نموذج وسيلة تعليمية لعبة اللوحة في تعليم المفردات العربية

(البحث التطويري لطلبة الفصل العاشر في المدرسة المتوسطة المهنية جارودا جاكرتا)

Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa

إعداد

أبريليا كيميلاو

رقم التسجيل : ١٢٠٥٦١٨١٠٣

البحث العلمي مقدم لقسم تعليم اللغة العربية

للحصول على درجة السرجانا في التربية

قسم تعليم اللغة العربية

كلية اللغات والفنون

جامعة جاكرتا الحكومية

٢٠٢٢م / ١٤٤٢ هـ

MODEL MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB

(Penelitian Pengembangan untuk Siswa Kelas X di SMK Garuda Jakarta)

Mencerdaskan dan Memartabatkan Bangsa

Disusun oleh:

Aprilya Kemilau

No. Registrasi: 1205618103

Skripsi Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2022 M/1443 H

تصديق لجنة المناقشة بالعربية

تصديق لجنة المناقشة بالعربية

اسم الطالبة : أبريليا كيميلاو

رقم التسجيل : ١٢٠٥٦١٨١٠٣

عنوان البحث : نموذج وسيلة تعليمية لعبة اللوحة في تعليم المفردات العربية (البحث التطويري لطلبة الفصل العاشر في المدرسة المتوسطة المهنية جارودا جاكرتا.

تاريخ المناقشة : ٢٥ يوليو ٢٠٢٢م

الاسم	المنصب	التوقيع	التاريخ
الدكتورة ليليانا موليستوتي الماجستيرة رقم التوظيف: ١٩٦٨٠٥٢٩١٩٩٢٠٣٢٠٠١	عميدة كلية اللغات والفنون		
الدكتور شمسي ستيادي الماجستير رقم التوظيف: ١٩٧٧١٠٠٨٢٠٠٥٠١١٠٠٢	رئيس لجنة المناقشة		١١ / ٨ / ٢٢
هندراونتوو الماجستير رت: ٠٠٠٦٠٤٨٦٠٣	الممتحن		١١ / ٨ / ٢٢
الدكتورة فتوى عارفة الماجستيرة رقم التوظيف: ١٩٨٥١٢٢١٢٠١٤٠٤٢٠٠١	المشرفة الأولى		٨ / ٨ / ٢٢
أحمد مرزوق الماجستير رقم التوظيف: ١٩٨١١٢٢٠٢٠١٥٠٤١٠٠١	المشرف الثاني		٨ / ٨ / ٢٢

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Nama Mahasiswa : Aprilya Kemilau

Nomor Registrasi : 1205618103

Judul Skripsi : Model Media Pembelajaran Board Game dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Penelitian Pengembangan untuk Siswa Kelas X di SMK Garuda Jakarta)

Tanggal Sidang : 25 Juli 2022

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd. NIP.196805291992032001	Dekan Fakultas Bahasa dan Seni		7/9 22
Dr. Samsi Setiadi, M.Pd. NIP.197710082005011002	Ketua Sidang / Penguji Ahli		11/8 22
Hendrawanto, M.Pd. NIDN. 0006048603	Penguji Pendamping		11/8 22
Dr. Fatwa Arifah, M.A.Pd. NIP.198512212014042001	Pembimbing 1		8/8 22
Ahmad Marzuq, M.Pd. NIP.198112202015041001	Pembimbing 2		8/8 22

صفحة الإفادة بالعربية

صفحة الإفادة بالعربية

أنا الموقعة أدناه

الطالبة : أبريليا كيميلاو

رقم التسجيل : ١٢٠٥٦١٨١٠٣

القسم : تعليم اللغة العربية

الكلية : اللغات والفنون

عنوان البحث : نموذج وسيلة تعليمية لعبة اللوحة في تعليم المفردات العربية (البحث التطويري لطلبة الفصل العاشر في المدرسة المتوسطة المهنية جارودا جاكرتا

أفيد أن هذا البحث من عملي نفسي، فإذا نقلت شيئا من أعمال الأخرين فإنني أذكر مرجعه وفقا للقاعدة المعمولة بها. و أنا مستعدة لقبول العقوبة من قبل كلية اللغات والفنون جامعة جاكرتا الحكومية إذا تبيّن أنني أقوم بالسرقة.

كتبت هذه الإفادة بالصدق والأمانة.

جاكرتا، ٤ أغسطس ٢٠٢٢ م

أبريليا كيميلاو

رقم التسجيل: ١٢٠٥٦١٨١٠٣

ج

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Sebagai civitas akademik Universitas Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Aprilya Kemilau
Nomor Registrasi	: 1205618103
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas	: Bahasa dan Seni
Judul Skripsi	: Model Media Pembelajaran Board Game dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Penelitian Pengembangan untuk Siswa Kelas X di SMK Garuda Jakarta)

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, apabila saya melakukan plagiat.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 4 Agustus 2022

Yang Menyatakan.

Aprilya Kemilau

No. Reg: 1205618103

د

صفحة الموافقة على نشر البحث العلمي للمهمات الأكادمية

صفحة الموافقة على نشر البحث العلمي للمهمات الأكادمية

أنا الموقعة أدناه طالبة جامعة جاكرتا الحكومية :

الاسم : أبريليا كيميلاو

رقم التسجيل : ١٢٠٥٦١٨١٠٣

القسم : تعليم اللغة العربية

الكلية : اللغات والفنون

عنوان البحث : نموذج وسيلة تعليمية لعبة اللوحة في تعليم المفردات العربية (البحث التطويري لطلبة الفصل العاشر في المدرسة المتوسطة المهنية جارودا جاكرتا

أنا أوافق على منح الحقوق الكاملة لجامعة جاكرتا الحكومية في استفادة من بحثي بدون مقابل من أجل تطوير العلوم والمعارف. بهذه الحقوق يمكن للجامعة جاكرتا الحكومية أن تضعه أو تنقله أو تنسخه و توزعه و تنشره عبر إنترنيت أو وسائل أخرى للمهمات الاكادمية بدون الاستئذان منّي مادام البحث مكتوبا باسمي. وأنا مسؤولة على ما كتبت فيه إذا تجاوزت قانون الإبداع .

كتبت هذه الموافقة بالصدق والأمانة.

جاكرتا، ٤ أغسطس ٢٠٢٢ م

أبريليا كيميلاو

رقم التسجيل: ١٢٠٥٦١٨١٠٣

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH KEPENTINGAN AKADEMIS

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Aprilya Kemilau
Nomor Registrasi	: 1205618103
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas	: Bahasa dan Seni
Judul Skripsi	: Model Media Pembelajaran Board Game dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Penelitian Pengembangan untuk Siswa Kelas X di SMK Garuda Jakarta)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah saya. Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini, UNJ berhak menyimpan, mengalih media/ memformatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan mempublikasikannya di internet atau media lainnya untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 4 Agustus 2022

Yang Menyatakan,

Aprilya Kemilau

No.Reg: 120561810

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH KEPENTINGAN AKADEMIS UPT

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Aprilya Kemilau
NIM : 1205618103
Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni / Prodi Pendidikan Bahasa Arab
Alamat email : aprilyakemilau02@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☑ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :
MODEL MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB (Penelitian Pengembangan untuk Siswa Kelas X di SMK Garuda Jakarta)

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 10 September 2022

Penulis

(Aprilya Kemilau)
nama dan tanda tangan

تجريد

أبريليا كيميلاو ، نموذج وسيلة تعليمية لعبة اللوحة في تعليم المفردات العربية (البحث التطويري لطلبة الفصل العاشر في المدرسة المتوسطة المهنية جارودا جاكرتا). البحث العلمي. جاكرتا: قسم تعليم اللغة العربية. كلية اللغات والفنون. جامعة جاكرتا الحكومية، ٢٠٢٢

يهدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة تعليمية لعبة اللوحة في تعليم المفردات العربية لطلبة الفصل العاشر في المدرسة المتوسطة المهنية جارودا جاكرتا. هذه الوسيلة هي وسيلة مأخوذة من لعبة موجودة تسمى"Who Is It?" وتم تعديله إلى وسيلة تعليمية لعبة اللوحة تحتوي على بطاقات تتعلق بالمفردات العربية.

تستخدم الباحثة طريقة البحث التطويري على نموذج Reisser & Mollenda بالرموز ADDIE التي تتكون من أربع خطوات وهي: تحليل احتياجات الفصل العاشر في المدرسة المتوسطة المهنية جارودا جاكرتا للوسيلة المستخدمة، تصميم الإنتاج، تطوير الإنتاج، و تقييم الإنتاج على وسيلة تعليمية لعبة اللوحة في تعليم المفردات العربية من خلال استبيان.

في تحليل الاحتياجات إلى ٣٦ طلبة الفصل العاشر في المدرسة المتوسطة المهنية جارودا جاكرتا، و ٣٢ منهم (٨٨,٩٪) يريدون استخدام وسيلة تعليمية لعبة اللوحة في تعليم المفردات العربية، وفي تصميم الإنتاج يتم تطوير منتجات لعبة اللوحية

عن طريق تعديل البطاقات باستخدام المفردات العربية بثلاثة موضوعات للمفردات، وهي الأدوات في البيت، والحيوانات، والمهنة. وفي تطوير الإنتاج عملية التقييم فيه تقييم الإنتاج من مؤهل المادة ومؤهل الوسيلة وفي تقييم الإنتاج استنادا إلى نتائج الاستبيانات التي وزعت على ٣٦ طلبة الفصل العاشر في المدرسة المتوسطة المهنية جارودا جاكرتا.

حصلت نتائج تقييم على مؤهل المادة لوسيلة التعليمية التي أنتجتها الباحثة على القيمة (٤,٧) التي تم تضمينها في فئة "لائق جدًا" ، وحصلت نتائج تقييم مؤهل الوسيلة على قيمة (٤,٦) التي تم تضمينها في فئة "لائق جدًا" وكذلك نتائج تقييم الطلبة على علامة ٩٢٪ تم تضمينها في فئة "لائق جدًا". وبالتالي ، فإن تطوير وسيلة تعليمية لعبة اللوحة لائقاجدا لاستخدامها الطلبة كوسيلة تعليمية في تعليم المفردات العربية.

ABSTRAK

Aprilya Kemilau, Model Media Pembelajaran Board Game dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Penelitian Pengembangan untuk Siswa Kelas X di SMK Garuda Jakarta). Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media board game sebagai media untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas X di SMK Garuda Jakarta. Media ini merupakan media yang diambil dari sebuah game yang sudah ada bernama “Who Is It?” dan telah dimodifikasi menjadi media board game edukatif yang berisi kartu mengenai kosakata bahasa Arab.

Peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model Reisser & Mollenda dengan rumus ADDIE yang terdiri dari empat langkah, yaitu: 1) Analisis kebutuhan siswa kelas X di SMK Garuda Jakarta terhadap media yang digunakan, 2) Desain produk, 3) Tahap pengembangan produk, 4) Evaluasi produksi pada media Board Game melalui angket.

Pada tahap analisis kebutuhan, dibagikan angket kepada 36 siswa kelas X di SMK Garuda Jakarta dan 32 diantaranya (88,9%) mengatakan bahwa mereka ingin menggunakan media board game dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Pada tahap desain, pengembangan produk board game dengan memodifikasi kartu menggunakan kosakata bahasa Arab dengan tiga topik kosakata yaitu peralatan di rumah, hewan, dan profesi. Pada tahap pengembangan yaitu proses penilaian rancangan produk yang dilakukan dengan memberi penilaian dari ahli materi dan ahli media pembelajaran. Pada tahap evaluasi, melakukan evaluasi produk berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 36 siswa kelas X SMK Garuda Jakarta.

Hasil penilaian ahli materi untuk media yang dihasilkan oleh peneliti memperoleh nilai sebesar (4,7) yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dan hasil penilaian ahli media memperoleh nilai (4,6) yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, serta hasil evaluasi dari siswa memperoleh nilai 92% yang termasuk kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian, media board game layak untuk digunakan siswa sebagai media pembelajaran dalam mempelajari kosakata bahasa Arab.

ABSTRACT

Aprilya Kemilau, Board Game Learning Media Model in Arabic Vocabulary Learning (Development Research for 10th Grade Students at Garuda Vocational High School Jakarta). Thesis. Jakarta: Arabic Language Education Study Program, Faculty of Language and Arts, Jakarta State University, 2022.

This study aims to develop a board game media as a medium for learning Arabic vocabulary for 10th grade students at Garuda Vocational High School Jakarta. This media is a media taken from an existing game called “Who Is It?” and has been modified into a media board game educative that contains cards about Arabic vocabulary.

The researcher uses the research development method with the Reisser & Mollenda model with the ADDIE formula which consists of four steps, namely: 1) Analysis of the needs of 10th grade students at SMK Garuda Jakarta for the media used, 2) Product design, 3) Product development stage, 4) Evaluation of production on Board Game media through a questionnaire.

At the needs analysis stage, distributed questionnaires to 36 grade 10th students at Garuda Vocational High School Jakarta and 32 of them (88.9%) said that they wanted to use board game media in learning Arabic vocabulary. At the design stage, the development of board game products by modifying cards using Arabic vocabulary with three vocabulary topics, namely equipment at home, animals, and professions. At the development stage, the product design assessment process is carried out by giving an assessment from material experts and learning media experts. In the evaluation stage, evaluate the product based on the results of a questionnaire given to 36 grade 10th students at Garuda Vocational High School Jakarta.

The results of the material expert assessment for the media produced by the researcher obtained a value of (4.7) which was included in the "Very Decent" category and the results of the media expert assessment obtained a value (4.6) which was included in the "Very Decent" category, as well as the evaluation results of students scored 92% which was included in the "Very Decent" category. Thus, the board game media is appropriate for students to use as a learning medium in learning Arabic vocabulary.

الشكروالتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم، الحمد لله رب العالمين، وبه نستعين على أمور الدنيا والدين، والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين. وعلى أله وصحبه أجمعين و من تبعه بإحسان إلى يوم الدين. أما بعد.

هذا البحث العلمي مقدم لقسم تعليم اللغة العربية بجامعة جاكرتا الحكومية للحصول على درجة سرجانا في التربية، وهذا البحث عن تطوير وسيلة تعليمية لعبة اللوحة في تعليم المفردات العربية (البحث التطويري لطلبة الفصل العاشر في المدرسة المتوسطة المهنية جارودا جاكرتا. و لا تتمكن الباحثة أن تكتب هذا البحث إلا بمساعدة الآخرين تقدمت الباحثة و التقدير الفائق إلى:

١. الدكتورة فتوى عارفة الماجستيرة كالمشرفة الأولى التي قد أعطت الباحثة التشجيعات والإرشادات بالصبر وتساعد الباحثة بمساعدتها النافعة والثمينة في كتابة هذا البحث.
٢. أحمد مرزوق الماجستير كالمشرف الثاني الذي قد أعطى الباحثة التشجيع و العناية بالصبر و ساعد بمساعدته العظيمة في كتابة هذا البحث.
٣. الدكتور محمد شريف الماجستير كالمشرف الأكاديمي وبوصفه رئيس قسم تعليم اللغة العربية بجامعة جاكرتا الحكومية.
٤. الأستاذ إخوان رحمن بختيار الماجستير كمشرف مؤهل الوسيلة الذي ساعد الباحثة في إتمام هذا البحث.
٥. السيد أجوس سليم كمشرف مؤهل المادة الذي قام بإشراف الباحثة منذ بداية الفترة إلى أخرها بالصبر في أنشطة التعليم في المدرسة المتوسطة المهنية جارودا جاكرتا.

٦. الوالدان العزيزان والمحبوبان و والأسرة الكبيرة الذين شجعوا الباحثة على إنهاء هذا البحث حتى النهاية.

٧. جميع الأساتذة والأستاذات الذين بذلوا كل ما لديهم من العلوم والمعارف لتهذيب الباحثة أثناء تعلمها في الجامعة.

٨. جميع أصدقاء الباحثة في قسم تعليم اللغة العربية مرحلة ٢٠١٨، خاصة الفصل "الأليف" الأحباء. عسى الله أن يسهل أعمالهم و يطيل عمورهم، أمين .

أخيرا عسى أن يكون هذا البحث نافعا للجميع وخاصة للباحثة ولو كان هذا البحث بعيدا عن الكمال والكمال لله وحده، والله أعلم بالصواب.

جاكرتا، يوليو ٢٢ ٢٠

أبريليا كيميلاو

محتويات البحث

تصديق لجنة المناقشة بالعربية ..... أ

LEMBAR PENGESAHAN ..... ب

صفحة الإفادة بالعربية ..... ج

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT ..... د

صفحة الموافقة على نشر البحث العلمي للمهمات الأكادمية ..... ه

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH KEPENTINGAN AKADEMIS ..... و

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH KEPENTINGAN AKADEMIS UPT ..... ز

تجريد بالعربية ..... ح

تجريد بالإندونيسية ..... ي

تجريد بالإنجليزية ..... ك

الشكر والتقدير ..... ل

محتويات البحث ..... ص

قائمة الجدول ..... ق

قائمة الصورة ..... ر

قائمة الملاحق ..... ش

الباب الأوّل: المقدّمة

أ. خلفية البحث ١

ب. تركيز البحث وفرعيته ٩

ج. تنظيم المشكلة وأسئلة البحث ١٠

د. أهدف البحث ١١

هـ. فوائد البحث ١١

الباب الثاني: الدراسات النظرية والدراسات السابقة

أ. الدراسات النظرية ١٤

١. مفهوم التطوير ١٦

أ) تعريف التطوير ١٦

ب) مراحل التطوير ١٧

٢. مفهوم الوسيلة التعليمية ١٦

أ) تعريف الوسيلة ١٦

ب) تعريف الوسيلة التعليمية ١٧

ج) وظيفة الوسيلة التعليمية ١٩

د) أهمية الوسيلة التعليمية ٢١

هـ) أنواع الوسيلة التعليمية ٢٤

٣. مفهوم وسيلة الألعاب التعليمية ٢٦

٤. مفهوم لعبة اللوحة ٢٨

أ) تعريف لعبة اللوحة..... ٢٨

ب) تاريخ لعبة اللوحة ٣٠

ج) فوائد لعبة اللوحة..... ٣١

٥. مفهوم المفردات العربية..... ٣٢

أ) تعريف المفردات ٣٢

ب) تعليم المفردات العربية..... ٣٣

ج) تعليم المفردات العربية في الفصل العاشر المدرسة المتوسطة المهنية جارودا جاكرتا تعليم المفردات العربية ٣٣

د) أهمية تعليم المفردات ٣٥

ه) أهدف تعليم المفردات ٣٦

و) أنواع المفردات..... ٣٦

ز) أساس اختيار المفردات ٤٠

ب. الدراسات النظرية ٤٢

الباب الثالث: مناهج البحث

أ. أهداف البحث ٤٨

ب. مكان البحث وموعده ٤٨

ج. طريقة البحث..... ٤٨

د. إجراءات البحث التطويري..... ٥٠

ه. تقنيات جمع البيانات ٥٢

و. أدوات البيانات ٥٤

ز. طريقة تحليل البيانات..... ٦٠

الباب الرابع: نتائج البحث

أ. وصف البيانات..... ٦٣

١. اسم الإنتاج ٦٤

٢. خصائص الإنتاج ٦٤

ب. تحليل البيانات ٦٥

١. تحليل الاحتياجات ٦٥

٢. تصميم الإنتاج..... ٦٨

٣. تطوير الإنتاج ٧٦

أ. مشروع الإنتاج..... ٧٦

ب. التصحيح ٨١

٤. تقييم الإنتاج ٨٥

ج. محدودة البحث..... ٨٨

الباب الخامس: الخاتمة

أ. الاستنتاجات ٨٩

ب. التضمين ٩١

ج. وصف الاقتراحات ٩١

المراجع بالعربية ٩٢
المراجع بالإندونيسية ٩٤
المراجع بالإنجليزية ٩٩

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

قائمة الجدول

الجدول ١ - مقياس جوتمان..... ٥٦
الجدول ٢ - مقياس ليكيرت..... ٥٦
الجدول ٣- جانب التقييم مؤهل المادة..... ٥٧
الجدول ٤ - جانب التقييم مؤهل الوسيلة..... ٥٨
الجدول ٥ - جانب تقييم الطلبة..... ٥٩
الجدول ٦ - مقياس تقييم المؤهل على الوسيلة التعليمية المنتجة..... ٦٢
الجدول ٧ - نتائج تحليل الإحتياجات الطلبة..... ٦٦
الجدول ٨ - الاستبيان من مؤهل المادة..... ٨١
الجدول ٩ - الستبيان من مؤهل الوسيلة..... ٨٣
الجدول ١٠ - الاستنتاجات العامة من مؤهل المادة ومؤهل الوسيلة..... ٨٥
الجدول ١١ - الاقتراح و الإستنتاج من مؤهل المادة ومؤهل الوسيلة..... ٨٥
الجدول ١٢ - نتائج استبيان التقييم من الطلبة..... ٨٦

قائمة الصورة

الصورة ١- الرسم البيان : الطلبة الذين اشتركوا في هذا الاستطلاع ٦٥
الصورة ٢- الكتاب التربية الدينية الإسلامية: اللغة العربية للفصل العاشر مدرسة عالية (للدكتور هدايت) والقاموس المعاني..... ٦٩
الصورة ٣ - أدوات لعبة اللوحة تسمى *"Who Is It?"* ٧٠
الصورة ٤ - تصميم البطاقة قبل التعديل..... ٧٠
الصورة ٥ - تصميم البطاقة بعد التعديل..... ٧١
الصورة ٦ - تصميم البطاقة المراد طباعتها..... ٧٢
الصورة ٧ - نتيجة تصميم لعبة اللوحة معدلة..... ٧٣
الصورة ٨ - نتيجة تصميم لعبة اللوحة معدلة..... ٧٦
الصورة ٩ - معالج التصميم لإنشاء بطاقات مفردات باستخدام Canva ٧٦

قائمة الملاحق

الملحق ١ - استبيان تحليل احتياجات الطلبة ١٠١

الملحق ٢ - نتيجة ا لاستبيان تحليل احتياجات الطلبة..... ١٠٥

الملحق ٣ - استبيان تحليل احتياجات المعلم..... ١١١

الملحق ٤ - تقييم مؤهل المادة من خلال شكل الجوجل (Zoho)..... ١١٤

الملحق ٥ - خلاصة نتائج من مؤهل المادة..... ١١٥

الملحق ٦ - تقييم مؤهل الوسيلة من خلال شكل الجوجل (Zoho)..... ١١٧

الملحق ٧ - خلاصة نتائج من مؤهل الوسيلة..... ١١٨

الملحق ٨ - استجابة الطلبة بعد تجربة وسيلة تعليمية لعبة اللوحة في تعلم المفردات العربية..... ١٢٠

الملحق ٩ - نتيجة الاستجابة الطلبة بعد تجربة وسيلة تعليمية لعبة اللوحة في تعلم المفردات العربية..... ١٢٤

الملحق ١٠ - الملحق ١٠ - نتائج استبيان التقييم من الطلبة..... ١٢٧

الملحق ١١ - توثيق..... ١٣٠

الملحق ١٢ - شهادة بإجراء بحث..... ١٣١

الملحق ١٣ - RIWAYAT PENULIS..... ١٣١