الباب الرابع

نتائج البحث

أ. وصف البيانات

الوسيلة التعليمية المطورة في هذا البحث هي نموذج وسيلة لعبة تقمص الأدوار (Role Playing Games) لمهارة قراءة اللغة العربية (البحث التطويري في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور) . موضوع القصة المستخدم في وسيلة لعبة تقمص الأدوار (Role Playing Games) لمهارة قراءة اللغة العربية هو الشاب اسمه حُسين مُقدّر له أن يُهزم ملك الوحوش، وفي رحلته سيواجه حسين تحديات متنوعة. تم اختيار لعبة تقمص الأدوار (Role Playing Games) كوسيلة تعليمية بناءً على الملاحظات التي أشارت إلى طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور يستمتعون كثيرًا باللعب بهذا النوع.

تم تطوير الوسيلة التعليمية استنادًا إلى المواد المدرسية المستخدمة في الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور ، وهي مواد الصحة والهواية. بالإضافة إلى ذلك، تم تصميم الشكل النهائي للوسيلة التعليمية لمهارة قراءة اللغة العربية على شكل ملف *APK(Android Package)* لتسهيل توزيعها واستخدامها على هواتف الطلاب.

تحتوي وسيلة اللعبة لمهارة قراءة اللغة العربية المبنية على لعبة تقمص الأدوار RPG على سرد قصصي يجذب انتباه الطلاب، مما يمكنهم من زيادة حماستهم في دراسة مواد الصحة

والهواية. كما ستتضمن هذه الوسيلة ٢٠ حوارا و ٢٠ سؤالًا تكون مادة وتحديًا للطلاب في إكمال المهام المطروح.

ب. المباحثة

تطوير وسيلة اللعبة لمهارة قراءة اللغة العربية المبنية على لعبة تقمص الأدوار RPG في هذا البحث يعتمد على نموذج *ADDIE* المكون من خمس مراحل، وهي: التحليل(Analyze) ، التصميم(Design) ، التطوير(Development) ، التنفيذ(Implementation) ، والتقييم (Evaluation).وفيما يلي نتائج التطوير التي تمت في كل مرحلة:

١ .مرحلة التحليل(Analyze)

بناءً على نتائج الملاحظة والمقابلة التي أجراها الباحث عن طلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور ، تبين أن الطلاب يفتقدون الحماس في دراسة اللغة العربية، وبالأخص في مهارة القراءة. يعود هذا إلى استخدام الوسيلة التعليمية تعتمد فقط على الكتب المدرسية وورق العمل، مما يجعل التعلم داخل الفصل أقل تنوعًا وأقل جاذبية.

وظهرت نتائج الملاحظة والمقابلة التي أجراها الباحث طلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور، أن الطلاب يواجهون صعوبات متعددة في دراسة مهارة قراءة اللغة العربية، مثل صعوبة قراءة النصوص العربية وقلة المفردات العربية مما يؤدي إلى صعوبة الفهم، إضافة إلى انحصار استخدام الوسيلة التعلمية المتنوعة وغير الجذابة مما يقلل من دافع الطلاب لدراسة اللغة العربية. كما تبيّن أيضًا أن طلاب الصف

الحادي عشر في مدرسة العالية الحكومية الواحدة بوغور يستمتعون بلعب تقمص الأدوار عبر الهواتف وسيكونون سعداء إذا كانت وسيلة التعليمية لمهارة قراءة اللغة العربية تأتي على شكل لعبة RPG تحتوي على قصة مشوقة ويسهل الوصول إليها على هواتفهم الخاصة.

٢ .مرحلة التصميم(Design)

في هذه المرحلة، صمم الباحث المواد التعليمية التي تتوافق مع محتوى التعلم وتناسب الكفايات الأساسية (KD) في تعلم اللغة العربية التي تم اختيارها. كما صمم الباحث مؤشرات التعلم التي ستُطور في صورة قصص مصورة إلكترونية. يمكن الاطلاع على الكفايات الأساسية (KD) ومؤشرات التعلم في الجدول التالي.

الجدول ٤.١ الكفاءة الأساسية (KD) والمؤشرات

الكفاءة الأساسية ٤	الكفاءة الأساسية ٣
١. التعبير عن الأفعال/الأحداث. ٢. فهم الوظيفة الاجتماعية. ٣. فهم بنية النص. ٤. فهم العناصر اللغوية.	٣.٥ يُظهر الأفعال اللفظية التي تعبر وتستفسر عن أحداث أو أفعال حدثت في الماضي مع مراعاة الوظيفة الاجتماعية وبنية النص والعناصر اللغوية في نصوص التفاعل التجاري الشفوي والمكتوب، وفقًا لسياق استخدامها.

الكفاءة الأساسية ٤	الكفاءة الأساسية ٣
١. استخدام نص بسيط يحتوي على طلب للمعلومات. ٢. استخدام نص بسيط يحتوي على إعطاء معلومات.	٤.٥ استخدام نص بسيط يحتوي على أفعال لتقديم المعلومات وطلبها فيما يتعلق بأحداث أو أفعال حدثت في الماضي، مع مراعاة الوظيفة الاجتماعية وبنية النص والعناصر اللغوية بشكل صحيح ومناسب للسياق.

في الخطوة التالية، قام الباحث بتصميم القصة في اللعبة على النحو التالي:

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

الرقم	الفئة	الوصف
١	الموضوع	شباب يرغب في هزيمة ملك الوحوش
٢	الشخصيات والتمثيل	الشخصية الرئيسية: حسين الشخصية الشريرة : ملك الوحوش الشخصيات الثانوية: الأم، أحمد، زيد، المعلم، الأمير، الجنود، الجد، الشاب الغريب، عائشة (المرأة ذات الحجاب الأحمر)، جنة (المرأة ذات الشعر الأحمر)، قبطان السفينة، خديجة (المرأة على الشاطئ)، رزقي

الرقم	الفئة	الوصف
		،جميلة (المرأة باللباس الأصفر)، أم جميلة (المرأة باللباس الأصفر)، فاريل، معلم الخط، الجنرال.
٣	القصة	شباب اسمه حسين يحب الدراسة ويرغب في هزيمة ملك الوحوش، ولكن خلال رحلته يجب على حسين مساعدة سكان القرية في جمع أوراق المعرفة التي تساعده في جمع المعلومات قبل مواجهة ملك الوحوش.
	الزمان والمكان	الزمان: العصور الوسطى المكان: الريف، مكان التدريب، قصر الوحش

الجدول ٤.٣ الشخصيات والتمثيل

رقم	الشخصيات	التوصيف	رقم	الشخصيات	التوصيف
١		Husain (Protagonis)	١		Raja Monster (Antagonis)
٢		Ibu (karakter sampingan)	٢		(karakter sampingan)

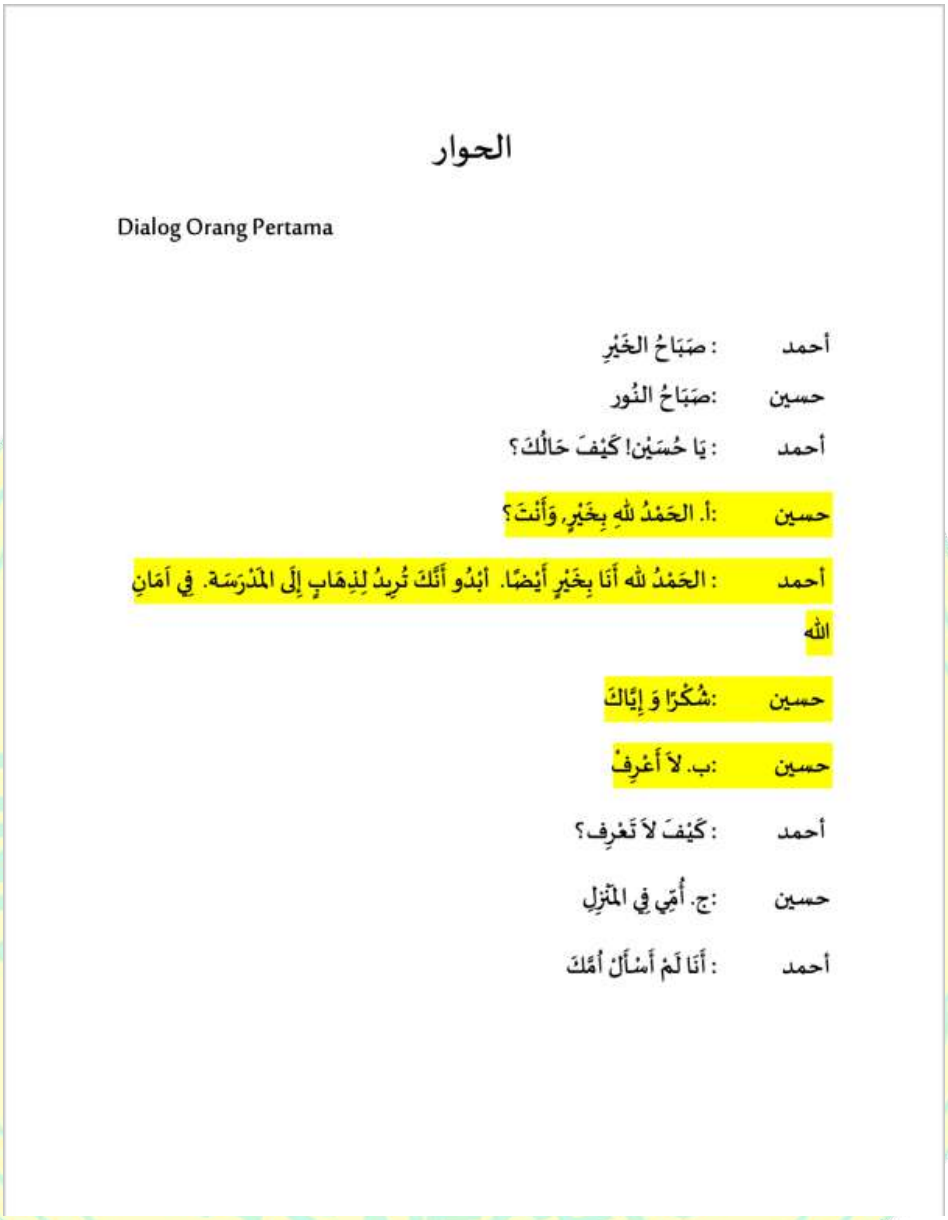
رقم	الشخصيات	التوصيف	رقم	الشخصيات	التوصيف
٣		(karakter sampingan)	٣		(karakter sampingan)
٤		(karakter sampingan)	٤		(karakter sampingan)
٥		(karakter sampingan)	٥		(karakter sampingan)
٦		(karakter sampingan)	٦		(karakter sampingan)
٧		(karakter sampingan)	٧		(karakter sampingan)
٨		(karakter sampingan)	٨		(karakter sampingan)
٩		(karakter sampingan)	٩		(karakter sampingan)
١٠		(karakter sampingan)	١٠		(karakter sampingan)

رقم	الشخصيات	التوصيف	رقم	الشخصيات	التوصيف
١١		(karakter sampingan)	١١		(karakter sampingan)
١٢		(karakter sampingan)			

ثم قام الباحث بتصميم مواد تعليمية لمهارات قراءة اللغة العربية تتضمن ١٠ محادثات وأسئلة حول الصحة و ١٠ محادثات وأسئلة حول الهواية في تطبيق *Microsoft Word* استناداً إلى كتاب المرجع المستخدم في الفصل الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور.

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

الرسم٤.١ تصميم مواد مهارة القراءة



الحوار

Dialog Orang Pertama

أحمد : صَبَاحُ الخَيْرِ

حسين :صَبَاحُ النُّور

أحمد : يَا حُسَيْن! كَيْفَ حَالُكَ؟

حسين :أ. الحَمْدُ للهِ بِخَيْرٍ, وَأَنْتَ؟

أحمد : الحَمْدُ لله أَنَا بِخَيْرٍ أَيْضًا. اَبْدُو أَنَّكَ تُرِيدُ لِذِهَابٍ إِلَى المَدْرَسَة. فِي اَمَانِ الله

حسين :شُكْرًا وَ إِيَّاكَ

حسين :ب. لاَ أَعْرِفْ

أحمد : كَيْفَ لاَ تَعْرِف؟

حسين :ج. أُمِّي فِي المَنْزِلِ

أحمد : أَنَا لَمْ أَسْأَلْ أُمَّكَ

Dialog Orang Kedua

الأستاذ :اَهْلًا وَ سَهْلًا أَيُّهَا الطُلاَّب

الطلاب :اَهْلًا بِكَ يَا أُسْتَاذ

الأستاذ : كَيْفَ حَالُكُمْ جَمِيْعًا؟

الطلاب : الحَمْدُ لله نَحْنُ بِخَيْرٍ

الأستاذ : اليَوم. سَنَتَعَلَّمُ المُفْرَدَاتَ عَنْ الصِحَة.

الصحة

(Kesehatan)

غِبْتَ عَنْ :Kamu tidak hadir

أَصَابَ :Mengenai

رَأْسٌ :Kepala

صُدَاعٌ :Pusing

دَرَجَةُ حَرَارَتِي :Temperatur Panas

الأستاذ :حسنًا، دِرَسَةُ اليَومِ قَدْ اِنْتَهَى. تَفَضَّلُوا لِاِسْتِرَاحَةِ الآن.

الباحث أيضاً صمم لعبة الأدوار RPG لتتناسب مع عناصر اللعبة السابقة،

وكان تصميمها كما يلي:

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

عناصر	تطبيق
الميزات	يمكن للاعبين التجول في الخريطة والتفاعل مع الشخصيات (*Non-player character*) والرد على أسئلة ومهام تتعلق بموضوعات الصحة والهوايات. يمكن أيضًا للاعبين مواجهة الوحوش الموجودة في اللعبة كجزء من المهام الممنوحة.
طريقة اللعب	يمكن للاعبين التحرك بشخصياتهم باستخدام الأزرار الرقمية والتفاعل مع شخصيات (*Non-player character*) والقتال ضد الوحوش.
الواجهة	الشاشة الرئيسية للعبة تحتوي على أزرار "بدء" و "متابعة" و "خيار". الشاشة داخل اللعبة تعتمد على نمط اللعبة بتقنية ٨ بت مع رسومات غير دقيقة. تعرض أيضًا خريطة اللعبة وشخصيات اللاعبين وشخصيات (*Non-player character*)
القوانين	عند التفاعل مع شخصيات(*Non-player character*) ، يتم طرح سؤال على اللاعبين يتعلق بموضوعات الصحة والهوايات، وإذا كانت إجابة اللاعب صحيحة، فسيحصل على نقاط، وإذا كانت خاطئة، فستخصم النقاط الموجودة لديه. عندما يتلقى اللاعب مهمة، إذا نفذها بشكل صحيح، فسيحصل على نقاط، وإذا كانت خاطئة، فستخصم النقاط. يتم منح إجمالي النقاط في نهاية اللعبة كتقييم لقدرات الطالب.

عناصر	تطبيق
المستوى	تستخدم هذه اللعبة نمط ٨ بت(8bit) وتأخذ مكانًا في قرية مليئة بالوحوش. تحكي اللعبة قصة شاب سينمو ويقضي على الوحوش وزعماء القرية. في هذه اللعبة، يمكن للاعبين أن يتفاعلوا مع شخصيات *(Non-player character)* ويتلقوا مهامًا. يمكن أيضًا للاعبين شراء المعدات اللازمة لأداء المهام الموجودة.

صمم الباحث الأنشطة التي سيقوم بها الطلاب في لعبة تقمص أدوار، على النحو التالي:

الجدول ٤.٥ تصميم الأنشطة التي يقوم بها اللاعبون في هذه اللعبة

رقم	الخريطة	الأنشطة	المواد
١	برولوج	يحتوي على قصة الافتتاح حول حسين (الشخصية الرئيسية)	المفردات ١ (الصحة)
٢	البيت	يُطلب من اللاعب أن يلتقي والدته، ثم يبحث ويقرأ كتاب المفردات في الغرفة، بعد ذلك يمكن للاعب الانتقال إلى القرية.	المفردات ١ (الصحة)
٣	القرية	اللاعب يلتقي أحمد الذي يسأل عن أخبار اللاعب ويجب على اللاعب الإجابة على السؤال بشكل صحيح. بعد ذلك يمكن للشخص الانتقال إلى المدرسة.	الهوار ١ السؤال ١

رقم	الخريطة	الأنشطة	المواد
٤	ساحة المدرسة	اللاعب يبحث عن الفصل الذي يحتوي على المعلم.	
٥	الفصل	اللاعب مطلوب أن يجلس في الكرسي قريب من المعلم ويتعلم المفردات في الفصل، بعد الدراسة يمكن للعبة الخروج من الفصل.	المفردات ١
٦	ساحة المدرسة	اللاعب يلتقي محمد ويجب عليه الإجابة على سؤال محمد بشكل صحيح لمواصلة الرحلة.	الهوار ٢ السؤال ٢
٧	القرية	عند الخروج من المدرسة، يلتقي اللاعب مع معلم يسأل عن سبب عدم حضور اللاعب للمدرسة اليوم السابق. يجب على اللاعب الإجابة بشكل صحيح لمواصلة الرحلة.	الحوار ٣ السؤال ٣
٨		اللاعب يذهب الى الكابتن على الشاطئ ويحصل على صفحة من كتاب المفردات ونصيحة من الكابتن.	الحوار ٤ المفردات ٢ (الصحة)
٩		اللاعب يلتقي خديجة على الشاطئ التي تطلب المساعدة في البحث عن ٧ أخشاب. بعد ذلك يحصل اللاعب على صفحة من كتاب المفردات كهدية.	المفردات ٣ (الصحة)
١٠		اللاعب يلتقي الأمير على الشاطئ ويسأل عن أخبار حسين.	الحوار ٥ السؤال ٤
١١		اللاعب يلتقي جنة ويبحث عن ٧ دجاجات. و بعد ذلك يحصل اللاعب على صفحة أخرى من كتاب المفردات.	الحوار ٦ المفردات ٤

رقم	الخريطة	الأنشطة	المواد
١٢		اللاعب يزور عائشة وتطلب مساعدة اللاعب لمساعدة جدها.	الحوار ٧
١٣	بيت الجد	اللاعب يلتقي جده المريض ويطلب من اللاعب لبحث عن ٥ دواء (أعفان)	الحوار ٨ المهمة ٤
١٤	القرية	اللاعب يبحث عن ٥ دواء (أعفان) للجد.	
١٥	بيت الجد	اللاعب يعطي الدواء للجد ويحصل على ورقة من كتاب المفردات.	الحوار ٩ المفردات ٥
١٦	القرية	اللاعب يتحدث مع عائشة ويحصل على هدية قيمتها ٥٠٠ ذهبة.	
١٧		اللاعب يزور متجر الأسلحة. في منتصف الرحلة، يطلب الجيش اللاعب لمساعدته في هزيمة ملك الوحوش بعد الخروج من متجر الأسلحة.	
١٨	متجر الأسلحة	اللاعب يقاتل وحشين (غوبلين) ويحصل على مركبة علاجية. يمكن للاعب شراء الأسلحة.	
١٩	القرية	اللاعب يزور الجيش مرة أخرى. ويجب عليه لإجابة على بعض الأسئلة قبل أن يتمكن من مواجهة الوحوش. بعد الإجابة على الأسئلة بشكل صحيح، يتم نقل اللاعب إلى ملعب التدريب.	الحوار ١٠ السؤال ٥ السؤال ٦ السؤال ٧
٢٠	ملعب التدريب	اللاعب يستطيع لمحاربة الوحوش المختلفة لجمع الذهب والمعدات. و بعد ذلك يستمر اللاعب في رحلته إلى قصر ملك الوحوش.	

رقم	الخريطة	الأنشطة	المواد
٢١	معسكر الرحالة	اللاعب يتحدث ويساعد رزقي في البحث عن دواء (أعفان)	الحوار ١١ المهمة ٥ المفردات ٦
٢٢		اللاعب يتحدث ويساعد جميلة لمعرفة هوايات الفلاحين.	الحوار ١٢ السؤال ٨ المهمة ٦ الحوار ١٣ الحوار ١٤ الحوار ١٥ السؤال ٩ السؤال ١٠ السؤال ١١ المفردات ٧
٢٣		اللاعب يتحدث ويساعد والدة جميلة في البحث عن ٥ زهور بيضاء.	الحوار ١٦ المفردات ٨ السؤال ١٢ المهمة ٧ المفردات ٩
٢٤		اللاعب يلتقي زيد ويساعده في البحث عن معلم خط للمتحف. بعد ذلك، سيساعد زيد اللاعب في هزيمة ملك الوحوش.	الحوار ١٧ المفردات ١٠

رقم	الخريطة	الأنشطة	المواد
٢٥		اللاعب يلتقي معلم الخط ويُطلب منه البحث عن زهرة وردية.	الحوار ١٨ المهمة ٨
٢٦		قبل أن يذهب اللاعب إلى قصر ملك الوحوش، يجب عليه أن يلتقي بالجنرال أولاً.	الحوار ١٩ الحوار ٢٠ السؤال ١٣ السؤال ١٤ السؤال ١٥
٢٧	قصر الوحش	**اللاعب يقاتل جميع الوحوش الموجودة بما في ذلك ملك الوحوش.**	

٣ .مرحلة التطوير(Development)

في هذه المرحلة، قام الباحث بإجراء عدة مراحل منها المرحلة قبل للإنتاج، المرحلة الإنتاج والمرحلة بعد الإنتاج التي يتم تنفيذها لطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور.

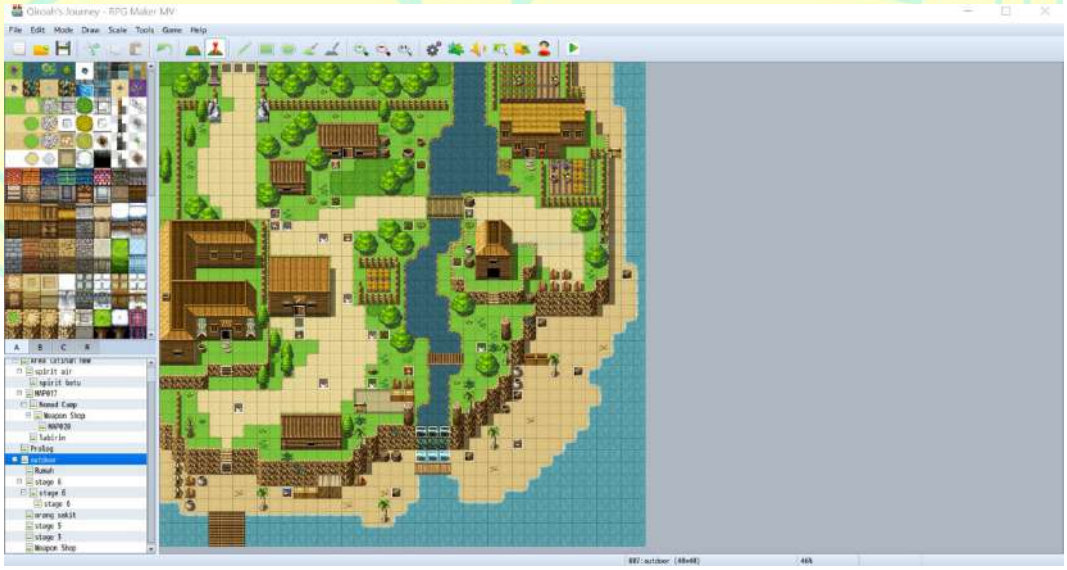
المرحلة قبل للإنتاج، قام الباحث بتجهيز الأدوات والتطبيقات لتطوير الوسيلة التعليمية لمهارة قراءة اللغة العربية مثل الكمبيوتر المحمول. واستخدم تطبيق *Ibis Paint X* لتحويل النصوص الموجودة في *Microsoft Word* إلى صور وزينتها وفقًا لموضوع القصة داخل اللعبة.

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

ثم، قام الباحث بإنشاء شخصيات اللعبة وخريطة اللعبة في تطبيق *RPG Maker*.

الرسم ٤.٣: إنشاء الشخصيات داخل تطبيق RPG Maker MV

الرسم ٤.٤: الخريطة داخلRPG Maker MV



مرحلة الإنتاج، بعد اكتمال المرحلة السابقة، قام الباحث بمواصلة تطوير لعبة الأدوار RPGعن طريق تكييف المقدمة في اللعبة، ووضع الشخصيات في الخريطة التي تم إنشاؤها مسبقًا في تطبيق لعبةRPG ، وبدأ في تنفيذ المواد التي تتألف من ٢٠ محادثة و ٢٠ سؤال في كل تحدي أو مهمة سيواجهها الطلاب.

الرسم ٤.٥ مقدمة اللعبة

الرسم ٤.٦ توضيب الشخصيات داخل الخريطة

الرسم ٤.٧: تنفيذ المواد والأسئلة

مرحلة بعد الإنتاج تشمل اختبار الصلابة حيث يتم التحقق للعبة من قبل الخبراء، والمعلم، والطلاب. التحقق من الخبراء يتضمن خبير المواد، خبير الوسيلة، و خبير اللغة. الردود أو نتائج استبيانات الخبراء والمقترحات تستخدم لتعديل لعبة تقمص الأدوار لمهارة قراءة اللغة العربية RPG لتكون وسيلة تعليمية كاملة وتحقق النتائج المطلوبة.

١. نتائج تحقق خبير اللغة العربية في وسيلة لعبة تقمص الأدوار *RPG* تم من قبل خبير الوسيلة التعليمية ، وهو الأستاذ إخوان رحمان باختيار، الماجستير ، و هو أستاذ في جامعة جاكرتا الحكومية في تعليم اللغة العربية، كلية اللغات والفنون. و هذا جدول نتائج تحقق من قبل خبير اللغة العربية.

الجدول ٤.٦: ملخص نتائج تحقق خبير الوسيلة

الجانب	مجموع متيجة القصوى	مجموع نتيجة الجانب	%
العرض	٣٠	٣٠	١٠٠%
الرسوم البيانية	٤٠	٣٨	٩٥%
المجموع	٧٠	٦٨	٩٧%

توصلت نتائج الخلاصة من خبير الوسيلة إلى نسبة كفاءة متوسطة تبلغ ٩٧٪ مع تصنيف "**جيد جدا**". كما قدم خبير الوسيلة التعليمية بعض التوصيات والملاحظات حول الوسيلة لعبة تقمص الأدوار. و هذه بيانات كيفية تحقق خبير الوسيلة بشكل نوعي:

- يجب تغيير عنوان الوسيلة التعليمية اللعبة تقمص الأدوار

بعد ذلك، قام الباحث بتغيير عنوان الوسيلة التعليمية لعبة تقمص الأدوار في قائمة لعبة تقمص الأدوار إلى "Qiroah Journey"

وهذه صورة من لعبة تقمص الأدوار قبل وبعد التعديلات.

- قبل

الرسم ٤.٨: صورة من لعبة تقمص الأدوار قبل التعديلات.

- بعد

الرسم ٤.٩ صورة من لعبة تقمص الأدوار بعد التعديلات

٢. نتائج تحقق خبير اللغة العربية في وسيلة لعبة تقمص الأدوار *RPG* تم من قبل خبير اللغة العربية، وهو الأستاذ أندري إلهام، الماجستير ، والذي هو أستاذ في جامعة جاكرتا الحكومية في تعليم اللغة العربية، كلية اللغات والفنون. و هذا جدول نتائج تحقق من قبل خبير اللغة العربية.

الجدول ٤.٧ ملخص نتائج تحقق خبير اللغة العربية

الجانب	مجموع متيجة القصوى	مجموع نتيجة الجانب	%
اللغة	٤٥	٣٩	٨٦%
المجموع	٤٥	٣٩	٨٦%

توصلت نتائج الخلاصة خبير اللغة العربية إلى نسبة كفاءة متوسطة تبلغ ٨٦% مع تصنيف "**جيد جدا**". كما قدم خبير اللغة العربية بعض التوصيات والملاحظات حول وسيلة لعبة تقمص الأدوار. و هذه بيانات كيفية تحقق خبير اللغة العربية بشكل نوعي:

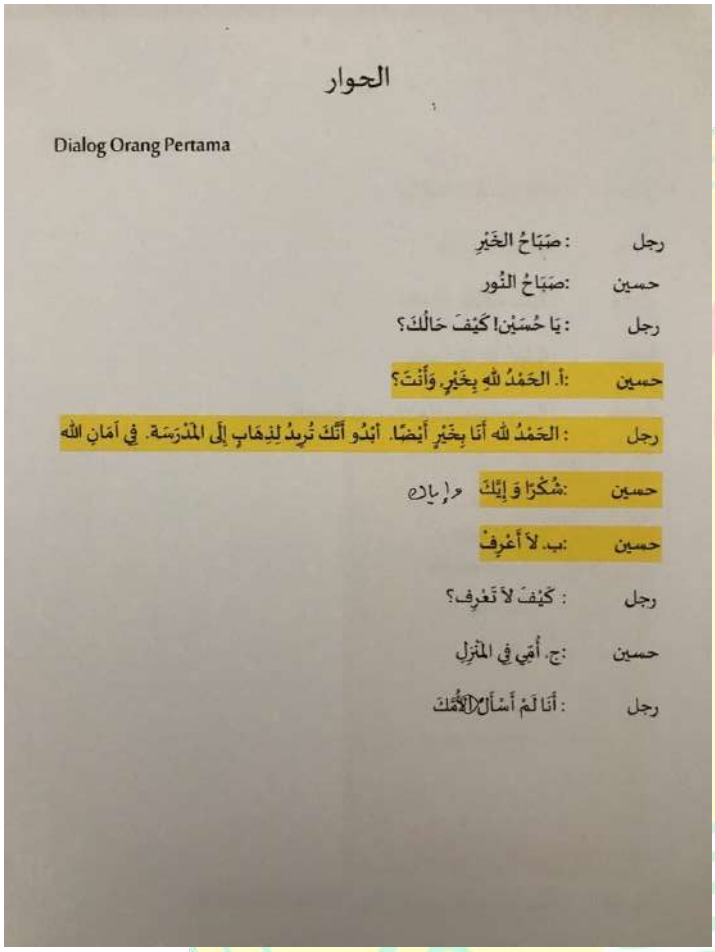
- ما زالت هناك بعض الأخطاء من حيث قواعد النحو وقواعد الإملاء. يجب إصلاحها على الفور.

ثم، قام الباحث بتصحيح قواعد النحو وتطبيق قواعد الإملاء على الكلمات أو الجمل التي تم تصحيحها بواسطة خبير اللغة العربية.

وهذه صورة من لعبة تقمص الأدوار قبل وبعد التعديلات.

- قبل

الرسم ٤.١٠ صورة المواد من لعبة تقمص الأدوار قبل التعديلات



الحوار

Dialog Orang Pertama

رجل : صَبَاحُ الخَيْرِ

حسين :صَبَاحُ النُّور

رجل : يَا حُسَيْن! كَيْفَ حَالُكَ؟

حسين :أ. الحَمْدُ للهِ بِخَيْرٍ. وَأَنْتَ؟

رجل : الحَمْدُ لله أَنَا بِخَيْرٍ أَيْضًا. اَبْدُو أَنَّكَ تُرِيدُ لِذِهَابٍ إِلَى المَدْرَسَة. فِي أَمَانِ الله

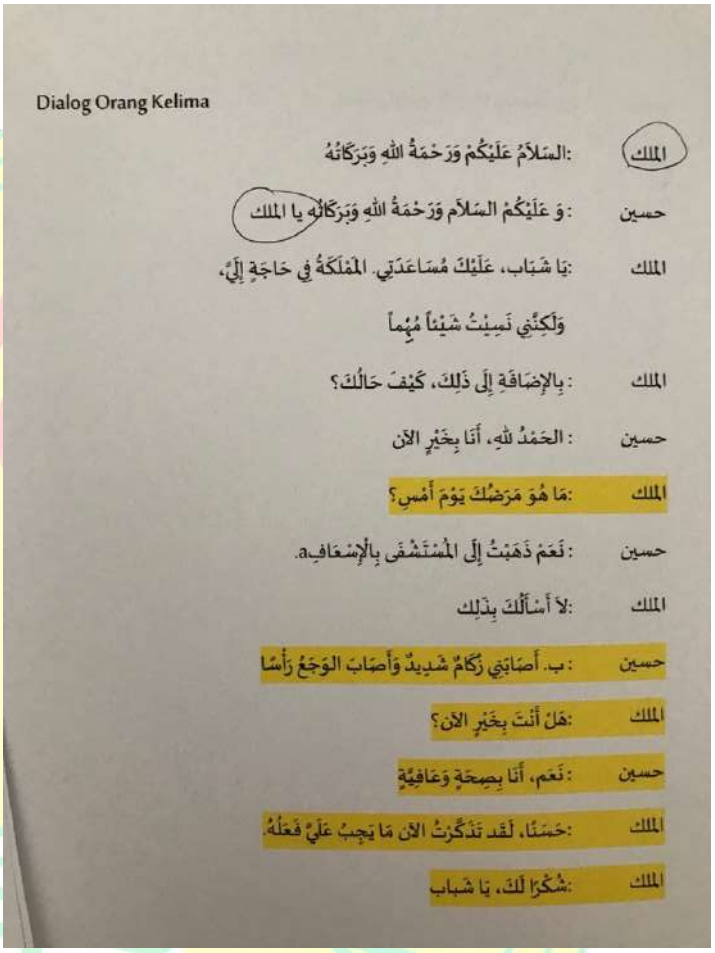
حسين :شُكْرًا وَ إِيَّكَ وإياك

حسين :ب. لاَ أَعْرِفْ

رجل : كَيْفَ لاَ تَعْرِفْ؟

حسين :ج. أُمِّي فِي المَنْزِلِ

رجل : أَنَا لَمْ أَسْأَلْ لِأُمِّكَ



Dialog Orang Kelima

الملك :السَّلاَمُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللهِ وَبَرَكَاتُهُ

حسين : وَ عَلَيْكُمْ السَّلاَم وَرَحْمَةُ اللهِ وَبَرَكَاتُه يا الملك

الملك :يَا شَبَاب، عَلَيْكَ مُسَاعَدَتِي. المَمْلَكَةُ فِي حَاجَةٍ إِلَيَّ،

وَلَكِنَّنِي نَسِيتُ شَيْئاً مُهِماً

الملك : بِالإِضَافَةِ إِلَى ذَلِكَ، كَيْفَ حَالُكَ؟

حسين : الحَمْدُ للهِ، أَنَا بِخَيْرٍ الآن

الملك :مَا هُوَ مَرَضُكَ يَوْمَ أَمْسِ؟

حسين : نَعَمْ ذَهَبْتُ إِلَى المُسْتَشْفَى بِالإِسْعَافِ.

الملك :لاَ أَسْأَلُكَ بِذَلِك

حسين : ب. أَصَابَنِي زُكَامٌ شَدِيدٌ وَأَصَابَ الوَجَعُ رَأْسًا

الملك :هَلْ أَنْتَ بِخَيْرٍ الآن؟

حسين : نَعَم، أَنَا بِصِحَّةٍ وَعَافِيَةٍ

الملك :حَسَنًا، لَقَد تَذَكَّرْتُ الآن مَا يَجِبُ عَلَيَّ فَعَلَهُ.

الملك :شُكْرًا لَكَ، يَا شَباب

- بعد

الرسم ٤.١١ صورة المواد من لعبة تقمص الأدوار بعد التعديلات

Dialog Orang Kelima

الملك	:اَلسَّلاَمُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللهِ وَبَرَكَاتُهُ
حسين	: وَ عَلَيْكُمْ السَّلاَم وَرَحْمَةُ اللهِ وَبَرَكَاتُه صَاحِبُ السُمُو
الملك	:يَا شَبَاب، عَلَيْكَ مُسَاعَدَتِي. المَلِكَةُ فِي حَاجَةٍ إِلَيَّ، وَلَكِنَّنِي نَسِيْتُ شَيْئاً مُهِماً
الملك	: بِالإِضَافَةِ إِلَى ذَلِكَ، كَيْفَ حَالُكَ؟
حسين	: الحَمْدُ للهِ، أَنَا بِخَيْرٍ الآن
الملك	:مَا هُوَ مَرَضُكَ يَوْمَ أَمْسِ؟
حسين	:أ. نَعَمْ ذَهَبْتُ إِلَى المُسْتَشْفَى بِالإِسْعَافِ.
الملك	:لاَ أَسْأَلُكَ بِذَلِك
حسين	: ب. أَصَابَنِي زُكَامٌ شَدِيدٌ وَأَصَابَ الوَجَعُ رَأْسًا
الملك	:هَلْ أَنْتَ بِخَيْرٍ الآن؟
حسين	: نَعَم، أَنَا بِصِحَةٍ وَعَافِيَةٍ
الملك	:حَسَنًا، لَقَد تَذَكَّرْتُ الآن مَا يَجِبُ عَلَيَّ فَعَلُهُ.
الملك	:شُكْرًا لَكَ، يَا شَباب
حسين	: ج. نَصَحَنِي بِالرَاحَةِ وَتَنَاوُلِ الغَدَاءِ

الحوار عن الصحة

Dialog Orang Pertama

أحمد	: صَبَاحُ الخَيْرِ
حسين	:صَبَاحُ النُور
أحمد	: يَا حُسَيْن! كَيْفَ حَالُكَ؟
حسين	:أ. الحَمْدُ للهِ بِخَيْرٍ، وَأَنْتَ؟
أحمد	: الحَمْدُ لله أَنَا بِخَيْرٍ أَيْضًا. اَبْدُو أَنَّكَ تُرِيدُ لِذِهَابٍ إِلَى المَدْرَسَة. فِي اَمَانِ اللهِ
حسين	:شُكْرًا وَ إِيَّاكَ
حسين	:ب. لاَ أَعْرِفْ
أحمد	: كَيْفَ لاَ تَعْرِف؟
حسين	:ج. أُمِّي فِي المَنْزِلِ
أحمد	: أَنَا لَمْ أَسْأَلْ أُمَّكَ

٣. نتائج تحقق خبير المواد في وسيلة لعبة تقمص الأدوار *RPG* تم من قبل خبير المواد ، وهو الأستاذ بودي مارتا سعودين ،بكالوريوس ، وهو مدرس في المدرسة العالية إندونيسيا. وهذا جدول نتائج تحقق من قبل خبير المواد.

الجدول ٤.٨ ملخص نتائج تحقق خبير المواد

الجانب	مجموع متيجة القصوى	مجموع نتيجة الجانب	%
المواد	٥٠	٤٩	٩٨%
المجموع	٥٠	٤٩	٩٨%

توصلت نتائج الخلاصة خبير المواد إلى نسبة كفاءة متوسطة تبلغ% ٩٨ مع تصنيف "**جيد جدا**". كما قدم خبير المواد بعض التوصيات والملاحظات حول وسيلة لعبة تقمص الأدوار. و هذه بيانات كيفية تحقق خبير اللغة العربية بشكل نوعي:

- يجب وضع الحركات الصحيحة على اسم الشخصية.
- هناك بعض الكلمات التي لم توضع فيها الحركات الصحيحة.

ثم، يقوم الباحث بتصحيح المواد الموجودة بزيادة الحركات على كل كلمة التي لم تكن تحتوي على حركة. وهذه صورة من المواد قبل وبعد التعديلات.

- قبل

الرسم ٤.١٢ صورة المواد من لعبة تقمص الأدوار قبل التعديلات

Dialog Orang Ketiga

أحمد :صباح الخير

حسين :صباح النور

أحمد :لِمَاذَا غِبْتَ عَنِ الدِرَاسَةِ ؟

حسين :أ. أَصَابَنِي زُكَامٌ شَدِيدٌ وَ صُدَاعٌ

أحمد :وَكَيْفَ حَالُكَ الآن؟

حسين :الحَمْدُ للهِ أَنَا بِصِحَّةٍ جَيِّدَةٍ

أحمد :إِلَى اللِقَاءِ

حسين :مَعَ السَلاَمَةِ

حسين :ب. كَيْفَ حَالُكَ؟

أحمد :....؟

- بعد

الرسم ٤.١٣ صورة المواد من لعبة تقمص الأدوار بعد التعديلات

Dialog Orang Ketiga

أَحْمَدُ :صَبَاحُ الخَيْرِ

حُسَيْنٌ :صَبَاحُ النُورِ

أَحْمَدُ :لِمَاذَا غِبْتَ عَنِ الدِرَاسَةِ ؟

حُسَيْنٌ :أ. أَصَابَنِي زُكَامٌ شَدِيدٌ وَ صُدَاعٌ

أَحْمَدُ :وَكَيْفَ حَالُكَ الآن؟

حُسَيْنٌ :الحَمْدُ للهِ أَنَا بِصِحَّةٍ جَيِّدَةٍ

أَحْمَدُ :إِلَى اللِقَاءِ

حُسَيْنٌ :مَعَ السَلاَمَةِ

حُسَيْنٌ :ب. كَيْفَ حَالُكَ؟

أَحْمَدُ :....؟

بعد أن تم تقسيمها بواسطة الخبراء ، ثم اختبار اللعبة مع المعلم لمعرفة رده على استحقاق اللعبة.

١) نتائج تحقق المعلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور

تم إجراء تحقق لاختبار صلاحية منتج اللعبة تقمص الأدوار(RPG) "*Qiroah Journey*"من قبل معلم اللغة العربية، وهو الأستاذة نهلة ، الماجستير الذي يعمل كمعلم للغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور. و هذه جدول نتائج اختبار الصلاحية من قبل معلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور.

جدول٤.٩ ملخص نتائج تقييم معلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور

الجانب	مجموع المتيجة القصوى	مجموع النتيجة الجانب	%
العرض	٣٠	٢٧	٩٠
الرسوم البيانية	٣٠	٢٩	٩٧
المواد	٣٥	٣٢	٩١
اللغة	١٠	١٠	١٠٠
المتوسط			٩٥

توصلت نتائج ملخص تقييم المعلم اللغة العربية إلى نسبة كفاءة متوسطة تبلغ ٩٥% مع تصنيف "**جيد جدا**". كما قدم المعلم اللغة العربية بعض التوصيات والملاحظات حول وسيلة لعبة تقمص الأدوار. و هذه بيانات كيفية تحقق المعلم اللغة العربية بشكل نوعي:

- الشخصيات تُحاول نقل رسالة أخلاقية إسلامية

ولكن في هذه الحالة، لم يتمكن الباحث من تغيير الشخصيات لتكون أكثر إسلامية بسبب قيود الشخصيات الموجودة في *RPG Maker MV*.

٤. مرحلة التنفيذ *(Implementation)*

بعد إجراء اختبار التحقيق من صحة الخبراء، تم إجراء اختبار المستخدم على الطلاب من خلال ثلاث مراحل. وهي المرحلة الفردية (one to one) التي تم اختبارها مع خمس طلاب، و المرحلة الصغيرة (small group) التي تم اختبارها مع سبع طلاب، والمرحلة الكبيرة (large group)التي تم اختبارها مع خمس عشر طلاب في الصف ١١ في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور في استخدام وسيلة لعبة تقمص الأدوار (Role Playing Games)"Qiroah Journey". تم إجراء الاختبار على طلاب الصف ١١ في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور البالغ عددهم ٢٨ طالبًا. فيما يلي نتائج اختبار الطلاب في الصف ١١ في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور.

•نتائج اختبار المرحلة الفردية(one to one)

تم اختبار منتج لعبة RPG "رحلة القراءة" بواسطة ٥ طلاب في الصف ١١ في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور. و هذا جدول نتائج اختبار المرحلة الفردية (one to one).

جدول ٤.١٠ نتائج اختبار المرحلة الفردية (one to one)

رقم	المستجيبين	العرض	الرسوم البيانية	المواد	اللغة	المجموع
١	المستجيب١	٩٠%	٩٠%	٨٩%	٨٠%	٨٧%
٢	المستجيب٢	٩٠%	٨٧%	٩٤%	٦٠%	٨٣%
٣	المستجيب٣	٩٠%	٩٠%	٩٤%	٨٠%	٨٩%
٤	المستجيب٤	٩٠%	٨٧%	٩٤%	٨٠%	٨٨%
٥	المستجيب٥	٩٠%	٨٧%	٨٦%	٨٠%	٨٦%
المتوسط		٩٠%	٨٨%	٩١%	٧٦%	٨٦%

بناءً على ملخص نتائج الاختبار أعلاه، يمكن معرفة أن التقييم الذي قام به خمس طلاب / مستجيبين في اختبار الفردية (one to one) لمنتج وسيلة لعبة تقمص الأدوار (Role Playing Games)"Qiroah Journey" أدى إلى الاستنتاجات التالية:

- متوسط الأداء في جانب العرض هو ٩٠% بفئة **جيد جدا**
- متوسط الأداء في جانب الرسومات هو ٨٨% بفئة **جيد جدا**
- متوسط الأداء في جانب المحتوى هو ٩١% بفئة **جيد جدا**
- متوسط الأداء في جانب اللغة هو ٧٦% بفئة **جيد**

وبناءً على متوسط الأداء الإجمالي، يمكن معرفة أن وسيلة لعبة تقمص الأدوار (Role Playing Games)"Qiroah Journey" **جيد جدا** و مناسبا ليكون الوسلية التعليمية في الصف الحادي العشر في المدرسة العالية الحكومية بوغور

٢) نتائج اختبار المرحلة المجموعة الصغيرة(Small group)

تم اختبار منتج لعبة RPG "رحلة القراءة" بواسطة ٥ طلاب في الصف ١١ في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور. و هذا جدول نتائج اختبار المرحلة المجموعة الصغيرة (Small group).

جدول ٤.١١ نتائج اختبار المرحلة المجموعة الصغيرة(Small group)

رقم	المستجيبين	العرض	الرسوم البيانية	المواد	اللغة	المجموع
١	المستجيب١	٩٣%	٩٠%	٩١%	٩٠%	٩١%
٢	المستجيب٢	٩٣%	٩٠%	٩١%	٩٠%	٩١%
٣	المستجيب٣	١٠٠%	٩٧%	٩٧%	١٠٠%	٩٨%
٤	المستجيب٤	٩٣%	٩٠%	٩٤%	١٠٠%	٩٤%
٥	المستجيب٥	٩٣%	٩٠%	٨٦%	١٠٠%	٩٢%
٦	المستجيب٦	١٠٠%	٩٧%	١٠٠%	١٠٠%	٩٩%
٧	المستجيب٧	٩٣%	٩٠%	١٠٠%	١٠٠%	٩٦%
٨	المستجيب٨	٩٠%	٩٠%	٨٩%	٩٠%	٩٠%
المتوسط		٩٥%	٩٢%	٩٤%	٩٦%	٩٤%

بناءً على ملخص نتائج الاختبار أعلاه، يمكن معرفة أن التقييم الذي قام به خمس طلاب / مستجيبين في اختبار المجموعة الصغيرة(Small group) لمنتج وسيلة لعبة تقمص الأدوار (Role Playing Games)"Qiroah Journey" أدى إلى الاستنتاجات التالية:

- متوسط الأداء في جانب العرض هو ٩٥% بفئة **جيد جدا**
- متوسط الأداء في جانب الرسومات هو ٩٢% بفئة **جيد جدا**
- متوسط الأداء في جانب المحتوى هو ٩٤% بفئة **جيد جدا**
- متوسط الأداء في جانب اللغة هو ٩٦% بفئة **جيد جدا**

وبناءً على متوسط الأداء الإجمالي، يمكن معرفة أن وسيلة لعبة تقمص الأدوار (Role Playing Games)"Qiroah Journey" **جيد جدا** و مناسبا ليكون الوسلية التعليمية في الصف الحادي العشر في المدرسة العالية الحكومية بوغور.

٣) نتائج اختبار المرحلة المجموعة الكبيرة(Large group)

تم اختبار منتج لعبة (Role Playing Games) "Qiroah Journey" بواسطة ١٥ طلاب في الصف ١١ في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور. و هذا جدول نتائج اختبار المرحلة المجموعة الكبيرة(Large group) .

جدول ٤.١٢ نتائج اختبار المرحلة المجموعة الكبيرة(Large group)

رقم	المستجيبين	العرض	الرسوم البيانية	المواد	اللغة	المجموع
١	المستجيب١	٨٣%	٧٧%	٨٣%	٨٠%	٨١%
٢	المستجيب٢	٩٧%	٩٧%	٩٧%	١٠٠%	٩٨%

رقم	المستجيبين	العرض	الرسوم البيانية	المواد	اللغة	المجموع
٣	المستجيب٣	١٠٠%	٨٧%	٩١%	٦٠%	٨٥%
٤	المستجيب٤	١٠٠%	٩٣%	٨٩%	٨٠%	٩٠%
٥	المستجيب٥	٩٣%	٩٠%	٩١%	١٠٠%	٩٤%
٦	المستجيب٦	١٠٠%	٨٧%	٨٩%	٨٠%	٨٩%
٧	المستجيب٧	٨٧%	٧٧%	٨٦%	١٠٠%	٨٧%
٨	المستجيب٨	٩٧%	٨٧%	٨٩%	١٠٠%	٩٣%
٩	المستجيب٩	٨٧%	٨٧%	٨٣%	١٠٠%	٨٩%
١٠	المستجيب١٠	٩٠%	٩٣%	٨٩%	٩٠%	٩٠%
١١	المستجيب١١	٩٣%	٨٧%	٩٤%	٩٠%	٩١%
١٢	المستجيب١٢	٩٧%	٩٣%	٩١%	٨٠%	٩٠%
١٣	المستجيب١٣	٩٠%	٨٧%	٩١%	٩٠%	٩٠%
١٤	المستجيب١٤	٩٣%	٩٣%	٧٧%	١٠٠%	٩١%
١٥	المستجيب١٥	٩٣%	٨٧%	٨٣%	٨٠%	٨٣%
المتوسط		٩٣%	٨٨%	٨٨%	٨٩%	٨٩%

بناءً على ملخص نتائج الاختبار أعلاه، يمكن معرفة أن التقييم الذي قام به خمس طلاب / مستجيبين في اختبار المجموعة الكبيرة(Large group) لمنتج وسيلة لعبة تقمص الأدوار (Role Playing Games)"Qiroah Journey" أدى إلى الاستنتاجات التالية:

- متوسط الأداء في جانب العرض هو ٩٣% بفئة **جيد جدا**
- متوسط الأداء في جانب الرسومات هو ٨٨% بفئة **جيد جدا**
- متوسط الأداء في جانب المحتوى هو ٨٨% بفئة **جيد جدا**

- متوسط الأداء في جانب اللغة هو ٨٩% بفئة **جيد جدا**

وبناءً على متوسط الأداء الإجمالي، يمكن معرفة أن وسيلة لعبة تقمص الأدوار (Role Playing Games)"Qiroah Journey" **جيد جدا** و مناسبا لتكون الوسلية التعليمية في الصف الحادي العشر في المدرسة العالية الحكومية بوغور.

٤ .مرحلة التقييم

تم إجراء هذه مرحلة التقييم أثناء عملية البحث والتطوير من التحليل إلى اختبار المستخدم. و أما مرحلة التحليل وفقًا للإجراءات المعتمدة من خلال الملاحظة والمقابلة مع معلم وطلاب الصف ١١ في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور. من خلال المقابلات والملاحظات، تبين أن الطلاب يواجهون صعوبات ويشعرون بنقص في الاهتمام في تعلم اللغة العربية بسبب قلة تنوع وسلة التعليمية المستخدمة. المعلومات التي تم الحصول عليها من الطلاب تتفق مع المعلومات المقدمة من المعلم بأن الطلاب يعانون حقًا في تعلم اللغة العربية بسبب قلة الوسيلة التعليمية، مما يجعل اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية منخفضًا.

تم تنفيذ مرحلة التصميم(Design) وفقًا لإجراءات تطوير المنتج، حيث بدأ العمل بإعداد القصة (Storyboard) والشخصيات والخريطة المستخدمة في لعبة Role Playing) (Games، وكذلك تكييف مواد تعلم اللغة العربية، خاصة مهارة القراءة، التي يتم استخدامها في لعبة.(Role Playing Games)

بالإضافة إلى ذلك، تم تنفيذ مرحلة التطوير(Development) وفقًا للإجراءات من خلال ٣ مراحل: ١) مرحلة الإبتدائية، حيث قام الباحث بتجهيز الأدوات التي يتم استخدامها في صنع

لعبة (Role Playing Games)؛ ٢) مرحلة الإنتاج، حيث قام الباحث بضبط المقدمة في اللعبة ووضع الشخصيات في الخريطة التي تم إعدادها مسبقًا وبدأ تطبيق مواد المحادثة وأسئلة اللغة العربية في كل واجب يواجهه الطلاب؛ ٣) مرحلة بعد الإنتاج، حيث تم تحقيق المنتج من قبل خبراء اللغة والوسيلة والمواد والمعلم واختبار المستخدم من قبل الطلاب. تبين من نتائج هذا الاختبار أن وسيلة لعبة تقمص الأدوار (Role Playing Games)لمهارة قراءة اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بوغور تصلح للاستخدام والتطبيق.

ج. محدودية البحث

تم تطوير وسيلة لعبة تقمص الأدوار (Role Playing Games)لمهارة قراءة اللغة العربية وفقًا لمراحل نموذج التطوير ADDIE. ومع ذلك، في تنفيذه كانت هناك المحدودية في تطوير وسيلة لعبة تقمص الأدوار وهي وسيلة التعليمية لا تزال قادرة على تطبيق اللباس الإسلامي بسبب قيود الميزات في تطبيق *Rpg Maker MV*.