نموذج وسيلة التقييم في تعليم اللغة العربية القائمة على الألعاب الإلكترونية *Educaplay*

(البحث التطويري في الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة محمدية ٣ جاكرتا)

إعداد

غساني إنجا رانا لطفينا

الرقم التسجيل: ١٢٠٥٦٢٠٠٧١

البحث العلمي مقدم لقسم تعليم اللغة العربية

للحصول على درجة السرجانا في التربية

قسم تعليم اللغة العربية

كلية اللغات والفنون

جامعة جاكرتا الحكومية

٢٠٢٥ م / ١٤٤٦ هـ

MODEL MEDIA EVALUASI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS PERMAINAN ELEKTRONIK EDUCAPLAY

(PENELITIAN PENGEMBANGAN DI KELAS 8 SMP MUHAMMADIYAH 3 JAKARTA)

Disusun oleh:

Ghassani Inca Rana Lutfina

Nomor Registrasi: 1205620071

Skripsi Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

Untuk Memenuhi sebagian 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 الطالبة : غساني إنجا رانا لطفينا

رقم التسجيل : ١٢٠٥٦٢٠٠٧١

موضوع البحث : **نموذج وسيلة التقييم في تعليم اللغة العربية القائمة على الألعاب الإلكترونية *Educaplay* (البحث التطويري في الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة محمدية ٣ جاكرتا)**

تاريخ المناقشة : ٨ يناير ٢٠٢٥ م

الاسم	المنصب	التوقيع	التاريخ
الدكتور شمسي ستيادي، الماجستير رت: ١٩٧٧١٠٠٨٢٠٠٥٠١١٠٠٢	عميد كلية اللغات والفنون		
الدكتور حكم فيلسوف، الماجستير رت: ١٩٦٥١٠٣٠١٩٩١٠٣١٠٠١	رئيس لجنة المناقشة / الممتحن		
حنبلي، الماجستير رت: ١٩٨٧١٢١١٢٠٢٣٢١١٠١٣	الممتحن		١٣-٠١-٢٠٢٥
الدكتورة فتوى عارفة، الماجستيرة رت: ١٩٨٥١٢٢١٢٠١٤٠٤٢٠٠١	المشرفة الأولى		١٨-٠١-٢٠٢٥
إخوان رحمان باختيار، الماجستير رت: ١٩٨٧٠٦٠٩٢٠١٩٠٣٧٠٠٩	المشرف الثاني		١٨-٠١-٢٠٢٥
و افقه قسم تعليم اللغة العربية			
الدكتور محمد كمال، الماجستير رت: ١٩٧٩٠٢٠٥٢٠٠٨١٢١٠٠٣	رئيس قسم تعليم اللغة العربية		١٨-٠١-٢٠٢٥

ج

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

Nama Mahasiswa : Ghassani Inca Rana Lutfina
Nomor Registrasi : 1205620071
Judul Skripsi : Model Media Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Permainan Elektronik Educaplay (Penelitian Pengembangan Di Kelas 8 SMP Muhamadiyah 3 Jakarta)
Tanggal Sidang : 8 Januari 2025

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Samsi Setiadi, M.Pd. NIP 197710082005011002	Dekan Fakultas Bahasa dan Seni		2/2025
Dr. Chakam Failasuf, M.Pd. NIP 196510301991031001	Ketua Sidang/ Penguji Ahli		18/01/2025
Khambali, M.Pd. NIP 198712112023211013	Penguji Pendamping		13/01/2025
Dr. Fatwa Arifah, M.A.Pd. NIP 198512212014042001	Pembimbing 1		18/01/2025
Ihwan Rahman Bahtiar, M.Pd NIP 198706092019031009	Pembimbing 2		18/01/2025
Telah disetujui oleh Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Arab			
Dr. Muhammad Kamal, M.A. NIP 197902052008121003	Koorprodi Pendidikan Bahasa Arab		18/01/2025

صفحة الإفادة

أنا المواقعة أدناه :

اسم الطالبة	: **غساني إنجا رانا لطفينا**
رقم التسجيل	: ١٢٠٥٦٢٠٠٧١
القسم	: قسم تعليم اللغة العربية
الكلية	: كلية اللغات و الفنون
موضوع البحث	: **نموذج وسيلة التقييم في تعليم اللغة العربية القائمة على الألعاب الإلكترونية *Educaplay* (البحث التطويري في الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة محمدية ٣ جاكرتا)**

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

جاكرتا، ٣٠ يناير ٢٠٢٥

غساني إنجا رانا لطفينا

رقم التسجيل : ١٢٠٥٦٢٠٠٧١

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

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

Nama	: Ghassani Inca Rana Lutfina
No. Registrasi	: 1205620071
Fakultas	: Bahasa dan Seni
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Judul Skripsi	: Model Media Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Permainan Elektronik Educaplay (Penelitian Pengembangan Di Kelas 8 SMP Muhammadiyah 3 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, 30 Januari 2025
Yang menyatakan,

Ghassani Inca Rana Lutfina
NIM 1205620071

صفحة المو افقة على نشر البحث العلمي للمهمات الأكاديمية

أنا المواقعة أدناه طالبة جامعة جاكرتا الحكومية:

اسم الطالبة : **غساني إنجا رانا لطفينا**

رقم التسجيل : ١٢٠٥٦٢٠٠٧١

القسم : قسم تعليم اللغة العربية

الكلية : كلية اللغات والفنون

موضوع البحث : **نموذج وسيلة التقييم في تعليم اللغة العربية القائمة على الألعاب الإلكترونية *Educaplay* (البحث التطويري في الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة محمدية ٣ جاكرتا)**

أنا موافقة 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 الموافق بالصدق والأمانة.

جاكرتا، ٣٠ يناير ٢٠٢٥

غساني إنجا رانا لطفينا

رقم التسجيل : ١٢٠٥٦٢٠٠٧١

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH KEPENTINGAN AKADEMIS

Nama	: Ghassani Inca Rana Lutfina
No. Registrasi	: 1205620071
Fakultas	: Bahasa dan Seni
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Judul Skripsi	: Model Media Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Permainan Elektronik Educaplay (Penelitian Pengembangan Di Kelas 8 SMP Muhammadiyah 3 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-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.

Jakarta, 30 Januari 2025
Yang menyatakan,

Ghassani Inca Rana Lutfina
NIM 1205620071

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

Nama : Ghassani Inca Rana Lutfina
NIM : 1205620071
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni/Pendidikan Bahasa Arab
Alamat e-mail : lutfina15@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 :

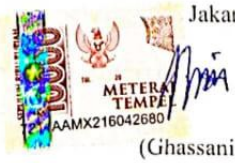
"نموذج وسيلة التقييم في تعليم اللغة العربية القائمة على الألعاب الإلكترونية ***Educaplay*** (البحث التطويري في الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة محمدية ٣ جاكرتا)"

"Model Media Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Permainan Elektronik Educaplay (Penelitian Pengembangan Di Kelas 8 SMP Muhammadiyah 3 Jakarta)"

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif 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.

Jakarta, 30 Januari 2025



(Ghassani Inca Rana Lutfina)

التجريد

غساني إنجا رانا لطفينا, ١٢٠٥٦٢٠٠٧١. نموذج وسيلة التقييم في تعليم اللغة العربية القائمة على الألعاب الإلكترونية *Educaplay* (البحث التطويري في الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة محمدية ٣ جاكرتا). البحث العلمي. جاكرتا: قسم تعليم اللغة العربية، كلية اللغات والفنون، جامعة جاكرتا الحكومية, ٢٠٢٥ م.

تهدف هذه الدراسة إلى تطوير نموذج وسيلة التقييم في تعليم اللغة العربية القائمة على الألعاب الإلكتروني *Educaplay*، المصممة خصيصًا لتقييم مهارة الاستماع وعناصر المفردات لطلاب الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة محمدية ٣ جاكرتا. أُجريت هذه الدراسة للمساعدة في التغلب على نقص التنوع في وسائل التقييم التي يشعر بها الطلاب أثناء إكمال تقييمات تعلم اللغة العربية، والتي تم تكييف مادتها مع محتوى كتاب اللغة العربية لطلاب الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة محمدية ٣ جاكرتا. كما تهدف الدراسة إلى زيادة دافعية الطلاب للتعلم في دروس اللغة العربية.

المنهج البحثي المستخدم في هذه الدراسة هو منهج البحث والتطوير باستخدام نموذج *ADDIE* (التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم). تضمنت هذه الدراسة تحليل احتياجات طلاب في الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة محمدية ٣ جاكرتا، وتصميم المنتج، وتطوير المنتج، وتنفيذ المنتج، وتحديد تقييم وسيلة التقييم في تعليم اللغة العربية القائمة على اللعبة الإلكترونية *Educaplay*.

وبناءً على البيانات البحثية التي تم جمعها، يمكن للباحثة أن تستنتج أن نتائج تحليل احتياجات الطلاب تظهر عدم وجود تنوع في وسيلة التقييم المستخدمة حاليًا، كما يشعر الطلاب أن التكنولوجيا يمكن أن تسهل عملية تعليم اللغة العربية. وبالتالي، يحتاج الطلاب إلى وسيلة مبتكرة تساعد في تحفيزهم على تعليم اللغة العربية من خلال التقييمات الشيقة والممتعة. أظهرت نتائج تحليل احتياجات ٢٢ طالبًا أن ٦٣,٦٪ من الطلاب يرون أن وسيلة التقييم المستخدمة حاليًا أقل تنوعًا، وأن ٨٦,٤٪ منهم يشعرون بمزيد من التحفيز إذا تم التقييم باستخدام الألعاب الإلكترونية. لذلك، من الضروري تطوير وسيلة التقييم في تعليم اللغة العربية القائمة على الألعاب الإلكترونية *Educaplay*.

تم تقييم فعالية المنتج من خلال التحقق من صحته من قبل الخبراء، وأشارت نتائج التقييم إلى أنه يقع ضمن فئة "لائق جدًا"، حيث حصل على درجة ٩٤٪ من خبير المواد و ٩٠٪ من خبير الوسيلة. بالإضافة إلى ذلك، حصل على تصنيف "لائق جدًا" بنسبة ٨٤,٦٪ من تقييمات التجارب وتعليقات الطلاب. وبالتالي، فإن وسيلة التقييم القائمة على الألعاب الإلكترونية *Educaplay* التي طُوِّرت في هذه الدراسة تعتبر لائقة جدًا للاستخدام في تقييمات تعليم اللغة العربية.

الكلمات المفتاحية: وسيلة التقييم، تعليم اللغة العربية، *Educaplay*.

ABSTRAK

Ghassani Inca Rana Lutfina, 1205620071. "Model Media Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Permainan Elektronik Educaplay (Penelitian Pengembangan di Kelas 8 SMP Muhammadiyah 3 Jakarta)". Skripsi. Jakarta: Prodi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk model media evaluasi pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan elektronik Educaplay untuk mengevaluasi keterampilan mendengar dan unsur kebahasaan kosakata di kelas 8 SMP Muhammadiyah 3 Jakarta. Penelitian ini dilakukan untuk membantu mengatasi kurangnya variasi media evaluasi yang dirasakan oleh siswa dalam mengerjakan evaluasi pembelajaran bahasa Arab yang materinya disesuaikan dengan materi di buku pelajaran bahasa arab kelas 8 SMP Muhammadiyah, serta meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran bahasa Arab.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilakukan dengan 5 tahap, yaitu untuk mengetahui hasil analisis kebutuhan siswa kelas 8 SMP Muhammadiyah 3 Jakarta, desain produk, pengembangan produk, implementasi produk, serta mengetahui evaluasi produk media evaluasi pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan elektronik Educaplay.

Berdasarkan data penelitian yang diperoleh, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil analisis kebutuhan siswa menunjukkan kurangnya variasi media evaluasi yang digunakan saat ini dan merasa teknologi dapat mempermudah proses pembelajaran bahasa arab, sehingga siswa membutuhkan inovasi untuk membantu memotivasi mereka dalam mempelajari bahasa Arab melalui evaluasi yang menarik dan menyenangkan. Hasil analisis kebutuhan terhadap 22 siswa menunjukkan bahwa 63,6% siswa merasa merasa media evaluasi

yang digunakan untuk pembelajaran bahasa Arab saat ini kurang beragam dan 86,4% siswa merasa lebih termotivasi jika evaluasi dilakukan melalui permainan elektronik Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media evaluasi pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan elektronik Educaplay.

Penilaian terhadap produk berdasarkan validasi yang dilakukan oleh para ahli. Hasil penilaian ini mendapatkan kategori "Sangat Layak" dengan persentase 94% dari ahli materi dan mendapatkan kategori "Sangat Layak" dengan persentase 90% juga dari ahli media. Serta mendapatkan kategori "Sangat Layak" dengan presentase 84,6% dari hasil evaluasi uji coba, tanggapan siswa terhadap media. Dengan demikian, produk media permainan elektronik educaplay yang telah peneliti kembangkan sangat layak untuk digunakan dalam Evaluasi pembelajaran bahasa Arab.

Kata Kunci: Media Evaluasi, Pembelajaran Bahasa Arab, Educaplay.

ABSTRACT

Ghassani Inca Rana Lutfina, 1205620071. "A Model of Evaluation Media in Arabic Language Learning Based on Electronic Games Using Educaplay (Developmental Research in Grade 8 at Muhammadiyah 3 Jakarta Junior High School)". Thesis. Jakarta: Department of Arabic Language Education, Faculty of Language and Arts, Jakarta State University, 2025.

This study aims to develop a product model for Arabic language learning evaluation media based on the Educaplay electronic game, specifically designed to assess listening skills and vocabulary elements for 8th grade students at Muhammadiyah 3 Jakarta Junior High School. This study was conducted to help overcome the lack of variation in evaluation media felt by students in completing Arabic language learning evaluations whose material is adapted to the material in the Arabic language textbook for 8th grade students at Muhammadiyah 3 Junior High School, as well as to increase students' learning motivation for Arabic language lessons.

The research method used in this study is the research and development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This study included analyzing the needs of 8th-grade students of Muhammadiyah 3 Jakarta Junior High School, product design, product development, and product implementation, and determining the evaluation of the Arabic language learning evaluation media based on the Educaplay electronic game.

Based on the research data collected, the researcher can conclude that the results of the student needs analysis show a lack of variation in the evaluation media currently used and feel that technology can facilitate the Arabic language learning process, hence students need innovation to help motivate them in learning Arabic through interesting and fun evaluations. The results of the needs analysis of 22 students showed that 63.6% of students felt that the evaluation media used for Arabic language learning were currently less diverse and 86.4% of students felt more motivated if the evaluation was carried out through electronic games. Therefore, it is necessary to develop an evaluation media for Arabic language learning based on Educaplay electronic games.

The product's effectiveness was assessed through validation by experts. The evaluation results indicated that it falls under the "Very Eligible" category, receiving a score of 94% from material experts and 90% from media experts. Additionally, it garnered a "Very Eligible" rating of 84.6% from trial evaluations

and student feedback. Therefore, the Educaplay electronic game-based evaluation media developed in this study is deemed very eligible for use in Arabic language learning assessments.

Keywords: Evaluation Media, Arabic Language Learning, Educaplay.

الشكروالتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم، إن الحمد لله نحمده ونستعينه ونستغفره، ونعوذ بالله من شرور أنفسنا ومن سيئات أعمالنا، من يهده الله فلا مضل له، ومن يضلل فلا هادي له، أشهد أن لا إله إلا الله وأشهد أن محمدا عبده ورسوله، أما بعد.

هذا البحث العلمي مقدم لقسم تعليم اللغة العربية بكلية اللغة والفنون، جامعة جاكرتا الحكومية للحصول على درجة سرجانا في التربية. وهذا البحث عن نموذج وسيلة التقييم في تعليم اللغة العربية القائمة على الألعاب الإلكترونية *Educaplay*(البحث التطويري في الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة محمدية ٣ جاكرتا). ولا تتمكن الباحثة من إتمام كتابة هذا البحث بدون مساعدة الآخرين ولذلك تقدم الباحثة الشكر الجزيل والتقدير الفائق إلى:

١. السيد الدكتور محمد كمال الماجستير بوصفه رئيس قسم تعليم اللغة العربية بجامعة جاكرتا الحكومية والذي أرشد الباحثة منذ بداية فترة البحث بصبر حتى نهاية هذا البحث.
٢. الدكتورة فتوى عارفة الماجستيرة، بصفتها المشرفة الأولى على كافة التوجيهات والنصائح والوقت والدعم والصبر الذي قدمته خلال عملية إعداد هذه الرسالة، وكذلك على ما قدمته من علم غزير خلال فترة دراستي في جامعة جاكرتا الحكومية.
٣. إخوان رحمان باختيار الماجستير، بصفة المشرف الثاني على كافة التوجيهات والنصائح والوقت والدعم والصبر الذي قدمه خلال عملية

إعداد هذه الرسالة، وكذلك على كثرة العلم الذي قدمه لي خلال فترة دراستي في جامعة جاكرتا الحكومية.

٤. جميع المحاضرين والمحاضرات في قسم تعليم اللغة العربية الذين يقدمون كثيرا من العلوم النافعة للباحثة.

٥. مدير المدرسة، والمعلمات، والموظفات، والطالبات في الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة محمدية ٣ جاكرتا، الذين قدموا الإذن والوقت والفرصة للباحثة لإجراء البحث.

٦. الوالدان المحبوبان وعائلة الباحثة الذين يشجيعون الباحثة والدعاء والاهتمام الكثيرة في إتمام هذا البحث، ولعل الله يطول أعمارهم ويبارك أرزاقهم أمين.

٧. جميع أصدقاء الباحثة: ليوني وياسين، وجميع الأصدقاء في قسم تعليم اللغة العربية، خاصة "BBE"، وعينا، ولطيفة، وأجينغ، وفرح، وأخت كبيرة كاملة، وأليزا، وراكا، وأخت كبيرة إليديا، الأحباء. عسى الله أن يسهل أمورهم. آمين.

٨. أصدقاء في قسم تعليم اللغة العربية دفعة ٢٠٢٠، الذين كانوا معي أثناء دراسة في قسم تعليم اللغة العربية في جامعة جاكرتا الحكومية. أتمنى أن تتحقق كل أحلامك وآمالك.

٩. أخيرًا، أود أن أشكر نفسي على تحملي وصبري في كل شيء حتى الآن، وآمل أن ما حاولته سيؤتي ثماره بشيء جيد في المستقبل. ونأمل أن تكون المعرفة المكتسبة مفيدة للناس.

وتدرك الباحثة أنه لا تزال هناك نواقص كثيرة في كتابة هذه الرسالة. ولذلك تأمل الباحثة حقاً في النقد والاقتراحات التي يمكن أن تكون مفيدة وبناءة لتحسين هذه الأطروحة. وتأمل الباحثة أن تكون هذه الرسالة مفيدة لمن قرأها.

ويتقدم الباحثة بالشكر لجميع الجهات التي قدمت الدعم المستمر والدعاء. عسى الله أن يجزي الإحسان الذي أعطي بأضعاف الخير.

جاكرتا،١٧ يناير ٢٠٢٥

الباحثة

غساني إنجا رانا لطفينا

محتويات البحث

صفحة تصديق لجنة للمناقشة بالعربية..... ج

صفحة تصديق لجنة للمناقشة بالإندونيسية..... د

صفحة الإفادة بالعربية..... ه

صفحة الإفادة بالإندونيسية..... و

صفحة المو افقة على نشر البحث العلمي للمهمات الأكاديمية بالعربية ..... ز

صفحة المو افقة على نشر البحث العلمي للمهمات الأكاديمية بالإندونيسية .. ح

التجريد باللغة العربية ..... ي

التجريد باللغة الإندونيسية ..... ل

التجريد باللغة الإنجليزية..... ن

الشكروالتقدير..... ع

محتويات البحث ..... ق

قائمة الصور..... ث

قائمة الجداول ..... خ

قائمة الرسم البياني..... ذ

قائمة الملاحق ..... ض

الباب الأوّل ١

المقدمة..... ١

أ. خلفية البحث ١
ب. تركيز البحث وفرعيته ٦
ج. تنظيم المشكلة وأسئلة البحث ٧
هـ. فوائد البحث ٨
الباب الثاني ١١
الدراسات النظرية ١١
أ. مفهوم تعليم اللغة الربية ١١
١. عام ١١
٢. خاص ١٢
ب. مفهوم التقييم في تعليم اللغة العربية ١٨
١. تعريف التقييم اللغة العربية ١٨
٢. أنواع تقييم اللغة العربية ١٩
٣. أنواع تقييم مهارات اللغة العربية ٢٢
ج. ألعاب في تعليم اللغة العربية ٢٣
١. تعريف ألعاب في تعليم اللغة العربية ٢٣
٢. أنواع ألعاب في تعليم اللغة العربية ٢٥
د. مفهوم *Educaplay* ٢٧
١. تعريف *Educaplay* ٢٧

٢. خطوات *Educaplay* ٢٨

٣. مزايا وعيوب *Educaplay* ٣٤

الباب الثالث ٣٥

مناهج البحث ٣٥

أ. مكان البحث وموعده ٣٥

ب. طريقة البحث ٣٥

ج. إجراءت البحث التطويري ٣٦

١. تحليل الاحتياجات ٣٦

٢. التصميم ٤٠

٣. التطوير ٤١

٤. التنفيذ ٤١

٥. التقييم ٤٢

د. البيانات ومصادرها ٤٢

١. أنواع البيانات ٤٢

٢. طريقة جمع البيانات ٤٣

٣. أدواة البيانات ٤٤

هـ. أسلوب تحليل البيانات ٥٢

الباب الرابع ٥٤

نتائج البحث.....٥٤
أ. وصف البيانات ٥٤
ب. المباحثة.....٥٥
١. تحليل الحتياجات.....٥٥
٢. تصميم المنتج ٦٢
٣. تطوير المنتج.....٧١
٤. تنفيذ المنتج.....٧٧
٥. تقييم المنتج.....٧٩
ج. محدودية البحث.....٨٢
الباب الخامس ٨٣
الخاتمة ٨٣
أ. الاستنتاجات ٨٣
ب. التضمين ٨٤
ج. التوصيات.....٨٥
المراجع باللغة العربية ٨٦
المراجع باللغة الإندونيسية ولإنجليزية ٨٨
الملاحق.....٩٢

قائمة الصور

الصورة ١- مراحل تطوير نموذج *ADDIE*..... ٣٦

الصورة ٢ - كتاب التعليم اللغة العربية..... ٦٣

الصورة ٣ - فهرس كتاب درس اللغة العربية..... ٦٣

الصورة ٤ - أنواع الألعاب في *Educaplay*..... ٦٥

الصورة ٥ - لعبة قفزات الضفدع و اختبار الخريطة من موقع *Educaplay*..... ٦٥

الصورة ٦ - مصدر الوسائط البصرية للبحث..... ٦٦

الصورة ٧ - مصدر الصوت للبحث..... ٦٦

الصورة ٨ - موقع *Biolinky*..... ٧٠

الصورة ٩ - رابط *Biolinky*..... ٧٧

الصورة ١٠ - الطالاب يملأ الاسم..... ٧٨

الصورة ١١ - يبدأ الطلاب اللعبة..... ٧٨

الصورة ١٢ - الإجابة على الأسئلة..... ٧٩

قائمة الجداول

الجدول ١- خطوات *Educaplay*..... ٢٩

الجدول ٢ - إطار الأسئلة بناء على نظرية *Nation* و *John Macalister*..... ٣٧

الجدول ٣ - الاستبيان تحليل الاحتياجات الطلاب ٣٩

الجدول ٤ - الاستبيان تحليل الاحتياجات الطلاب بمقياس غوتمان *(Guttman)*..... ٤٤

الجدول ٥ - الاستبيان تقييم من الخبراء المواد والوسيلة بمقياس ليكرت *(Likert)* ٤٥

الجدول ٦ - وصف أسئلة التقييم والمدخلات من خبير المواد ٤٦

الجدول ٧ - الاستبيان لخبير المواد التعليمية..... ٤٦

الجدول ٨ - الاستبيان لخبير الوسيلة التعليمية..... ٤٨

الجدول ٩ - الاستبيان الخبير الوسيلة التعليمية ٤٩

الجدول ١٠ - وصف الاستبيان إستجابة الطلاب..... ٥٠

الجدول ١١ - الأسئلة للإستجابة من استبيان تحليل احتياجات الطلاب ٥١

الجدول ١٢ - معايير تفسير نتائج الاستبيان ٥٣

الجدول ١٣ - تحليل الاحتياجات لطلاب..... ٥٥

الجدول ١٤ - أهداف تعلم اللغة العربية..... ٦٤

الجدول ١٥ - الأسئلة والأجوبة لتقييم مهارة الاستماع..... ٦٧

الجدول ١٦ - الأسئلة والأجوبة لتقييم عنصر اللغة في المفردات..... ٦٩

الجدول ١٧ - تقييم خبير المواد..... ٧٢

الجدول ١٨ - نتيجة لخبير المواد..... ٧٤

الجدول ١٩ - تقييم خبير الوسيلة..... ٧٤

الجدول ٢٠ - نتيجة لخبير الوسيلة..... ٧٦

الجدول ٢١ - تقييم المنتج..... ٧٩

الجدول ٢٢ - الخلاصة من تحليل بيانات التقييم ٨١

قائمة الرسم البياني

الرسم البياني ١ - الإجابة على السؤال الأول ٥٧

الرسم البياني ٢ - الإجابة على السؤال الثاني ٥٧

الرسم البياني ٣ - الإجابة على السؤال الثالث ٥٨

الرسم البياني ٤ - الإجابة على السؤال الرابع ٥٨

الرسم البياني ٥ - الإجابة على السؤال الخامس ٥٩

الرسم البياني ٦ - الإجابة على السؤال السادس ٥٩

الرسم البياني ٧ - الإجابة على السؤال السابع ٦٠

الرسم البياني ٨ - الإجابة على السؤال الثامن ٦٠

الرسم البياني ٩ - الإجابة على السؤال التاسع ٦١

الرسم البياني ١٠ - الإجابة على السؤال العاشر ٦٢

قائمة الملاحق

الملحق ١ - نتائج استبيان تحليل الاحتياجات الطلاب ٩٣

الملحق ٢ - تقييم خبير المواد التعليمية ٩٩

الملحق ٣ - تقييم خبير الوسيلة التعليمية ١٠٢

الملحق ٤ - الألعاب الإلكترونية ***Educaplay*** ١٠٥

الملحق ٥ - التوثيق أثناء التنفيذ ١٠٦

الملحق ٦ - إجراء لاستخدام وسيلة التقييم ***Educaplay*** ١٠٧

الملحق ٧ - تقييم الإنتاج من استجابات الطلاب ١٠٨

الملحق ٨ - رسالة تسريحة البحث إلى المدرسة ١١٤

الملحق ٩ - شهادة إتمام البحث في المدرسة ١١٥