نموذج الوسيلة التعليمية التفاعلية للمفردات العربية

القائمة على اللعبة باستخدام منصة Educaplay

(البحث التطويري في المدرسة المتوسطة الإسلامية PB Soedirmanبجاكرتا)

إعداد

محمد نيلا نجيب صفيان

رقم التسجيل ١٢٠٥٦١٩٠٩١

البحث العلمي مقدم لقسم تعليم اللغة العربية

للحصول على درجة السرجانا في التربية

قسم تعليم اللغة العربية

كلية اللغات والفنون

جامعة جاكرتا الحكومية

١٤٤٦ هـ/٢٠٢٥ م

Model Media Interaktif Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Game Menggunakan Platform Educaplay (Penelitian Pengembangan di SMP Islam PB Soedirman Jakarta)

Penyusun:

M. NILLA NADJIB SOFYAN

No. Registrasi: 1205619091

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

2025 M/1446 H

صفحة تصديق لجنة المناقشة

اسم الطالب : محمد نيلا نجيب صفيان

رقم التسجيل : ١٢٠٥٦١٩٠٩١

موضوع البحث : نموذج الوسيلة التعليمية التفاعلية للمفردات العربية القائمة على اللعبة باستخدام منصة Educaplay (البحث والتطوير في المدرسة المتوسطة الإسلامية PB Soedirman بجاكرتا)

تاريخ المناقشة : ٧ يناير ٢٠٢٥ م

الاسم	المنصب	التوقيع	التاريخ
الدكتور شمسي ستيادي، الماجستير رت: ١٩٧٧١٠٠٨٢٠٠٥٠١١٠٠٢	عميد كلية اللغات والفنون		
أحمد مرزوق، الماجستير رت: ١٩٨١١٢٢٠٢٠١٥٠٤١٠٠١	رئيس لجنة المناقشة		
إخوان رحمان باختيار، الماجستير رت: ١٩٨٧٠٦٠٩٢٠١٩٠٣١٠٠٩	الممتحن		٢٠٢٥/١/١٥
الدكتور محمد شريف، الماجستير رت: ١٩٦٩٠١٠١٢٠٠٦٠٤١٠٠١	المشرف الأول		٢٠٢٥/١/١٥
أندري إلهام، الماجستير رت: ١٩٨٤٠٤٣٠٢٠١٩٠٣١٠٠٤	المشرف الثاني		٢٠٢٥/١/١٥
و افقه قسم تعليم اللغة العربية			
الدكتور محمد كمال، الماجستير رت: ١٩٧٩٠٢٠٥٢٠٠٨١٢١٠٠٣	رئيس قسم تعليم اللغة العربية		٢٠٢٥/١/١٧

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI

Nama : M Nilla Nadjib Sofyan
No. Registrasi : 1205619091
Judul Skripsi : **Model Media Interaktif Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Game Menggunakan Platform Educaplay (Penelitian Pengembangan di SMP Islam PB Soedirman Jakarta)**
Tanggal Sidang : 7 Januari 2025

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Samsi Setiadi, M.Pd NIP. 197710082005011002	Dekan Fakultas Bahasa dan Seni		
Ahmad Marzuq, M.Pd NIP. 198112202015041001	Ketua Sidang/ Penguji Ahli		15/1/25
Ihwan Rahman Bahtiar, M.Pd NIP. 198706092019031009	Penguji Pendamping		15/1/25
Dr. Mohamad Sarip, M.A. NIP. 197812052005011001	Pembimbing 1		15/1/25
Andri Ilham, MA.Hum. NIP. 198404302019031004	Pembimbing 2		15/1/25
Telah disetujui oleh Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Arab			
Dr. Muhammad Kamal, M.A NIP 197902052008121003	Koorprodi Pendidikan Bahasa Arab		17/1/25

Dipindai dengan CamScanner

صفحة الإفادة

أنا المواقع أدناه:

اسم الطالب : محمد نيلا نجيب صفيان

رقم التسجيل : ١٢٠٥٦١٩٠٩١

القسم : قسم تعليم اللغة العربية

الكلية : كلية اللغات والفنون

موضوع البحث : **نموذج الوسيلة التعليمية التفاعلية للمفردات العربية القائمة على اللعبة باستخدام منصة Educaplay (البحث والتطوير في المدرسة المتوسطة الإسلامية PB Soedirman بجاكرتا)**

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.

جاكرتا، ١٥ يناير ٢٠٢٥

محمد نيلا نجيب صفيان

رقم التسجيل: ١٢٠٥٦١٩٠٩١

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

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

Nama	: M Nilla Nadjib Sofyan
No. Registrasi	: 1205619091
Fakultas	: Bahasa dan Seni
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Judul Skripsi	: **Model Media Interaktif Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Game Menggunakan Platform Educaplay (Penelitian Pengembangan di SMP Islam PB Soedirman 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 terbukti saya melakukan plagiat.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 15 Januari 2025
Yang menyatakan,

M Nilla Nadjib Sofyan
NIM. 1205619091

Dipindai dengan CamScanner

صفحة المو افقة على نشر البحث العلمي للمهمات الأكادمية

أنا المواقع أدناه طالب جامعة جاكرتا الحكومية:

اسم الطالب : محمد نيلا نجيب صفيان

رقم التسجيل : ١٢٠٥٦١٩٠٩١

القسم : قسم تعليم اللغة العربية

الكلية : كلية اللغات والفنون

موضوع البحث : **نموذج الوسيلة التعليمية التفاعلية للمفردات العربية القائمة على اللعبة باستخدام منصة Educaplay (البحث والتطوير في المدرسة المتوسطة الإسلامية PB Soedirman بجاكرتا)**

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 مسؤول على ما كتبت فيه إذا تجاوزت قانون الإبداع. وكتبت هذه الموافق بالصدق والأمانة.

جاكرتا، ١٥ يناير ٢٠٢٥

محمد

رقم التسجيل : ١٢٠٥٦١٩٠٩١

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH KEPENTINGAN AKADEMIS

Nama	: M Nilla Nadjib Sofyan
No. Registrasi	: 1205619091
Fakultas	: Bahasa dan Seni
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Judul Skripsi	: **Model Media Interaktif Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Game Menggunakan Platform Educaplay (Penelitian Pengembangan di SMP Islam PB Soedirman Jakarta)**

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 penilik 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.

Jakarta, 15 Januari 2025
Yang menyatakan,

M Nilla Nadjib Sofyan
NIM. 1205619091

Dipindai dengan CamScanner

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN
Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221 Laman lib.uni.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 : M Nilla Nadjib Sofyan
NIM : 1205619091
Fakultas/ Prodi : Bahasa dan Seni/ Pendidikan Bahasa Arab
Alamat e-mail : mnillanadjib05@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 :

نموذج الوسيلة التعليمية التفاعلية للمفردات العربية القائمة على اللعبة باستخدام منصة Educaplay (البحث والتطوير في المدرسة المتوسطة الإسلامية PB Soedirman بجاكرتا)

Model Media Interaktif Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Game Menggunakan Platform Educaplay (Penelitian Pengembangan di SMP Islam PB Soedirman 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 izin 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.

ط

Dipindai dengan CamScanner

Jakarta, 15 Januari 2025

(M Nilla Nadjib Sofyan)

Dipindai dengan CamScanner

التجريد

محمد نيلا نجيب سفيان، نموذج الوسيلة التعليمية التفاعلية للمفردات العربية القائمة على اللعبة باستخدام منصة Educaplay (البحث التطويري في المدرسة المتوسطة الإسلامية PB Soedirman بجاكرتا). بحث علمي. جاكرتا: قسم تعليم اللغة العربية، كلية اللغات والفنون، جامعة جاكرتا الحكومية ، يناير ٢٠٢٤.

يهدف هذا البحث إلى تحليل مشكلة تعلم المفردات في اللغة العربية من خلال تطوير طريقة تعلم الفعالة. تعلم مفردات اللغة العربية من خلال تطوير طريقة تعلم تفاعلية وفعالة وملائمة وسهلة لتعلم مفردات اللغة العربية من خلال استخدام الألعاب على منصة Educaplay لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية PB Soedirman بجاكرتا.

الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي طريقة البحث التطويري باستخدام نموذج ADDIE (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم). هناك خمس مراحل وهي: (١) تحليل احتياجات طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية PB Soedirman بجاكرتا نموذج وسائط التعلم التفاعلي القائم على الألعاب على منصة Educaplay لتعلم مفردات اللغة العربية, (٢) تصميم المنتجات، (٣) تطوير المنتج، (٣) تطوير المنتج، وقد نجح البحث و التطوير الألعاب على منصة Educaplay إلى وسائط لتعلم اللغة العربية، وخاصةً مواد تعلم المفردات التي تتسم بالتفاعلية والمرح، وتتكون من نصوص مفردات وألعاب مسابقات شيقة تتعلق بالمفردات. (٤) تطبيق المنتج على الطلاب بشكل مباشر/ وجهاً لوجه، (٥) تقييم المنتج من خلال استبيان تم إجراؤه على ٤٧ طالباً من طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية PB Soedirman بجاكرتا.

حصلت نتائج تقييم الخبراء الماديين على فئة "لائق جدًا" بنسبة ١٠٠٪، وحصلت نتائج تقييم الخبراء الإعلاميين على فئة " لائق" بنسبة ٧٥٪, وحصلت نتائج تقييم وتقييم الطلاب على فئة " لائق جدًا " بنسبة ٨٠,٢٪. وبالتالي، فإن وسائط التعلم باستخدام الوسائط التفاعلية القائمة على الألعاب على منصة Educaplay مناسبة للاستخدام كوسيلة لتعلم اللغة العربية، وخاصةً مادة المفردات العربية.

الكلمة المفتاحية : منصة Educaplay, مفردات اللغة العربية, وسائل التعلم

ABSTRAK

M Nilla Nadjib Sofyan, Model Media Interaktif Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Game Menggunakan Platform Educaplay (Penelitian Pengembangan di SMP Islam PB Soedirman Jakarta). Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Jakarta, Januari 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis masalah pembelajaran kosakata Bahasa Arab dengan mengembangkan metode pembelajaran yang interaktif, efektif, memadai, dan mudah untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan memanfaatkan game pada platform Educaplay bagi siswa kelas delapan SMP Islam PB Soedirman Jakart

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D) dengan Model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implement, and Evaluate). Ada lima tahap yang dilalui yaitu: (1) Analisis kebutuhan peserta didik kelas delapan SMP Islam PB Soedirman Jakarta terhadap model media pembelajaran interaktif berbasis game pada platfrom Educaplay untuk pembelajaran kosakata bahasa arab, (2) Mendesain produk, (3) Pengembangan produk, peneliti berhasil mengembangkan game pada platform Educaplay menjadi media pembelajaran bahasa Arab khususnya materi pembelajaran kosakata yang interaktif dan menyenangkan yang terdiri

dari teks kosakata, dan game quiz yang menarik terkait kosakata, (4) Implementasi produk kepada peserta didik secara langsung/tatap muka, (5) Mengevaluasi produk melalui angket yang diberikan kepada 47 peserta didik kelas delapan SMP Islam PB Soedirman Jakarta.

Hasil penilaian ahli materi mendapatkan kategori "sangat layak" dengan persentase 100%, dan hasil penilaian ahli media mendapatkan kategori "layak" dengan persentase 75%, serta hasil penilaian dan evaluasi peserta didik mendapatkan kategori "sangat layak" dengan persentase 80,2%. Dengan demikian, media pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis game pada platform Educaplay layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab, khususnya materi kosakata bahasa Arab.

Kata kunci : Platform Educaplay, Kosakata Bahasa Arab, Media Pembelajaran

ABSTRACT

M Nilla Nadjib Sofyan, Interactive Media Model for Game-Based Arabic Vocabulary Learning Using Educaplay Platform (Development Research at PB Soedirman Islamic Junior High School Jakarta). Thesis. Jakarta: Arabic Language Education Study Program, Faculty of Language and Arts, University of Jakarta, January 2024.

This study aims to analyze the problem of learning Arabic vocabulary by developing interactive, effective, adequate, and easy learning methods for learning Arabic vocabulary by utilizing games on the Educaplay platform for eighth grade students of PB Soedirman Islamic Junior High School Jakarta.

The method used in this research is the Research and Development (R&D) method with the ADDIE Model (Analyze, Design, Development, Implement, and Evaluate). There are five stages that are passed, namely: (1) Analyzing the needs of eighth grade students of PB Soedirman Islamic Junior High School Jakarta for a game-based interactive learning media model on the Educaplay platform for learning Arabic vocabulary, (2) Designing products, (3) Product development, Researchers succeeded in developing games on the Educaplay platform into Arabic learning media, especially interactive and fun vocabulary learning materials consisting of vocabulary texts, and interesting quiz games related to vocabulary, (4) Implementation of products to students

directly / face-to-face, (5) Evaluating products through questionnaires given to 47 eighth grade students of PB Soedirman Islamic Junior High School Jakarta.

The results of the material expert assessment received a “very feasible” category with a percentage of 100%, and the results of the media expert assessment received a “feasible” category with a percentage of 75%, and the results of the assessment and evaluation of students received a “very feasible” category with a percentage of 80.2%. Thus, learning media using game-based interactive media on the Educaplay platform is suitable for use as a medium for learning Arabic, especially Arabic vocabulary material.

Keywords: Educaplay platform, Arabic vocabulary, Learning media

محتويات البحث

صفحة تصديق لجنة المناقشة.....أ

Lembar Pengesahan Sidang.....ب

صفحة الإفادة.....ج

Lembar pernyataan bebas plagiat..... د

صفحة المو افقة على نشر البحث العلمي للمهمات الأكادمية.....ه

Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah

Kepentingan Akademis.....و

التجريد .....ز

ABSTRAK.....ط

ABSTRACT.....ك

محتويات البحث.....م

الشكروالتقدير .....ف

الباب الأول ١

أ. خلفية البحث ١

ب .تركيز البحث وفرعيته..... ٥

ج. تنظيم المشكلة وأسئلة البحث ٦

د. أهدف البحث ٧

ه .أهمية البحث ٨

١. أهمية نظرية ٨
٢.أهمية تطبقية..... ٩
الباب الثاني ١٠
الدراسات النظرية ١٠
أ. تعليم المفردات العربية ١٠
١ . تعريف المفردات..... ١٠
٢ .وصف المفردات العربية ١١
٣. المفردات العربية وطرق التعليم المناسبة بها..... ١٢
ب. الوسيلة التعليمية : مفهومها وفوائدها و أنواعها ١٤
١. مفهوم الوسيلة التعليمية ١٤
٢. فوائد الوسيلة التعليمية..... ١٤
٣. أنواع الوسيلة التعليمية ١٦
ج. منصة Educaplay كوسيلة تعليمية ١٩
د. خطوات إنشاء اللعبة على منصة Educaplay..... ٢٠
الباب الثالث ٢٧
منهجيةالبحث..... ٢٧
أ. مكان البحث وموعده..... ٢٧
ب. طريقةالبحث..... ٢٧
ج. إجراءات بحث التطويري ٢٨

١. تحليل الاحتياجات..... ٢٨
٢. التصميم..... ٢٩
٣. التطوير ٣٠
٤. التنفيذ ٣١
٥. التقييم ٣١
د. البيانات ومصادرها..... ٣١
١. أنواع البيانات..... ٣١
٢. طرق جمع البيانات..... ٣٢
٣. وسائل جمع البيانات ٣٣
أ .استبيان لخبراء المواد التعليمية ٣٤
ب .استبيان خبراء وسائط التعليم..... ٣٥
ج. فعالية العرض ٣٦
د. استبيان تحليل فوائد وسائل التعلم في مفردات اللغة العربية
باستخدام وسيلة الألعاب التفاعلية على منصة Educaplay ٣٦
٤. أسلوب تحليل البيانات ٣٧
الباب الرابع ٣٩
نتائج البحث..... ٣٩
أ. وصف البيانات..... ٣٩
ب. تحليل البيانات ٤٢
١. تحليل الاحتياجات..... ٤٣

٢. تصميم الإنتاج ٥٢
أ) تنظيم المواد التعليمية ٥٢
ب) صناعة لوحات القصص ٥٥
٣. تطوير الإنتاج ٥٨
١) إدراج الصور ٥٩
أ) المفردات عن البيت ٥٩
ب) المفردات عن الطعام والشرب ٦٠
ج) التحقق من الخبراء ٦١
١) تقييم خبراء الموضوع ٦١
٢)تقييم خبير الوسيلة ٦٣
٣) تنفيذ الإنتاج ٦٥
٤) تقييم الإنتاج ٦٥
د) محدودية البحث ٦٧
الباب الخامس ٦٨
الخاتمة ٦٩
أ. الاستنتاجات ٦٩
ب. الاقتراحات ٧١

الشكروالتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم، الحمد لله رب العالمين. وبه نستعين في أمور الدنيا والدين. أشهد أن لا إله إلا الله، وأشهد أن محمداً رسول الله. اللهم صلّ وسلم وبارك على سيدنا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين. أما بعد:

يُقدَّم هذا البحث العلمي إلى برنامج دراسة تعليم اللغة العربية في جامعة جاكرتا الحكومية للحصول على درجة البكالوريوس في التربية. عنوان هذا البحث نموذج الوسيلة التعلمية التفاعلية للمفردات العربية القائمة على اللعبة باستخدام منصة Educaplay (البحث والتطوير في المدرسة المتوسطة الإسلامية PB Soedirman بجاكرتا).

لم يكن بإمكان الباحث إتمام هذا البحث دون مساعدة الآخرين. لذلك، يعبّر الباحث عن أعمق شكره وأعلى تقديره إلى:

١. الدكتور محمد شريف، الماجستير، بوصفه المشرف الأول الذي قدّم التشجيع والتوجيه والإرشادات القيمة، وساعد الباحث بصبر من خلال مساعدته المفيدة والثمينة أثناء كتابة هذا البحث.
٢. السيد أندري إلهام، الماجستير, بوصفه المشرف الثاني الذي قدّم الإرشادات والتوجيهات والأساليب الفعّالة للباحث في كتابة هذا البحث.
٣. السيد هندراوانتو، الماجستير, بوصفه المشرف الأكاديمي الذي قدّم التوجيه والإرشاد خلال فترة الدراسة الجامعية.
٤. الدكتور محمد كمال، الماجستير، بوصفه رئيس قسم تعليم اللغة العربية
٥. جميع الأساتذة والمدرسين في قسم تعليم اللغة العربية على مساعدتهم خلال فترة الدراسة.

٦. والدايَ العزيزان وعائلتي الذين قدّموا لي التشجيع والدعاء والاهتمام الكبير في إتمام هذا البحث. أسأل الله أن يطيل أعمارهم ويبارك أرزاقهم. آمين.

٧. جميع أصدقائي في قسم تعليم اللغة العربية دفعة ٢٠١٩، أسأل الله أن يسهل أمورهم. آمين.