

وسيلة التقييم القائمة على الألعاب باستخدام
تطبيق Bitsboard لتعليم المفردات العربية
(البحث والتطوير في مدرسة الأزهر الإسلامية المتوسطة المركزية، جاكرتا)



إعداد

صفا رزقك زهراني

رقم التسجيل. ١٢٠٥٦٢١٠٤٤

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 EVALUASI BERBASIS GAME MENGGUNAKAN
BITSBOARD UNTUK PEMBELAJARAN
KOSAKATA BAHASA ARAB
(PENELITIAN PENGEMBANGAN DI SMPI AL AZHAR PUSAT JAKARTA)**



Disusun oleh
Shafa Rizkyka Zahrani
NIM. 1205621044

SKRIPSI

**Diajukan kepada Program Studi Pendidikan 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

قدم هذا البحث العلمي من:

الاسم : صفا رزقك زهراني
رقم التسجيل : ١٢٠٥٦٢١٠٤٤ :
القسم : قسم تعليم اللغة العربية
الكلية : كلية اللغات والفنون
عنوان البحث العلمي : وسيلة التقييم القائمة على الألعاب باستخدام تطبيق
Bitsboard لتعليم المفردات العربية (البحث والتطوير في
مدرسة الأزهر الإسلامية المتوسطة المركزية، جاكرتا)
تاريخ المناقشة : ٥ يناير ٢٠٢٦ م

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

لجنة المناقشة

المشرف الثاني

د. رادين أحمد برناباس

رت. ١٩٧٨١٢٠٥٢٠٠٥٠١١٠٠١

المشرفة الأولى

د. بوتني ذو الحرب

رت. ١٩٨٩٠٢٢٤٢٠٢٢٠٣٢٠٠٢

المتحقق الثاني

أندري إلهام، الماجستير

رت. ١٩٨٤٠٤٣٠٢٠١٩٠٣١٠٠٤

رئيس المناقشة / المتحقق الأول

هندراونتو، الماجستير

رت. ٠٠٠٦٠٤٨٦٠٣



عميد كلية اللغات والفنون

د. شمسيتي سينا دي

رت. ١٩٧٧٩٢٨٧٩٩٠٠٥٠١١٠٠٢

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Shafa Rizkyka Zahrani
NIM : 1205621044
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Media Evaluasi Berbasis Game Menggunakan Bitsboard untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Penelitian Pengembangan di SMPI Al Azhar Pusat Jakarta)
Tanggal Ujian : 5 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

Dr. Puti Zulharby, M.Pd.
NIP. 198902242022032002

Pembimbing II

Dr. Raden Ahmad Barnabas, M.Pd.
NIP. 197812052005011001

Ketua Penguji / Penguji I

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

Penguji II

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



Dekan
Fakultas Bahasa dan Seni
Dr. Samsi Setiadi, M.Pd.
NIP. 197710082005011002

إقرار أصالة البحث

أنا الموقع / الموقعة أدناه :

الاسم : صفا رزقك زهراني

رقم التسجيل : ١٢.٥٦٢١.٤٤ :

القسم : تعليم اللغة العربية

الكلية : اللغات والفنون

عنوان البحث العلمي : وسيلة التقييم القائمة على الألعاب باستخدام تطبيق

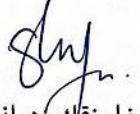
Bitsboard لتعليم المفردات العربية (البحث والتطوير في

مدرسة الأزهر الإسلامية المتوسطة المركزية، جاكرتا)

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، ١٥ يناير ٢٠٢٦


صفا رزقك زهراني

Intelligentia - Dignitas

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Shafa Rizkyka Zahrani
NIM : 1205621044
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Media Evaluasi Berbasis Game Menggunakan Bitsboard untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Penelitian Pengembangan di SMPI Al Azhar Pusat 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 2026



Shafa Rizkyka Zahrani

Intelligentia - Dignitas

صفحة الموافقة على نشر البحث العلمي للمهمات الأكاديمية

أنا الموقع / الموقعة أدناه، طالبة جامعة جاكارتا الحكومية:

الاسم : صفا رزقك زهراني

رقم التسجيل : ١٢٠٥٦٢١٠٤٤ :

القسم : تعليم اللغة العربية

الكلية : اللغات والفنون

عنوان البحث العلمي : وسيلة التقييم القائمة على الألعاب باستخدام تطبيق

Bitsboard لتعليم المفردات العربية (البحث والتطوير في

مدرسة الأزهر الإسلامية المتوسطة المركزية، جاكارتا)

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

جاكارتا، ١٥ يناير ٢٠٢٦


صفا رزقك زهراني

Intelligentia - Dignitas



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

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.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 : Shafa Rizkyka Zahrani
NIM : 1205621044
Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni/Pendidikan Bahasa Arab
Alamat email : shafarizkyka@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (...)

yang berjudul :

وسيلة التقييم القائمة على الألعاب باستخدام تطبيق Bitsboard لتعليم المفردات العربية
(بحث تطويري بمدرسة الأزهر الإسلامية المتوسطة المركزية)

**Media Evaluasi Berbasis Game Menggunakan Bitsboard untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab
(Penelitian Pengembangan di SMPI Al Azhar Pusat)**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan 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 ijin 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, 25 Februari 2026

Penulis

(Shafa Rizkyka Zahrani)

الملخص

صفا رزقك زهراني، "وسيلة التقويم القائمة على الألعاب باستخدام تطبيق Bitsboard في تعليم مفردات اللغة العربية (بحث تطويري في المدرسة المتوسطة الإسلامية الأزهر المركزية)". بحث علمي، جاكرتا: قسم تعليم اللغة العربية، كلية اللغات والفنون، جامعة جاكرتا الحكومية، ٢٠٢٥ م.

لا يزال تعليم اللغة العربية في المرحلة المتوسطة يواجه عددًا من المشكلات، ولا سيما في جانب التقييم، حيث يهيمن استخدام أساليب التقييم التقليدية وتفتقر الوسائط التقييمية إلى التنوع والابتكار. وقد أدى ذلك إلى انخفاض دافعية المتعلمين وضعف فعالية عملية قياس إتقان المفردات العربية. ومن ثمّ، تبرز الحاجة إلى تطوير وسائط تقييم مبتكرة وتفاعلية تتلاءم مع خصائص المتعلمين في هذه المرحلة.

يهدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة تقييم تفاعلية قائمة على الألعاب باستخدام تطبيق Bitsboard في تعليم مفردات اللغة العربية لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الأزهر المركز، بالإضافة إلى التعرف على مستوى صلاحية الوسيلة المطوّرة بناءً على تقويم الخبراء واستجابات الطلاب.

استخدمت هذه الدراسة منهج البحث والتطوير (*Research and Development*) وفق نموذج ADDIE ، الذي يشمل مراحل تحليل الاحتياجات، وتصميم الوسيلة، وتطوير المنتج، وتطبيقه، وتقييمه. وتكوّن مجتمع البحث من ٣٣ طالبًا من الصف الثامن (ج) ومعلم اللغة العربية. وجمعت البيانات من خلال الاستبانة، والمقابلات، وأدوات تقويم الخبراء.

وأظهرت نتائج البحث أن وسيلة التقييم التفاعلية القائمة على الألعاب باستخدام تطبيق Bitsboard تُعدّ صالحة جدًا للاستخدام في تعليم اللغة العربية. حيث بلغت نسبة تقويم خبير المادة ٨٢٪ بدرجة صالحة جدًا، في حين بلغت نسبة تقويم خبير

الوسائط ٨٨٪ بدرجة صالحة جداً. كما بلغت نسبة استجابات الطلاب تجاه استخدام الوسيلة ٨٨,٦٤٪، وهي نسبة تقع ضمن فئة الصلاحية العالية.

وتشير دلالات هذه النتائج إلى أن وسيلة التقييم القائمة على الألعاب باستخدام تطبيق Bitsboard يمكن أن تكون بديلاً فعالاً في تقييم تعلم اللغة العربية، ولا سيما في تعزيز مشاركة الطلاب، وتقليل القلق أثناء عملية التقييم، ودعم تقييم المفردات بطريقة تفاعلية وممتعة في تعليم اللغة العربية.

الكلمات المفتاحية: وسائط التقييم التفاعلية القائمة على الألعاب، اللغة العربية، Bitsboard، تقييم التعلم، المرحلة المتوسطة

Intelligentia - Dignitas

ABSTRAK

Shafa Rizkyka Zahrani, “Media Evaluasi Berbasis Game Menggunakan Bitsboard Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Penelitian Pengembangan di SMPI Al Azhar Pusat)”. Skripsi, Jakarta : Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, 2025.

Pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah menengah pertama masih menghadapi permasalahan dalam aspek evaluasi, khususnya penggunaan media evaluasi yang kurang variatif dan masih didominasi oleh tes konvensional. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya minat siswa serta kurang optimalnya proses penilaian kemampuan kosakata bahasa Arab. Oleh karena itu, diperlukan media evaluasi yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media evaluasi interaktif berbasis game menggunakan aplikasi Bitsboard dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab bagi siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Islam Al Azhar Pusat, serta untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli dan respon siswa.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE, yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari 33 siswa kelas VIII C dan guru bahasa Arab. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, wawancara, dan lembar validasi ahli.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media evaluasi berbasis game menggunakan aplikasi Bitsboard dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 82% dengan kategori sangat layak, sedangkan validasi dari ahli media memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori sangat layak. Selain itu, hasil respon siswa terhadap penggunaan media menunjukkan persentase sebesar 88,64%, yang termasuk dalam kategori sangat layak.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa media evaluasi berbasis game menggunakan aplikasi Bitsboard dapat menjadi alternatif yang efektif dalam evaluasi pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa, meminimalisasi kecemasan saat evaluasi, serta mendukung proses penilaian kosakata secara interaktif dan menyenangkan dalam pembelajaran Pendidikan Bahasa Arab (PBA).

Kata Kunci: Media evaluasi interaktif berbasis game, Bahasa Arab, Bitsboard, Evaluasi Pembelajaran, SMP

ABSTRACT

Shafa Rizkyka Zahrani, “Game-Based Evaluation Media Using Bitsboard for Arabic Vocabulary Learning (Development Research at Al Azhar Pusat Islamic Junior High School)”. Thesis, Jakarta: Arabic Language Education Study Program, Faculty of Language and Arts, State University of Jakarta, 2025.

Arabic language learning at the junior high school level still faces challenges in the evaluation aspect, particularly due to the limited variety of evaluation media and the continued dominance of conventional tests. This condition results in low student interest and suboptimal assessment of Arabic vocabulary mastery. Therefore, innovative, interactive, and learner-centered evaluation media are needed to support effective learning assessment.

This study aims to develop an interactive game-based evaluation media using the Bitsboard application for Arabic vocabulary learning among eighth-grade students at Islamic Junior High School Al Azhar Pusat, as well as to determine the feasibility level of the developed media based on expert validation and student responses.

The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were 33 students of class VIII C and an Arabic language teacher. Data were collected through questionnaires, interviews, and expert validation sheets.

The results indicate that the game-based evaluation media using the Bitsboard application is highly feasible for use in Arabic language learning. The validation results from the material expert reached 82%, categorized as highly feasible, while the media expert validation reached 88%, also categorized as highly feasible. Furthermore, student responses to the use of the media showed a percentage of 88.64%, which falls into the highly feasible category.

The implications of this study suggest that game-based evaluation media using the Bitsboard application can serve as an effective alternative for evaluating Arabic language learning, particularly in increasing student engagement, reducing evaluation anxiety, and supporting interactive and enjoyable vocabulary assessment in Arabic Language Education.

Keywords: game-based interactive evaluation media, Arabic language, Bitsboard, learning evaluation, junior high school

الشكر والتقدير

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله الذي علّم بالقلم، علّم الإنسان ما لم يعلم، والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين، نبينا ومعلّمنا محمد صلى الله عليه وعلى آله وصحبه وسلّم. أمّا بعد:

فقد تمّ إعدادُ هذا البحث العلمي بمساعدة جهاتٍ معنيةٍ عديدة، ولذلك توّد الباحثة أن تتقدّم بخالص الشكر والتقدير والامتنان إلى:

١. الدكتور محمد كمال، بوصفه رئيسَ قسم تعليم اللغة العربية، لما قدّمه للباحثة من دعمٍ ومساندةٍ وتشجيعٍ ونصائحٍ قيّمة أسهمت في إنجاز هذا البحث.
٢. الدكتورة بوتّي ذو الحرب، الماجستير، المشرفة الأولى على هذا البحث، لتفضّلها بالإشراف، وما قدّمته من توجيهاتٍ وإرشاداتٍ علميةٍ قيّمة طوال فترة إعداد هذا البحث.

٣. الدكتور رادين أحمد برناباس، الماجستير، المشرف الثاني على هذا البحث، لما بذله من ملاحظاتٍ بنّاءة، وإرشاداتٍ علمية، وتوجيهاتٍ ساعدت في إتمام هذا البحث.

٤. الأستاذ هندراونتو، الماجستير، بصفته الممتحن الأول، الذي قدّم التعليقات

والمقترحات حتى يصبح هذا البحث أفضل.

٥. الأستاذ أندري إلهام، الماجستير، الممتحن الثاني، لتفضّله بقبول مناقشة هذا

البحث، وما قدّمه من ملاحظاتٍ علميةٍ قيّمةٍ من شأنها إثراء هذا العمل.

٦. الأستاذ الدكتور نور الدين، الماجستير، المشرف الأكاديمي، الذي لم يدّخر جهداً

في تقديم الإرشاد والدعم طوال فترة الدراسة.

٧. الوالدين الكريمين، الأب والأم، لما قدّماه من دعاءٍ ومحبةٍ وتضحيةٍ ودعمٍ

متواصلٍ لا ينقطع.

٨. العمّات والأعمام، وسائر أفراد العائلة الكريمة، لما قدّموه من وقتٍ وجهدٍ

وتشجيعٍ ودعمٍ معنوي.

٩. الأصدقاء والزملاء الذين رافقوا الباحثة وساندوها، وقدّموا لها العون والتشجيع

أثناء إعداد هذا البحث.

وتقرُّ الباحثة بأنّ هذا العمل لا يخلو من جوانب القصور والنقص، ولذلك

فهي تتطلّع إلى النقد البناء والاقتراحات الهادفة من أجل تحسينه وتطويره في

المستقبل، راجيةً أن يكون لهذا البحث فائدةٌ تعود على القراء والمجال الأكاديمي

بوجهٍ عام .وفي الختام، تتقدّم الباحثة بخالص الشكر والتقدير إلى جميع من

أسهموا في إنجاز هذا البحث، سواءً بشكلٍ مباشرٍ أو غير مباشرٍ.



Intelligentia - Dignitas

محتويات البحث

ج	صفحة تصديق لجنة المناقشة
د	LEMBAR PENGESAHAN
هـ	إقرار أصالة البحث
و	LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS
ز	صفحة الموافقة على نشر البحث العلمي للمهام الأكاديمية
ح	الملخص
ك	ABSTRAK
ل	ABSTRACT
م	الشكر والتقدير
ع	محتويات البحث
ق	قائمة الصور
ر	قائمة الجداول
ش	قائمة الرسوم البيانية
ت	قائمة الملاحق
١	الباب الأول
١	المقدمة

١	أ. خلفية البحث.....
٣	ب. تركيز البحث وفرعيته.....
٤	ج. تنظيم المشكلة وأسئلة البحث.....
٥	د. أهداف البحث.....
٦	هـ. أهمية البحث.....
٨	الباب الثاني.....
٨	الدراسات النظرية.....
٨	أ. التقييم في تعلم اللغة العربية.....
١١	ب. الألعاب كوسائل التقييم.....
١٣	ج. تطبيق Bitsboard في تقييم المفردات.....
١٥	د. الدراسات السابقة.....
١٧	الباب الثالث.....
١٧	منهجية البحث.....
١٧	أ. مكان البحث وموعده.....
١٧	ب. طريقة البحث.....
١٨	ج. إجراءات البحث.....
٢٢	د. البيانات ومصادرها.....
٢٣	هـ. تقنية جمع البيانات.....
٢٧	و. أسلوب تحليل البيانات.....
٢٨	الباب الرابع.....

٢٨	نتائج البحث.....
٢٨	أ. وصف البيانات.....
٢٩	ب. المباحث.....
٦٦	ج. محدودية البحث.....
٦٨	الباب الخامس.....
٦٨	الخاتمة.....
٦٨	أ. الاستنتاجات.....
٧٠	ب. التضمين.....
٧٠	ج. التوصيات.....
٧٢	المراجع.....
٧٦	الملاحق.....
١١٠	السيرة الذاتية.....

Intelligentia - Dignitas

قائمة الصور

- الصورة ١ صفحة من كتاب «الفطرة للعربية للناطقين بغيرها – كتاب الدروس ٢»
المستخدم كمصدر لمواد المفردات ٤٣
- الصورة ٢ صفحة من كتاب أنشطة الطلاب (LKS) لمادة اللغة العربية للصف الثامن
المستخدم في المدرسة ٤٤
- الصورة ٣ إعداد عنوان لوحة التقييم في تطبيق ٤٥
- الصورة ٤ إدخال مفردات اللغة العربية مدعومة بالصور والتسجيلات الصوتية في
لوحة التقييم داخل تطبيق Bitsboard ٤٦
- الصورة ٥ المخطط الانسيابي لآلية تنفيذ وسيلة التقييم القائمة على الألعاب
باستخدام تطبيق Bitsboard ٤٨

Intelligentia - Dignitas

قائمة الجداول

١٩	الجدول ١ : نتيجة تحليل احتياجات الطلبة.....
١٩	الجدول ٢ : عبارات استبيان تحليل احتياجات الطلبة.....
٢٣	الجدول ٣ : التقييم من خبير المادة.....
٢٤	الجدول ٤ : التقييم من خبير الوسيلة.....
٢٥	الجدول ٥ : تقييم من الطلبة.....
٢٧	الجدول ٦ : أشكال لتقييم خبير المادة وخبير الوسيلة.....
٢٧	الجدول ٧ : أشكال لتقييم من الطلبة.....
٣٠	الجدول ٨ : إجابات استبيان احتياجات الطلاب.....
٤٩	الجدول ٩ : لوحة القصة.....
٥٣	الجدول ١٠ : الخطوات من عملية التطوير.....
٥٧	الجدول ١١ : استبيان التقييم من خبير المادة.....
٥٩	الجدول ١٢ : استبيان التقييم من خبير الوسيلة.....
٦٣	الجدول ١٣ : نتائج استبيان استجابة الطلاب.....
٦٦	الجدول ١٤ : خلاصة التقييم.....

Intelligentia - Dignitas

قائمة الرسوم البيانية

- الرسم البياني ١: نتائج العبارة الأولى ٣٢
- الرسم البياني ٢: نتائج العبارة الثانية ٣٣
- الرسم البياني ٣: نتائج العبارة الثالثة ٣٤
- الرسم البياني ٤: نتائج العبارة الرابعة ٣٥
- الرسم البياني ٥: نتائج العبارة الخامسة ٣٦
- الرسم البياني ٦: نتائج العبارة السادسة ٣٧
- الرسم البياني ٧: نتائج العبارة السابعة ٣٨
- الرسم البياني ٨: الصورة البيانية للعبارة الثامنة ٣٩
- الرسم البياني ٩: الصورة البيانية للعبارة التاسعة ٤٠
- الرسم البياني ١٠: الصورة البيانية للعبارة العاشرة ٤١

Intelligentia - Dignitas

قائمة الملاحق

- الملحق ١ - نتائج استبيان تحليل احتياجات الطلاب ٧٧
- الملحق ٢ - تقييم خبر المواد التعليمية ٨٣
- الملحق ٣ - تقييم خبر الوسية التعليمية ٨٥
- الملحق ٤ - خطة التدريس ٨٧
- الملحق ٥ - نتائج استبيان استجابة الطلاب ٨٨
- الملحق ٦ - رسالة مو افقة البحث ٩٤
- الملحق ٧ - رسالة إجراء البحث ٩٥
- الملحق ٨ - التوثيق في التنفيذ المنتج ٩٦
- الملحق ٩ - لقطة الشاشة لنتائج درجات الطلاب ٩٨

Intelligentia - Dignitas