ) تنمية المهارات في مجال إعداد المواد التعليمية القائمة على الوسائط التفاعلية.
- ب) توسيع الأفق المعرفي حول نماذج التعلم التفاعلي القائمة على الألعاب اللوحية.
- ت) تقديم إسهامات علمية في مجال تعليم اللغة العربية وتطوير الوسائل التعليمية.

و. استعراض الأدبيات

أولاً، تناولت الدراسة التي أجراها خافيز هاستوتي وبولونغ نورتانتيو أندونو وآري مولانا شريف بعنوان: «التلعيب القائم على ألعاب الطاولة لدعم تعلّم اللغة العربية». وقد ركّزت هذه الدراسة على تطوير وسيلة تعليمية قائمة على ألعاب الطاولة بهدف زيادة اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية. وباستخدام تقنية اختبار قبول المستخدم (User Acceptance Test)، تبين أنّ استخدام هذه الوسيلة يعدّ فعالاً في تعزيز اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية وجذبهم إليها. كما أظهرت نتائج التطوير أنّ هذه الوسيلة قد حقّقت الأهداف التعليمية المحدّدة، وأنّ الطلاب وجدوا أنّ الألعاب التعليمية ممتعة وتستحق إعادة استخدامها مراراً.^{١٠}

¹⁰ Khafiizh Hastuti, Pulung Nurtantio Andono, dan Arry Maulana Syarif, "Gamifikasi Berbasis Board Game untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Arab," *Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat* Vol. 6, No. 2 (2023): 554

تتجلى أوجه التشابه بين الدراسة السابقة والدراسة التي أجراها الباحثة في استخدام وسائط تعليمية قائمة على ألعاب الطاولة في تعليم اللغة العربية. كما تشترك الدراستان في تطوير وسائط تعليمية تفاعلية تستخدم في عملية التعلم بهدف تحسين دافعية الطلاب ومشاركتهم. أمّا أوجه الاختلاف فتتمثل في أهداف كلّ دراسة، ومنهجية البحث المتبعة، والمحتوى التعليمي المستخدم، بالإضافة إلى محور التركيز في كلّ دراسة، حيث يختلف نطاق التطبيق وخصائص العينة وأدوات التطوير من دراسة إلى أخرى.

ثانياً، تناولت الدراسة التي أجرتها أنيدا زولفا وحامي منصور ومونري فرايك ونيكي جيليان راتومبوسيانغ ومارتين وارن وتيري هاريس، والمنشورة عام ٢٠٢٥، في مقال بعنوان: «تطوير لعبة لوحية مبتكرة باستخدام نهج تعاوني لتعزيز الاهتمام بتعلم اللغة العربية». وقد استخدمت هذه الدراسة منهجية التطوير وفق نموذج ADDIE في تصميم الوسيلة التعليمية وتقويم فاعليتها. وتركزت عملية التطوير على مادة «الأدوات المدرسية»، مع دمج موضوع الأسماء المفردة والجمع ضمن الموضوع الرابع. وقد بينت النتائج أن استخدام لعبة الطاولة التعليمية كان له تأثير إيجابي وكبير في تعزيز اهتمام الطلاب بالتعلم، إضافة إلى خلق بيئة تعلم أكثر تفاعلية وتعاونية. كما تمّ تقييم هذه الوسيلة التعليمية بأنها صالحة للاستخدام وذات جدوى تربوية، حيث حصلت على موافقة خبراء الوسائل التعليمية واللغة والمحتوى، إضافة إلى تحقق معيار التطبيق العملي بدرجة ٣,٨٠ بناءً على استجابات طلاب الصف الخامس في المدرسة المحمدية ٨ بانجارماسين.¹¹

تتجلى أوجه التشابه بين هذه الدراسة والدراسة التي أجراها الباحثة في تطوير وسيلة تعليمية على شكل لعبة لوحية لتعليم اللغة العربية، إضافة إلى توظيف وسيلة

¹¹ Annida Zulfa, Hamsi Mansur, Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbusang, Martine Warren, dan Terry Harris, "Developing an Innovative Board Game Using a Cooperative Learning Approach to Foster Interest in Learning Arabic," *ALIBBAA': Journal of Arabic Language Education* 6, no. 1 (2025): 100

تعليمية مطوّرة تهدف إلى جعل عمليّة التعلّم أكثر جاذبية وتفاعلية. أمّا أوجه الاختلاف فتتمثّل في نموذج التطوير المستخدم، وموضوع البحث، وكذلك في محور التركيز في كلّ دراسة، حيث يختلف نطاق التطبيق وأهداف التحليل والنتائج المستهدفة بين الباحثين.

ثالثاً، تناولت الدراسة التي أجرتها خيرالنساء وإيلا كاهياني وأحمد أبو نافي، بعنوان: «نموذج التعلّم القائم على الألعاب في تحسين نتائج تعلّم اللغة العربية»، والصادرة عام ٢٠٢٤. وقد استخدمت هذه الدراسة المنهج التجريبيّ الكميّ، بتصميم المجموعة الواحدة (الاختبار القبلي والاختبار البعدي). وأشارت نتائج الدراسة إلى أن استخدام وسائط التعلّم القائم على الألعاب له تأثير إيجابيّ وكبير في تحسين نتائج تعلّم اللغة العربية لدى الطلاب، حيث ثبت فاعليّته في رفع مستوى التحصيل الدراسيّ في مادة اللغة العربية.¹²

تتجلّى أوجه التشابه بين تلك الدراسة والدراسة التي أجراها الباحثة في استخدام الألعاب بوصفها وسيلة تعليمية تفاعلية في تعليم اللغة العربية، بما يسهم في تحسين عمليّة التعلّم وزيادة تفاعل الطلاب. أمّا أوجه الاختلاف فتتمثّل في نوع الدراسة، والوسائل التعليمية المستخدمة، والمحتوى التعليميّ، إضافة إلى أهداف كلّ دراسة، حيث يختلف نطاق التطبيق وطبيعة النتائج المستهدفة بين الباحثين.

رابعاً، تناولت البحث التي أعدتها إلسا نافيلاً بعنوان: «تطوير وسيلة تعليمية على شكل لعبة لوحية بعنوان "Punokawan" لتعزيز مهارات القراءة في المدرسة الثانوية إسلامية حكومية ٤ بانتول خلال العام الدراسي ٢٠١٨/٢٠١٩». وقد اعتمدت هذه الدراسة منهجية البحث والتطوير (R&D) باستخدام نموذج التطوير

¹² Khoirun Nisa', Ella Cahyani, dan Ahmad Abu Nafi, "Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab," *Kilmatuna: Journal of Arabic Education* 4, no. 1 (2024): 1

الذي وضعه سوجيونو، والذي يتكوّن من عشر مراحل تطويرية. وأظهرت نتائج الدراسة أن وسيلة اللعبة اللوحية "Punokawan" حصلت على تقييم جيد من قبل خبراء الوسائط بنسبة ٧٢٪ ، ومن قبل خبراء المادة بنسبة ٦٩٪. كما بيّنت نتائج التطبيق الميداني وجود تحسّن في نتائج تعلّم الطلاب في مهارات القراءة. وقد تم إثبات ذلك من خلال ارتفاع درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي، إضافة إلى نتائج اختبار ويلكوكسون (Wilcoxon) التي بلغت قيمة الدلالة فيها $0.003 > 0.005$ ، مما يدلّ على أن وسيلة اللعبة اللوحية المطوّرة قادرة على تحسين مهارات القراءة لدى الطلاب.¹³

تتجلّى أوجه التشابه بين تلك الدراسة والدراسة التي أجراها الباحثة في استخدام وسائط تعليمية قائمة على ألعاب الطاولة بوصفها وسيلة تعليمية تفاعلية. أمّا أوجه الاختلاف فتتمثّل في المادة الدراسية، وموضوع البحث، بالإضافة إلى نوع لعبة الطاولة المستخدمة في كلّ دراسة، حيث يختلف المحتوى التعليمي وأهداف التطبيق وفقا لخصوصية كلّ بحث.

خامسا، تناول البحث الذي أجراه الرفيق بعنوان: «تأثير نموذج الألعاب التفاعلية على إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف الخامس في المدرسة المعارف ديونيجورو غووساري بانتول للعام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣». وقد أظهرت نتائج البحث أن استخدام نموذج الألعاب التفاعلية (Talking Stick) يسهم في تحسين إتقان الطلاب لمفردات اللغة العربية. وقد تمّ إثبات ذلك من خلال ارتفاع متوسط درجات الاختبار القبلي من ٥٩,٧ إلى ٨٥,٤ في الاختبار البعدي، بمتوسط زيادة قدره ٢٥,٧ درجة. كما أظهرت نتائج اختبار ويلكوكسون للرتب الموقّعة (Wilcoxon Signed Ranks Test) أن قيمة الدلالة Asymp. Sig. بلغت $0.000 >$

¹³ Elsa Navella, "Pengembangan Media Pembelajaran Board Game "Punokawan" Dalam Meningkatkan Maharatu Al-Qira'ah Di MAN 4 Bantul Tahun Ajararan 2018/2019" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019)

٠,٠٥، مما يدلّ على قبول الفرضية البديلة (Ha) ورفض الفرضية الصفرية (Ho). وبناءً على ذلك، تبين أن نموذج الألعاب التفاعلية (Talking Stick) له تأثير إيجابي في تحسين إتقان مفردات اللغة العربية لدى الطلاب.¹⁴

تتجلى أوجه التشابه بين تلك الدراسة والدراسة التي أجراها الباحثة في استخدام الألعاب التفاعلية بوصفها وسيلة تعليمية في تعليم اللغة العربية، بما يسهم في تحسين تفاعل الطلاب ورفع دافعيتهم نحو التعلم. أمّا أوجه الاختلاف فتتمثل في نموذج اللعبة المستخدم، والمواد التعليمية، وموضوع الدراسة، إضافة إلى الوسائط التعليمية المعتمدة في عملية التعلم، حيث يختلف تصميم كلّ دراسة وأهدافها وفقاً لسياقها التربوي.

هـ. خصائص المنتج المطور

١. اسم المنتج: "هيا نقرأ ونتكلم بالعربية" (Let's Read and Speak Arabic)
٢. شكل المنتج: وسيلة تعليمية على شكل لعبة لوحية (لعبة تعليمية)، مصممة لتلعب بشكل جماعي من قبل طلاب الصف السابع في المدارس المتوسطة الإسلامية.
٣. مكونات اللعبة
(أ) لوحة اللعبة (اللوحة): لوحة بمقاس ٤٠×٤٠ سم، تحتوي على مسارات اللعب ورموز ملونة تشير إلى موضوعات الدروس أو العناوين التعليمية.
(ب) بطاقات التحدي (challenge cards): تتضمن هذه البطاقات أسئلة أو تعليمات مخصصة لتنمية مهارتي التحدث (الكلام) والقراءة (القراءة) باللغة العربية، وذلك وفقاً للموضوعات المحددة مثل: العناوين، والأماكن

¹⁴ Al Rofiq, "Pengaruh Model Game Interaktif Terhadap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Kelas V MI Ma'arif Diponegoro Guwosari Bantul Tahun Ajaran 2022/2023" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023)

العامة، وعلاقات المكان (أمام، خلف، بجانب)، إضافة إلى تعبيرات بسيطة تتعلق بالهوية والموقع .

ج) البيادق والنرد: تستخدم البيادق والنرد في تحديد اللاعبين وتنظيم ترتيب الأدوار داخل اللعبة.

د) دليل المعلم والطالب: يحتوي على شرح واضح لقواعد اللعبة وكيفية تطبيقها.

٤. المحتوى التعليمي في مادة اللغة العربية:

أ) الموضوع: العنوان.

ب) المفردات وتراكيب الجمل: مأخوذة من كتاب التمارين العملية في اللغة العربية للصف السابع في المرحلة المتوسطة.

٥. أهداف تطوير المنتج المطور:

أ) تعزيز شجاعة الطلاب وثقتهم بأنفسهم وحماسهم للتحدث باللغة العربية.

ب) توفير بيئة تعليمية تفاعلية من خلال الألعاب التعليمية.

٦. الفئة المستهدفة:

وهم طلاب الصف السابع في المدرسة المحمدية المتوسطة ٣ كوندوران- بلورا الذين يدرسون مادة اللغة العربية.

٧. نموذج التطوير المستخدم:

يستخدم هذا البحث نموذج التطوير التربوي ADDIE ، الذي يتكوّن من خمس مراحل رئيسية، وهي: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقويم.

٨. مزايا المنتج المطور:

أ) الجمع بين عناصر اللعب والتعلم التفاعليّ

ب) المواد الدراسية تتوافق مع محتوى منهج اللغة العربية في المرحلة المتوسطة.

ج) يمكن استخدامها في التعلم ضمن المجموعات الصغيرة أو الكبيرة.

د) تعزيز التفاعل اللفظي بين الطلاب في سياق تعلم اللغة العربية.

ح. تنظيم عرض المناقشة

يقسّم هيكل هذا البحث إلى خمسة فصول، وهي كما يلي:

الفصل الأول: المقدمة، وتتضمن: خلفيّة البحث ، أهداف البحث، فوائد البحث والتطوير، استعراض الأدبيّات، ومواصفات المنتج قيد التطوير، تنظيم عرض المناقشة.

الفصل الثاني: دراسة الأبحاث ذات الصلة والأسس النظرية، والتي تشمل النظريات الداعمة لهذا البحث، بما في ذلك (وسائل التعلم، والألعاب اللوحية التعليمية، والتعلم التفاعلي، وتعلم اللغة العربية، ونموذج ADDIE للتطوير).

الفصل الثالث: منهجية البحث، والذي يتناول المنهجية المستخدمة في البحث، بما في ذلك نموذج وإجراءات التطوير، وتصميم تجربة المنتج، وعينة التجربة، وتقنيات وأدوات جمع البيانات، بالإضافة إلى تقنيات تحليل البيانات

الفصل الرابع: نتائج البحث والمناقشة، والذي يتضمن نتائج تطوير الوسائط وتحليل البيانات التي تم الحصول عليها. يتضمن هذا الفصل وصفا لعملية تطوير المنتج، ونتائج اختبار التحقق من الصحة الذي أجراه الخبراء، ونتائج الاختبار الميداني، بالإضافة إلى تحليل جدوى المنتج.

الفصل الخامس: الخاتمة، التي تتضمن ملخصاً لنتائج البحث/التطوير، ونصائح حول استخدام المنتج، وتوصيات لمزيد من التطوير بهدف الاستفادة من ألعاب الطاولة التعليمية بشكل أكثر فعالية في تدريس اللغة العربية.



الباب الخامس

الخاتمة

أ. الخلاصة

بناء على نتائج البحث والتطوير المتعلق بوسائل الألعاب اللوحية التعليمية القائمة على التعلم التفاعلي في مادة اللغة العربية لطلاب الصف السابع في المدرسة المحمدية المتوسطة ٣ كوندوران-بلورا ، يمكن استنتاج ما يلي:

(١) أسفرت هذه الدراسة عن إنتاج وسيلة تعليمية تتمثل في لعبة لوحية تعليمية قائمة على التعلم التفاعلي، تم تطويرها من خلال مراحل نموذج ADDIE التي تشمل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم، وذلك لمادة اللغة العربية لطلاب الصف السابع في المدرسة المحمدية المتوسطة ٣ كوندوران-بلورا.

(٢) أظهرت نتائج التقييم التي أجراها خبراء المحتوى نسبة بلغت ٨٣.٣% ضمن فئة "مقبولة جدا" بالنسبة لوسيلة التعلم المتمثلة في لعبة اللوح التعليمية. أما النسبة التي حصل عليها خبراء الوسائط فقد بلغت ٦٨.٧٤% ضمن فئة "مقبولة" وتشير هذه النتائج إلى أن الوسيلة التي تم تطويرها مناسبة للاستخدام كوسيلة داعمة في تعليم اللغة العربية.

(٣) أظهرت نتائج الاستبيان الذي تم إجراؤه مع الطلاب أن هذه الوسيلة التعليمية المتمثلة في لعبة اللوح حصلت على نسبة ٧٤.٤% ضمن فئة "مقبول/جيد". وتشير هذه النتائج إلى أن هذه الوسيلة حظيت بردود فعل إيجابية من الطلاب ويمكن استخدامها في عملية تعليم اللغة العربية.

بناء على نتائج التقييم الذي أجراه الخبراء وردود فعل الطلاب، تم اعتبار لعبة "بيارد" التعليمية القائمة على التعلم التفاعلي وسيلة تعليمية مناسبة لتعليم

اللغة العربية لطلاب الصف السابع في المدرسة المحمدية المتوسطة ٣
كوندوران-بلورا.

ب. إقتراحات

بناء على نتائج البحث والتطوير المتعلق بألعاب الطاولة التعليمية القائمة على
التعلم التفاعلي في مادة اللغة العربية، يقدم الباحثون بعض التوصيات التالية:

(١) للمعلمين

ينصح باستخدام الألعاب اللوحية التعليمية في عملية التعلم كوسيلة
بديلة لتعليم اللغة العربية، بحيث يصبح التعلم أكثر إثارة وتفاعلية، ويؤدي
إلى تعزيز مشاركة الطلاب في الأنشطة التعليمية.

(٢) بالنسبة للمدارس

يتوقع من المدارس أن تدعم استخدام الوسائل التعليمية المبتكرة، مثل
الألعاب اللوحية التعليمية، من خلال توفير المرافق والفرص للمعلمين
لتطوير وسائل إبداعية تتناسب مع احتياجات الطلاب.

(٣) للباحثين في المستقبل

ينصح الباحثون في المستقبل بتطوير ألعاب لوحية تعليمية تتناول
مواضيع أوسع نطاقاً وتتميز بتصميم جذاب، بالإضافة إلى اختبار هذه
الوسائل على عدد أكبر من المشاركين وعلى مدى فترة زمنية أطول، وذلك
للحصول على أفضل النتائج الممكنة. ومن المأمول أيضاً أن يواصل الباحثون
في المستقبل اختبار فعالية الوسائط من خلال تصميم التجارب، مثل
استخدام الاختبارات التمهيدية والاختبارات الختامية، حتى يتسنى معرفة
تأثير الوسائط على نتائج تعلم الطلاب.

٤) بشأن تطوير المنتج

لا يزال من الممكن تحسين هذه اللعبة اللوحية التعليمية، على سبيل المثال من خلال إضافة أسئلة متنوعة، وتحسين المظهر البصري، وتبسيط قواعد اللعبة، وكذلك تعديل مستوى صعوبة المحتوى بحيث يتناسب بشكل أفضل مع خصائص الطلاب.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

قائمة المراجع

- Abdul Hadi Abdul Rahim, M. H. (2024). Developing Aarabiyatuna Board Game for Engaging Students' Knowledge Towards the Arabic Language & Culture. *INTERNATIONAL JOURNAL OF RESEARCH AND INNOVATION IN SOCIAL SCIENCE (IJRISS)*, 1325.
- Adams, E. (2014). *Fundamentals of Game Design*. Berkeley: New Riders.
- Aisya Sekar Sari, N. A. (2025). Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif: Observasi, Wawancara, dan Triangulasi. *Indonesian Research Journal on Education*, 542.
- Aisyah Fadilah, K. R. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 9-10.
- Akbar, K. F. (2025). Challenges of Arabic Language Learning: Identity of Factors Affecting Students' Difficulties in Speaking. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 125.
- Andi Adam Rahmanto, D. C. (2023). Tinjauan Pustaka Media Pembelajaran Interaktif di Pendidikan Indonesia. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA*, 145.
- Aninda Zulfa, H. M. (2025). Developing an Inovative Board Game Using a Cooperative Learning Approach to Foster Interest in Learning Arabic. *Alibba': Journal of Arabic Language Education*, 100.
- Arifin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech*, 9-20.
- Ashilatul Rahmawati, N. H. (2024). Optimalisasi Teknik Wawancara Dalam Penelitian Field Research Melalui Pelatihan Berbasis Participatory Action Research Pada Mahasiswa Lapas Pemuda Kelas IIA Tangerang. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 136.
- Aulia Mustika Ilmiani, A. N. (2020). Multimedia Interaktif Untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, 20.
- Budi Darmo, A. T. (2022). Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak. *Jurnal Visual: Fakultas Seni Rupa dan Desain - Universitas Tarumanegara*, 18.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Cahyadi, R. A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 37.

- Daïen Chikita, D. P. (2023). Penerapan Perencanaan Model Pembelajaran Teacher Center di MTs Negeri Rejang Lebong. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 11958.
- Eka Selvi Handayani, H. A. (20224). Urgensi Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pendidikan Tingkat Dekolah Dasar di Era Cybernetics. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 8523-8524.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 112-113.
- Fathur Riyadhi Arsal, A. H. (2024). Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Menggunakan Media Audio, Visual, dan Audiovisual di MTsN 1 Kota Makassar. *TADRIS AL-ARABIYAT: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab*, 158.
- fitria Hidayat, M. N. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Bahasa Arab. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 30.
- Fitria Satika, E. D. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PAI di Sekolah dan Madrasah. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* , 119.
- Hanifah, U. (2020). Ahdāfu Ta'limial-lughah al 'arabiyāh fī manhaji alfaīn wa tsalātsata'asyara (dirāsah tahlīlīyah 'ala ma'āyīr 'ālamīyah: aurūbīyah wa amrīkīyah. *al Mahāra Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 156.
- Hasrian Rudi Setiawan, A. J. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan ADDIE. *Jurnal Kumparan Fisika*, 113.
- Ibrahim Maulana Syahid, N. A. (2024). Model Addie dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of Multidisciplinary Research*, 260.
- Iqlima Firdaus, R. H. (2023). Model-Model Pengumpulan Data dalam Penelitian Tindakan Kelas . *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 111.
- Isran Rasyid Karo-Karo S, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan & Matematika*, 94.
- Jamaliddin Shiddiq, A. Z. (2024). Feasibility of Web-based Digital Arabic Gmification Media for Islamic Junior High School Students. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*.
- Khafiizh Hastuti, P. N. (2023). Gamifikasi Berbasis Board Game untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Arab. *Abdimasku*, 554.
- Khoirul Anafi, I. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 435.

- Khoirun Nisa, E. C. (2024). Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab. *Kilmatuna: Journal of Arabic Education*, 1.
- Kiki Irawan, N. A. (2025). Karakteristik Bahasa Arab dan Relevansinya dalam Konteks Pendidikan Bahasa Asing. *NASKHI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab*, 208.
- Krimah, M. M. (2024). Asesmen Kinerja dalam Pembelajaran Kalam Bahasa Arab Siswa MTs Tahun 2023: Penelitian Pustaka Melalui Google Scholar. *TADRIS AL-ARABIYAT: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab*, 5-6.
- Kurniadi, A. M. (2024). Urgensi Pendidikan Bahasa Arab untuk Anak-Anak: Investasi Cerdas untuk Masa Depan. *Journal of Education*, 22921.
- Latifah, M. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android dengan Teori Pembelajaran Interaktif. *AL WASIL*, 56-57.
- Mardiyah, N. H. (2014). Masalah Pengajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah di Jakarta. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 190.
- Mita Atiiqah br Ginting, N. Q. (2023). Uniknya Bahasa Arab. *Ekshis: Jurnal Ekonomi, Syariah dan Studi Islam*, 38.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 22.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- myrna apriany Lestari, Y. F. (2024). Pengembangan Media Board Game Berbasis Local Wisdom dalam Penanaman Karakteristik Berkebinekaan Global. *Jurnal Pelita PAUD*, 517.
- Nandang, S. J. (2025). Konsep Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Neurosains dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Ta'limi: Journal of Arabic Education & Arabic Studies*, 9.
- Navella, E. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Board Game "Punokawan" Dalam Meningkatkan Maharatu Al-Qira'ah Di MAN 4 Bantul Tahun Ajaran 2018/2019*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Niluh Putu Putri Palupi Sukenasa, J.-L. S. (2020). Using Tecnology-Mediated Board Game on Young Learners. *Script Journal: Journal of Linguistic and English Teaching*, 137.
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan Board Game sebagai Media Pembelajaran untuk Meltih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 873.

- Nizar, F. H. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 29.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Tangerang: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Nurkarimah, I. (2025). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab yang Menyenangkan dan Interaktif di Madrasah Ibtidaiyah. *Maliki Interdisciplinary Journal* , 17.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Siswa. *Misykat*, 173-174.
- Nurul Ramadani Askha, A. S. (2023). Perancangan Desain Grafis Board Game Sebagai Media Edukasi Mengenai Kesehatan Lingkungan. *Artikel Penelitian, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar*.
- Pribadi, R. B. (2009). *Model-Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Putri Nur Azizah, N. H. (2021). Penggunaan Media Board Game untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6132.
- Rika Yulianti, W. S. (2021). Pengembangan Board Game Edukatif sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 88.
- Rini Mulyasari, I. M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Model ADDIE (Sekolah Dasar). *GENTA MULIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 338.
- Rofiq, A. (2023). *Pengaruh Model Game Interaktif Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V MI Ma'arif Diponegoro Guwosari Bantul Tahun Ajaran 2022/2023*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga .
- Salwa Azizah Rahman, H. M. (2024). Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Keterampilan Kalam (Berbicara) di SMP Ma'hadiyah As-Sunnah Tasikmalaya: Metode, Tantangan, dan Solusi . *LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra* , 70.
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan: Desain Pembelajaran di Era ASEAN Economic Community (AEC) untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan* (p. 89). Sidoarjo: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaaratul'ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 171.

- Siti Nurhikmah, S. R. (2023). Desain Pembelajaran PAI Dengan Model ADDIE Pada Materi Beriman Kepada Hari Akhir Di SMA Plus Tebar Ilmu Ciparay. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 1046.
- Slamet Yahya, M. d. (2021). Model Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah Berbasis Pesantren (Studi Kasus di MA Salafiyah, MA Darussa'adah, MA Yapika Kebumen). *Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri Purwokerto*, 15.
- Slamet, F. A. (2022). *Metode Penelitian Pengembangan (R n D)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Tahir, E. M. (2022). Media dan Teknologi Visual. *Al-Maraji': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 158-160.
- Tia Dwi Kurnia, C. L. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembanagan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip. *Seminar* , 522.
- Yanto, D. T. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi dan Teknologi*, 77.
- Yaumi, M. (2017). Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial. 4.
- Zahra Atika Mappiara, M. A. (2023). Isu dan Problematika dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Al;Kilmah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Humaniora*, 49.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA