نموزج وسيلة لعبة تقمص الأدوار(Role Playing Games)لمهارة قراءة اللغة العربية

(البحث التطويري في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور)

اعداد:

علي فرحان

رقم التسجيل : ١٢٠٥٦٢٠٠٣٨

البحث العلمي مقدم لقسم تعليم اللغة العربية

للحصول على درجة السرجانا في التربية

قسم تعليم اللغة العربية

كلية اللغات والفنون

جامعة جاكرتا الحكومية

١٤٤٥هـ/٢٠٢٣م

Model Media Pembelajaran Game RPG (Role Playing Games) Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab (Penelitian Pengembangan Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Bogor)

Disusun Oleh :

Ali Farhan

1205620038

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

2023 M/1445 H

صفحة تصديق اللجنة المناقشة

إسم الطالب : علي فرحان

رقم التسجيل : ١٢٠٥٦٢٠٠٣٨

موضوع البحث : نموزج وسيلة لعبة تقمص الأدوار (Role Playing Games) لمهارة قراءة اللغة العربية (البحث التطويري في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور)

تاريخ المناقشة : ١١ يناير ٢٠٢٤

الاسم	المنصب	التوقيع	التاريخ
الدكتورة ليليانا موليستوتي، الماجستيرة رت : ١٩٦٨٠٥٢٩١٩٩٢٠٣٢٠٠١	عميدة كلية اللغات والفنون		
الدكتور رادين أحمد برنابس، الماجستير رت : ١٩٧٨١٢٠٥٢٠٠٥٠١١٠٠١	رئيس اللجنة/ المناقش		١٩/١ ٢٠٢٤
الدكتورة بوتي ذو الحرب، الماجستيرة رت : ١٩٨٩٠٢٢٤٢٠٢٢٠٣٢٠٠٢	أعضاء اللجنة/ المناقش		١٥/١ ٢٠٢٤
الدكتور محمد كمال، الماجستير رت : ١٩٧٩٠٢٠٥٢٠٠٨١٢١٠٠٣	المشرف الأول/ المناقش		٢٢/١ ٢٠٢٤
الدكتور محمد شريف، الماجستير رت : ١٩٦٩٠١٠١٢٠٠٦٠٤١٠٠١	المشرف الثاني/ المناقش		١٩/١ ٢٠٢٤
و افقه قسم تعليم اللغة العربية			
الدكتور محمد كمال الماجستير رت: ١٩٧٩٠٢٠٥٢٠٠٨١٢١٠٠٣	رئيس قسم تعليم اللغة العربية		٢٢/١ ٢٠٢٤

Lembar Pengesahan Panitia Sidang

Nama Mahasiswa : Ali Farhan

Nomor Registrasi : 1205620038

Judul Penelitian : Model Media Pembelajaran Game RPG (Role Playing Games) Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab (Penelitian Pengembangan Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Bogor)

Tanggal Sidang : Senin, 8 Januari 2024

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd. NIP. 196805291992032001	Dekan Fakultas Bahasa Dan Seni		
Dr. Raden Ahmad Barnabas, M.Pd NIP. 197812052005011001	Ketua Sidang/ Penguji		19/1/2024
Dr. Puti Zulharby, M.Pd NIP. 198902242022032002	Anggota Sidang/Penguji		15/1/2024
Dr. Muhammad Kamal, M.A NIP. 197902052008121003	Pembimbing 1		22/1/2024
Dr. Mohamad Sarip, M.A NIP. 196901012006041001	Pembimbing 2		16/1/2024
Disetujui oleh Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Arab			
Dr. Muhammad Kamal, M.A NIP. 197902052008121003	Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Arab		22/1/2024

صفحة الإفادة بالعربية

أنا المواقع أدناه :

اسم الطالب : علي فرحان

رقم التسجيل : ١٢٠٥٦٢٠٠٣٨

القسم : قسم تعليم اللغة العربية

الكلية : كلية اللغات و الفنون

موضوع البحث : نموزج وسيلة لعبة تقمص الأدوار(Role Playing Games) لمهارة قراءة اللغة العربية (البحث التطويري في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور)

أفيد أن هذا البحث من عملي نفسي ، فإذا نقلت شيئا من أعمال الأخرين فإنني أذكر مرجعه وفقا للقاعدة المعمولة بها. وأنا مستعد لقبول العقوبة من قبل كلية اللغات والفنون، جامعة جاكرتا الحكومية، إذا تبين أنني أقوم بالسرعة.

وكتبت هذه الإفادة بالصدق والأمانة.

بوغور ، ١٩ يناير ٢٠٢٤

علي فرحان

رقم التسجيل : ١٢٠٥٦٢٠٠٣٨

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH KEPENTINGAN AKADEMIS

Nama	: Ali Farhan
No. Registrasi	: 1205620038
Fakultas	: Bahasa dan Seni
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Judul Skripsi	: Model Media Pembelajaran Berbasis Game RPG(Role Playing Games) Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab (Penelitian Pengembangan Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Bogor)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royaliti Non Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya. dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Universitas Negeri Jakarta 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 pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Bogor, 19 Januari 2024

Yang menyatakan,

Ali Farhan
NIM. 1205620038

صفحة المو افقة على نشر البحث العلمي للمهمات الأكادمية

أنا المواقع أدناه طالب جامعة جاكرتا الحكومية:

اسم الطالب : علي فرحان

رقم التسجيل : ١٢٠٥٦٢٠٠٣٨

القسم : قسم تعليم اللغة العربية

الكلية : كلية اللغات و الفنون

موضوع البحث : نموزج وسيلة لعبة تقمص الأدوار(Role Playing Games) لمهارة قراءة اللغة العربية (البحث التطويري في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور)

أنا موافق على منح الحقوق الكاملة لجامعة جاكرتا الحكومية في استفادة من بحثي بدون مقابل من أجل تطوير العلوم والمعارف. وبهذه الحقوق يمكن لجامعة جاكرتا الحكومية أن تضعه أو تنقله أو تنسخه عبر إنترنيت أو وسائل أخرى للمهمات الأكاديمية بدون الاستئذان مني مادام البحث مكتوبا باسمي. وأنا مسؤولة على ما كتبت فيه إذا تجاوزت قانون الإبداع. وكتبت هذه الموافقة بالصدق والأمانة.

بوغور ، ١٩ يناير ٢٠٢٤

علي فرحان

رقم التسجيل : ١٢٠٥٦٢٠٠٣٨

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

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

Nama	: Ali Farhan
No. Registrasi	: 1205620038
Fakultas	: Bahasa dan Seni
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Judul Skripsi	: Model Media Pembelajaran Berbasis Game RPG(Role Playing Games) Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab (Penelitian Pengembangan Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Bogor)

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 terbukti saya melakukan plagiat.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Bogor, 19 Januari 2024
Yang menyatakan,

Ali Farhan
NIM. 1205620038

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

Mencerdaskan & Memartabatkan Bangsa

**Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4895124
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	: Ali Farhan
NIM	: 1205620038
Fakultas/ Prodi	: Bahasa dan Seni/ Pendidikan Bahasa Arab
Alamat e-mail	: Farhanalhamizan@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 :

" نموزج وسيلة لعبة تقمص الأدوار(Role Playing Games) لمهارة قراءة اللغة العربية (البحث التطويري في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور) "

"Model Media Pembelajaran Berbasis Game RPG(Role Playing Games) Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab (Penelitian Pengembangan Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Bogor)"

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 jin 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.

Bogor, 19 Januari 2024

(Ali Farhan)

تجريد

علي فرحان : نموزج وسيلة لعبة تقمص الأدوار(Role Playing Games) لمهارة قراءة اللغة العربية(البحث التطويري في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور). البحث، جاكرتا. قسم تعليم اللغة العربية، كلية اللغات و الفنون، جامعة جاكرتا الحكومية ٢٠٢٣

أهداف هذا البحث وهو : ١) تطوير الوسيلة التعليمية لمهارة قراءة اللغة العربية باستخدام لعبة *RPG* . (2 تقييم جدوى وفعالية الوسيلة التعليمية لتعليم مهارة قراءة اللغة العربية باستخدام لعبة *RPG* في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور.

هذا البحث يعتمد على منهج البحث التطويري (R&D) ويستخدم نموذج *ADDIE* . يتضمن هذا النموذج خمسة مراحل لتطوير الوسيلة التعليمية، وهي: مرحلة التحليل*(Analysis)*، و مرحلة التصميم*(Design)*، و مرحلة التطوير*(Development)* ، و مرحلة التقييم *(Evaluations)*.

هذا البحث، بدأت بمرحلة التحليل، حيث قام الباحث بالملاحظات والمقابلات مع طلاب ومعلم المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور بطريقة الحضور الشخصي. و البيانات من النتائج التي حصل الباحث في هذه المرحلة أن الطلاب كانوا غير متحمسين وواجهوا صعوبات في تعليم مهارة قراءة اللغة العربية و فهم معاني النصوص باللغة العربية. كما تبين أيضاً أن الطلاب يستمتعون بلعب تقمص الأدوار (*Role Playing Games*)على الهواتف.

ثم مرحلة التصميم، حيث تم تصميم منتج مثل إعداد القصة(Storyboard) ، وتحديد المواد والمهارة الأساسية التي يتم استخدامها في المنتج، واختيار الأدوات والتطبيقات التي يتم

استخدامها، وإنشاء تصميم الشخصيات التي يتم تطبيقها في وسيلة لعبة تقمص الأدوار لمهارة القراءة في اللغة العربية .

و بعد ذلك، مرحلة التطوير، حيث تم إنتاج المنتج بما في ذلك إنشاء الخريطة، وتطبيق الشخصيات، وتحويل المواد التي تم إعدادها في برنامج Microsoft Word إلى صور جذابة وتناسب موضوع للوسيلة اللعبة تقمص الأدوار لمهارة القراءة في اللغة العربية والتي تم تحديدها في التصميم السابق. في هذه المرحلة، تم أيضاً إجراء اختبار توثيق من قبل خبير اللغة، و خبير الوسيلة، و خبير المواد، والمعلم، بالإضافة إلى اختبار المستخدم من قبل الطلاب باستخدام مراحل الاختبار الفردية والمجموعة الصغيرة والمجموعة الكبيرة.

بناءً على نتائج اختبار التوثيق من الخبراء و اختبار المستخدم للطلاب، استنتج الباحث أن وسيلة لعبة تقمص الأدوار لمهارة قراءة اللغة العربية هي منتج مناسب وجذاب لاستخدامه كوسيلة تعليمية للطلاب في تعلم مهارة قراءة اللغة العربية، وهو منتج فعال في زيادة دافعية طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور.

Abstrak

Ali Farhan: Model Role-Playing Game (RPG) Sebagai Media Pembelajaran Membaca Bahasa Arab (Penelitian Pengembangan di Madrasah Aliyah Negeri Satu Bogor). Skripsi, Jakarta. Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Jakarta, tahun 2023.

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Mengembangkan media pembelajaran untuk keterampilan membaca bahasa Arab menggunakan permainan RPG. 2) Menilai keefektifan dan kebermanfaatan media pembelajaran untuk pengajaran keterampilan membaca dalam bahasa Arab menggunakan permainan RPG di Madrasah Aliyah Negeri Satu Bogor.

Penelitian ini menggunakan metode *Research And Development* (R&D) dan menggunakan model *ADDIE.* Model ini mencakup lima tahap untuk mengembangkan media pembelajaran, yaitu: tahap Analisis, tahap Desain, tahap Pengembangan, tahap Implementasi dan tahap Evaluasi.

Penelitian ini dimulai dengan tahap Analisis, di mana peneliti melakukan pengamatan dan wawancara dengan siswa dan guru di Madrasah Aliyah Negeri Satu Bogor secara langsung. Data dari hasil penelitian di tahap ini menunjukkan bahwa siswa kurang bersemangat dan mengalami kesulitan dalam mempelajari keterampilan membaca dalam bahasa Arab serta memahami makna teks bahasa Arab. Hal ini juga menunjukkan bahwa siswa menikmati permainan *Role-Playing Games* di ponsel mereka.

Kemudian, tahap Desain di mana sebuah produk didesain seperti menyusun storyboard, menentukan materi dan keterampilan dasar yang akan diimplementasikan ke dalam produk, memilih alat dan aplikasi yang akan digunakan, serta membuat desain karakter yang akan diterapkan dalam permainan *Role-Playing Games* untuk keterampilan membaca bahasa Arab.

Kemudian, tahap Pengembangan di mana produk diproduksi termasuk pembuatan peta, penempatan karakter, dan mengubah materi yang disiapkan di program *Microsoft Word* menjadi gambar yang menarik dan sesuai dengan topik permainan Role-Playing Games untuk keterampilan membaca bahasa Arab yang telah ditetapkan dalam desain sebelumnya. Pada tahap ini, juga dilakukan uji validasi oleh ahli bahasa, ahli media, ahli materi, dan guru, serta uji pengguna oleh siswa menggunakan metode uji *one to one*, *small group* dan *large group*.

Berdasarkan hasil uji validasi oleh para ahli dan uji penggunaan oleh siswa, peneliti menyimpulkan bahwa permainan Role-Playing Games untuk keterampilan membaca bahasa Arab merupakan produk yang cocok dan menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa dalam mempelajari keterampilan membaca bahasa Arab. Media ini juga efektif dalam meningkatkan motivasi siswa kelas sebelas di Sekolah Menengah Islam Negeri Satu Bogor.

Abstract

Ali Farhan: Role-Playing Game (RPG) Model as Arabic Language Reading Learning Media (Research and Development at state Islamic Senior High School One Bogor). Thesis, Jakarta. Arabic Language Education, Faculty of Languages and Arts, University of Jakarta, 2023.

The purpose of this research is: 1) Developing learning media for Arabic language reading skills using RPG games. 2) Assessing the effectiveness and usefulness of learning media for teaching Arabic language reading skills using RPG games at State Islamic Senior High School One Bogor.

This research uses the Research and Development (R&D) method and employs the ADDIE model. This model encompasses five stages to develop learning media, namely: Analysis stage, Design stage, Development stage, Implementation stage, and Evaluation stage.

The research begins with the Analysis stage, where the researcher directly observes and interviews students and teachers at State Islamic Senior High School One Bogor. Data from this stage indicate that students lack enthusiasm and face difficulties in learning Arabic language reading skills and comprehending Arabic texts. It also shows that students enjoy playing Role-Playing Games on their mobile phones.

Next, the Design stage involves designing a product such as creating storyboards, determining materials and basic skills to be implemented in the product, selecting tools and applications to be used, and creating character designs to be applied in the Role-Playing Games for Arabic language reading skills.

Subsequently, the Development stage involves producing the product, including creating maps, placing characters, and transforming materials prepared in Microsoft Word into attractive images that align with the topic of the Role-Playing Games for Arabic language reading skills previously set in the design. In this stage, validation tests are conducted by language experts, media experts, material experts, and teachers, as well as user tests by students using one-to-one, small group, and large group testing methods.

Based on the validation results by experts and user testing by students, the researcher concludes that the Role-Playing Games for Arabic language reading skills is a suitable and engaging product to be used as a learning medium for students to learn Arabic language reading skills. This media is also effective in increasing motivation for eleventh-grade students at State Islamic Senior High School One Bogor.

الشكر و التقدير

الحمد لله الذي رزقنا العلم والهداية والحكمة وبه نستعين على أمور الدنيا والدين والصلاة والسلام على أشرف الخلق سيدنا محمد الذي قادنا الناس بإصراره وصبره إلى حياة مشرقة ومليئة بالعلم، أما بعد.

مرت الأيام على الباحث لاستكشاف المعرفة في التعليم اللغة العربية كلية اللغات والفنون جامعة جاكرتا الحكومية حتى وصل الباحث إلى نهاية الفصل الدراسي للحصول على درجة السرجانا، يجب من الطلاب إكمال البحث العلمي، لذلك يقوم الباحث بإجراء بحث العلمي تحت العنوان عن تطوير نموزج وسيلة لعبة تقمص الأدوار(Role Playing Games) لمهارة قراءة اللغة العربية (البحث التطويري في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور)

يدرك الباحث أن إعداد هذا البحث لن يكتمل إلا بعون الله سبحانه وتعالى ويود الباحث الشكر والتقدير إلى:

١) الدكتور محمد كمال، الماجستير كالمشرف الأول و بوصفه كرئيس قسم تربية اللغة العربية بجامعة جاكرتا الحكومية الذي قد أشرف الباحث في كتابة هذا البحث من البداية الى النهاية ويضيع معظم أوقاته للإرشاد وتقديم فهم جيد للغاية وتقديم شرح واضح جدا لتسهيل الفهم.

٢) الدكتور محمد شريف، الماجستير كالمشرف الثاني الذي قد أشرف الباحث في كتابة هذا البحث من البداية الى نهاية كتابة البحث العلمي

٣) أندري إلهام، الماجستير كالمشرف الأكاديمي على جميع الإرشادات والتوجهات حتى يستطيع الباحث أن يكمل دراسة في هذه الجامعة.

٤) جميع المدرسين والمدرسات في قسم تعليم اللغة العربية الذين يقدمون كثيرا من العلوم في هذا القسم.

٥) والدي المحبوب رودي جحيو يونيارتو بكالوريوس ووالدتي المحبوبة البروفيسور الدكتور يورنيواتي على أجل الحب والمودة كثيرة وعائلة الكبيرة على كل الحماس والدعاء للباحث.) مولدة فطرية على تقديم الحماسة والاقتراحات والمساعدة للباحث حتى يتم إكمال هذا البحث بشكل صحيح.

تقبل الله أعمالهم ويجعل أعمالهم خالصة لوجه الله تعالى وحده ويسهل الله كل شؤونهم، ويجعلهم الله صحة وعافية وفي حماية الله سبحانه وتعالى دائما. وأرجو من الله أن يكون هذا البحث نافعا للطلبة والمعلمين والقارئين.

جاكرتا، ٣ يناير ٢٠٢٤

علي فرحان

١٢٠٥٦٢٠٠٣٨

محتويات البحث

صفحة تصديق لجنة المناقش بالعربية ..... ت

صفحة تصديق لجنة المناقش بالإندونسية ..... ث

صفحة الإفادة بالعربية ..... ج

صفحة الإفادة بالإندونسية ..... ح

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

صفحة الموافقة علي نشر البحث العلمي للمهمات الأكادية بالإندونسية ..... د

تجريد بالعربية ..... ر

تجريد بالإندونسية ..... س

تجريد بالإنجليزية ..... ش

الشكر و التقدير ..... ص

الجداول ..... ع

رسوم البيانية ..... ف

الباب الأول المقدمة ١

أ. خلفية البحث ١

ب. تركيز البحث و فرعيته ٧

ج. تنظيم المشكلة و أسئلة البحث ٨

د. أهداف البحث ٩

هـ. فوائد البحث ١٠

الباب الثاني الدراسات النظرية ١١

أ. مفهوم مهارة القراءة ١١

ب. مفهوم الوسيلة التعليمية ٢٢

ج . مفهوم لعبة تقمص الأدوار (Role Playing Games) ٣١
الباب الثالث منهجية البحث..... ٣٧
أ. مكان البحث و موعده..... ٣٧
ب. طريقة البحث..... ٣٧
ج. البيانات ومصادر ها ٤٨
د. تقنيات جمع البيانات..... ٤٩
هـ. أسلوب تحليل البيانات..... ٥٨
الباب الرابع نتائج البحث ٦٤
أ. وصف البيانات..... ٦٤
ب. المباحثة ٦٥
ج. محدودية البحث..... ٩٨
الباب الخامس ٩٩
الخاتمة ٩٩
أ. الاستنتاجات..... ٩٩
ب. التضمين..... ١٠٠
ج. التوصيات ١٠١
المراجع العربية..... ١٠٢
المراجع الإندونسية ١٠٤
الملاحق..... ١١٢
السيرة الذاتية..... ١٥١

الجداول

الجدول ٢.١ تصنيف الوسيلة التعليمية ٢٨

الجدول ٣.١ تصميم مكونات لعبة تقمص الأدوار ٣٨

الجدول ٣.٢ تطوير مكونات لعبة تقمص الأدوار ٤٠

الجدول ٣.٣ استبيان لتحليل الأحتياجات ٤٩

الجدول ٣.٤ قائمة معايير الاستبيان لتحقق من قبل خبير الوسيلة ٥٠

الجدول ٣.٥ قائمة معايير الاستبيان لتحقق من قبل خبير المواد ٥١

الجدول ٣.٦ قائمة معايير الاستبيان لتحقق من قبل خبير اللغة..... ٥٢

الجدول ٣.٧ قائمة معايير الاستبيان لتحقق من قبل الطلاب..... ٥٣

الجدول ٣.٨ قائمة معايير الاستبيان لتحقق من قبل المعلم ٥٥

الجدول ٣.٩ استبيانات الدافعية..... ٥٦

الجدول ٣.١٠ جدول معايير تحقق استبيان الخبراء ٥٧

الجدول ٣.١١ جدول معايير تحقق استجابة الطالب ٦٠

الجدول ٣.١٢ جدول معايير تحقق استجابة المعلم ٦١

الجدول ٤.١ الكفاءة الأساسية (KD) والمؤشرات ٦٤

الجدول ٤.٢ تصميم القصة في لعبة الأدوار (*Role Playing Games*) ٦٥

الجدول ٤.٣ الشخصيات والتمثيل ٦٦

الجدول ٤.٤ تصميم عناصر لعبة تقمص الأدوار (*Role Playing Games*) ٧٠

الجدول ٤.٥ ملخص نتائج تحقق خبير الوسيلة..... ٧٠

الجدول ٤.٦ ملخص نتائج تحقق خبير اللغة العربية..... ٨٠

الجدول ٤.٧ ملخص نتائج تحقق خبير اللغة العربية..... ٨٣

الجدول ٤.٨ تصميم الأنشطة التي يقوم بها اللاعبون في هذه اللعبة..... ٨٦

جدول ٤.٩ ملخص نتائج تقييم معلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور..... ٨٨

جدول ٤.١٠ نتائج اختبار المرحلة الفردية (one to one) ٩٠

جدول ٤.١١ نتائج اختبار المرحلة المجموعة الصغيرة (Small group) ٩١

جدول ٤.١٢ نتائج اختبار المرحلة المجموعة الكبيرة (Large group)..... ٩٢

رسوم البيانية

الرسم ٣.١ الكتاب المستخدم..... ٤٣

الرسم٢.٣ الواجهة الأولية *RPG MAKER MV*. ٤٤

الرسم ٣.٣عملية تطوير الخريطة وفقًا للموضوع ٤٥

الرسم ٤.١ تصميم مواد مهارة القراءة ٦٨

الرسم ٤.٢ شعار و شاشة البداية لتطبيق "Ibis Paint X" ٦٩

الرسم ٤.٣: إنشاء الشخصيات داخل تطبيق RPG Maker MV..... ٧٦

الرسم ٤.٤: الخريطة داخل RPG Maker MV..... ٧٧

الرسم ٤.٥ مقدمة اللعبة..... ٧٨

الرسم ٤.٦ توضيب الشخصيات داخل الخريطة ٧٩

الرسم ٤.٧: تنفيذ المواد والأسئلة..... ٨١

الرسم ٤.٩ صورة من لعبة تقمص الأدوار بعد التعديلات..... ٨٢

الرسم ٤.١٠ صورة المواد من لعبة تقمص الأدوار قبل التعديلات ٨٣

الرسم ٤.١١ صورة المواد من لعبة تقمص الأدوار بعد التعديلات. ٨٤

الرسم ٤.١٢ صورة المواد من لعبة تقمص الأدوار قبل التعديلات ٨٥

الرسم ٤.١٣ صورة المواد من لعبة تقمص الأدوار بعد التعديلات..... ٨٧