

نموذج وسيلة لعبة لودو لمهارة القراءة باللغة العربية

(البحث التطويري في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣١

جاكرتا الشرقية)



*Intelligentia - Dignitas*

إعداد

سابرينا الزهراء

رقم التسجيل: ١٢٠٥٦٢١٠٢٣

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 / ١٤٤٧ هـ

**MODEL MEDIA PERMAINAN LUDO**  
**UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA ARAB**  
**(PENELITIAN PENGEMBANGAN DI MTSN 31 JAKARTA TIMUR)**



*Intelligentia - Dignitas*

Disusun Oleh:

**Sabrina Azzahra**

Nomor Registrasi: 1205621023

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**

*Intelligentia - Dignitas*  
2025 M / 1447 H

## صفحة تصديق لجنة المناقشة

قدم هذا البحث العلمي من:

الاسم : سابرينا الزهراء

رقم التسجيل : ١٢٠٥٦٢١٠٢٣

القسم : قسم تعليم اللغة العربية

الكلية : كلية اللغات والفنون

عنوان البحث العلمي : نموذج وسيلة لعبة لودو لمهارة القراءة باللغة العربية (البحث التطويري في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣١ جاكارتا الشرقية)

تاريخ المناقشة : ١٩ يونيو ٢٠٢٥

قد تمت مناقشته بنجاح أمام لجنة المناقشة وقُبل كجزء من المتطلبات اللازمة لنيل درجة السرجانا في التربية من كلية اللغات والفنون، جامعة جاكارتا الحكومية.

### لجنة المناقشة

المشرف الثاني

هندراونتو، الماجستير

رت. ٠٠٠٦٠٤٨٦٠٣

المشرف الأول

د. محمد شريف

رت. ١٩٦٩٠١٠١٢٠٠٦٠٤١٠٠١

الممتحن الثاني

أندري ألهم، الماجستير

رت. ١٩٨٤٠٤٣٠٢٠١٩٠٣١٠٠٤

الممتحنة الأولى

د. فتوى عارفة

رت. ١٩٨٥١٢٢١٢٠١٤٠٤٢٠٠١

عميد كلية اللغات والفنون



د. بشمسي سيدي

رت. ١٩٧٧١٠٠٨٢٠٥٠١١٠٠٢

رئيسة المناقشة

د. فتوى عارفة

رت. ١٩٨٥١٢٢١٢٠١٤٠٤٢٠٠١

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Sabrina Azzahra  
NIM : 1205621023  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi : Model Media Permainan Ludo Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab (Penelitian Pengembangan di MTsN 31 Jakarta Timur)  
Tanggal Ujian : 19 Juni 2025

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

## DEWAN PENGUJI

Pembimbing I



Dr. Mohamad Sarip, M.A.  
NIP. 196901012006041001

Pembimbing II



Hendrawanto, M.A., M.Pd.  
NIP. 0006048603

Penguji I



Dr. Fatwa Arifah, M.A.Pd.  
NIP. 198512212014042001

Penguji II



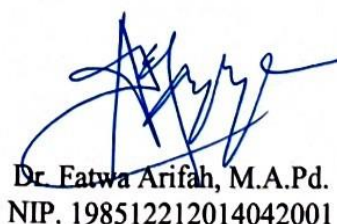
Andri Ilham, S.S., M.A.Hum.  
NIP. 198404302019031004

Dekan  
Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Samsi Setiadi, M.Pd.  
NIP. 197710082005011002

Ketua Penguji



Dr. Fatwa Arifah, M.A.Pd.  
NIP. 198512212014042001

## إقرار أصالة البحث

أنا الموقعة أدناه

الاسم : سابرينا الزهراء  
رقم التسجيل : ١٢.٥٦٢١.٢٣  
القسم : قسم تعليم اللغة العربية  
الكلية : كلية اللغات و الفنون  
عنوان البحث العلمي : نموذج وسيلة لعبة لودو لمهارة القراءة باللغة العربية (البحث  
التطويري في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣١  
جاكرتا الشرقية)

أقر بأن هذا البحث العلمي هو من نتاج جهدي الشخصي. وإذا اقتبست من أعمال  
الآخرين، فقد ذكرت المصادر والمراجع وفقا للأنظمة المعمولة بها. وأنا مستعدة لتحمل  
العقوبات من كلية اللغات والفنون بجامعة جاكرتا الحكومية إذا ثبت أنني قمت بعمل  
الانتحال العلمي.

وبهذا أقدم هذا الإقرار بكل صدق وأمانة.

جاكرتا، ٢٩ يوليو ٢٠٢٥ م



سابرينا الزهراء

رقم التسجيل. ١٢.٥٦٢١.٢٣

## LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sabrina Azzahra  
NIM : 1205621023  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi : Model Media Permainan Ludo Untuk Keterampilan Membaca  
Bahasa Arab (Penelitian Pengembangan di MTSN 31 Jakarta Timur)

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, 29 Juli 2025



Sabrina Azzahra  
NIM.1205621023

## صفحة الموافقة على نشر البحث العلمي للمهمات الأكاديمية

أنا الموقعة أدناه، طالبة جامعة جاكرتا الحكومية:

الاسم : سابرينا الزهراء  
رقم التسجيل : ١٢.٥٦٢١.٢٣  
القسم : قسم تعليم اللغة العربية  
الكلية : كلية اللغات و الفنون  
عنوان البحث العلمي : نموذج وسيلة لعبة لودو لمهارة القراءة باللغة العربية (البحث التطويري في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣١ جاكرتا الشرقية)

أنا أوافق على منح الحقوق الكاملة لجامعة جاكرتا الحكومية للاستفادة من بحثي العلمي دون مقابل، وذلك لأغراض تطوير العلوم والمعارف. وهذه الحقوق يمكن لجامعة جاكرتا الحكومية أن تضعه أو تنقله أو تنسخه عبر الإنترنت أو أي وسائل أخرى للمهمات الأكاديمية بدون الاستئذان مني مادام البحث العلمي مكتوباً باسمي. وأنا مسؤولة على ما كتبت فيه إذا تجاوزت قانون الإبداع.

وقد كتبت هذه الموافقة بكل صدق وأمانة.

جاكرتا، ٢٩ يوليو ٢٠٢٥ م



سابرينا الزهراء

رقم التسجيل. ١٢.٥٦٢١.٢٣

## LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

### KARYA ILMIAH KEPENTINGAN AKADEMIS

Nama : Sabrina Azzahra  
No. Registrasi : 1205621023  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Judul Skripsi : Model Media Permainan Ludo Untuk Keterampilan Membaca  
Bahasa Arab (Penelitian Pengembangan di MTSN 31 Jakarta Timur)

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, 29 Juli 2025

Yang menyatakan,



Sabrina Azzahra  
NIM.1205621023



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur 13220  
Telpon/Faksimili: 021-489221, 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 : Sabrina Azzahra  
NIM : 1205621023  
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni/Pendidikan Bahasa Arab  
Alamat e-mail : [azzhrasabrina@gmail.com](mailto:azzhrasabrina@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 Permainan Ludo Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab  
(Penelitian Pengembangan di MTSN 31 Jakarta Timur)**

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, 29 Juli 2025

Sabrina Azzahra

## التجريد

سابرينا الزهراء، نموذج وسيلة لعبة لودو لمهارة القراءة باللغة العربية (البحث التطويري في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣١ جاكارتا الشرقية)".  
البحث العلمي، جاكارتا: قسم تعليم اللغة العربية، كلية اللغات والفنون، بجامعة جاكارتا الحكومية، ٢٠٢٥ م.

يهدف هذا البحث إلى تطوير منتج وسيلة لعب على شكل لعبة لودو باللغة العربية لمهارة القراءة لدى طلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣١ جاكارتا الشرقية. تم إجراء هذا البحث لمعالجة ضعف اهتمام الطلاب وقدرتهم على قراءة النصوص العربية، ولجعل عملية التعلم أكثر تفاعلية وممتعة.

طريقة البحث المستخدمة في هذا البحث هي طريقة البحث والتطوير (R&D) باستخدام نموذج ADDIE (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم). تم إجراء هذا البحث على ٥ (خمس) مراحل، وهي تحليل احتياجات الطلاب، تصميم المنتج، تطوير المنتج، تنفيذ المنتج، وتقييم وسيلة لعبة لودو لمهارة القراءة.

أظهرت نتائج تحليل الاحتياجات أن الطلاب يشعرون بحماس أكبر للتعلم عندما يكون هناك منافسة أو تحدٍ، مما يدل على حاجة الطلاب إلى وسيلة تعليمية مبتكرة ممتعة وتنافسية.

تم تصميم وسيلة اللعبة من خلال وضع خطة تصميم المنتج وتشكيل نظام اللعبة. وتم تطوير الوسيلة بناءً على نتائج التحقق من قبل الخبراء. وقد حصلت الباحثة نتائج هذا التقييم على فئة "لائق جدًا" بنسبة ٩٦٪ من خبر التعليم، وحصلت الباحثة على فئة "لائق جدًا" بنسبة ٩٠٪ من خبر الوسيلة التعليمية. وقد تم تنفيذ وسيلة لعبة اللودو على ٣٢ طالبًا من الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية

الحكومية ٣١ جاكارتا الشرقية. و حصلت الباحثة نتائج تقييم المنتج من خلال الاستبيان المقدمة للطلاب بنسبة ٨٨,٢٥٪ على فئة "لائق جدًا". وبالتالي، فإن وسيلة لعبة اللودو التي طوّرها الباحثة لائق جدًا للإستخدام في تنمية مهارة القراءة في اللغة العربية.

الكلمات المفتاحية: الوسيلة التعليمية، لعبة اللودو، مهارة القراءة



*Intelligentia - Dignitas*

## ABSTRAK

**Sabrina Azzahra. “Model Media Permainan Ludo untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab (Penelitian Pengembangan di MTSN 31 Jakarta Timur)”**. Skripsi, Jakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk model media permainan berupa ludo bahasa Arab untuk keterampilan membaca siswa kelas VII di MTSN 31 Jakarta Timur. Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi rendahnya minat dan kemampuan siswa dalam membaca teks Arab serta menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian ini dilakukan dengan 5 tahap, yaitu untuk mengetahui hasil analisis kebutuhan siswa MTSN 31 Jakarta Timur, desain produk, pengembangan produk, implementasi produk, serta mengetahui evaluasi produk media permainan ludo untuk keterampilan membaca bahasa Arab.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil analisis kebutuhan siswa menunjukkan bahwa siswa merasa lebih bersemangat dalam belajar jika terdapat kompetisi atau tantangan dalam pembelajaran, sehingga siswa membutuhkan inovasi media pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif.

Perancangan media permainan dilakukan dengan menentukan rencana desain produk dan pembentukan sistem permainan. Pengembangan dilakukan berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh para ahli. Hasil penilaian ini mendapatkan kategori “Sangat Layak” dengan persentase 96% dari ahli materi dan mendapatkan kategori “Sangat Layak” dengan persentase 90% dari ahli media. Implementasi media permainan ludo dilakukan kepada 32 siswa kelas VII MTSN 31 Jakarta Timur. Hasil evaluasi produk melalui angket kepada siswa, memperoleh nilai 88,25% dengan kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian, produk media permainan ludo yang telah peneliti kembangkan sangat layak digunakan untuk keterampilan membaca bahasa Arab.

*Kata Kunci: Media Permainan, Permainan Ludo, Keterampilan Membaca*

## ABSTRACT

**Sabrina Azzahra. “A Model of Ludo Game-Based Media for Arabic Reading Skills (Development Research at MTSN 31 East Jakarta)”**. Thesis, Jakarta: Department of Arabic Language Education, Faculty of Languages and Arts, State University of Jakarta, 2025.

This research aims to develop a media product model in the form of an Arabic Ludo game to improve the reading skills of seventh-grade students at MTSN 31 East Jakarta. This research was conducted to address students low interest and ability in reading Arabic texts, and to make the learning process more interactive and enjoyable.

The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The study was carried out in five stages: analyzing students' needs, product design, product development, product implementation, and evaluating the Ludo game media for Arabic reading skills.

The needs analysis results showed that students felt more enthusiastic about learning when there was competition or challenge, indicating the necessity of an engaging and competitive learning medium.

The game media was designed by formulating a product design plan and developing the game system. The development was carried out based on validations by experts. The results of this assessment received the “Very Decent” category with a percentage of 96% from material experts, and received the “Very Decent” category with a percentage of 90% from media experts. The Ludo game media was implemented with 32 seventh-grade students at MTSN 31 East Jakarta, and the product evaluation through student questionnaires resulted in a score of 88.25% in the “Very Decent” category. Thus, the Ludo game media developed by the researcher is highly suitable for use in improving Arabic reading skills.

*Keywords: Educational Media, Ludo Game, Reading Skills*

## الشكر والتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم، الحمد لله رب العالمين نستعينه على أمور الدنيا والدين والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين وعلى آله وأصحابه ومن تبعهم بإحسان إلى يوم الدين، أما بعد.

الحمد لله، تدعو الباحثة إلى الله سبحانه وتعالى من رحمته وهدايته، وَتُصَلِّيْ وتسلم على النبي محمد صلى الله عليه وسلم، في إعداد البحث العلمي بعنوان "نموذج وسيلة لعبة لودو لمهارة القراءة باللغة العربية (البحث التطويري في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣١ جاكرتا الشرقية)" ولا يتمكن الباحثة من إتمام هذا البحث بدون عون من الله، ولذلك تتقدم الباحثة بالشكر الجزيل إلى:

١. الدكتور محمد كمال الماجستير بوصفه رئيس قسم تعليم اللغة العربية بكلية اللغات والفنون بجامعة جاكرتا الحكومية الذي قد ساعد الباحثة في الشؤون الأكاديمية خلال تعليمه في هذه الحصة.

٢. الدكتور محمد شريف الماجستير بوصفه المشرف الأول الذي قد أعطى التشجيعات والإرشادات والتوجيهات الثمينة للباحثة قد ساعد الباحثة بمساعدة نافعة و ثمينة بالصبر و توفير في كتابة هذا البحث وخلال تعليم في الجامعة.

٣. السيد هندراونتو الماجستير بوصفه المشرف الثاني الذي قد أعطى الباحثة التشجيعات و العناية بالصبر و بمساعدة العظيمة في كتابة هذا البحث و خلال تعليمه في الجامعة.

٤. الدكتورة فتوى عارفة الماجستير بوصفها رئيسة المناقشة أو ممتحنة الأولى التي قد قدمت تعليقات وملاحظات ليكون هذا البحث أفضل.

٥. السيد أندري إلهام الماجستير، بوصفه الممتحن الثاني الذي قد قدم تعليقات وملاحظات ليكون هذا البحث أفضل.
٦. الدكتور شفر الدين تاج الدين الماجستير بوصفه المشرف الأكاديمي الذي يوجه ويساعد الباحثة أثناء تعليمه في الجامعة.
٧. جميع الأساتذة والأستاذات في قسم تعليم اللغة العربية لمساعدتهم خلال التعليم.
٨. الوالدان العزيزان والمحبوبان اللذان قد ربيا الباحثة بحسن التربية والحقاها بالعلم من المراحل المتتالية حتى وصلت الباحثة إلى هذه المرحلة بكل الصبر والدعاء وكثيرة الاهتمام وقد شجعاها في إتمام هذا البحث والأسرة الكبيرة الذين شجعوا الباحثة على إنهاء هذا البحث حتى النهاية ولعل الله يطيل أعمارهم ويبارك أرزاقهم. آمين.
٩. مربى الحبيب علي بن عبد الرحمن الحبشي كويتانج، الذي دعا للباحثة دعاءً طيبًا، جعله الله في ميزان حسناته وبارك في عمره وعلمه.
١٠. جميع أصحاب الباحثة الذين نصرروها وشجعوها في كتابة البحث العلمي، عسى الله أن يسهل أمورهم. آمين.

جاكرتا، ١٤ يونيو ٢٠٢٥

الباحثة  
*Intelligentia - Dignitas*

سابرينا الزهراء

## المحتويات البحث

|    |                                                                   |
|----|-------------------------------------------------------------------|
| ج  | صفحة التصديق لمناقشة بالعربية                                     |
| د  | صفحة التصديق لمناقشة بالإندونسية                                  |
| هـ | إقرار أصالة البحث بالعربية                                        |
| و  | إقرار أصالة البحث بالإندونسية                                     |
| ز  | صفحة الموافقة على نشر البحث العلمي للمهمات الأكاديمية بالعربية    |
| ح  | صفحة الموافقة على نشر البحث العلمي للمهمات الأكاديمية بالإندونسية |
| ط  | صفحة الموافقة على نشر البحث العلمي للمهمات الأكاديمية بالإندونسية |
| ي  | التجريد بالعربية                                                  |
| ل  | التجريد بالإندونسية                                               |
| م  | التجريد بالإنجليزية                                               |
| ن  | الشكر والتقدير                                                    |
| ر  | قائمة الصور                                                       |
| ت  | قائمة الرسم البياني                                               |
| ث  | قائمة الملاحق                                                     |
| ١  | الباب الأول                                                       |
| ١  | المقدمة                                                           |
| ١  | أ. خلفية البحث                                                    |

|         |                                               |
|---------|-----------------------------------------------|
| ٦.....  | ب. تركيز البحث وفرعيته                        |
| ٧.....  | ج. تنظيم المشكلة وأسئلة البحث                 |
| ٨.....  | د. أهداف البحث                                |
| ٨.....  | هـ. الأهمية وفوائده                           |
| ١٠..... | الباب الثاني                                  |
| ١٠..... | الدراسات النظرية                              |
| ١٠..... | ١. مفهوم مهارة القراءة                        |
| ١٠..... | أ) تعريف مهارة القراءة                        |
| ١٢..... | ب) أهداف مهارة القراءة في تعليم اللغة العربية |
| ١٣..... | ج) أنواع القراءة                              |
| ١٥..... | د) طرق القراءة                                |
| ١٦..... | هـ) الصعوبات في قراءة اللغة العربية           |
| ١٩..... | ٢. مفهوم الوسيلة التعليمية                    |
| ١٩..... | أ) تعريف الوسيلة التعليمية                    |
| ٢٠..... | ب) وظائف الوسيلة التعليمية                    |
| ٢٢..... | ج) فوائد الوسيلة التعليمية                    |
| ٢٤..... | د) أنواع الوسيلة التعليمية                    |
| ٢٥..... | ٣. الألعاب كوسيلة تعليمية                     |
| ٢٥..... | أ) مفهوم اللعبة                               |

|         |                                                   |
|---------|---------------------------------------------------|
| ٢٧..... | ب) استخدام الألعاب كوسيلة للتعليم                 |
| ٢٧..... | ج) فوائد الوسائل التعليمية للألعاب كوسيلة للتعليم |
| ٢٨..... | د) أنواع الوسائل التعليمية للألعاب                |
| ٣٠..... | ٤. لودو كوسيلة تعليمية                            |
| ٣٠..... | أ) تعريف لودو                                     |
| ٣٢..... | ب) فوائد لودو                                     |
| ٣٤..... | ج) مزايا وعيوب لعبة لودو                          |
| ٣٦..... | الباب الثالث                                      |
| ٣٦..... | مناهج البحث                                       |
| ٣٦..... | أ. مكان البحث وموعده                              |
| ٣٦..... | ب. طريقة البحث                                    |
| ٣٨..... | ج. إجراءات البحث والتطويري                        |
| ٤٠..... | د. البيانات ومصادرها                              |
| ٤٠..... | أ) أنواع البيانات                                 |
| ٤١..... | ب) أسلوب جمع البيانات                             |
| ٤٢..... | ج) أدوات البيانات                                 |
| ٥١..... | د) طريقة تحليل البيانات                           |
| ٥٢..... | الباب الرابع                                      |
| ٥٢..... | نتائج البحث                                       |

|          |                                             |
|----------|---------------------------------------------|
| ٥٢.....  | ١. وصف البيانات.....                        |
| ٥٣.....  | ٢. المباحثة.....                            |
| ٥٣.....  | أ. تحليل احتياجات.....                      |
| ٦٥.....  | ب. تصميم المنتج.....                        |
| ٦٨.....  | ٢) تصميم الوسيلة لعبة لودو.....             |
| ٧٥.....  | ج. تطوير المنتج.....                        |
| ٩١.....  | د. تنفيذ المنتج.....                        |
| ٩٣.....  | هـ. تقييم المنتج.....                       |
| ٩٥.....  | ٣. محدودية البحث.....                       |
| ٩٧.....  | الباب الخامس.....                           |
| ٩٧.....  | الخاتمة.....                                |
| ٩٧.....  | أ. الإستنتاجات.....                         |
| ٩٩.....  | ب. التضمين.....                             |
| ١٠٠..... | ج. الاقتراحات.....                          |
| ١٠٢..... | المراجع باللغة العربية.....                 |
| ١٠٣..... | المراجع باللغة الإندونيسية والإنجليزية..... |
| ١١٠..... | الملاحق.....                                |
| ١٤١..... | سيرة ذاتية.....                             |

## قائمة الصور

|                                                                          |    |
|--------------------------------------------------------------------------|----|
| الصورة ١- لعبة لودو .....                                                | ٣١ |
| الصورة ٢- مرا حل التطوير ADDIE .....                                     | ٣٧ |
| الصورة ٣- الكتاب المدرسي .....                                           | ٦٥ |
| الصورة ٤- التجارة لطباعة لعبة لودو .....                                 | ٧٠ |
| الصورة ٥- تطوير لوحة لودو باستخدام تطبيق كانفا .....                     | ٧٥ |
| الصورة ٦- تطوير النشرة الإرشادية لطريقة اللعب باستخدام تطبيق كانفا ..... | ٧٦ |
| الصورة ٧- تطوير بطاقات المادة باستخدام تطبيق كانفا .....                 | ٧٨ |
| الصورة ٨- تطوير بطاقات الأسئلة باستخدام تطبيق كانفا .....                | ٧٩ |
| الصورة ٩- تطوير بطاقات العقوبات باستخدام تطبيق كانفا .....               | ٧٩ |
| الصورة ١٠- تطوير النرد باستخدام تطبيق كانفا .....                        | ٨٠ |
| الصورة ١١- علبة لعبة اللودو .....                                        | ٨١ |
| الصورة ١٢- لافتة لعبة لودو .....                                         | ٨١ |
| الصورة ١٣- بطاقات الأسئلة .....                                          | ٨٢ |
| الصورة ١٤- بطاقات المادة .....                                           | ٨٣ |
| الصورة ١٥- بطاقات العقوبات .....                                         | ٨٤ |
| الصورة ١٦- النشرة الإرشادية للعب .....                                   | ٨٤ |
| الصورة ١٧- النرد .....                                                   | ٨٥ |
| الصورة ١٨- القبعات كمؤشر للعب (البيادق) .....                            | ٨٥ |

## قائمة الجداول

|                                                            |    |
|------------------------------------------------------------|----|
| الجدول ١ - الإستبيان تحليل الإحتياجات بمقياس غوتمان        | ٤٣ |
| الجدول ٢ - الإستبيان تقييم من الخبراء والمعلم بمقياس ليكرت | ٤٤ |
| الجدول ٣ - تحليل الإحتياجات الطلاب                         | ٤٥ |
| الجدول ٤ - عناصر تقييم خبير التعليمية                      | ٤٦ |
| الجدول ٥ - صلاحية الوسيلة التعليمية لخبير التعليمية        | ٤٧ |
| الجدول ٦ - عناصر تقييم خبير الوسيلة التعليمية              | ٤٨ |
| الجدول ٧ - صلاحية الوسيلة لخبير الوسيلة التعليمية          | ٤٨ |
| الجدول ٨ - استجابة الطلاب                                  | ٥٠ |
| الجدول ٩ - نتائج الاستبيان لتحليل احتياجات الطلاب          | ٥٤ |
| الجدول ١٠ - المادة                                         | ٦٦ |
| الجدول ١١ - تقييم الخبير التعليمية                         | ٨٦ |
| الجدول ١٢ - نتائج لخبير التعليمية                          | ٨٨ |
| الجدول ١٣ - تقييم الخبير الوسيلة التعليمية                 | ٨٩ |
| الجدول ١٤ - نتائج لخبير التعليمية                          | ٩١ |
| الجدول ١٥ - تقييم المنتج                                   | ٩٣ |
| الجدول ١٦ - الخلاصة من تحليل بيانات التقييم                | ٩٥ |

*Intelligentia - Dignitas*

## قائمة الرسم البياني

- الرسم البياني ١ - الإجابة على السؤال الأول ..... ٥٥
- الرسم البياني ٢ - الإجابة على السؤال الثاني ..... ٥٦
- الرسم البياني ٣ - الإجابة على السؤال الثالث ..... ٥٧
- الرسم البياني ٤ - الإجابة على السؤال الرابع ..... ٥٨
- الرسم البياني ٥ - الإجابة على السؤال الخامس ..... ٥٩
- الرسم البياني ٦ - الإجابة على السؤال السادس ..... ٦٠
- الرسم البياني ٧ - الإجابة على السؤال السابع ..... ٦١
- الرسم البياني ٨ - الإجابة على السؤال الثامن ..... ٦٢
- الرسم البياني ٩ - الإجابة على السؤال التاسع ..... ٦٣
- الرسم البياني ١٠ - الإجابة على السؤال العاشر ..... ٦٤

*Intelligentia - Dignitas*

## قائمة الملاحق

- الملاحق ١- أسئلة الإمتحان لتحليل الاحتياجات..... ١١١
- الملاحق ٢- أسئلة الإمتحان لاستجابة الطلبة..... ١١٣
- الملاحق ٣- أسئلة الإمتحان لتحليل الاحتياجات..... ١١٤
- الملاحق ٤- أسئلة الإمتحان لاستجابة الطلبة..... ١١٦
- الملاحق ٥- نتائج إمتحان تحليل الاحتياجات..... ١١٧
- الملاحق ٦- تقييم خبر التعليمية..... ١٢٢
- الملاحق ٧- تقييم خبر الوسيلة التعليمية..... ١٢٤
- الملاحق ٨- التوثيق مع خبرالمواد التعليمية و الوسيلة التعليمية..... ١٢٧
- الملاحق ٩- التوثيق أثناء التنفيذ..... ١٢٨
- الملاحق ١٠- تقييم الإنتاج من استجابة الطلاب..... ١٣٠
- الملاحق ١١- رسالة تسريحة البحث إلى المدرسة..... ١٣٧
- الملاحق ١٢- شهادة إتمام البحث في المدرسة..... ١٣٨
- الملاحق ١٣- وثيقة التعلم..... ١٣٩

*Intelligentia - Dignitas*