تجريد

خفني نوراني: تطوير وسيلة تعليمية "لودو" لتعلم مفردات اللغة العربية في المدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية كيلابا غادينج. البحث العلمي. جاكرتا: قسم تربية اللغة العربية. كلية اللغات والفنون. جامعة جاكرتا الحكومية, ٢٠١٩

يهدف هذا البحث لتطوير الوسيلة التعليمية لودو لمادّة مفردات اللغة العربية, لترقية رغبة تعلم الطلاب في الفصل إحدى عشر في المدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية كيلابا غادينج من أجل معرفة أهلية الوسيلة التعليمية على أساس التقييم من مؤهل المادة و مؤهل الوسيلة ومعرفة تقييم طلاب المدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية كيلاباغادينج في هذه الوسيلة.

نتيجة الدراسة تدل على خمس مراحل في صنع الوسيلة التعليمية لودو: (١) تحليل, تحليل الاحتياجات على الطلاب في التعلم. هذا التحليل مهم جدا على الانتاج المتطورة, (٢) تصميم, صناعة التخطيط من الانتاج المتطور. و تخطيط لوحة اللعبة و بطاقة السؤال فيها الصورة و مفردات اللغة العربية, (٣) تطوير, عملية التقييم فيه تقييم الانتاج من خبران, هما :الأستاذ أريو سينا كمؤهل المادّة و الأستاذ رادين أحمد برنابس الماجستير كمؤهل الوسيلة، (٤) تجربة, اختبار أهلية الوسيلة التعليمية لودو في المدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية كيلابا غادينج

مع خمسة عشر من الطلاب في تجربة ميدانية. يعمل التجربة لمعرفة الفعالية من الانتاج المتطورة, (٥) تقييم, تقييم الانتاج استنادا إلى نتائج الاستبيانات التى وزعت على مؤهل المادّة و مؤهل الوسيلة وطلاب المدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية كيلابا غادينج.

و أما المرحلة الأهلية من الوسيلة التعليمية لودو بحسب التقييم هي: ١) من مؤهل المادّة حصلت على ٩٦% بفرقه "لائق جدا",٢) من مؤهل الوسيلة حصلت على ٩٤% بفرقه "لائق جدا", ٣) من طلاب عند تجربة ميدانية حصلت على ٨٩% بفرقه "لائق جدا". بهذا كانت لعبة لودو لمادّة المفردات مناسبة لاستخدام الطلاب كوسيلة تعليمية في مادّة مفردات اللغة العربية.

ABSTRAK

Khifni Nurani, Pengembangan Media LUDO Untuk Pembelajaran kosakata Bahasa Arab di SMA Islam Al-Azhar Kelapa Gading. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta. 2019

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan Ludo sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas XI di SMA Islam Al-Azhar Kelapa Gading; mengetahui kelayakan media pembelajaran Ludo berdasarkan penelitian dari ahli materi dan ahli media; dan mengetahui penilaian siswa di SMA Islam Al-Azhar Kelapa Gading terhadap media pembelajaran Ludo.

Hasil penelitian melalui lima tahap dalam pembuatan media pembelajaran Ludo: 1) Analisis (Analysis), Analisis kebutuhan terhadap siswa dalam belajar. Jadi analisis ini sangat penting terhadap produk yang akan dikembangkan, 2) Desain (Design), membuat desain dari produk yang akan dikembangkan. Desain papan permainan dan kartu soal memuat gambar dan kosakata bahasa Arab, 3) Pengembangan (Development), Proses penilaian rancangan produk yang dilakukan dengan memberi penilaian. Penilaian produk dilakukan oleh ahli materi (Ustadz Ario Sina, S.Hum) dan ahli media (Ustadz Raden Ahmad Barnabas, M.Pd), 4) Implementasi (Implementation), Pengujian kelayakan media pembelajaran Ludo di SMAI Al-Azhar Kelapa Gading dengan 15 siswa uji coba lapangan. Uji coba dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari produk yang dikembangkan, 5)Evaluasi (Evaluate), Mengevaluasi produk berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa SMAI Al-Azhar Kelapa Gading.

Tingkat kelayakan media pembelajaran ludo berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rerata presentase skor 96% yang termasuk dalam kategori **Sangat Layak**, 2) Ahli Media diperoleh rerata presentase skor 94% yang termasuk dalam kategori **Sangat Layak**. 3) Penilaian kelayakan media oleh siswa uji coba lapangan diperoleh rerata presentase skor 89% yang termasuk dalam kategori **Sangat Layak**. Dengan demikian, maka media ludo layak digunakan sebagai media pembelajaran.

ABSTRACT

Khifni Nurani, The Development of LUDO media for Learning Arabic Language Vocabulary at Al-Azhar Islamic High School Kelapa Gading. Skripsi. Arabic Language Education Study Program, Faculty of Language and Art, Jakarta State University. 2019

This study aimed to develop the Ludo game as a learning media to improving students learning motivation and to help the students in doing the vocabularies task in grader XI of stundets Al-Azhar Islamic High School Kelapa Gading; knowing the feasibility of learning media Ludo based on research from material experts and media experts; and find out the assessment of students at Al-Azhar Kelapa Gading Islamic High School towards Ludo's learning media.

The results of the study went through five steps in producing Ludo's learning media: 1) Analysis of the needs of students in learning. So this analysis is very important for the product to be developed, 2) Design, make the design of the product to be developed. Game board design and question cards contain Arabic images and vocabulary, 3) Development, The process of evaluating product design is done by giving an assessment. Product assessment was carried out by material experts (Ustadz Ario Sina, S.Hum) and media experts (Ustadz Raden Ahmad Barnabas, M.Pd), 4) Implementation, Testing the feasibility of learning media Ludo at Al-Azhar Kelapa Gading with 15 field trial students. The trial was conducted to determine the effectiveness of the product being developed, 5) Evaluate, the product based on the results of the questionnaire given to material experts, media experts, and students of Al-Azhar Islamic High School Kelapa Gading.

The level of feasibility of ludo learning media based on assessment: 1) The material expert shows the average of score percentage is 96% (Very decent), 2) media expert shows the average of score percentage is 94% (Very decent). The scoring of the students in the experiment show that the average of score percentage is 89% (Very decent). therefore, the ludo media is suitable to be used as a learning media.