وسيلة اللعبة التفاعلية بمنصة روبلوكس لتعليم فهم المفردات العربية لطلبة المدرسة الثانوية الشافعية الإسلامية ٢ بكاسي
(البحث التطويري)

إعداد:

أحمد رشدان رفيف

رقم التسجيل. ١٢٠٥٦٢٢٠٦٨

البحث العلمي

مقدم إلى قسم تعليم اللغة العربية

لمتطلبات الحصول على درجة السرجانا في التربية

قسم تعليم اللغة العربية

كلية اللغات والفنون

جامعة جاكرتا الحكومية

٢٠٢٦ م / ١٤٤٧ هـ

MEDIA GAME INTERAKTIF BERBASIS PLATFORM *ROBLOX* UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB PADA SISWA SMA ISLAM AS-SYAFI'IYAH 02 BEKASI (*RESEARCH & DEVELOPMENT*)

Disusun oleh:
Ahmad Rasyadan Rafif
NIM: 1205622068

.

SKRIPSI
Diajukan kepada Program Studi Bahasa Arab
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memeroleh
Gelar Sarjana Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2026

صفحة تصديق لجنة المناقشة مشروع البحث العلمي

صفحة تصديق لجنة المناقشة

قدم هذا البحث العلمي من :

الاسم	:	أحمد رشدان رفيف
رقم التسجيل	:	١٢.٥٦٢٢.٦٨
القسم	:	قسم تعليم اللغة العربية
الكلية	:	كلية اللغات والفنون
عنوان البحث العلمي	:	وسيلة اللعبة التفاعلية بمنصة روبلوكس لتعليم فهم المفردات العربية لطلبة المدرسة الثانوية الشافعية الإسلامية ٢ بكاسي (البحث و التطوير)
تاريخ المناقشة	:	٧ يناير ٢٠٢٦

قد تمت مناقشته بنجاح أمام لجنة المناقشة وقبل كجزء من المتطلبات اللازمة للحصول على درجة السرجانا في التربية من كلية اللغات والفنون، جامعة جاكرتا الحكومية.

لجنة المناقشة

المشرف الأول

د. محمد شريف

رت.١٩٦٩٠١١٢٠٠٦٠٤١٠٠١

المشرفة الثانية

د. سكي زبيدة

رت.١٩٧٧٠٣١٣٢٠١٠١٢٢٠٠١

رئيس المناقشة / الممتحن الأول

د. رادين أحمد برناباس

رت.١٩٧٨١٢٠٥٢٠٠٥٠١١٠٠١

الممتحن الثاني

د. حنبلي

رت.١٩٨٧١٢١١٢٠٢٣٢١١٠١٣

عميد كلية اللغات والفنون

د. شمسي ستيادي

رت. ١٩٧٧١٠٠٨٢٠٠٥٠١١٠٠٢

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama	: Ahmad Rasyadan Rafif
NIM	: 1205622068
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas	: Bahasa dan Seni
Judul Skripsi	: Media Game Interaktif Berbasis Platform Roblox Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa SMA Islam As-Syafi'iyah 02 Bekasi (Research & Development)
Tanggal Ujian	: 7 Januari 2026

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	Pembimbing II
Dr. Mohamad Sarip, M.A.	Dr. Siti Jubaidah, M.A.
NIP.196901012006041001	NIP.197703132010122001
Ketua Penguji/Penguji I	**Penguji II**
Dr. Raden Ahmad Barnabas, M.Pd.	Dr. Khambali, M.Pd.
NIP. 197812052005011001	NIP.198712112023211013

Dekan
Fakultas Bahasa dan Seni

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

إقرار أصالة البحث

إقرار أصالة البحث

أنا الموقع أدناه :

الاسم	: أحمد رشدان رفيف
رقم التسجيل	: ١٢.٥٦٢٢.٦٨
القسم	: تعليم اللغة العربية
الكلية	: اللغات والفنون
عنوان البحث العلمي	: وسيلة اللعبة التفاعلية بمنصة روبلوكس لتعليم فهم المفردات العربية لطلبة المدرسة الثانوية الشافعية الإسلامية ٢ بكاسي (البحث والتطوير)

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

وبهذا أقدم هذا الإقرار بكل صدق وامانة.

جاكرتا، ٢٠ يناير ٢٠٢٦

أحمد رشدان رفيف

رقم التسجيل ١٢.٥٦٢٢.٦٨

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Ahmad Rasyadan Rafif
NIM	: 1205622068
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas	: Bahasa dan Seni
Judul Skripsi	: Media Game Interaktif Berbasis Platform Roblox Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa SMA Islam As-Syafi'iyah 02 Bekasi (Research & Development)

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, 20 Januari 2026

Ahmad Rasyadan Rafif
NIM.1205622068

صفحة الموافقة على نشر البحث العلمي للمهمات الأكاديمية

صفحة الموافقة على نشر البحث العلمي للمهمات الأكاديمية

أنا الموفق أدناه، طالب جامعة جاكرتا الحكومية :

الاسم	: أحمد رشدان رفيف
رقم التسجيل	: ١٢٠٥٦٢٢٠٦٨
القسم	: تعليم اللغة العربية
الكلية	: اللغات والفنون
عنوان البحث العلمي	: وسيلة اللعبة التفاعلية بمنصة روبلوكس لتعليم فهم المفردات العربية لطلبة المدرسة الثانوية الشافعية الإسلامية ٢ بكامي (البحث والتطوير)

أنا موافق على منح الحقوق الكاملة لجامعة جاكرتا الحكومية للاستفادة من بحثي العلمي دون مقابل، وذلك لأغراض تطوير العلوم والمعارف. وبموجب هذه الحقوق، يجوز لجامعة جاكرتا الحكومية نشره أو نسخه عبر الإنترنت أو أي وسيلة أخرى لأغراض أكاديمية، دون الحاجة إلى إذن مسبق مني ،ما دام البحث العلمي مكتوبا باسمي. وأنا أتحمل المسؤولية الكاملة عن كل ما ورد فيه إذا تضمنّ ما يخالف قانون الإبداع. وقد كتبت هذه الموافقة بصدق وأمانة.

جاكرتا، ٢٠ يناير ٢٠٢٦

أحمد رشدان رفيف

رقم التسجيل ١٢٠٥٦٢٢٠٦٨

هـ

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, 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	: Ahmad Rasyadan Rafif
NIM	: 1205622068
Fakultas/Prodi	: Bahasa dan Seni/Pendidikan Bahasa Arab
Alamat e-mail	: ahmad.rasyadan178@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 :

"وسيلة اللعبة التفاعلية بمنصة روبلوكس لتعليم فهم المفردات العربية لطلبة المدرسة الثانوية الشافعية الإسلامية ٢ بكاسي (البحث التطويري)"

"MEDIA GAME INTERAKTIF BERBASIS PLATFORM ROBLOX UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB PADA SISWA SMA ISLAM AS-SYAFI'IYAH 02 BEKASI (RESEARCH & DEVELOPMENT)"

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, 20 Januari 2026

(Ahmad Rasyadan Rafif)

الملخص

أحمد رشدان رفيف، ١٢٠٥٦٢٢٠٦٨، وسيلة اللعبة التفاعلية بمنصة روبلوكس لتعليم فهم المفردات العربية لطلبة المدرسة الثانوية الشافعية الإسلامية ٢ بكاسي (البحث و التطوير). يهدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة لعبة تعليمية تفاعلية قائمة على منصة روبلوكس لمساعدة الطلبة على فهم المفردات العربية وتوظيفها في التراكيب اللغوية لدى طلبة المرحلة الثانوية الإسلامية الشافعية (٢٠). تنطلق هذه البحث من ملاحظة وجود صعوبات لدى الطلبة في حفظ المفردات العربية وفهمها واستخدامها في الجمل، نتيجة اعتماد أساليب تعليمية تقليدية تفتقر إلى التفاعل والتحفيز، في حين يميل الطلبة إلى الألعاب الرقمية التفاعلية في حياتهم اليومية.

اعتمد الباحث منهج البحث والتطوير (*Research and Development*) باستخدام نموذج *Four-D* الذي يمر بأربع مراحل، وهي: مرحلة التعريف، ومرحلة التصميم، ومرحلة التطوير، ومرحلة النشر. تم جمع البيانات من خلال الملاحظة الصفية، والمقابلات مع معلمي اللغة العربية، واستجابات الطلبة من خلال الاستبانة. ركز البحث على تعريف احتياجات الطلبة، وتصميم لعبة تعليمية تتضمن أنشطة تدريجية لتعلم المفردات العربية، ثم تحسين محتوى اللعبة التعليمية بناءً على الملاحظات الصفية.

أظهرت نتائج البحث أن استخدام وسيلة اللعبة بمنصة روبلوكس يساعدهم على فهم المفردات واستخدامها في التراكيب اللغوية. كما أظهر الطلبة تفاعلاً إيجابياً وشعوراً بالمتعة والحماس أثناء عملية التعلم. وبناءً على ذلك، يوصي البحث بتوظيف الألعاب التعليمية التفاعلية، وخاصة منصة روبلوكس، كوسيلة داعمة في تعليم اللغة العربية، ولا سيما في مجال تنمية المفردات والتراكيب اللغوية.

الكلمات المفتاحية :وسيلة اللعبة، روبلوكس، تعليم المفردات العربية، التعلم القائم على الألعاب، البحث والتطوير.

ABSTRACT

Ahmad Rasyadan Rafif, 1205622068, "Interactive Game Using Roblox Platform for Arabic Vocabulary Learning for Students of As-Syafi'iyah Islamic High School 02 Bekasi (Research & Development)". This study aims to develop an interactive educational game–based learning medium using the Roblox platform to assist students in understanding Arabic vocabulary and applying it in linguistic structures among students of Islamic Senior High School Syafi'iyah (02). This research is motivated by observations indicating that students experience difficulties in memorizing, understanding, and using Arabic vocabulary in sentences, due to the reliance on traditional teaching methods that lack interaction and motivation. Meanwhile, students tend to be more attracted to interactive digital games in their daily lives.

The researcher employed a Research and Development (R&D) approach using the Four-D model, which consists of four stages: defining, designing, developing, and disseminating. Data were collected through classroom observations, interviews with Arabic language teachers, and students' responses obtained through questionnaires. The study focused on identifying students' needs, designing an educational game that includes gradual activities for learning Arabic vocabulary, and refining the game content based on classroom observation feedback.

The results of the study indicate that the use of game-based learning media on the Roblox platform helps students understand vocabulary and apply it in linguistic structures. In addition, students demonstrated positive responses in the form of increased interaction, enjoyment, and enthusiasm during the learning process. Therefore, this study recommends the utilization of interactive educational games, particularly the Roblox platform, as a supportive medium in Arabic language instruction, especially in the development of vocabulary and linguistic structures.

Keywords: game-based learning media, Roblox, Arabic vocabulary learning, game-based learning, research and development.

ABSTRAK

Ahmad Rasyadan Rafif, 1205622068, "Media Game Interaktif Berbasis Platform Roblox Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa SMA Islam As-Syafi'iyah 02 Bekasi (Research & Development)". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan edukatif interaktif berbasis platform Roblox guna membantu peserta didik memahami kosakata bahasa Arab dan menggunakannya dalam struktur kebahasaan pada siswa Madrasah Aliyah Islamiyah Syafi'iyah (02). Penelitian ini berangkat dari hasil pengamatan adanya kesulitan yang dialami siswa dalam menghafal, memahami, dan menggunakan kosakata bahasa Arab dalam kalimat, yang disebabkan oleh penerapan metode pembelajaran tradisional yang kurang interaktif dan minim motivasi. Di sisi lain, siswa cenderung tertarik pada permainan digital interaktif dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model Four-D yang meliputi empat tahap, yaitu tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan, dan tahap penyebaran. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru bahasa Arab, serta respons siswa melalui angket. Penelitian ini difokuskan pada identifikasi kebutuhan siswa, perancangan permainan edukatif yang memuat aktivitas bertahap untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab, serta penyempurnaan konten permainan berdasarkan hasil observasi kelas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan berbasis platform Roblox membantu siswa dalam memahami kosakata dan menggunakannya dalam struktur kebahasaan. Selain itu, siswa menunjukkan respons positif berupa meningkatnya interaksi, rasa senang, dan antusiasme selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan pemanfaatan permainan edukatif interaktif, khususnya platform Roblox, sebagai media pendukung dalam pembelajaran bahasa Arab, terutama dalam pengembangan kosakata dan struktur kebahasaan.

Kata kunci: media permainan, Roblox, pembelajaran kosakata bahasa Arab, pembelajaran berbasis permainan, penelitian dan pengembangan.

شكروتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله الذي علَّم بالقلم، علَّم الإنسان ما لم يعلم، والصلاة والسلام على النبي الأكرم، نبينا ومعلِّمنا محمد صلى الله عليه وعلى آله وصحبه وسلم، وبعد.

يودُّ الباحث أن يعبِّر عن شكره وامتنانه لكل من كان له دور في إنجاز هذا البحث تحت العنون "وسيلة اللعبة التفاعلية بمنصة روبلوكس لتعليم فهم المفردات العربية لطلبة المدرسة الثانوية الشافعية الإسلامية ٢ بكاسي". فهذا العمل لم يكن نتيجة جهد فردي فحسب، بل جاء من مسار طويل من التعلم والمناقشة والتجريب خلال فترة الدراسة. وقد أسهمت النقاشات العلمية، والتجارب الميدانية مع الطلبة، في توضيح مشكلة البحث وصياغة أفكاره، حتى أمكن تحويل استخدام منصة روبلوكس من وسيلة ترفيه إلى أداة تعليمية تخدم تعلم المفردات العربية. فقد تم إعداد هذا البحث العلمي بمساعدة جهات معيَّنة، ولذلك يتقدم الباحث بالشكر والتقدير والامتنان إلى:

١. الدكتور محمد كمال بصفته رئيس قسم تعليم اللغة العربية الذي قدم للباحث من مساندة، ودعم، وتشجيع، ونصائح لإنجاز هذا العمل.

٢. الدكتور محمد شريف، المشرف الأول، لتفضله بالإشراف على هذا البحث وعلى نصائحه وتوجيهاته القيمة.

٣. الدكتورة ستي زبيدة، المشرفة الثانية على هذا البحث لما بذلته من تقديم الملاحظات والإرشادات والتوجيهات لإتمام هذه الدراسة.

٤. جميع الأساتذة الكرام في قسم تعليم اللغة العربية الذين لم يبخلوا علينا بعلمهم، ولم يألوا جهدًا في سبيل المعرفة والعلم.

٥. والديَّ الكريمين الذين ربياني صغيرًا، ونصحاني بالعلم كبيرًا، أسأل الله العلي العظيم أن يطيل في عمرهما وأن يمدهما الله بالصحة والعافية.

٦. زملائي وزميلاتي الأَعِزَّاء، الذين رافقوا الباحث طوال فترة الدراسة، وشاركوه الجهد والتعب، وقدموا الدعم المعنوي والتشجيع، فجزاهم الله خير الجزاء على كل ما قدموه.

وختامًا أسأل الله العلي القدير أن يكون هذا العمل خالصًا لوجهه، وأن يجعله علمًا نافعًا، وما توفيقي إلا بالله، عليه توكلت وإليه أنيب.

جاكرتا، ٣٠ ديسمبر ٢٠٢٥

الباحث

أحمد رشدان رفيف

محتويات البحث

صفحة تصديق لجنة لمناقشة مشروع البحث العلمي .....ج

إقرار أصالة البحث .....هـ

صفحة المو افقة على نشر البحث العلمي للمهمات الأكاديمية ..... و

الملخص .....ط

ABSTRACT .....ي

ABSTRAK .....ك

شكروتقدير .....ل

محتويات البحث .....ن

قائمة الجداول .....ف

قائمة الصور .....ص

قائمة الملاحق .....ق

الباب الأول. المقدمة .....ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

أ. خلفية البحث .....ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

ب. تركيز البحث وفرعيته .....ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

ج. تنظيم المشكلة وأسئلة البحث .....ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

د. أهداف البحث .....ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

هـ. أهمية البحث فو ائدها .....ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

الباب الثاني. الدراسات النظرية.....ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

أ. مفهوم تعليم المفردات العربية .....ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

١. تعريف تعليم المفردات العربية.....**Error! Bookmark not defined.**

٢. أهداف تعليم المفردات العربية .....**Error! Bookmark not defined.**

٣. تقنية تعليم المفردات.....**Error! Bookmark not defined.**

ب.المفردات العربية ..... ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

١. تعريف المفردات العربية.....**Error! Bookmark not defined.**

٢. عناصر المفردات العربية.....**Error! Bookmark not defined.**

٣. توظيف المفردات العربية في التراكيب.**Error! Bookmark not defined.**

ج. مفهوم الوسيلة التعليمية ..... ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

١. تعريف الوسيلة التعليمية.....**Error! Bookmark not defined.**

د. التعلم القائم على الألعاب ..... ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

١. تطوير التعلم القائم على الألعاب.....**Error! Bookmark not defined.**

٢. عناصر التعلم القائم على الألعاب....**Error! Bookmark not defined.**

هـ. وسيلة اللعبة التفاعلية بمنصة روبلوكس.ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

١. تعريف وسيلة اللعبة التفاعلية بمنصة روبلوكس **Error! Bookmark not defined.**

٢. مزايا وعيوب روبلوكس.....**Error! Bookmark not defined.**

٣. استخدام وسيلة اللعبة روبلوكس في تعليم المفردات العربية **Error! Bookmark not defined.**

الباب الثالث. منهجية البحث ..... ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

أ. مكان البحث وموعده ..... ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

ب.طريقة البحث ..... ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

ج. إجراءات البحث ..... ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

د. البيانات ومصادرها ..... ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

هـ. تقنية جمع البيانات ..... ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED. ..... **و. أسلوب تحليل البيانات**

ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED. ..... **الباب الرابع. نتائج البحث**

ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED. ..... **أ. وصف البيانات**

ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED. ..... **ب.المباحثة**

Error! Bookmark not defined. ..... ١.تعريف الاحتياجات

Error! Bookmark not defined. ..... ٢.تصميم اللعبة

Error! Bookmark not defined. ..... ٣.تطوير اللعبة

Error! Bookmark not defined. ..... ٤.نشر اللعبة

ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED. ..... **ج. محدودية البحث**

ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED. ..... **الباب الخامس. الخاتمة**

ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED. ..... **أ. الاستنتاجات**

ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED. ..... **ب.التضمين**

ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED. ..... **ج. التوصيات**

ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED. ..... **المراجع باللغة العربية**

ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED. ..... **المراجع باللغة اللاتينية**

ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED. ..... **الملاحق**

ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED. ..... **الملحق ٢ خطة تنفيذ التعلم**

ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED. ..... **السيرة الذاتية للباحث**

قائمة الجداول

الجدول ١ أسئلة استبيان تعريف احتياجات الطلبة.Error! Bookmark not defined

الجدول ٢ مخطط اللعب على وسيلة روبلوكس.Error! Bookmark not defined

الجدول ٣ الاستبيان استجابة الطلاب ..... Error! Bookmark not defined.

الجدول ٤ استبانة رأي الطلبة بعد استخدام لعبة عل نظرية Azwar وSugiyono

.... Error! Bookmark not defined.

الجدول ٥ الاستبيان لتعريف الاحتياجات من الطلبة بمقياس جوتمن Error! Bookmark not defined.

الجدول ٦ الاستبيان من الخبراء من كيلا الجانبين مقياس ليكرت Error! Bookmark not defined.

الجدول ٧ الأسئلة لخبير المادة ..... Error! Bookmark not defined.

الجدول ٨ الأسئلة لخبير الوسيلة ..... Error! Bookmark not defined.

الجدول ٩ تفسير النتائج الصلاحية (مادتها ووسيلتها).Error! Bookmark not defined

الجدول ١٠ نتائج استبيان تعريف احتياجات الطلبة.Error! Bookmark not defined

الجدول ١١ أسئلة الاختيار من متعدد و أجوبتها الصحيحة للعبة بمنصة روبلوكس

.... Error! Bookmark not defined.

الجدول ١٢ النتائج من إجابة التقدير لخبير المادة.Error! Bookmark not defined

الجدول ١٣ تفسير النتائج الصلاحية للمادة..... Error! Bookmark not defined.

الجدول ١٤ النتائج من إجابة التقدير لخبير الوسيلة.Error! Bookmark not defined

الجدول ١٥ تفسير النتائج الصلاحية للوسيلة.. Error! Bookmark not defined.

الجدول ١٦ النتائج من استجابة الطلاب لتقييم اللعبة روبلوكس Error! Bookmark not defined.

الجدول ١٧ خلاصة من نتائج التقييم من ثلاث الجهات.Error! Bookmark not defined

قائمة الصور

الصورة ١. الواجهة الرئيسية لمنصة روبلوكس Error! Bookmark not defined.

الصورة ٢. لغة البرمجة *LUA* في روبلوكس ..... Error! Bookmark not defined.

الصورة ٣. أربع مراحل من طرق *Four-D* ..... Error! Bookmark not defined.

الصورة ٤. كتاب الدراسة العربية من المدرسة للبحث المرجعي Error! Bookmark not defined.

الصورة ٥. الواجهة الرئيسية لمنصة روبلوكس . Error! Bookmark not defined.

الصورة ٦ .أسئلة ملء الفراغات وأجوبتها الصحيحة للعبة بمنصة روبلوكس Error! Bookmark not defined.

الصورة ٧ .كيفية البحث عن لعبة *"Pocket Arabic"* في روبلوكس Error! Bookmark not defined.

الصورة ٨ .استعداد الباحث قبل بداية اللعبة Error! Bookmark not defined.

الصورة ١٠ .نشاط الطلاب عند التعلم باللعبة *Roblox* Error! Bookmark not defined.

قائمة الملاحق

الملحق ١ نتائج استبيان لتعريف احتياجات الطلاب. Error! Bookmark not defined.

الملحق ٢ خطة تنفيذ التعلم ..... Error! Bookmark not defined.

الملحق ٣ تقييم لخبير المادة ..... Error! Bookmark not defined.

الملحق ٤ تقييم لخبير الوسيلة ..... Error! Bookmark not defined.

الملحق ٥ خطوات كيفية اللعبة *"Pocket Arabic"* في روبلوكس Error! Bookmark not defined.

الملحق ٦ اللعبة "العربية في جيبك" *"Pocket Arabic"* / في روبلوكس Error! Bookmark not defined.

الملحق ٧ استبيان التقييم للعبة روبلوكس ..... Error! Bookmark not defined.

الملحق ٨ الوثائق عند الفصل ..... Error! Bookmark not defined.

الملحق ٩ خطاب إذن لتنفيذ البحث في المدرسة Error! Bookmark not defined.