تطوير نموذج لعبة بطاقة UNO لمعرفة المفردات العربية لدى الطلاب مدرسة الإبتدائية

وضع

دايني ماحردي

رقم التسجيل : ٢٧١٥٠٥١٥٣٨

بحث تكميلي مقدم لقسم اللغة العربية و آدابها

للحصول على درجة السرجانا في التربية

قسم اللغة العربية و آدابها

كلية اللغات و الفنون

جامعة جاكرتا الحكومية

١٤٣٣ هـ / ٢٠١٢م

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN KARTU UNO UNTUK MENGENAL KOSAKATA BAHASA ARAB BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

Disusun oleh:

DENNY MAHARDY
2715051538

Skripsi Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Mendapat Gelar Sarjana Pendidikan

JURUSAN BAHASA DAN SASTRA ARAB
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

1433 H / 2012 M

صفحة التصديق

هذا البحث العلمي قدمته

الطالب : دايني ماحردي

رقم التسجيل : ٢٧١٥٠٥١٥٣٨

الشعبة : تربية تعليم اللغة العربية

القسم : قسم اللغة ة وآدابها

الكلية : كلية اللغات والفنون

عنوان البحث :تطوير نموذج لعبة بطاقة UNO لمعرفة المفرادات العربية لدى الطلاب مدرسة الابتدائية.

قد نجح في المناقشة أمام لجنة المناقشة وقبل بحثه العلمي كأحد الشروط لنيل درجة السرجانا في تربية اللغة العربية من كلية اللغات والفنونجامعة جاكرتا الحكومية.

لجنة المناقشة

المشرفالأول المشرفة الثانية

رمضان، الماجستير **الدكتورة هزمدا قهار، الماجستيرة**

رقم التوظيف:١٩٦٧١٢٢٢٢٠٠١٢١٠٠٤ رقم التوظيف:١٩٥٠١١٢٧١٩٧٥٠٢٢٠٠١

المناقشة الأولى

رادين أحمد برنابس، الماجستير

رقم التوظيف:١٩٧٨١٢٠٥٢٠٠٥٠١١٠٠١

المناقش الثاني و رئيسة اللجنة

حكم فيليسوف ، الماجستير

رقم التوظيف:١٩٦٥١٠٣٠١٩٩١٠٣١٠٠١

جاكرتا، ١٧ يوليو ٢٠١٢م

عميدة كلية اللغات والفنون

الدكتورة بانو براتيتيس

رقم التوظيف:١٩٥٢٠٦٠٥١٩٨٤٠٣٢٠٠١

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama	: Denny Mahardy
No.Reg	: 27150051538
Fakultas	: Bahasa dan Seni
Jurusan	: Bahasa dan Sastra Arab
Program Studi	: Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab

Judul Skripsi : Pengembangan Model Permainan Kartu UNO Untuk Memahami Kosakata Bahasa Arab Bagi Siswa Sekolah Dasar (Pengembangan Model)

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I	Pembimbing II
Romdani, M.Pd	**Dr. Hazmida Kahar, M.Pd**
NIP:196712222000121004	NIP: 195011271975022001

Ketua Sidang	Penguji I
Chakam Failasuf, M.Pd	**RA. Ahmad Barnabas, M.Pd**
NIP. 196510301991031001	NIP: 197812052005011001

Jakarta, 17 Juli 2012
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Banu Pratitis, Ph.D
NIP. 195206051984032001

صفحة الإفادة

أنا الموقعة أدناه

الطالبة :داييني ماحردي

رقم التسجيل : ٢٧١٥٠٥١٥٣٨

الشعبة : تربية تعليم اللغة العربية

القسم : قسم اللغة العربية وآدابها

الكلية : كلية اللغات والفنون

عنوان البحث :تطوير نموذج لعبة بطاقة UNO لمعرفة المفرادات العربية لدى الطلاب مدرسة الابتدائية.

أفيدكم أن هذا البحث من عملي نفسي، فإذا نقل شيئا من أعمال الأخرين فإنني أذكر مرجعه وفقا للقاعدة المعمولة به. وأنا مستعد لقبول العقوبة من قبل كلية اللغات والفنون جامعة جاكرتا الحكومية إذا تبين أنني أقوم بالسرقة.

وكتب هذه الإفادة بالصدق والأمانة.

جاكرتا، ١٧ يوليو ٢٠١٢م

داييني ماحردي

رقم التسجيل: ٢٧١٥٠٥١٥٣٨

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Denny Mahardy

No.Reg : 2715051538

Fakultas : Bahasa dan Seni

Jurusan : Bahasa dan Sastra Arab

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab

Judul Skripsi : Pengembangan Model Permainan Kartu UNO Untuk Memahami Kosakata Bahasa Arab Bagi Siswa Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencatumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Jakarta, apabila terbukti saya melakukan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 17 Juli 2012

Denny Mahardy

No.Reg: 2715051538

صفحة الموافقة على نشر البحث العلمي للمهمات الأكادمية

أنا الموقعة أدناه أحد طلب جامعة جاكرتا الحكومية :

الطالب : دايتي ماحردي

رقم التسجيل : ٢٧١٥٠٥١٥٣٨

الشعبة : تربية تعليم اللغة العربية

القسم : قسم اللغة العربية وآدابها

الكلية : كلية اللغات والفنون

عنوان البحث :تطوير نموذج لعبة بطاقة UNO لمعرفة المفرادات العربية لدى الطلاب مدرسة الابتدائية.

أنا موافقة على منح الحقوق الكاملة لجامعة جاكرتا الحكومية في استفادة من بحثي بدون مقابل من أجل تطوير العلوم والمعارف. وبهذه الحقوق يمكن جامعة جاكرتا الحكومية أن تضعه وتنقله وتنسخه وتوزعه وتنشره عبر إنترنيت أو وسائل أخرى للمهمات الأكادمية بدون الاستئذان مني مادام البحث مكتوبا باسمي. وأنا مسؤولة على ما كتبت فيه إذا تجاوزت قانون الإبداع.

كتبت هذه الموافقة بالصدق والأمانة.

حررت في : جاكرتا

التاريخ :١٧ يوليو ٢٠١٢م

المقرّرة،

دايني ماحردي

رقم التسجيل: ٢٧١٥٠٥١٥٣٨

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

KARYA ILMIAH KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Denny Mahardy
No.Reg : 27150051538
Fakultas : Bahasa dan Seni
Jurusan : Bahasa dan Sastra Arab
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab
Judul Skripsi : Pengembangan Model Permainan Kartu UNO Untuk Memahami Kosakata Bahasa Arab Bagi Siswa Sekolah Dasar

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, UNJ berhak menyimpan, mengalihmedia/memformatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikan di internet atau media lainnya untuk kepentingan akademis tanpa perlu meinta 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.

Dibuat di Jakarta
Pada tanggal 17 Juli 2012
Yang Menyatakan,

Denny Mahardy
No.Reg: 2715051538

ملخص

دايني ماحردي. تطوير نموذج لعبة بطاقة UNO لمعرفة المفردات العربية لدى الطلاب مدرسة الإبتداءئية. البحث العلمي، جاكرتا: كلية اللغات والفنون جامعة جاكرتا الحكومية، يوليو ٢٠١٢.

عقد هذا البحث فى مدرستين هي مدرسة الإبتدائية محمّديّة ٤١ جاكرتا شركيّة و مدرسة الإبتدائية كاملة "ABATA" جاكرتا غربية فى فطرة الثانية عام المداسى ٢٠١١-٢٠١٢م وابتدأ هذا البحث من مارس حتى يونيو ٢٠١٢م عماً. وغرض هذا لبحث لأنّ نعرف الطلاب على لعبة البطقة "UNO" بستعمال اللغة العربية فى المدرسة.

طريقة هذا البحث و هي "expert judgement". و قد إحتيار الباحث مدارسين من قسم اللغة العربية جامعة جاكرتا الحمومية لخبير اعلامي و مواد اعلامي لإنتاج وسائل الجدوى فى تنمية التدريس على هذه طريقة. واعتمد الباحث على موافقة "Arikunto" من سبعين فى مائة.

وقد اعتقد هذا البحث إلى طلاب يعرف مفردات جديد للغة العربية. وما البحث، اتفق النتيجة سبعة لتقبيس و سائل الإيضاح.

ودل هذا البحث هو وسائل الإضاح لطلا ب ليعرفوا مفردات جديدة بطريقة لعبة بطقة "UNO". وما أجمل هذا البحث انتاج علماء أن طريقة بلعبة بطا قة "UNO" لا بد أن يستعمل فى كل مدرسة.

ABSTRAK

DENNY MAHARDY. Pengembangan Model Permainan Kartu UNO Untuk Memperkenalkan Kosakata Bahasa Arab Bagi Siswa Sekolah Dasar. Skripsi, Jakarta: Jurusan Bahasa dan Sastra Arab Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, Juli 2012

Penelitian ini dilakukan di dua sekolah dasar yakni, Sekolah dasar Muhammadiyah 41, Jakarta Timur dan Sekolah Dasar Islam Terpadu ABATA, Jakarta Barat pada Semester II Tahun Pelajaran 2011-2012, yang dimulai dari Bulan Maret sampai dengan Bulan Juni 2012 dengan tujuan untuk mengetahui pengetahuan siswa terhadap permainan kartu UNO dan bahasa Arab di sekolah.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah expert Judgement. Peneliti memilih dua dosen dari jurusan bahasa dan sastra Arab Universitas Negeri Jakarta sebagai ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan media pembelajaran hasil pengembangan model yang dilakukan. Peneliti menggunakan standar kelayakan media pengembangan berdasarkan standar yang ditetapkan oleh Arikunto yakni sebesar 70%.

Penelitian sederhana juga dilakukan kepada para siswa untuk mengetahui efektivitas pengenalan kosakata bahasa Arab yang terdapat dalam media hasil pengembangan terhadap pengetahuan kosakata yang bisa didapatkan siswa. Penelitian yang dilakukan kepada siswa ini menetapkan nilai rata-rata 7 sebagai standar kelayakan media.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan yang dibuat dari hasil pengembangan model permainan kartu UNO untuk memperkenalkan kosakata bahasa Arab bagi siswa sekolah dasar cukup efektif digunakan. Bahkan, para ahli yang melakukan penilaian menyarankan media ini untuk diproduksi secara massal.

التقدير والاعتراف

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله الذي أنزل الكتاب قرآنا عربيا فصلت آياته والذي جعل اللغة العربية أفضل اللغات, والصلاة والسلام على محمد عبده ورسوله الذي استلم الحكمة وفصل الخطاب وعلى آله وأصحابه ومن تبعه في الحياة إلى يوم الدين.

فإن هذا البحث العلمي مقدم لقسم اللغة العربية وآدابها كلية اللغات والفنون جامعة جاكرتا الحكومية للحصول على درجة السرجانا في التربية.

و في أثناء إعداد هذا البحث وإجرائه لا يخلو من المسائل والمشكلات، ولكنها لاتجعل إحجام الباحث في البحث بل دفعت الباحث لإكماله. فحمدا وشكرا لله الذي منح السهولة للباحث حتى تستطيع أن تكمل هذا البحث. وتقدم الباحث الشكر الجزيل والتقدير البليغ لهؤلاء الذين يشجعون الباحث على إتمام هذا البحث:

١. رمضان الماجستير، وهو المشرف الأول الذي أعطى الباحث الإرشادات والتوجيهات المهمة حتى يتم هذا البحث، ورئيس قسم اللغة العربية وآدابها كلية اللغات والفنون بجامعة جاكرتا الحكومية ، جزاه الله خيرا كثيرا.

٢. الدكتورة هزمدا قهر الماجستير، وهي المشرفة الثانى الذي يشرف الباحث إشرافا كاملا إلى إنهاء البحث، جزاه الله أحسن الجزاء.

٣. الأستاذ أحمد برنابس الماجستير، وهو المشرف الأكاديمي للباحث.

٤. جميع الأساتذة في قسم اللغة العربية وآدابها كلية اللغات والفنون بجامعة جاكرتا الحكومية الذين قد قاموا بتدريس الباحث العلوم العربية حتى يتسنى له القيام بهذا البحث.

٥. أبي أسريل إئين وأمي المرحومة أيلفيزة أيفيناواتي و زوجة الأب أيلي دايويتا المحبوبون اللذين يربيون الباحث بالحنان ولايزالون يدعون لنجاح الباحث. جزاهم الله أحسن الجزاء.

٦. المدرسون والموظفون في مدرسة الإبتدائية محمّديّة ٤١ جاكرتا و مدرسة الإبتدائية "ABATA".

٧. أخاي و أختاي، وهم اللذين يشجعون الباحث على إكمال هذا البحث العلمي.

٨. جميع أصدقائي المحبوبين منهم: وحيو أريفين ومحمد منصور أدنا و عارف بريو حوتومو وأحمد حريري وهيندرو رحمنداني، وحبيبتي الأحباء رحما كرتيني. الذين يشجعون ويدفعون ويساعدون الباحث على إكمال هذا البحث، جزاكم الله خيرا كثيرا.

أرجو من الله أن يجعل هذا البحث نافعا لكل الطلاب وبخاصة طلاب قسم اللغة العربية وآدابها وجميع المدرسين قسم اللغة العربية وآدابها وكل إنسان يريد أن يأخذ منفعة من هذا البحث في ترقية تعلم اللغة العربية في مجال التربية آمين يا رب العالمين.

جاكرتا، ١٧ يوليو ٢٠١٢م

قائمة المحتويات

صفحة التصديق ..... أ

صفحة التصديق باللغة الاندونيسيا ..... هـ

صفحة الإفادة ..... ز

صفحة الإفادة باللغة الاندونيسيا ..... ح

صفحة الموافقة على نشر البحث العلمي للمهمات الأكادمية ..... ط

ملخص ..... ك

ملخص باللغة الاندونيسيا ..... م

التقدير والاعتراف ..... ن

قائمة المحتويات ..... ف

الباب الأول ١

المقدمة ١

١.١.خلفية البحث ١

١.٢.تشخيص المشكلة ٣

١.٣.تحديد المشكلة ٤

١.٤.تنظيم المشكلة ٤

١.٥.فوائد البحث ٤

الباب الثاني ٥
الدراسات النظرية وتنظيم الأفكار..... ٥
٢.١.مفهوم التعليم ٥
٢.٢. الوسائل ١٧
٢.٣.اللعب في التعليم ٣٠
٢.٤.بطاقات UNO ٣٢
٢.٥.الأداة المستعملة ٣٦
الباب الثالث..... ٣٨
مناهج البحث..... ٣٨
٣.١.أهداف خاصة في البحث..... ٣٨
٣.٢.المكان وزمن البحث ٣٨
٣.٣.أسلوب البحث ٣٩
٣.٤.المكان والآلة ٣٩
٣.٥.أسلوب التطوير ٣٩
٣.٦.تصميم الوسائل ٤١
الباب الرابع ٥٦
مناهج التنمية ونتائج البحوث ٥٦
٤.١.نتيجة التطور ٥٦
٤.٢. عرض ٥٦
٤.٣.بطاقات إضافية ٥٨

الباب الخامس ٧٣
الاستنتاج والاقتراحات ٧٣
٥.١. استنتاجات ٧٣
٥.٢. اقتراح ٧٣
المصادر والمراجع ٧٥
ملا حق ٧٩

الباب الأول

المقدمة

١.١. خلفية البحث

التعلّم هو نشاط مفروض للإنسان كما علم في الدليل المكتوب ،في قول تعالى : "وقل ربى زدني علما"، ولقول الرسول صلى الله عليه وسلّم الذي يمثل ويكون تعبير المعروف في أنحاء عالم في حديثه "أطلبوا العلم من المهد إلى اللهد".

بالتعلم يستطيع الإنسان ان يعرف مالايعرفه. ويتحسن بما يتعامل و يتفاعل بين الناس ، ويعمل بواسطة العلم حتّى يكون ماهرا في شيئا ما من اعمال ومهارات وغيرهما.

دخل العالم إلى عصر العولمة الآن،وهو العصر الذي لايهتمّ بمسافة ولامشكلات. في عصر العولمة،حاجة الإنسان لفهم اللغة الثانية قد تتزايد، لاسيما اللغة العربية التّي تكون إحدى اللغة العصرية وتحقّق له مجلس شعب الوطنيّ.

لا سيام للإندنيسيين بسبب ترقية الاقتصاد في شرق الأوسط تتقدّم العصر الذي جعل الدنيا ساحة صغيرة يستطيع الإنسان أن يتوصّل من بلد إلى آخر،فوتكون اللغة العربية لغة عالمية في عصرنا ، وبجانب ذلك اللغة العربية هي اللغة الّتي يحب عليها المسلم في تعليمها، فالرغبة

بلإضفاة إلى أنّ أغلبية الاندونيسيين مسلمون، فتدرس اللغة الربية في جميع المستوا للتعليمية وهذا التعليم قد بدأ حتى في المدرسة الإبتدائية أو في روضة الأطفال.

عملية التعليم هي عملية الاتصال المنظمة، فالوسيلة التعليمية تكون سيئا مهمّا في هذه العملية. بدون الوسيلة، لايكون التعليم الاتصالى وعمليته تسير سيراً جميلا. وبعبارة أخرى الوسيلة التعليمية هي شيئ مهمّ في التنظيم الدراسى.

باهتمام المزايات من عملية التعليم، فتنسيق اختيار الوسيلة التعليمية وطريقتها تتأثّر في نتائج تعلّم التلميذ. المحاولة الجيدة في عملية التعليم مهمّة جدا لتكون العملية فعّالةً. فنحتاج الهدف السابق إلى (١) اختيار الوسيلة المناسبة كى يستطيع أن يرغب اهتمام التلميذ ويبيّن الموضوع الذّي ينظر. (٢) المواد الدراسية التّيسيعلّمها المدرس مناسبة بخبرات التلميذ.[١١]

وعمر التلميذ بالمدرسة الابتدائية فيما بين ٦- ١٢ تقريبا.وفي هذه المرحلة يحبّ الطفل أن يلعب أكثر من التعلم. فتصنيع اللعب الذي يجعل يهث رغبة الطفل في التعلم.[٢]

ليفى & ليفي (Levie and Levie 1975) فهما يقرأن نتائج البحث عن التعليم من خلال مثرات الصور والألفاظ أو الملاحظة واللسان. ويرى أنّ مثيرات الصور تنتج نتائج التعلم الجيّدة لوظائف: التذكر والتعريف، والمراجعة، والاتصال الحقيقة والقاعدة.[٣]

---

[1] I Wayan Santyasa, Landasan Konseptual Media Pembelajaran (Makalah), hal 7.
[2] Pengertian Psikologi Perkembangan, www.belajarpsikologi.com. (25/8/2011 – 21.25)

ومن الوسائل الّتي استخدَمها التعلم هي بطاقة UNO الذي له يسهل إستخدامها. وهي بطاقة مصورة منظمة ليسهل تلميذ في تدرسة اللغة العربية لاسيما لذكر المفردة. وكثير من الصور تكون الوسيلة التعليمية الجيدة في عملية التعليم، بالإضافة إذا يجمع بالمواد الدراسية اللغة العربية في تعليم اللغة العربية.

بناءً على خلفية البحث السابقة، فيريد الباحث أن ينمى نموذاج اللعب: " تنمية لعب بطاقة UNO لتسهيل ذكر المفردات في تعليم اللغة العربية لتلاميذ المدرسة الابتدائية ".

١.٢. تشخيص المشكلة

بناء على خلفية البحث السابقة، فيتناول الباحث المشكلات التّي تناسب بالوسيلة التعليمية ليسهل تعريف المفردات العربية للتلميذ كما يلى:

١- كيف الطريقة الانسب لتعريف المفردات العربية لدى التلميذ بالمدرسة الابتدائية؟

٢- هل طريقة لعب البطاقة باالصورة تستطيع أن ترقى رغبة التعلم في اللغة العربية للتلميذ؟

٣- ما هو وسيلة بطاقة UNO في تعليم اللغة العربية؟

٤- هل إبداع بطاقة UNO يستطيع أن يسهّل تعريف اللغة العربية للتلميذ؟

---

[3]Prof.Dr. Azhar Arsyad, M.A, Media Pembelajaran, (Jakarta: Rajagrafindo, 2006) hal 9.

١.٣. تحديد المشكلة

بناء على تشخيص المشكلة، فيحدد الباحث بحثه في تنمية وسيلة بطاقة UNO لمعرفة المفردات في اللغة العربية.

١.٤. تنظيم المشكلة

كيف تنمية بطاقة UNO كوسيلة التعليمية في تعليم اللغة العربية للتلميذ بالمدرسة الابتدائية؟

١.٥. فوائد البحث

يرجى من هذا البحث، حصول الفوائد الكثيرة إمّا نظريا وإمّا فعليا. الفوائد النظرية هي الإبداع في عملية تعليم العربية للتلميذ. والفوائد الفعلية تكون وسيلة لمساعدة المدرسين، وناظر المدرسة العربية أو كلّ من يتعلّق بتعليم اللغة العربية. وكذلك، نتائج من تنمية الوسيلة كالوسيلة التعليمية تستطيع أن تطبق على وجه عام في المجتمع.

الباب الثاني

الدراسات النظرية وتنظيم الأفكار

٢.١ مفهوم التعليم

قبل أن نتكلّم عن التعليم، يمكن أن نتكلم عن التربية.

التربية يمكن تعريفها بأنها تطبيع "لعلم أصول التدريس"، والذي يعتبر تجمعًا للأبحاث النظرية والتطبيقية والمتعلقة بعمليتي التعليم والتعلم، والذي يتعامل مع عددٍ من فروع المعرفة، مثل: علم النفس، والفلسفة، وعلوم الكمبيوتر، وعلوم اللغات، وعلم الاجتماع.[٤]

وأمّا في القانون رقم ٢٠ سنة ٢٠٠٣ عن تنظيم التربية الحكومة هي :

"التربية هي المحاولة المقينة والمرتّبة لتحقيق حالة التعلّم لارتفاع كفاءة الطالب من ناحية العقيدة القوية ، ومراقبة النفس المعرفة والأخلاق الكريمة والمهارة التي يحتاجها لنفسه إلى ومجتمعه وشعبه ووطنه."[٥]

من الآراء السابقة حول التعليم يمكن أن نقول بأن التعليم هو نظام المبذولة لبناء الهيئات البدنية والعقلية التي تجعله أفضل في المستقبل.

---

[4] http://ar.wikipedia.org/wiki/تربية (2/9/2011 – 22.20)

[5] Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

ثم، التعليم هو النشاط ذو النتيجة التربوية. و تؤثّر هذه النتيجة التعامل بين المدرس والتلميذ. والتعامل له النتيجة التربوية لأنّه من أنشطة التعليم الموجهة للحصول على الأهداف المعيّنة قبل التعليم. يقوم المعلم بالتعليم واعيا ومنظما للحصول على الأهداف المعينة.

تفسير ربيطى علماء التربية آخر يقول أن التعليم والتربية هو بناء الفرد ومحو الأمية في المجتمع، وهو المحرك الأساسي في تطور الحضارات ومحور قياس تطور ونماء المجتمعات فتقيم تلك المجتمعات على حسب نسبة المتعلمين بها.[٦]

وفي علم النفس، أنّ التعلم هو العملية التى يفعلها الفرد للحصول على تغيير الموقف الجديدة كنتيجةنعمله مع بيئته .[٧]

ويرى سومادى (Sumadi) أنّ التعلّم هو الأنشطة التّي تنتج التغيير في نفس الفرد. كان هو التغيير المعلومات الجديدة من الاجراءات المتنوعة.[٨] إذن، التعلّم هو الكفاءة الجديدة من الأنشطة التعلمية.

---

[6] http://ar.wikipedia.org/wiki/تعليم (2/9/2011 – 22.30)
[7] Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991) hal 121.
[8] Sumadi Suryabrata, Proses Belajar Mengajar di Perguruan Tinggi, hal 5.

وهذا الحال متسويّا مع رأى محبّين شاه أن التعلم ينقسم إلى قسمين هما، التعلّم هو العملية للحصول على المعارف، والثاني أن التعلّم هو تغيير كفاءة التعامل الثابت كنتيجة التدريبات المتينة.[٩]

ويرى محمد ألسوف أنّ التعلّم هو عملية تغيير المواقف كالنتيجة من خبرات أو تدريبات. وهذا التغيير مثل المواقف الجديدة أو تصحيح وترقية المواقف الموجودة.[١٠]

ويرى ونكيل Winkel التعلّم هو العملية والأنشطة النفسية التي تعقد في التعامل الععّالى بالبيئة وينتج كل التغيير في العلوم والفهم والمهارة ونتائج الموقف. والتغيير المقصود هو التغيير الذي يوصف ثابت وتغيّر.[١١]

لذلك، استنادا إلى مجموعة متنوعة من الآراء السابقة أود أن التفت إلى نتيجة مفادها أن التعلم هو تشكيل العقلية وعمليات التفكير لإنتاج رجل واسع المعرفة بالمهارات والقيم من حسن الخلق.

---

[9] Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendidikan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008) hal 90.
[10] M. Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 1996) hal 96.
[11] W. S. Winkel, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar* (Jakarta: Gramedia, 1985), hal 37.

ولكن، يوجد الرجاء الذي لم يغب ويتطلب عليه المدرس هو كيف المواد التعليمية التي يلقيها المدرس، يستطيع أن يسيطر على تلميذه بالجيّد. وعادة يطبّق المدرس المذهب التعلّم يكون انتقال المعلومات من الممتاز إلى ممتازجدّا.[١٢]

بناء على هذه النظرية، وظيفة المدرس هي استعداد وانتقال المعلومات إلى أذهان التلميذ يمثّل النجاح إذا يقابل المعلومات التي يقدّم إليها المدرّس على تلميذه.

وهذه هي مشكلة ثقيلة التي يشعرها المدرس بها. والمشكلة بسبب التلميذ لم يكن نفسا بخصائصه ولكن نفسا اجتماعيا بالخليفية المتفرقة. هناك يوجد ثلاثة مجال التّي تفرّق بين التلميذ والتلميذ الآخر وهي المعرفة والنفيسة والبيولوجية.

وهذه المجالات تكون أساس المشكلة التي تولد السلوك المتنوعة لدى التلميذ في المدرسة. وهذه المجالات تكون وظيفة المدرس ثقيلة في تنظيم الفصل. بسبب فشل المدرس في تنظيم الفصل فالهدف التعليم يكون صعب.

ونمو علم التربية الآن، يقدم قواعد التعليم إلى المدخل البنائى، والفهم على معنى تنظيم التربية الوطنية. ورأى من المذهب البنائى، التعلّم هو نتيجة من بناء التلميذ نفسه كالنتيجة من

---

[١٢] نفس المكان، ص. ٢

معاملة مع البيئة. وهذا المذهب البنائى يوجد في عملية الجمع. وفي الحقيقة، عملية الجمع تكون محاولة التعلّم والتلميذ لتصحيح أو لتغيير المعرفة الموجودة في أذهانه. [١٣]

٢.١.١ تعليم اللغة العربية لتلميذ المدرسة الابتدائية.

أ- تلميذ المدرسة الابتدائية

المدرسة الابتدائية قسم من أقسام مهمة في الاجراءت التربية بإندونيسيا.تؤدّى هذه المرحلة خلال ٦ سنوات. وتلميذ المدرسة الابتدائية عموما ١٢- ٧ سنة من عمره، عليه أن يشترك في التربية الأساسية يعنى المدرسة الابتدائية المدّة ٦ سنوات والمدرسة المدّة المتوسطة ٣ سنوات.

والمدرسة الإبتدائية ذو الخصائص ومناسبا بمراحلهم. ورأى تلكير (Tilker) وهو رلوك أنّ المراحل المنهوية تنقسم إلى عشرة أقسام، وهي كالتالي:

أ. المرحلة قبل الولادة ٩ شهرا

ب. المرحلة بعد الولادة ٠-٢ الجديدة

[13] R. Heinich , M. Molenda, J.D Russell & S.E Smaldino, *Instructional media and technology for learning, 7th edition*. (New Jersey: Prentice Hall, Inc., 2002).

ج. مرحلة الطفولة أسبوعين إلى سنتين من العمر

د. مرحلة الطفولة ٢-٦ الأولى

هـ. مرحلة الطفولة الأخيرة ٦-١٢

و. مرحلة المراهقة للبلوغ، ١٢/١١ - ١٦/١٥ سنة

ز. مرحلة المراهقة: ١٦/١٥ - ٢١ سنة

ح. ومرحلة المراهقة مرحلة المراهقة سن البلوغ المبكر: ٢١-٤٠ سنة

ط. ومرحلة المراهقة مرحلة المراهقة سن البلوغ الأوسط: ٤٠-٦٠ سنة

ي. مرحلة المراهقة مرحلة المراهقة العمر: ٦٠ - الميت

فيستنيط الباحث أنّ المراحل النموية السابقة قد كملت، مناسبا بتطوّر الإنسان فى حياته.

ب- خصائص تلميذ المدرسة الابتدائية

رأى علماء التربية أن جميع المراحل الإنسانية ذو خصائص خاصة. بل فى المراحلة الإبتدائية. ومن الخصائص اللازمة فى نفوس الأطفال هي كاالتالي:

كل المرحلة التي تسير في حياة الإنسان ومن رأى أهل التربية لها الخصائص المعينة، وكذلك في المرحلة أو في عمرسنة. وهذه هي خصائص التي توجد في نفس الإنسان.

أ. كثرة اللعب

يتطلب هذه المرحلة على مدرس المدرسة الابتدائية لإعمال نشاط التربية التي تحتوى على ألعاب متنوعة. فعليه أن يصنع التصميم التعلمى الذي يمكن وجود عنصر اللعب فيه. وعليه أن ينمى تصميم التعليم الجيد والمقنع. وهناك الدرس المقنع والصعب متبادلا بعضه بعضا.

ب. كثرة الحركة

يستطيع الرجل أن يجلس ساعاتا، أما التلميذ يجلس إلاّ ثلاثون دقيقة. لذلك، فعلى المدرس أن يصمّم تصميم التعليم الذّي يمكن التلميذ أن يتحرّك، يأمر التلميذ أن يجلس بالترتيب طويلا الذي يظن عقابا له.

ج. كثرة العمل الجماعى

من معاملقهم فى المرحلة، يتعلّم الطفل العوامل المهمّة في عملية الإجتماعية مثل تعلّم النظام الجماعى، تعلّم إتقان الصحابة، تعلّم ليقبل في الإجتماع، تعلّم المسؤولية، تعلّم المحافسة الصحيحة مع الآخرين. وهذه الخصائص لها التضمين أنّ المدرس أن يصمّم التعليم الذي يمكنه الطفل أن يشترك في عملية التعليم. ويطلب المدرس إلى التلميذ أن يمنع فرقة قصيرة التى تتكون من ثلاثة أو أربعة أنفر ليتعلم أو يعمل الواجبة.

د. الحب على فعل الأشياء مباشرة

نظرا إلى النمو المعرفى، دخل التلميذ إلى مرحلة العمل النوعى. إسندا على تعلمه تعلم فى المدرسة، فيه يتعلم التلميذ أن يتصل القواعد الجديدة و القواعد القديمة. ومن هذه الخبرة، يستطيع التلميذ أن يفهم عن قواعد الأرقام، المجال، الوقت، وظائف الجسم، الجنس، الأخلق وغير ذلك. فى العداة، أنّ التلميذ يفهم عن شرح المدرس إذا كان التلميذ يعمل بنفسه، وهذا متسويا بتقديم المثل للرجال. لذلك فعلى المدرس أن يصمّم التعليم الذي يمكنه الطفل أن يشترك في التعليم مباشرة. المثال : أن الطفل سيفهم عن الصلاة بطرقة المثل المباشر. ورأى سكوت وإترابيرك (Scott dan Ytreberg ١٩٩٠) عن خصائص الطفل. أنّ الطفل له الخصائص كالتالى:[١٤]

١- يستطيع أن يتكلم شيئا الذي سيفعله

٢- يستطيع أن يتكلم شيئا الذي فعله و سمعه

٣- التعلم بالفعل

٤- يستطيع أن يتكلم

٥- يستطيع أن يستعمل التصميم الكلامى من اللغة الأم

[14] www.belajarpsikologi.com/periodisasi-anak-berdasarkan-didaktis (25/8/2011 – 21.35)

ورأى الإمام الغزالى عن صفة الطفل الأساسى هي تزكية النفس من فعل الشر. ولذلك تواجه التعلم إلى هدفين، هما[١٥] :

١- الهدف القريب : التربية، جمال النفس و الأخلاق

٢- الهدف البعيد : التقرب إلى الله والحصول على درجة العالية.

٢.١.٢ تعلم اللغة العربية في المدرسة الإبتدائية

تعلم اللغة العربية للمرحالة الإبتدائية خاصة في المدرسة الإبتدائية يرجع إلى منهج المدرسة الإبتدائية سنة ١٩٩٤. في هذا المنهج أن اللغة العربية تقدم في الفصل الرابع. كاللغة الأجنبية كان اللغة العربية لاتذكر فى المنهج الدراسي. في الرسالة التقريرية نمرة SK/94/4/104/172. المثال من وزيرة التربوية الوطنية جوء الشرقية قررت أن اللغة الإنجليزية تدخل فى المنهج الدراس.

في رسالة تقريرية من وزير التربية رقم ١٩٩٢\٤\٧٨٤٠ الباب الثامن أن المدرسة الإبتدائية تستطيع أن تدخل المادة المزيدة في برنامجه ولا تعرض عن هدف التربية الوطنية.

[١٥] إحيأ علم الدين، الإمام الغزالي، دار الفكر: بيروت، ١٩٩٧، ص. ١٣٦

وجميع الميدان في إندونيسيا صورت التقريرات المتعلقة باللغة الإنجليزية البسيطة التي تحتوى على ٥٠٠ مفردة . وهذا البرنامج يحتوى على هدف التعليم، والمادة، والطرق والتقويم (E. Suyanto 2000).

وأما بريدة (في عينين ١٩٩٩) يوجد بعض خصائص الطفل كمتعلم اللغة، وهي:

١- حب اللعب و الفراحن.

٢- فهم عن الأشياء فهما كاملا.

٣- تعلم اللغة فيه المرهلة تسمى بفترت الصمت أى بمعنى في أول تعلّم اللغة، الطفل يستطع أن يسمع فحسب ولم يسفطيع أن يتكلم.

٤- تعلّم اللغة من الاكتساب أحياناً. وهو كفاءة التكلم طبيعيا وليس تعلّم اللغة العربية رسمية بتعلم قواعد اللغة (Krashen 1985).

٥- في المرحلة الإبتدائية يفكر التلميذ تفكرا عميقا.

٢.١.٣ اللغة العربية لتلميذ المدرسة الابتدائية.

اللغة العربية بإندونيسيا مهمة جدّا لأنّ العرب تنتشر. وهذا الإنتشار تؤثر في عولمة العالم. وبجانب ذلك اللغة العربية سويا بالدين الإسلامى.

وكل المرحلة التربوية في إندونيسيا قد أخذت اللغة العربية قسم من مادة التعليم التي يعلّم المدرس في الفصل. في مرحلة الابتدائى اللغة العربية أكثر في استعمالها مثل في المدرسة الابتدائية الحكومية، والمدرسة الابتدائية الاسلامية والمدرسة الاسلامية.

الجدوال ١ : الموضوع وجملة المفردات كل المرحلة التربوية

مرحلة التربية	الفصل	الموضوع	عدد المفردات	جملة المفردات لكل المرحلة
المدرسة الابتدائية	IV	التعارف (١) أدوات المدرسة، التعارف (٢) عدد الأدوات في المدرسة المهنة، التعارف للنفس والأسرة والأصدقاء و العنوان	٩ مواضع @ ١٠ مفردة = ٩٠ مفردة	٢٧٨ مفردة
المدرسة الابتدائية	V	في الفصل، الحديقة والبيت وعرفة المذاكرة، والمكتبة وحديقة المدينة	١٠ مواضع @ ١٠ مفردة	

		والمعرض الكتب، وغرفة التعلّم وأعضاء الجسم وزيارة المريض.	= ١٠٠ مفردة	
المدرسة الابتدائية	VI	تكلّم عن مايريد، ماذا تعمل ؟ الأمر الرقم، الواجب المنزيليّ، متي تفعل ؟ كم الساعة ؟	٨ مواضع @ ١١ مفردة =٨٨ مفردة	
المدرسة الثانوية	VII	التعارف (١) التعارف (٢) الأدوات المدرسية التعارف للأسرة، والأصدقاء والفصل، والمكتبة والبيت والحديقة، الأمر والعنوان.	١١ مواضع @ ٢٠ مفردة =٢٢٠ مفردة	٦٩٥ مفردة
المدرسة الثانوية	VIII	كم الساعة ؟، تعليم اللغة العربية ، الأنشطة اليومية، أذهب إلي المدرسة، كيف نتوضأ؟ كيف نصلّي ؟ تتعلّم الرياضيات ، المكتبة المدرسية ، كرة القدم والمهنة	١٠ مواضع @ ٢٥ مفردة =٢٢٥ مفردة	
المدرسة الثانوية	IX	حفلة مولد النّبي ص.م ، وصوم رمضان، عيد الفطر، برنامج الحفل، الأشهر القمرية، خالق العلم، الزكاة ، الحجّ ، مدرستنا.	٩ مواضع @٢٥ مفردة =٢٢٥ مفردة	

المدرسة العالية	X	التعارف، حياة الأسرة، الهواية، والمهنة	٢٥٠ مفردة	٧٥٠ مفردة
المدرسة العالية	XI	الشابان، الصحة ، الوسائل، العمومية، الزيارة	٢٥٠ مفردة	
المدرسة العالية	XII	الخضارة، المجاهد الإسلامى، المعرفة العامة ، والقصص الإسلامية.	٢٥٠ مفردة	
الجملة المفردة لكل المرحلة				١٧٢٣ مفردة

٢.٢ الوسائل

وفي عملية التعليم، الوسائل لها وظيفة الإيصال المعلومات من المدرس إلى التلميذ. وأمّا الطريقة هي الخطوات لمساعدة التلميذ في مقابلة المعلومات للحصول على هذف التعليم. وبجانب ذلك ، الوسيلة هي الآلة للالتّصال أو لإرسال موضوع التعليم.[١٦]

الكلمة وسيلة أصلية من اللغة اللاتينية أي بمعنى "الوسيط، الاتصال أو الوسائل. وفي اللغة العربية الوسائل هي المتّصل الرسالة.[١٧] من المتصل إلى مقابل الرسالة. وخاصة، مفهوم الوسائل في عملية التعليم بمعنى الآلة التصميمية، الفتوغرافية أو الإليكترونية لإرسال وعملية وتنظيم المعلومات بالملاحظة أواللسان.

---

[١٦] نفس المكان، ص. ٤

[١٧] نفس المكان، ص. ٣

ويقدّم جمعية التربية والاتصال التكنولوجى (AECT, 1997) إلى حدود الوسيلة لتكوين والآلة المستعملة لقابل الرسالة أو المعلومات وبجانب ذلك كتنظيم الإرسال، الوسائل التي تبادل إلى كلمة المرسل علم رأى بلمنك (Fleming ,234 : 1987) هو الآلة في سلامة الفرقتين.

٢.٢.١ الوسائل التعلمية

الكلمة وسائل تعرف بالآلة الجسمانية ثم تعرف بالإصطلاح سمعية بصرية ثم تسمى بالوسائل التعلمية والآن، في دنيا التربية الوطنية هي الوسائل التعلمية أو الوسائل التربوية.

وهذه رؤيا من أهل اللغة عن مفهوم الوسائل على النحو التالى :

أ. الإنسان ، الأشياء أو الحدوث التي تستطيع أن تجعل الحالة ويمكن التلميذ أن ينال المعارف والمهارات والموقف الجديد وفي التعريف يحتوى على الكتب والمدرس وبيئة المدرسة.

ب. آلة الاتصال المستعملة لإرسال الرسالة بين المصادر وقابل الرسالة.

ج. مجال الطريقة التي يستطيع أن يملأ بالرّسالة المقابل إلى التلميذ مثل الآلة والمادة والإنسان.

د. الوسائل هي كل الأشياء التي تستعمل لإرسال الرسالة من المرسل إلى المقابل، حتى تستطيع أن تشير الفكر والشعور والاهتمام والرغبة واهتمام التلميذ ويكون عملية التعليم فعالة ومريحة مناسبة بما يرجى.

هـ. الآلة التي تستعمل لإرسال محتويات المادة وتحتوى على الكتب وآلة التسجيل والقرص والكاميرا والأفلام والشاشة والصورة والرسم والتلفاز والحاسوب.

والكلمة "وسائل" عادة تتعلّق بكلمة التكنولوجيا وأصله من اللغة اللاتينية "Tekne" بمعنى المهارات و "Logos" أي بمعنى العلم. ويرى ويفستير (Webster) أن التكنولوجيا هو للحصول على الخبرة والدراسة والملاحظة.[١٨]

ويرى أخسين (Achsin) أن التكنولوجيا هو اتساع الوسائل حيث التكنولوجيا ليس سيئ أوالآلة أو الأسلوب أو المادة ولكنّه الموقف والفعل والمنظمة والتنظيم التي تتعلق بتطبيق العلم.[١٩]

[18] Merriam Webster, *Webster's Ninth New Collegiate Dictionary*, (London: Springfield, 1983) Hal 105.
[19] A. Achsin, *Media Pendidikan dalam Kegiatan Belajar-Mengajar*, (IKIP Ujung Pandang, 1986) hal 10

ويرى لاتوحيوا (Latuheru) أن الوسائل التعليمية هي المادة والآلة أو الأسلوب التي تستعمل في عملية التعليم فمن المقصود منها كى تسير عملية التعليم ومعاملة التربية بين المدرس والتلميذ سيرا جميلا.[٢٠]

والإصطلاح التكنولوجيا أو الأسلوب في عملية التعليم يصف إلى ما حقه بين المدرس والتلميذ تكنولوجيا التعليم هو الطريقة الخصوصة في عملية التعليم.[٢١]

٢.٢.٢ وظيفة الوسائل التعليمية

عملية التعليم هي عملية الاتصال التي تحدث في التنظيم والوسائل التعليمية تستعمل لإرسال المعلومات ومكانها مهمة جدّا في تنظيم التعليم.

الوسائل التعليمية هي المجال العام من عدد التنظيم وعملية التعليم. بدون الوسائل، لايوجد الاتصال وعملية التعليم غير فعالة.[٢٢]

---

[20] J.D Latuheru, *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar Kini*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1988) hal 14

[21] E.M Anthony, *Approach, Method and Technique in English Language Teaching,* (New York, 1963) Hal 96

[٢٢]نفس المكان، ص. ٣

وفي عملية التعليم الكلمة وسائل تبادل بالإصطلاح آلة سمعية بصرية والمادة التعليمية واتصال سمعية بصرية والتربية البصرية و التربية السمعية وتكنولوجيا التربية والوسائل الأيضح والوسائل التوضيحية.[٢٣]

والوسائل التعليمية لها فوائد كالتالى[٢٤] :

أ. يبيّن أو يوضّح تقديم الرسالة وليس هناك الرسالة اللسانية.

ب. يعالج حدود المكان والوقت وحواس الخمس.

ج. باستعمال الوسائل التعليمية بطريقة مناسبة ومتنوعة تستطيع أن تعالج الفعل السلبى لدى التلميذ.

د. وبوجود صفة خاصة لدى التلميذ وبيئته وخبرته وأما برنامج ومادة التربية متساويا بين التلميذ فالمدرس صعب لمعالجة كلها، لاسيما خلفيتهم بين المدرس والتلميذ متفرق.

وفي هذا الحال، الوسائل التربوية تفيد ل:

١- نشأة غيرة التعلّم

٢- إمكان اتصال مباشر بين التلميذ وبيئته وحقيقته.

---

[٢٣]نفس المكان، ص. ٦

[24] A.S Sadiman, Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya, (Jakarta : Raja Grafindo) hal 16.

٣- إمكان تلميذ يتعلّم نفسه على قدره ورغبته.

وهذه المتكلمة تستطيع أن تعالج بالوسائل التعلمية يعنى بمهارته في :

١) تقديم المثيرات المتسوية

٢) تسوية الخبرات

٣) نشأة الرؤياء المتسوى

٢.٢.٣ أنواع الوسائل التعليمية

من حيث اتساع التكنولوجيا، الوسائل التعليمية تنقسم إلى قسمين. الوسائل التقليدية والوسائل العصرية. والوسائل التقليدية تتكون من سبعة أقسام:

الوسائل البصرية على الشاشة مثل : الشاشة غير نظرة، الشاشة و الأفلام.

أ. الوسائل البصرية غير الشاشة مثل : الصورة والفتو، والرسم والإعلانات

ب. تقديم الوسائل مثل الشاشة بالصوت

ج. البصرية الديناميكية على الشاشة مثل، الأفلام والتلفاز والفديو

د. النسخة مثل الكتب، الكتب المبرمج، الكراسة، مجلة علمية.

هـ. اللعب مثل : الفميضة، والمصاحرة ولعب السبورة.

و. الحقيقى مثل التصميم والتمثيل والخريطة.

وأما الوسائل العصرية تتكون من نوعين :

أ. الوسائل الاتصالية مثل الاتصال الجماعى ومحاضرة على مسافة بعيدة

ب. الوسائل الحاسوبية مثل الإرشادات الحاسوبية ولعب الحاسوب تنظيم الإرشادات، الإرشادات الفعالية والوسائل العالية والقرص الأفلام.

٢.٢.٤ وسائل الصورة

هذا البحث يأخذ لعب الصورة لتكون الوسائل التعليمية. وسيلة الصورة مهمة جدا تستعمل لتوضيح الدرس إلى التلاميذ وباستعمال هذه الوسائل يستطيع التلاميذ أن يهتموا شرح المدرس ويهتموا الأشياء أو الحال التي لم يرى قبله ومتعلق بالدرس. والصورة تستطيع أن تساعد المدرس للحصول على الهدف الإرشادى لأنّ الصورة تدخل إلى الوسائل السهلة والرخصة ومعناه كبير في قيمة التعليم.

و بالصورة، الفهم والخبرة للتلاميذ تكون واسعا و واضحا ولاناسيا في ذهن التلاميذ. ولذلك الخبرة المباشرة والخبرة النوعية تستطيع أن تكون المهارات التجريدية وهي طريقة التعليم الفعالة والجيّدة.

والجانب الجيد من استعمال وسائل الصورة هو نجاح حالة التعلّم المريح ورغبة التلاميذ اهتمام التعلم يستطيع الطفل أن يتعلّم بحالة سعيدة ومريحة.

بناء على ذلك هذه الوسائل مهمة جدا في عملية التعليم. واهتمام الوسائل التربية قد أكدت من النظرية أنّ جملة من عدد المعارف والمهارات والموقف التي يملكها الفرد أكثر وأعلى من خلال حواس البصر والخبرات المباشرة نفسه.

أ) ملاحظة الصور

ويرى عمر همالك أن الصورة هي الأشياء التي تنشأ بالبصرية بشكل نوعين وتكون بذل الشعور أو الفكر وتتكون من الصورة والصورة المضحكة والشاشة والقرص وغير ذلك. ووسائل الصورة هي الوسائل التعليمية بشكل الصورة ومعنها الحالة والحدوث والأشياء ويرى كمال إبراهيم برارى في كتابه تعليم اللغات الأجنبية لدورة التدريسية المكشفة أن الوسائل الصورة في تدريس المفردات تتكون من نوعين يعنى :

١. الصورة المركبة تحتوى على موضوع القراءة، الحوار الذي تصور الحدوث وتقديم هذه الصورة بشرح المفردات المقصودة في القراءة وتدريب تركيب الجملة.

٢. الصورة المفردة تحتوى على أشياء مفردة مثل شيئ، فعل وتقديم هذه الصورة بشرح الكلمات المنقطعة وتقديم الكلمات الجديدة مثل اسم الحيوانات والخضراوات

أ. قيمة الصورة في التربية

هناك عدد الاقتراحات تختار الصورة كوسيلة فعالة وجيدة في التعليم، وخاصة في تعليم المفردات العربية على النحو التالى :

١) صفة الصورة نوعيا

٢) الصورة تعالج المكان والوقت

٣) الصورة تعالج القوة أو حواس الخمس لدى الإنسان

٤) تستطيع أن تستعمل لبيان المشكلة لأن ذلك لها قيمة لكلّ الدرس في المدرسة

٥) الصور سهلة لنيلها ورخيصة

٦) سهولة في استعمالها إمّا فرديا أوجماعيا

ب. دراسات المفردات

وترى سرينة هارجوبو في كتابه علم النفس في تعلم اللغة الأجنبية، أنّ مجال المفردات التي يجب عليها التلميذ في تعلّم اللغة الأجنبية هي مجال المفردات . وهذا الحال الدكتور محمد الخولى في كتابه أساليب تدريس اللغة العربية أنّ معرفة المفردات لها فوائد مهمة لأنها تفيد لغير العرب الذي يريد أن يكتب باستعمال اللغة العربية بالستعمال اللغة أو سيطرة اللغة ولها وظيفة للإتصال الجيد، فالتلميذ يجب عليه أن يسيطر المفردات ، لأنّ المفردات سيساعد التلميذ في تعلم اللغة الأجنبية خاصة سيطرة مهارة الأربع يعنى الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. لذلك في لغة ما، الكلمات قد اهتمت بها اهتماما كبيرا وكذلك اللغة العربية. يعبّر الإنسان كل الحوادث والخبرات في الحياة اليومية باستعمال الكلمات المنظمة في الجملة. ولذلك سيطرة المفردات هي شيئ مهمّ للتعلم وشرط لهم الذين يريدون أن يسيطروا اللغة الأجنبية.

ج. طرقة تعليم المفردات

لترقية المهارات اللغوية، يُبدأ بترقية سيطرة المفردات، هناك يوجد عدد الأسلوب الذي يستعمل المدرس في تدريس المفردات كمثل عبّ الدكتور محمد الخولى كالنحو التالى:[٢٥]

أ. الصور

إذا كان المدرس يريد أن يشرح شيأ أو غير ذلك الذي لايمكن أن يحمل في الفصل، فيستطيع أن يستعمل الصور أو الفوتو لبيان معنى الكلمة.

ب. الحركة

لبيان شيأ فالمدرس يستعمل الحركة. وهذه الطريقة جيدة لبيان كلمة الفعل مثل مشى، أكل، تكلّم وغير ذلك.

ج. الكلمة المجموعة

الكلمة قد شرحت بطريقة جميع الكلمات لتكون جملة وتشير إلى فهم التلميذ.

د. تسوؤ الكلمات

هو الكلمة الجديدة التي شرحت معناه بسميت تسوؤ الكلمة. وهذه هي معرفة مزيدة للحث على التلميذ في قابل وفهم شرح المدرس في تدريس المفردات الجديدة.

---

[٢٥] الدكتور محمد الخولى أساليب تدريس اللغة العربية، ١٩٨٩.

هـ. عكس الكلمات

وهو عكس من تسوؤ الكلمات

و. المعانى

في ترجمة الكلمة الجديدة التي درست، تقديم لها من خلال التعريف من حول الفصل أو المكان أو البيان المعين.

ز. الترجمة

يمكن المدرس في ترجمة الكلمة الجديدة باللغة الحقيقية أو باللغة التي يقارب بتلميذه أو لغة نفسه في فهم التعليم.

يتعلق باستخدام الوسائل الصورة في تعليم المفردات، توجد الطريقة التي يعمل المدرس منها :

أ. تقديم الكلمة المجموعة. يعطى المدرس المعنى من الصور.

ب. مراجع الكلمة السابقة. التلاميذ يكرّرون الكلمات دون الكلمة المجموعة حتى يكرّروا هذه الكلمات جيدا.

ج. تعيين معنى الكلمة بتقديم الأسئلة عن الكلمات السابقة.

د. استخدام الكلمات في حالة معينة (الصور المتنوعة).

هـ. تقديم الجملة يعطى المدرس مثل الجملة إلى التلميذ.

ويرى حانس دائيغ (hans daeng) و أنداغ اسماعيل (Andang Ismail 2009: 7) اللعب هو قسم مطلق من حياة الطفل وقسم جميع من عملية شخصية الطفل. وعند أنداغ اسماعيل (٢٠٠٩:٢٦) أن اللعب تعريفان . أولا، اللعب هو أنشط اللعب لبحث الفرح والسعيد دون أن يبحث الفائز أو الغالب. وثانيا اللعب هو أنشطة اللعب لبحث الفرح والسعيد باهتمام الفائز أو الغالب.[٢٦]

ويرى كيم براسويل (Kimproswil) (في أسعد محمّد٢٠٠٩:٢٦) أنّ اللعب هو محاولة النفس يعنى محاولة الفكر أو الجسم التي تفيد لترقية وتنمية الدافعية والشعر والدرجة في توظيف الواجبات وأحتياجات المنظمة بالجيد.

ويرى جون برمين و أوتامى موناندار (Jon Freeman dan Utami Munandar) في أن أنداغ اسماعيل (٢٠٠٩:٢٧) أن اللعب هو الأنشطة التي يساعد الطفل للحصول على النمو الجيد إما الجسم والمعرفة والعقل والاجتماع والعاطفة والصفة.

[26] http://belajarpsikologi.com/metode-permainan-dalam-pembelajaran/ (25/8/2011 – 21.30)

ورأى من الباحثين أن اللعب هو الأنشطة التي يعمل بالآلة أودون الآلة التي تقدم المعلومات والسعيد ونمو عقل الطفل.[٢٧] الملاحظة التي يعمل عندما الطفل يلعب فعاليا أو سلبيا يساعد لفهم التفكير الطفل وترقية مهارة الاتصال كذلك.

ولكن، عندما الطفل يلعب علينا أن نعرف الوقت المناسب للعمل أم لا. لأن يكون الطفل الفشل ولا يتّصل إذا لا نعرف هذا الوقت. ولغة الجسم للطفل تعيّن إشارة أنّه يحتاج إلينا للمشاركة.[٢٨]

٢.٣ اللعب في التعليم

اللعب في التعليم سويا مع اللعب العادة ولايفرق يعضه بعضا، ولكن اللعب في التعليم ينساب بعملية التعليم واحتياجة الطفل في التعليم.

وفي عملية التعليم تعرف إصطلاحان متفرقان منها: مصادر التعليم وآلة اللعب. [٢٩]وتعبّر أنجانى سودونو (Anggani Sudono) في كتابه مصادر التعليم وآلة اللعب أن آلة اللعب أو مصادر التعليم سينمو مناسبة ننشأة الحضارة والتكنولوجيا.

---

[27] Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini* (Jakarta: Grasindo, 2006) hal 1.

[٢٨]نفس المرجع، ص. ٢

اللعب بوسائل اللعب المستعدة مهمة كما يرى ميكى في كتابه يلعب واللعب، يتعلم باللعب يعطى الطفل فرصة لتخيّل وتكرير والبحث نفسه والتطبيق وإجادة أنواع القواعد وغير ذلك.

وعندما يلعب، يستطيع الطفل أن يأخذ التقرير، والإختيار والتعيين والصنع والرجع والتجريب وإخراج الآراء وعلاج المشكلة والفعل بالجيد والمعاملة والشعور وغير ذلك.

٢.٣.١وظائف اللعب في التعليم

بناء على الشرح السابق، اللعب في التعليم يوجد اصطلاحان. وهما وظيفة معينة. وتبحث أنجانى سودونو كالتالى :

١- وظائف مصادر التعليم الأخرى هي ترقية نوع الطفل باللغة من خلال الاتصال بينهم عن الأشياء المتعلقة بمصادر التعليم وغير ذلك. ويمكن أن يدرّب الطفل ليقصّ الحدوث التي ينظر ويسمع أو الأشياء التي يشعر بها.

---

[٢٩]نفس المرجع، ص. ٤

٢- آلة اللعب لها وظيفة لمعرفة البيئة وإرشاد الطفل لمعرفة قوة أو شيخته. ويتحرك الطفل للعب و يستخدم حواس الخمس في ذهن الطفل سيساعده في سير عملية التعليم.

٢.٤ بطاقات UNO

بطاقات UNO قد وجدت في ريدنك أهيو Reading, Ohio سنة ١٩٧١. وصنعت بمري روبينوهو صاحب مكان الشعر والمحب البطاقات. ويعرف هذا اللعب إلى أسرته. وفي نموه قد ساعدته زوجته وولده يعنى را ى وكاتي روبين. وفي سنة ١٩٧٢وهويشرى بطاقاته و تعرف UNO واسعة للعب العالمى الصناعى وتكون أسرة متيل حرسبورق ٢٠١ Harrisburg, (2010)[٣٠]

لنوع لعب البطاقات التي عددها لونها ٥٢ ولكن هناك يوجد يستعمل عددها البطاقات المتفرقة مثل بطاقات UNO وعددها ١٠٨ بطاقة[٣١].

ويوجد أربع ألوان التي يلعب منها :

-أخضر من رقم ١ إلى٩

-أزرق من رقم ١ إلى٩

[30] www.id.wikipedia.com/kartu_uno_(permainan) (25/8/2011 – 21.00)
[31] www.id.wikipedia.com/permainan_kartu (25/8/2011 – 21.10)

-أحمر من رقم ١ إلى٩

-أصفر من رقم ١ إلى٩

غير بطاقة الرقم فتوجد ثلاث بطاقات يعنى Reverse, Skip و draw Two وبطاقة الفعل التي يفعل أو يلعب. وهذه البطاقات كالتالى :

١- البطاقات المتسوية

وعندما يلعب هذه البطاقات، واللاعب التالى يأخذ البطاقات للعب هذه البطاقات، فعلى اللاعبأن يناسب باللون على البطاقات المناسبة.

٢- البطاقات المراجعة

وعندما يلعب هذه البطاقات، اللعب قد متبادلا من طوف الساعة إلى عكس طوف الساعة. للعب هذه البطاقات، فعلى اللاعب أن يناسب باللون على البطاقات المناسبة.

٣- البطاقات المدافعة

وعندما يلعب هذه البطاقات، فاللاعب التالى لا يستطيع أن يلعب. للعب هذه البطاقات، فعلى اللاعب أن يناسب باللون على البطاقات المناسبة.

٢.٤.١ التنظيم في لعب بطاقات UNO

لعب بطاقات UNO هو لعب معروف قي أنحاء العالم. وهذا اللعب يستطيع أن يلعب لشخصين أو سبع أشخاص. وطريقة في لعب بطاقات UNO متنوعة. و في ويكيبديا wikipedia يبين أن التنظيم الأساسى من لعب بطاقات UNO على النحو التالى[٣٢]:

لعب بطاقات UNO هو لعب الذي يشترك فيه كثير من اللاعب ويلعب هذا اللعب على أساس متبادل.[٣٣]

أولا، لكل اللاعب يعطى إليه سبع بطاقات. ثم يأخذ بطاقة من صندوق البطاقات وتكون هذه البطاقة بطاقة مناسبة. للعب هذه البطاقات، فعلى اللاعب أن ينايب بالرقم أو اللون من هذه البطاقات. إذا لا يستطيع أن يناسب هذه البطاقة فعليه أن يأخذ بطاقة واحدة للعقاب.

وعندما يريد اللاعب أن يلعب البطاقتان الأخيرتان، فعليه أن يقول "UNO" وإذا يوجد اللاعب الذي نسي لقول UNO فاللاعب الأخرى يقول "Catch" قبل أن يلعب البطاقات الأخرى و اللاعب النسي يأخذ بطاقتين. والفائز يعين عندما الشخص ينتهى بطاقاته.

---

[32] www.en.wikipedia.com/uno (card game) (25/8/2011 – 21.15)
[33] http://www.unotips.org/multiplayer.html (25/8/2011 – 21.20)

٢.٤.٢ الطرق الجميلة في لعب بطاقات UNO

ومن الشرح السابق،لعب بطاقات UNO هو لعب سهل في لعبه. و توجد الطرق الجميلة على النحو التالى :

- فمن الممكن استخرج من اليد البطاقات الكبيرة. وهذا لإعراض المعرض في نيل النتيجة الكبيرة. المثال، إذا وجد اللاعب الاول ٤ بطاقات التي لها رقم متسوى ولا توجد اللون المتسوى فهذا اللاعب يستخرج كلها. ولكن اللاعب الثانى يستطيع أن يستخرج البطاقات مناسبة باللاعب الأول.
- ستخرج الأول البطاقات التي لها رقم متسوى بالأخر.
- إدفع بطاقة جوكير دائما خاصة بطاقة WDF كي المعرض التي له UNO لا يفوز بسهولة. التركيز على اللعب، الملاحظة على البطاقات المتخرجة والبطاقات الأخرى.
- ولو أن البطاقة الأخيرة واحدة فضمن الشخص فائزا لأن اللاعب الأخر يأمره لأخذ ال بطاقتين أو ٤ بطاقات.
- ضيع التركيز للاعب الآخر بالكلام.[٣٤]

---

[٣٤]نفس المرجع

٢.٥ الأداة المستعملة

وفي اللغة الإندونيسية، الأداة المستعملة هي البيانات المتعملة و المكنوزة بالحاسوبى وتدخل إلى البرنامج الحاسوبى، والتوثيقات وكل المعلومات التي تقرأ و تكتب بالحاسوب. وبعبارة أخرى، قسم من الحاسوب غير وجود.[٣٥] و صنع تصميم الوسائل يستعمل الباحث التنظيم العاملى Windows 7 وبتوسوف و Coreldraw.

٢.٥.١ الشاشة

الشاشة هي التنظيم العاملى الذي يستعمل في الحاسوب ليعمل الأنشطة الإبداعية من صنع وسائل التعليم في لعب بطاقات UNO لتسهل معرفة المفردات في تعليم اللغة العربية. فهذا التنظيم يصنع بمكروسوف Microsoft المصنع في صنع الأداة في المتحدة الأمريكية سنة ١٩٨٣م.[٣٦]

[35] http://id.wikipedia.org/wiki/Software(2/9/2011 – 21.20)
[36] http://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Windows (2/9/2011 – 21.15)

٢.٥.٢ برنامج Photoshop[٣٧]

برنامج photoshop هو مصنع الأداة التي تحرك في مجال الرسم والخيالة والأفلام ونشأة الشاشة. أدوب هو مصنع كبير في العالم. و هذا المصنع يبنى سنة ١٩٨٣. ونتائج منه المعروفة هي photoshop, flash dan acrobat.[٣٨]

Photoshop هو الأداة لصحة الصورة التي تخصصها لتصحيح الصورة و صنع الأفلام. وهذه اللآداة تستعمل بالصحفيين ومصنع البرامج حتى يسمى براع السوق للأداة تصحيح الصورة.

٢.٥.٣ برنامج Coreldraw[٣٩]

Coreldraw هو التصحيح الرسمى التى صنع بـCorelمصنع الأداة ومركزه في أوتاوا كانادا. والنوع الأخير هو النوع ١٥ التي صنع في ٢٣فبراير٢٠٠٨ Coreldraw يسير في التنظيم العملى windows 2000 و الشاشة الجديدة. النوعCoreldraw x5 له الصورة الجديدة والآداة الجديدة التي لا توجد في Coreldraw.

---

[37] http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe (2/9/2011 – 21.00)
[38] http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop (2/9/2011 – 21.05)
[39] http://id.wikipedia.org/wiki/CorelDRAW (2/9/2011 – 21.10)

الباب الثالث

مناهج البحث

٣.١ أهداف خاصة في البحث

هذا البحث يهدف إلى:

- تخطيط أشكال الدراسة على أساس لعبة البطاقة التي تستخدم حيث الوسائل أو أداة دعم التعليم لطفل الذي يتعلم اللغة العربية.
- صناعة التعديلات عن طريقة لعبة البطاقة الأونوا uno المشهورة لربطها مع طريقة الدراسة التي سوف تصنع.

٣.٢ المكان وزمن البحث

هذا البحث يعقد في المدراس الإبتدائية في ولاية عاصمة جاكرتا حيث أن زمن البحث جرى خلال شهر فبراير حتى مايو سنة ٢٠١٢.

٣.٣ أسلوب البحث

استخدَم هذا البحث أسلوب البحث النوعي تطوير المثالي مع تقريب التجريبي و الشرعي من لمحقق وعالم في وسائل الإعلام.[٤٠]

٣.٤ المكان والآلة

ستجري البحوث في جوار سكن الباحث، والآلة التي استخدَمت هي الحاسوب الآلي على جهاز عمل ويندوز سبعة Windows7 (PC) وذالك مع تجهيزات ناعمة أدوبي فوتو شوب CS3 و كوريل دراو X4 CorelDraw لصناعة واسائل تعليم بطاقة اللعبة المطبوعة.

٣.٥ أسلوب التطوير

أسلوب تطوير وسائل التعليم لمادة اللغة العربية أقتبس صورة الذتي طورته ويليام وي. لي وديانا أل. أوينس W. Lee dan Diana L. Owens (٢٠٠٤:١٣)

[40] Pusat Penelitian Kebijakan Dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian Dan Pengembangan, Departemen Pendidikan Nasional, (Jakarta: 2008), hal 6-19.

مثال ويليام وي. لي وديانا أل. أوينس W. Lee dan Diana L. Owens، أعطى تصورا قويا نحو التطبيق بناء على قواعد نظرية المقررة، ومجهز بدليل هيكل العمل المركب حتى يكون صناعة عملية التصميمية و تطوير وسائل التعليم ميسر في تعلمها وتطبيقها.

هذه الصورة مناسبة جدا للتخطيط وتطوير الوسائل التي استفيدت للتعليم حيث استخدَمت فيها تقريب الذي توجه إلى العملية. في هذا التقريب فإن الباحث سواجه خمس درجات وهي: التحليل، والتخطيط، والتطوير، والتطبيق، والتقييم.

المرحلة التحليلية تحتوي على نوعين من التحليل هما: التقويم الحاجة و كتلة التحليلية الأخيرة. في كلا نوعين من التحليل فهناك إثنى عشرة نوعا من التحليل ونشاط التقييم الذي يجب إنجازه لاكتشاف وتقييم نتيجة التحليل. المرحلة الثانية هي تخطيط وسائل التعليم الذي شرح عن طريقة تطوير معيارا و تحديد وسائل التعليم، و هنا أيضا ينمى عدة إجراءات لتكون مصيرة خطة فعالة و مؤثرة.

المرحلة الثالثة هي المرحلة التطور حيث أجريت فيها عمليات الإنتاج، وتنمية استراتيجية التقويم، وصناعة خطة التقويم في كل خطط. في هذه المرحلة أيضا أجريت مراجعة و تعديل منتج (يعني: نشاط فعالي) من رجال ثقات. هذه الفعالية تهدف إلى معرفة الأخطاء، وأخذ المدلول لإصلاح بشكل التكرار حتى يكون إنتاج من نتيجة التنمية لائقة للتطبييق. المرحلة

الرابعة هي المرحلة التطبيق والمرحلة الخامسة هي المرحلة التقويم. في كلتا المرحلتين فإن الإنتاج تختبر أمام الحاضرين، ومن خلال التقديرات فسوف يعرف فعالة إنتاج المتطور.

هذه التطورات ستكتسب على إنتاجات المماثلات مثل وسائل التعليم على شكل اللعبة التي يمكن استخدامها في الأعمال اليومية عند الطلاب. سوف يؤدي هذا المنتج لديها مواصفات عالية سواء من حيث المحتوى أو الأنظمة، ولتنمية المنتجات يستغرق وقتا طويلا، والأفراد، والتكلفة الكثيرة، وبناء على التقديرات فإن المتطور قرر ليتوقف في المرحلة الثالثة وهي التطوير. في هذه المرحلة قد تم إنتاج المنتج من خلال التحقق من صحة و جاهزة للتنفيذ.

٣.٦ تصميم الوسائل

وسائل التعليم التعديلات بطاقة لعبة الأونوا UNO التي سوف تم صناعتها لها قدرة كوسيلة التعليم للأطفال في تعلم اللغة العربية. عموما، هذا البرنامج صممت على النحو الآتي:

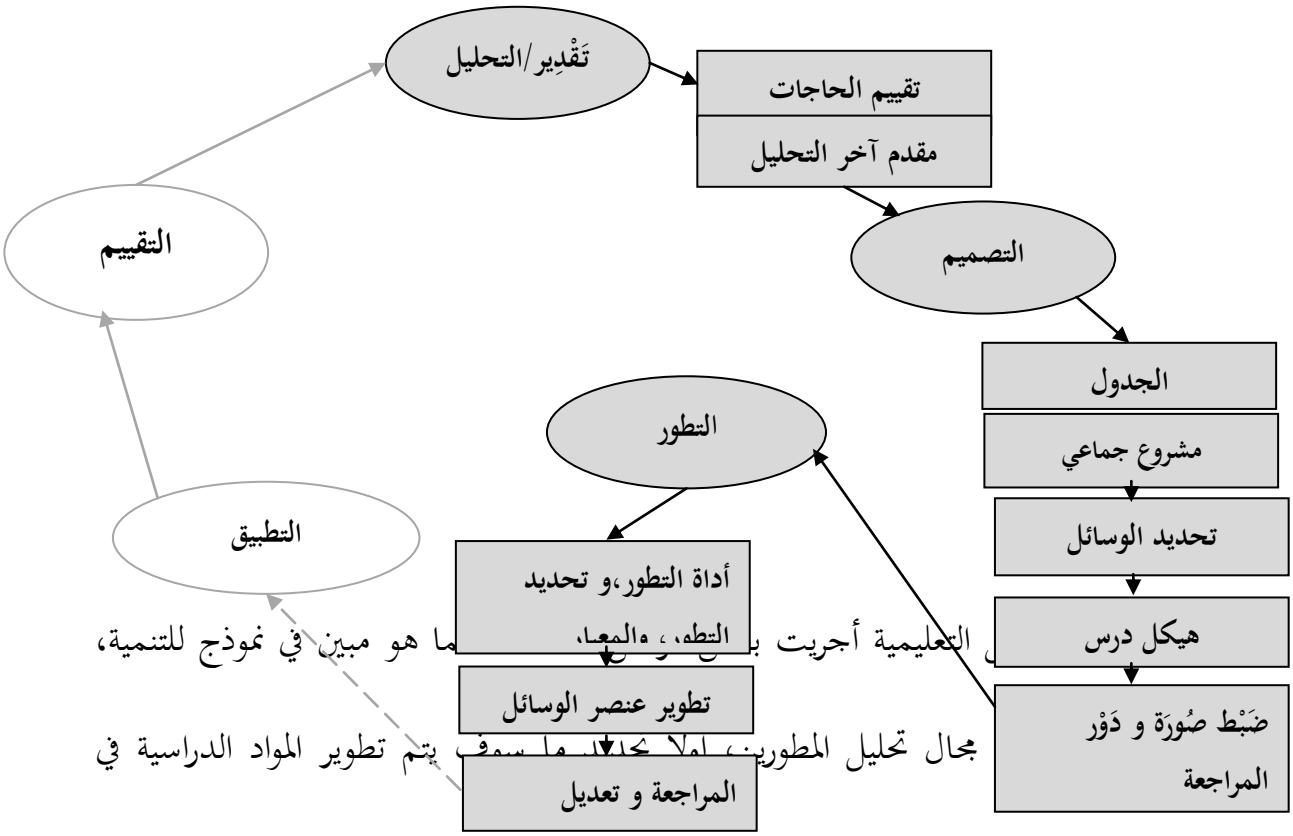
- مزودة بالصور ومفردات اللغة العربية.
- سوف تكون لعبة بطاقة الألوان مثيرة للإهتام.

– الصورة والمفردات المستخدمة في وسائل التعليم تتناسب مع المواد التعليمية التي ينبغي للطلاب معرفتها في تعلم اللغة العربية.

أ. إجراءات التنمية

استخدَم الباحث نموذج التطور من ويليام و.لي وديانا أل أوينز William W. Lee dan Diana L. Owens. نموذج التطور لها مراحل ما ينبغي القيام به خلال عملية تطوير وسيلة والذي يوصف على النحو التالي:

الصورة ١: نموذج لوليام وي .لي وديانا أل أوينز (الوسائل المبني على التصميم التعليمي)



ل التعليمية أجريت با ما هو مبين في نموذج للتنمية، مجال تحليل المطورين لملا تحليل ما سوف يتم تطوير المواد الدراسية في

وسائل التفاعلية، وفي هذه الدراسة التطور يختار درس اللغة العربية لطلاب في وحدة التعليم المدرسة الإبتدائية.

١. التحليل

أ. تقييم الحاجات

لي Lee و رودمان Roadman (١٩٩١:١٧) بين أن تقييم الاحتياجات هو عملية منهجية لتحديد الأهداف، وتحديد أوجه التباين بين الفعلية والظروف المطلوبة، وتحديد الأولويات للعمل.

الجدول ٢ خمسة أنواع الاحتياجات عند برغس Briggs (١٩٧٧)

الرقم	الحاجة	الوصفي
١	الحاجة المعيارية	تحديد معيار الوسائل
٢	الحاجة الماسة	تحليل الحاجة نحو حل المشكلة على أساس النظري أو الظن، وتحديد الفرضية على أساس الاتجاه.
٣	المنطوق أو الحاجة المطلوبة	تحليل الحاجة على أساس الضرورة أو العطاء الموجودة الآن. (الطلب من شخصي أو المؤسسة

٤	الحاجة النسبية	التحليل بطريق المقارنة على بعض النموذج أو الوسائل الموجودة ثم من تلك النتيجة سوف تكون مصدرا لعملية الاختيار الصحيح.
٥	المأمول أو الحاجة المستقبلة	تحليل الأمد استخدام الوسائل

تحليل الحاجة (تقييم الحاجات) يمكن إجرائته من خلال ٦ درجات، هي:

١. التعرف على ظروف التعليم الآن.

٢. التعرف على المعلومات والمهارات المحتاجة.

٣. تحديد أولويات الأهداف التعليمية المراد تحقيقها.

٤. تحديد ما هي العقبات التي واجهتها في عملية التعلم.

٥. تحديد الربط بين الأهداف التعليمية مع احتياجات المجتمع المحلي

٦. تحديد أولويات الأجراءات الواجب اتخاذها.

لاستكشاف هذه البيانات يمكن عملها من خلال الملاحظة والمقابلة. المقابلة إجريت على طلاب المدارس الإبتدائية الفصل ٤ و ٥ في بعض المدارس الإبتدائية التي تقدم تعليم اللغة

العربية، والمقابلة أجريت عن طريق طرح بعض الأسئلة التي تشير إلى تقييم الاحتياجات ومنها:

١. هل تعرف غرض تعليم اللغة العربية من مادة درس اللغة العربية

٢. بعد دراسة مادة درس اللغة العربية، والمعلومات، وما هي المهارات التي اكتسبت؟

٣. بالمعلومات والمهارات التي اكتسبت وما هي الأعمال التي أنجزتها؟

٤. عندك ما هي العواقب في عملية التعليم للحصول على المعلومات والمهارات؟

٥. هل هناك أي وسائل التعلم التي تدعم عملية التعلم؟ إذا وجدت، هل الوسائل فعالة، وجذابة؟ لماذا؟

٦. أي وسائل التعلم التي تريدها؟

٧. هل تعرف لعبة بطاقة أونو UNO؟

٨. هل مرة عليك لعبة بطاقة أونو UNO؟

وبعد الحصول على نتيجة من المقابلة فعملية التالية هي تحديد المعلومات والمهارات اللازمة، ويليها هي تحديد أولويات الأهداف التعليمية، واستعراض العقبات التي واجهتها، واتخاذ إجراءات في محاولة حل المشكلة، ويمكن القيام بهذه الأمور بطريقة جمع الحلول البديلة،

واختيار واحد من البديلات الأفضلية، وتقدير الوقت، والتكلفة، وأفراد نحو الحل البديل المختار.

ب. مقدم آخر التحليل

للحصول على المزيد من المعلومات عن الوسائل التعليمية التي سوف تطور فعمل عوامل مقدم آخر التحليل، وهاهي أنواع مقدم آخر التحليل:

١. تحليل خصائص المتعلم (تحليل جمهور)

يمكن تعريف خصائص المتعلم كجانب أو جودة الفرد (داغينج، ١٩٩٧)، وهذه الجوانب مثل: الموهبة، و مستوى نضج الفكر (الذكاء)، ودوافع الدراسة، والقدرة في البداية. وهذا موافقا بما قال ديك Dick وكاري Carey (١٩٨٥) الذي اشترط على المصمم معرفة سلوك الذي يجب على الطالب شرطا لبدء وحدة تعليمية ما، وصياغة أهداف محددة للتعلم.

٢. تحليل أهداف التعلم (تحليل موضوعي)

الأهداف الخاصة لها علاقة وثيقة مع نتيجة التعلم المراد بها ومفيدة لوصف على استراتيجية التعلم على مستوى الجزئي. وسوف مع هذا الهدف أن يكون معروفا لمحتوى التعلم للتدريس، والأهداف التعليمية المحددة هي وصف أكثر واقعية وأكثر تحديدا من الهدف العام للتعليم.

٣. تحليل الوسائل والتكنولوجيا (التكنو لوجيا ووتحليل الوسائل)

يهدف هذا التحليل إلى العثور على أي معدات أو تكنولوجيا التي يمكن أن تستخدم لإلقاء مواد تعليم اللغة العربية، حتى تكون الوسائل المتطورة مناسبة مع الاحتياجات وتكنولوجيا الموجودة.

٤. تحليل البيانات الموجودة.

هذا التحليل يتعلق كيف كانت البيانات المطلوبة مكتسبة وغير مستغي عنها لتطوير الوسائل. لا بد في هذه المرحلة من الباحث:

أ. تحديد مصادر المعلومات/ البيانات نحو: المكتبات، والكتب المدرسية، والوصول إلى الإنترنت، وظروف التعلم والبيئة.

ب. تحليل كيفية جمع، وتصنيف، وتوزيع البيانات المحصولة حتى تكون صالحة لاستخدام.

ج. مقارنة البيانات/المعلومات مع البيانات الأخريات للحصول على مستوى صحة البيانات.

٥. تحليل التكلفة

المراد من تحليل التلكلفة هي ليكون الباحث عارفا بالاتجاهات من التكاليف التي سوف إخراجها و قادرا على توقع ما إذا كانت هناك أشياء غير متوقعة

لاستكشاف هذه البيانات يمكن أن تنفذ طريقة الملاحظة والمقابلة. وقد وضعت العديد من الاستيبانات إطارا مرجعيا للحصول على البيانات المطلوبة، والأسئلة ما يلي:

١. كيف كانت خصائص الموضوع/الطالب الذي يشترك مادة درس اللغة العربية؟ (المستوى، والجنسية، والعمر، وعدد الطلاب، والمعرفة السابقة). وتلك البيانات يمكن حصول عليها خلال الملاحظة نحو المعلم أو الإدراة في المدرسة التي تكون بمثابة موقع البحث.

٢. ما هي الأهداف التعليمية مادة كلية اللغة العربية؟، ويكن الحصول على البيانات خلال الملاحظة والمقابلة نحو أستاذ مادة درس في موقع البحث.

٢. تصميم وسائل التعلم.

عند وليام و. لي William W. Lee وديانا ال أوينز Diana L Owens نحو تصميم (طريقة تصميم المواصفات) تقسم إلى المراحل هي:

أ. الجدولة (الجدول)

في هذه المرحلة التي نحن سوف معرفتها متى تطوير الوسائل التعليمية وتحديد أهداف الوسائل التعليمية، وفي هذه المرحلة سوف نقسمها إلى ثلاث علميات العمل منها:

١. تحديد وجمع البيانات العامة المتعلقة بتنفيذ تطوير الوسائل التعليمية، وهذه يمكن أن تكون مثل تقريرا قصيرا حول الأهداف، والتنبؤ من المشاكل التي من شأنها أن تعرقل، وقوة الموراد المتاحة وأثرها أو تأثيرها إذا كانت تنفيذها متأخرا.

٢. جعل مشروع الوسائل التعليمية. في هذه المرحلة الباحث عمل التطور، والمراجعة، والموافقة عليها من مختلف مكونات الوسائل التعليمية، منها:

أ – بحث عن مادة التي موافقة بمادة التعليم.

ب – تحديد القالب أو النموذج

ت – صناعة طريقة استخدام وسائل اللعبة.

ب. تحديد مواصفات وسائل الإعلام.

في هذه المرحلة سوف نقوم بتحديد معيار من عناصر وسائل التعليمية، مثل:

١. تصميم النص والمعايير

٢. تصميم الجرافيك، والمعايير

ج. تحديد محتوى التعلم

في هذه المرحلة سوف نقوم بتحديد محتوى التعلم ليتم تضمينها في اللعبة المستخدمة لوسائل التعليمية التي تتم تطويرها.

٣. التنمية

عند ويليام وي. لي و ديانا ال أونيز، هناك ثلاثة مبادئ أساسية في تطوير وسائط معتددة من أجل التعلم هي:

أ. إنشاء إطار عمل التنمية، وتطوير المواصفات ومعايير المنتجات.

ب. تطوير عنصر وسائل الإعلام

ج. إجراء المراجعة والتنقيح

هاهو شكل محتوى الوسائط المتعددة التي تم تطويرها في هذه الدراسة:

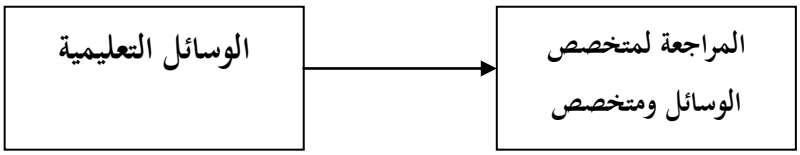
د. إختبار المنتجات.

نشاط في تطوير المنتجات التي أجريت بهدف الحصول إلى البيانات في تحديد صحة وسائل الإعلام التفاعلية، بحيث يمكن استخدامها أساسا لتحديد النجاح.

في عملية تجريبية المنتجات ذكرت بالتسلس عن: ١. تصميم التجربة؛ ٢. وفاعل التجربة؛ ٣. ونوع البيانات؛ ٤. وأداة جمع البيانات؛ ٥. وتنقنيات تحليل البيانات.

١. تصميم الاختبار.

تصميم اختبار التطور الوسائل التعليمية في مادة درس اللغة العربية يمكن مشاهدتها في صياغ التالي:



الصورة ٢ صياغ الاختبار

بناء على تصميم أعلاه، فإن تقييم له الخصائص:

أ. زمن التنفيذ: اشترطت على الوقت للبدء في تصميم حتى ذالك الزمن من تطوير الوسائل التعليمية.

ب. الأهداف: لمراجعة تصميم الوسائل التعليمية نحو الضعف ومستخدمة لمراجعة تصميم الوسائل التعليمية.

ج. أهداف التقييم: الخبراء (خبراء في وسائل الإعلام والخبراء المادة).

٢. فاعل التجربة

فاعل التجربة في هذه تنمية وسائل التعلم هو محاضر مادة وسائل التعليمية في قسم التعليم اللغة العربية والأدب في الجامعة الحكومية جاكرتا متخصصا للمادة.

٣. استخدَم نوع البيانات في هذا التطور البيانات النوعية والكمية. البيانات النوعية اكتسبت من استجابة متخصص الوسائل ومتخصص المادة وبينما البيانات الكمية مثل نتيجة الإصابة من الاستبيان متخصص المادة ومتخصص الوسائل.

٤. أداة جمع البيانات

البيانات تطوير الوسائل التعليمية استخدَمت أداة شكل الاستبيان. إنها استخدَمت لقياس النجاح والفعالية مع قوة جاذبية الوسائل المتطورة، والأداة المستخدمة في جمع البيانات من متخصص الوسائل و متخصص المادة.

٥. طريقة تحليل البيانات.

طريقة تحليل البيانات تشتمل على معايير تفسير البيانات ومعالجتها، وفي تنمية الوسائل التعليمية، كانت الوسائل ناجحة عندما مستوى معيار وصل إلى حساب ٦٠%. فوسائل التعليمية يمكن استفادتها كوسائل التعليمية في عملية التعلم والتعليم، وعند حساب بيانات كل موضوع الاستبيان فالمتطور يحدد التقييم وذالك إذا كانت الإجابة A (أ) فيكون

الحساب حصل على ٤، وإذا كانت الإجابة B (ب) فالحصل على ٣، وإذا كانت الإجابة C (ج) الحساب المحصول عليها ٢، وإذا كانت الإجابة D (د) فالحساب المحصول عليها ١.

أما صياغ المستخدم في علاج البيانات فجمعت إلى اثنين هما:

أ. صياغ لعلاج البيانات/رأي متخصص الوسائل ومتخصص المادة.

١. صياغ البيانات كل المواد

$$P = \frac{X}{X_i} x\ 100\ \%$$

البيان:

نسبة مئوية P:

جواب استجابة في مادة واحدة : X

عدد حساب مثالي في مادة واحدة : X_i

٢. صياغ لعلاج البيانات حيث جميع المواد هي:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} x\ 100\%$$

نسبة مئوية : P

عدد جواب استجابة في مادة واحدة

عدد جميع نتيجة المثلية في مادة واحدة

الثابتة: ١٠٠%

بعد الحصول على نتائج البيانات المعلاجة باستخدام صياغ سابق، والنتيجة تنسجم الأصناف الأهلية على النحو التالي:

الجدول ٣: مستوى الأهلية (أريكونتوArikunto : ٢٠٠٦).[٤١]

صنف	نسبة مئوية	استحقاق	معادل
A (4)	80% - 100%	صحيح	لائق
B (3)	60% - 79 %	كفئ صحيح	كفء لائق
C (2)	50% - 59%	نقص صحيح	نقص لائق
D (1)	0 % - 49%	غير صحيح	غير لائق

بيان جدول الأصناف مستوى اللياقة:

أ. إذا كانت الوسائل التي تم اختبارها على نسبة تصل إلى مستوى ٨٠٪ – ١٠٠٪، ثم تكون وسائل في محتوى مؤهل تماما صالح/مجديا.

ب. إذا كانت وسائل التي تم اختبارها على نسبة تصل إلى مستوى ٦٠٪ – ٧٩٪، فتكون الوسائل في محتوى استحقاق كفء صحيح/كفء لائق.

[41] Arikunto S, Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek (Jakarta: Rineka Cipta, 2002) , hal 222.

ج. إذا كانت وسائل التي تم اختبارها على نسبة تصل إلى مستوى ٥٠%-٥٩% فتكون الوسائل في محتوى استحقاق نقص صحيح/نقص لائق.

د. إذا كانت وسائل التي اختبارها تصل إلى نسبة مئوية من مستوى ٠٪ - ٤٩٪، فتكون الوسائل في محتوى استحقاق غير صحيح/غير لائق.

الوسائل التعليميمة في شكل اللعبة البطاقة UNO تطور سيقال إنه ناجح ويمكن أن تستخدم كوسائل التعلم إن وصلت إلى معيار كفء لائق ٦٠%-٧٩%.

الباب الرابع

مناهج التنمية ونتائج البحوث

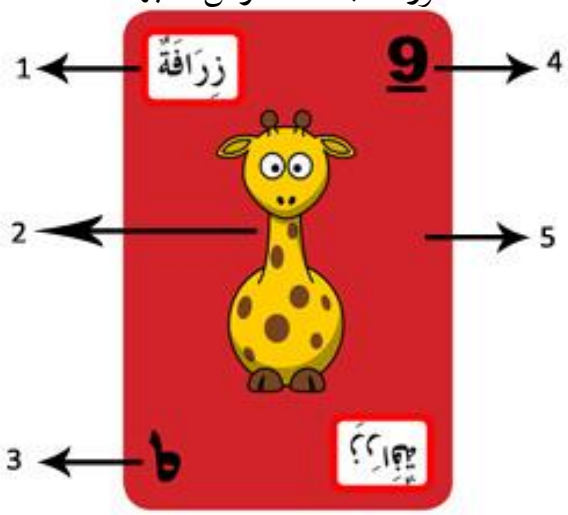
في هذا الباب بين عن تنيمة واختبار المنتجات التي تتكون من نتيجة التطور.

٤.١. نتيجة التطور

الوسائل التنمية في شكل لعبة البطاقة UNO تستخدم شكلا التي لا تختلف كثيرا عن لعبة بطاقة UNO عامتها. ومع ذالك، قام الباحث بإضافة بعض التعديلات لتحسين وظيفة اللعبة لتكون وسائلا تعليميا في اللغة العربية لطلاب المدرسة الإبتدائية.

٤.٢. عرض

صور٣: بطاقة العرض الجبهة



الوصف:

١. يتم إدخال المفردات

٢. صورة وفقا للتعليمات تدريس المواد المفردات

٣. الشخصيات، فضلا عن تقديم أرقام بطاقات الأرقام العربية

٤. تم إدخال رقم البطاقة وبطاقة، وكذلك المبادئ التوجيهية للأرقام العربية

٥. بطاقات ملونة لاظهار بطاقة

صور٤: الخلفية بطاقة العرض

٤.٣. بطاقات إضافية

وأضاف الباحثون على بطاقة اضافية تسمى أذكر مفردة بطاقة لجعل مستخدم بطاقة يمكن أن تنطبق معرفته عن المفردات التي انه يتذكر عندما تعلم العزف على بطاقة وسائل الاعلام. بطاقة يتكون من قطعتين في كل مجموعة من البطاقات.

- تعليمات اللعبة

قدم الباحثون تعليمات لعبة للسماح للمستخدمين الذين لم يسبق لهم لعب بطاقات UNO قبل. دليل كما يأتي مع شرح للبطاقات وظيفة أن يكون لها وظائف خاصة مثل الاتجاه المعاكس، تعادل ٢، تعادل أربعة، وغيرها.

- عرض البيانات وتحليل المنتجات التحقق من الصحة النتائج

١. عرض البيانات

أ. طالب

يتم تقديم استبيانات تقييم بيانات للطلاب في هذه التجربة في الجدول التالي:

جدول ٥: درجاة التلميذ

رقم	اسم	المدرسة	فئة	قيمة
1	Cut Fairuz Imtinan R	SD Muhammadiyah 41	4	9
2	Fadiyah Indah Pramesti	SD Muhammadiyah 41	4	8,5
3	Farsya Ariiqah Kh	SD Muhammadiyah 41	4	8
4	Ghina Evtin Lie Aifa	SD Muhammadiyah 41	4	9
5	M. Ardhan Nur Hakim	SD Muhammadiyah 41	4	7
6	Anggita Aisyah Putri	SD Muhammadiyah 41	5	10
7	Dhini Novia Azaria	SD Muhammadiyah 41	5	9
8	Fathan Maulana Litty	SD Muhammadiyah 41	5	7,5
9	Filzah Nur Sabrina	SD Muhammadiyah 41	5	8,5
10	Mutia Salsabila	SD Muhammadiyah 41	5	9
11	Faza	SDIT ABATA	4	7
12	Hidad	SDIT ABATA	4	8
13	Zakiy	SDIT ABATA	4	9
14	Afza	SDIT ABATA	5	10
15	Azhimah	SDIT ABATA	5	8
16	Mella	SDIT ABATA	5	8,5
17	Mousha	SDIT ABATA	5	7
18	Nanda	SDIT ABATA	5	10
19	Nauli	SDIT ABATA	5	9
20	Niken	SDIT ABATA	5	8

شرح الصورة:

ورقة تقييم للطلاب برصيد ٢٠ نقطة لكل سؤال بقيمة ٥.٠.

الوصف:

$$P=\frac{n_1+n_2+n_3+n_x}{x}$$

$$P=\frac{9+8,5+8+9+7+10+9+7,5+8,5+9+7+8+9+10+8+8,5+7+10+9+8}{20}$$

$$P=\frac{170}{20} \qquad P=8,5$$

ب. خبراء الإعلام

بيانات الخبراء وسائل الاعلام الواردة في الجدول التالي:

جدوال ٦

رقم	جوانب تقييم	علامة		نسبة مئوية
		X	X_i	(%)
1	وضوح تعليمات اللعبة	4	4	100
2	والدقة في اختيار أحجام الوسائط	4	4	100
3	دقة من المواد المستخدمة لاختيار وسائل الإعلام	4	4	100
4	ودقة اختيار الصور لنقل المواد	4	4	100
5	ودقة اختيار النص في وسيلة للتعلم	3	4	75
6	ودقة اختيار الألوان في وسيلة للتعلم	4	4	100
7	نداء من النوع الذي استخدَم في وسائل الاعلام	4	4	100
8	المساحة الفارغة تتوفر في وسيلة للتعلم	3	4	75
9	سهولة استخدام وسائل الإعلام	3	4	75

10	تركيب المستخدمة في تصميم وسائل الإعلام	3	4	75
11	الامتثال للبطاقات UNO كمرجع	4	4	100
12	أن يكون لعبت هذا النداء من وسائل الاعلام تعلم ليكون أداة تعليمية	4	4	100
13	لعبة صعوبة مستوى	4	4	100
14	أهمية وسائل الإعلام كوسيلة للألعاب التعلم	4	4	100
	Jumlah	52	56	92,9

الوصف:

X = وسائل الإعلام أول خبير المستجيبين

الحادي عشر = النتيجة المثالية في عنصر واحد

٪ = ثابت

يهم خبراء من تقييم البيانات، ويمكن تنفيذه حسابات الجامعة في البند / الجانب على النحو التالي:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{52}{56} \times 100\% = 92.9\%$$

ج. المسألة الخبراء

يتم تقديم بيانات الخبراء المسألة في الجدول التالي:

جدوال ٧

رقم	جوانب تقييم	علامة		نسبة مئوية
		X	X_i	(%)
1	وضوح تعليمات اللعبة	3	4	75
2	ملاءمة محتوى وسائل الاعلام مع تعلم المواد الدراسية	3	4	75
3	دقة في اختيار المواد التي تستخدم في وسائل الإعلام	3	4	75
4	دقة اختيار الصور لنقل المواد	3	4	75
5	النداء الذي وجهه تصميم المستخدمة في وسائل الإعلام	3	4	75
6	سهولة استخدام وسائل الإعلام	3	4	75
7	تركيب المستخدمة في تصميم وسائل الإعلام	4	4	100
8	الامتثال للبطاقات UNO كمرجع	4	4	100
9	أن يكون لعبت هذا النداء من وسائل الاعلام تعلم ليكون أداة تعليمية	3	4	75
10	لعبة صعوبة مستوى	3	4	75
11	أهمية وسائل الإعلام كوسيلة للألعاب التعلم	3	4	75
Jumlah		35	44	79,6

الوصف:

X المسألة المدعى = الخبراء

الحادي عشر = النتيجة المثالية في عنصر واحد

٪ = ثابت

يهم خبراء من تقييم البيانات، ويمكن تنفيذه حسابات الجامعة في البند / الجانب على النحو التالي:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{35}{44} \times 100\% = 79{,}6\%$$

٢. تحليل وتفسير البيانات

أ. طالب

استنادا إلى معالجة البيانات التي تم الحصول عليها من الاستبيان التجارب طالب، للحصول على قيمة المتوسط العام من ٨.٥. بناء على نتائج معالجة البيانات ومعايير محددة سلفا، ومن المعروف أن هذا النموذج وضعت وسائل الاعلام لعبة تعليمية، بما في ذلك معايير سارية المفعول / مجدية، ويمكن استخدامها في أنشطة التعلم.

ب. خبراء الإعلام

١) وضوح تعليمات اللعبة. المستجيبين الإجابة على البديل ألف خبير وسائل الإعلام، التي تم الحصول عليها وبالتالي فإن عشرات ٤ من نسبة ١٠٠٪. مستندا في ذلك على معايير الأهلية، بما في ذلك التصفيات المؤهلة لعبة الوضوح دليل صحيح / مجديا.

٢) والدقة في اختيار من الأحجام وسائل الاعلام. المستجيبين الإجابة على البديل ألف خبير وسائل الإعلام، التي تم الحصول عليها وبالتالي فإن عشرات ٤ من نسبة ١٠٠٪. مستندا في ذلك على معايير الأهلية، ودقة اختيار من الأحجام وسائل الاعلام بما في ذلك التأهيل صالح / مجديا.

٣) ودقة اختيار المواد المستخدمة في وسائل الإعلام. المستجيبين الإجابة على البديل ألف خبير وسائل الإعلام، التي تم الحصول عليها وبالتالي فإن عشرات ٤ من نسبة ١٠٠٪. مستندا في ذلك على معايير الأهلية، وضوح الهدف وأهداف التعليم وتشمل تأهيل صالح / مجديا.

٤) ودقة اختيار الصور لنقل المواد. المستجيبين الإجابة على البديل ألف خبير وسائل الإعلام، التي تم الحصول عليها وبالتالي فإن عشرات ٤ من نسبة ١٠٠٪. مستندا في ذلك

على معايير الأهلية، ودقة في اختيار الصور لنقل المواد بما في ذلك التأهيل سارية المفعول / مجديا.

٥) ودقة في اختيار النص وسيلة للتعلم. المستجيبين الإجابة على وسائل الاعلام الخبراء البديل باء، والحصول عليها وبالتالي فإن عشرات ٣ من نسبة ٧٥٪. مستندا في ذلك على دقة الأهلية، ومعايير اختيار النص على وسيلة للتعلم، بما في ذلك مؤهلات صالحة بما فيه الكفاية / جيدة بما فيه الكفاية.

٦) ودقة في اختيار اللون وسيلة للتعلم. المستجيبين الإجابة على البديل ألف خبير وسائل الإعلام، التي تم الحصول عليها وبالتالي فإن عشرات ٤ من نسبة ١٠٠٪. مستندا في ذلك على دقة الأهلية، ومعايير اختيار اللون على مؤهلات من الوسائل التعليمية بما في ذلك ممكنا / ساري المفعول.

٧) والنداء الذي وجهه تصميم المستخدمة في وسائل الإعلام. المستجيبين الإجابة على البديل ألف خبير وسائل الإعلام، التي تم الحصول عليها وبالتالي فإن عشرات ٤ من نسبة ١٠٠٪. مستندا في ذلك على معايير الأهلية، والنداء الذي وجهه تصميم المستخدمة في وسائل الإعلام بما في ذلك التأهيل سارية المفعول / مجديا.

٨) والمساحة الفارغة تتوفر في وسيلة للتعلم. المستجيبين الإجابة على وسائل الاعلام الخبراء البديل باء، والحصول عليها وبالتالي فإن عشرات ٣ من نسبة ٧٥٪. مستندا في ذلك على معايير الأهلية، والمساحة المتاحة في وسيلة للتعلم، بما في ذلك مؤهلات صالحة بما فيه الكفاية / جيدة بما فيه الكفاية.

٩) سهولة استخدام وسائل الإعلام. المستجيبين الإجابة على وسائل الاعلام الخبراء البديل باء، والحصول عليها وبالتالي فإن عشرات ٣ من نسبة ٧٥٪. مستندا في ذلك على معايير الأهلية، وسهولة استخدام وسائل الإعلام بما في ذلك ما يكفي من المؤهلات صالح / لائق جدا.

١٠) تشكيل وسائل الإعلام المستخدمة في التصميم. المستجيبين الإجابة على وسائل الاعلام الخبراء البديل باء، والحصول عليها وبالتالي فإن عشرات ٣ من نسبة ٧٥٪. مستندا في ذلك على معايير الأهلية، وتكوين المستخدمة في تصميم وسائل الإعلام بما في ذلك ما يكفي من المؤهلات صالح / لائق جدا.

١١) الامتثال للبطاقات UNO للرجوع اليها. المستجيبين الإجابة على البديل ألف خبير وسائل الإعلام، التي تم الحصول عليها وبالتالي فإن عشرات ٤ من نسبة ١٠٠٪. مستندا

في ذلك على معايير الأهلية، والتوافق مع بطاقات UNO كمرجع صالح، بما في ذلك التأهيل / مجديا.

١٢) ونداء من وسائل الاعلام تعلم أن يكون لعبت كأداة للتعلم. المستجيبين الإجابة على البديل ألف خبير وسائل الإعلام، التي تم الحصول عليها وبالتالي فإن عشرات ٤ من نسبة ١٠٠٪. مستندا في ذلك على معايير الأهلية، ونداء من وسائل الاعلام تعلم أن يكون لعبت ليكون أداة تعليمية، بما في ذلك مؤهلات صالحة / مجديا.

١٣) ودرجة صعوبة اللعبة. المستجيبين الإجابة على البديل ألف خبير وسائل الإعلام، التي تم الحصول عليها وبالتالي فإن عشرات ٤ من نسبة ١٠٠٪. مستندا في ذلك على معايير الأهلية، ومستوى الصعوبة في اللعبة بما في ذلك التأهيل سارية المفعول / مجديا.

١٤) وأهمية وسائل الإعلام كوسيلة للتعلم اللعبة. المستجيبين الإجابة على البديل ألف خبير وسائل الإعلام، التي تم الحصول عليها وبالتالي فإن عشرات ٤ من نسبة ١٠٠٪. مستندا في ذلك على المعايير ذات الصلة، والجدوى من وسائل الإعلام كوسيلة للألعاب التعلم بما في ذلك التأهيل صالح / مجديا.

استنادا إلى خبراء معالجة البيانات في وسائل الإعلام، يمكن الحصول على النتيجة الاجمالية من ٩٢.٩٪. بناء على نتائج معالجة البيانات ومعايير محددة سلفا، ومن المعروف أن هذا النموذج وضعت وسائل الاعلام لعبة تعليمية، بما في ذلك معايير سارية المفعول / مجدية، ويمكن استخدامها في أنشطة التعلم.

ج. المسألة الخبراء

تكوين وسائل الإعلام المستخدمة في التصميم. المستجيبين الإجابة على وسائل الاعلام الخبراء البديل باء، والحصول عليها وبالتالي فإن عشرات ٣ من نسبة ٧٥٪. مستندا في ذلك على التراكيب الأهلية، والمعايير المستخدمة في تصميم وسائل الاعلام بما في ذلك ما يكفي من مؤهلات صالحة لائق جدا.

١) الامتثال لدراسة محتوى وسائل الإعلام والمواد التعليمية. المستجيبين الإجابة على وسائل الاعلام الخبراء البديل باء، والحصول عليها وبالتالي فإن عشرات ٣ من نسبة ٧٥٪. مستندا في ذلك على معايير الأهلية، وملاءمة التعليم مع محتوى وسائل الإعلام والمواد التعليمية بما في ذلك مؤهلات صالحة بما فيه الكفاية / جيدة بما فيه الكفاية.

٢) ودقة اختيار المواد المستخدمة في وسائل الإعلام. المستجيبين الإجابة على وسائل الاعلام الخبراء البديل باء، والحصول عليها وبالتالي فإن عشرات ٣ من نسبة ٧٥٪. مستندا

في ذلك على معايير الأهلية، ودقة المواد المستخدمة لاختيار وسائل الإعلام بما في ذلك ما يكفي من المؤهلات صالح / لائق جدا.

٣) ودقة اختيار الصور لنقل المواد. المستجيبين الإجابة على وسائل الاعلام الخبراء البديل باء، والحصول عليها وبالتالي فإن عشرات ٣ من نسبة ٧٥٪. مستندا في ذلك على معايير الأهلية، ودقة في اختيار الصور لنقل المواد بما في ذلك التأهيل صالحا بما فيه الكفاية / جيدة بما فيه الكفاية.

٤) والنداء الذي وجهه تصميم المستخدمة في وسائل الإعلام. المستجيبين الإجابة على وسائل الاعلام الخبراء البديل باء، والحصول عليها وبالتالي فإن عشرات ٣ من نسبة ٧٥٪. مستندا في ذلك على معايير الأهلية، والنداء الذي وجهه تصميم المستخدمة في وسائل الإعلام بما في ذلك التأهيل صالحا بما فيه الكفاية / جيدة بما فيه الكفاية.

٥) سهولة استخدام وسائل الإعلام. المستجيبين الإجابة على وسائل الاعلام الخبراء البديل باء، والحصول عليها وبالتالي فإن عشرات ٣ من نسبة ٧٥٪. مستندا في ذلك على معايير الأهلية، وسهولة استخدام وسائل الإعلام بما في ذلك ما يكفي من المؤهلات صالح / لائق جدا.

٦) تكوين وسائل الإعلام المستخدمة في التصميم. المستجيبين الإجابة على البديل ألف خبير وسائل الإعلام، التي تم الحصول عليها وبالتالي فإن عشرات ٤ من نسبة ١٠٠٪. مستندا في ذلك على معايير الأهلية، وتكوين المستخدمة في تصميم وسائل الإعلام بما في ذلك التأهيل سارية المفعول / مجديا.

٧) التوافق مع بطاقات UNO للرجوع اليها. المستجيبين الإجابة على البديل ألف خبير وسائل الإعلام، التي تم الحصول عليها وبالتالي فإن عشرات ٤ من نسبة ١٠٠٪. مستندا في ذلك على معايير الأهلية، والامتثال للبطاقات UNO كمرجع صالح، بما في ذلك التأهيل / مجديا.

٨) ونداء من وسائل الاعلام تعلم أن يكون لعبت كأداة للتعلم. المستجيبين الإجابة على وسائل الاعلام الخبراء البديل باء، والحصول عليها وبالتالي فإن عشرات ٣ من نسبة ٧٥٪. مستندا في ذلك على معايير الأهلية، ونداء من وسائل الاعلام تعلم أن يكون لعبت ليكون أداة تعليمية، بما في ذلك مؤهلات صالحة بما فيه الكفاية / جيدة بما فيه الكفاية.

٩) درجة صعوبة اللعبة. المستجيبين الإجابة على وسائل الاعلام الخبراء البديل باء، والحصول عليها وبالتالي فإن عشرات ٣ من نسبة ٧٥٪. مستندا في ذلك على معايير

الأهلية، ومستوى الصعوبة في اللعبة بما في ذلك التأهيل صالحا بما فيه الكفاية / جيدة بما فيه الكفاية.

١٠) وأهمية وسائل الإعلام كوسيلة للتعلم اللعبة. المستجيبين الإجابة على وسائل الاعلام الخبراء البديل باء، والحصول عليها وبالتالي فإن عشرات ٣ من نسبة ٧٥٪. مستندا في ذلك على المعايير ذات الصلة، والجدوى من وسائل الإعلام على لعبة وسائل الإعلام للغاية على مؤهل تعليمي صالح / لائق جدا.

استنادا إلى خبراء معالجة البيانات في وسائل الإعلام، يمكن الحصول على النتيجة الاجمالية من ٧٩.٦٪. بناء على نتائج معالجة البيانات ومعايير محددة سلفا، ومن المعروف أن هذا النموذج وضعت وسائل الاعلام لعبة تعليمية، بما في ذلك معايير سارية المفعول / مجدية، ويمكن استخدامها في أنشطة التعلم.

هـ. تنقيح للمنتجات

إعادة النظر في تطوير المنتج هو الاستنتاج من تحليل البيانات من خبراء الاعلام وخبراء المحتوى على المنتجات التحقق من صحتها كأساس للمراجعة.

١. المنقحة وسائل الإعلام الخبراء

ويمكن بناء على استبيانات تعطى لردود الخبراء وسائل الاعلام يمكن الحصول عليها على النحو التالي:

أ. النص المحدد لاستخدامها في الوسائل التعليمية يحتاج إلى استبداله للحصول على أفضل النتائج

ب. فئات من المفردات يجب أن تضاف إلى اختلافات المفردات التي تتوفر في وسيلة للتعلم أكثر وأكثر

٢.راجعة مواد الخبراء

ويمكن بناء على استبيانات تعطى لردود الخبراء يمكن الحصول على هذه المواد على النحو التالي:

أ. المتوسطة من التعلم هو أفضل عندما يتم تطور ليصبح أحد التطبيقات التي يمكن استخدامها في أجهزة مثل الكمبيوتر اللوحي آي باد.

الباب الخامس

الاستنتاج والاقتراحات

٥.١. استنتاجات

وجود وسائل الاعلام تعلم هم أكثر عرضة لتشكيل اللعبة التي يفضلها تلاميذ المدارس الابتدائية. تتم اختبارات لصلاحية خبراء المواد وخبراء الإعلام وأعربت أيضا وسيلة من نتائج التعلم لعبة بطاقة UNO تطوير نموذج وكانت غير صالحة للاستخدام في المدارس كأداة في عملية تدريس اللغة العربية.

وبالإضافة إلى ذلك، تم تنفيذ وإدخال مفردات اللغة العربية باستخدام وسائل تعليمية تم تطويرها من لعبة بطاقة نموذج UNO أن يكون أكثر حظا من الأطفال من التعليم الابتدائي الأطفال في سن المدرسة وسيلة فعالة لمساعدتهم في تعلم اللغة العربية.

٥.٢. اقتراح

تعلم اللغة العربية في المدارس الابتدائية هو أفضل عند القيام به مع مجموعة متنوعة من الطرق متعة لنتذكر ميل من الأطفال الذين يفضلون للعب. من المتوقع الوسائل التعليمية التي وضعها الباحثون لاستخدامها من قبل المدارس لدعم عملية تعلم اللغة العربية.

المصادر والمراجع

أحمد ، محمد عبد القادر . *طرق تعليم اللغة العربية* . القاهرة : مكتبة النهضة المصرية، ١٩٨٥.

الخطيب ، محمد إبراهيم . *طرائق تعليم اللغة العربية* . الرياض : مكتبة التوبة، ١٤٢٤.

الخولي، محمد علي. *أساليب تدريس اللغة العربية. رياض: متبعات الفرزدف*، ١٩٨٩.

الغزالي، الإمام . *إحيأ علم الدين*، دار بيروت: الفكر، ١٩٩٧.

كونتور،*التربية و التعليم*، فونوروغو: كلية المعلمين الإسلامية، ٢٠٠٥.

معلوف، لويس . *المنجيد في اللغة والأعلام* . بيروت : دار المشرق ، ١٩٨٦.

Achsin, A., *Media Pendidikan dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. Ujung Pandang : IKIP Ujung Pandang, 1986.

Ahmadi , Abu dan Widodo Supriyono. *Psikologi Belajar* , Jakarta: Rineka Cipta, 1991.

Anthony, E.M., *Approach, Method and Technique in English Language Teaching*, New York: 1963.

Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005.

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002.

Arsjad, G Maidar dan Mukti. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga, 1993.

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit PT. Rajagrafindo Persada, 2006.

Depdiknas. *Pusat Penelitian Kebijakan Dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian Dan Pengembangan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008.

Heinich, R., M. Molenda, J.D Russell, , & S.E Smaldino. *Instructional media and technology for learning, 7th edition*, New Jersey: Prentice Hall, Inc. 2002.

Latuheru, John D., *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar Kini*, Jakarta: Rineka Cipta, 1988.

Lee, William W. dan Diana L. Owens, Multimedia Based Instructional Design, San Fransisco: Pfeiffer, 2004.

Sabri, M. Alisuf. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 1996

Sadiman, Arief S., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo, 2005.

Santyasa, I Wayan. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*, Bali: Makalah, 2007.

Sudono, Anggani. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*, Jakarta: Grasindo, 2006.

Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendidikan Baru*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Webster, Merriam. *Webster's Ninth New Collegiate Dictionary*. London: Springfield, 1983.

Winkel, W. S. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, Jakarta: Gramedia, 1985.

http://ar.wikipedia.org/wiki/تربية (2/9/2011 – 22.20)

http://ar.wikipedia.org/wiki/تعليم (2/9/2011 – 22.30)

http://belajarpsikologi.com/metode-permainan-dalam-pembelajaran/ (25/8/2011 – 21.30)

http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe (2/9/2011 – 21.00)

http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop (2/9/2011 – 21.05)

http://id.wikipedia.org/wiki/CorelDRAW(2/9/2011 – 21.10)

http://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Windows (2/9/2011 – 21.15)

http://id.wikipedia.org/wiki/Software (2/9/2011 – 21.20)

http://www.unotips.org/multiplayer.html (25/8/2011 – 21.20)

www.belajarpsikologi.com/pengertian-psikologi-perkembangan (25/8/2011 – 21.25)

www.belajarpsikologi.com/periodisasi-anak-berdasarkan-didaktis (25/8/2011 – 21.35)

www.en.wikipedia.com/uno(card game) (25/8/2011 – 21.15)

www.id.wikipedia.com/kartu_uno_(permainan) (25/8/2011 – 21.00)

www.id.wikipedia.com/permainan_kartu (25/8/2011 – 21.10)

پیوست

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Madrasah	:	SD Muhammadiyah 41 Jakarta
Mata Pelajaran	:	Bahasa Arab
Kelas / Semester	:	IV (Empat) / 2 (Genap)
Program	:	-
Jumlah Pertemuan	:	1 Kali Pertemuan

A. Standar Kompetensi :

1. Menyimak

Memahami informasi visual tentang anggota tubuh

B. Kompetensi Dasar :

1.2. Menangkap makna dan gagasan atau ide dari berbagai bentuk visualisasi secara tepat tentang anggota tubuh

C. Indikator Pencapaian Kompetensi :

1.2.1. Menjelaskan informasi rinci dari tampilan visual

1.2.2. Menyimpulkan informasi rinci dari tampilan visual

1.2.3. Menentukan tema dari wacana lisan

D. Tujuan Pembelajaran :

1.2.1. Peserta didik dapat menjelaskan informasi rinci dari wacana lisan dengan percaya diri

1.2.2. Peserta didik dapat menyimpulkan informasi rinci dari wacana lisan dengan percaya diri

1.2.3. Peserta didik dapat menentukan tema dari wacana lisan dengan percaya diri

E. Materi Pembelajaran:

Kehidupan keluarga

Wacana yang memuat kosakata pola kalimat dan ungkapan komunikatif sesuai dengan tema, seperti :

عين، رئس، يد، قدم، اصبع، انف، اذن، لسان.

F. Alokasi Waktu : (1 X 35 menit)

G. Metode Pembelajaran :

Cooperative Learning.

H. Sumber Belajar :

- Pelajaran Bahasa Arab Dasar (Prof. Dr. Mahmud Yunus)
- LKS Al-Hikmah tahun 2011
- Kamus Arab-Indonesia

I. Media / Alat / Bahan :

- Alat : Media Visual, Kartu Uno Arab
- Bahan : Kartu Bergambar

J. Kegiatan Pembelajaran :

Langkah	Rincian Kegiatan	Waktu (Menit)
Kegiatan Awal	Tatap Muka Pendahuluan - Guru mengkondisikan dan memotivasi Peserta didik - Mengulang kembali materi yang telah lalu dengan mengemukakan pertanyaan (Apersepsi)/Pre tes - Guru menyampaikan kompetensi dasar/indikator pencapaian dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	05 menit
Kegiatan Inti	- Peserta didik mendengarkan kosakata yang berkaitan dengan anggota tubuh **(Eksplorasi)** - Peserta didik mengulangi dengan menyebutkan kata-kata yang didengarkan **(Eksplorasi)** - Peserta didik membuat kelompok untuk mengenal kosakata	25 menit

	menggunakan alat ajar berbentuk Kartu Uno Arabic **(Eksplorasi)** - Peserta didik berkompetisi untuk menjadi pemenang kompetisi menggunakan permainan alat ajar secara berkelompok **(Elaborasi)** Penugasan Terstruktur - Menuliskan beberapa kata yang didengar dengan bantuan guru **(Eksplorasi)** - Mengidentifikasi makna kosakata baru yang telah ditulis dari wacana yang didengar **(Elaborasi)** - Diskusi kelompok **(Elaborasi)**	
Kegiatan Akhir	- Guru mengingatkan Peserta didik ujaran-ujaran yang diperdengarkan dan bersama Peserta didik menyimpulkan materi wacana lisan **(Konfirmasi)** - Post test **(Refleksi)**	10 menit

K. Penilaian :

Indikator Pencapaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen
• Menyimpulkan informasi rinci dari alat visual	Tes Tertulis	Lembar Pilihan Ganda	Terlampir
• Menentukan tema dari alat visual	Tes Tertulis	Lembar Pilihan Ganda	Terlampir

a. Jenis penilaian : Tes
b. Teknik penilaian : Tertulis

c. Indikator soal : -
d. Bentuk Instrumen Penilaian : Lembar Pilihan Ganda
e. Instrumen Penilaian : Terlampir
f. Kunci jawaban : Terlampir

Jakarta, 21 Mei 2012
Guru Mata Pelajaran

Denny Mahardy

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Madrasah	:	SDIT ABATA Jakarta
Mata Pelajaran	:	Bahasa Arab
Kelas / Semester	:	IV (Empat) / 2 (Genap)
Program	:	-
Jumlah Pertemuan	:	1 Kali Pertemuan

A. Standar Kompetensi :

1. Menyimak

Memahami informasi visual tentang anggota tubuh

B. Kompetensi Dasar :

1.2. Menangkap makna dan gagasan atau ide dari berbagai bentuk visualisasi secara tepat tentang anggota tubuh

C. Indikator Pencapaian Kompetensi :

1.2.1. Menjelaskan informasi rinci dari tampilan visual

1.2.2. Menyimpulkan informasi rinci dari tampilan visual

1.2.3. Menentukan tema dari wacana lisan

D. Tujuan Pembelajaran :

1.2.4. Peserta didik dapat menjelaskan informasi rinci dari wacana lisan dengan percaya diri

1.2.5. Peserta didik dapat menyimpulkan informasi rinci dari wacana lisan dengan percaya diri

1.2.6. Peserta didik dapat menentukan tema dari wacana lisan dengan percaya diri

E. Materi Pembelajaran:

Kehidupan keluarga

Wacana yang memuat kosakata pola kalimat dan ungkapan komunikatif sesuai dengan tema, seperti :

عين، رئس، يد، قدم، اصبع، انف، اذن، لسان.

F. Alokasi Waktu : (1 X 35 menit)

G. Metode Pembelajaran :

Cooperative Learning.

H. Sumber Belajar :

- Pelajaran Bahasa Arab Dasar (Prof. Dr. Mahmud Yunus)
- LKS Al-Hikmah tahun 2011
- Kamus Arab-Indonesia

I. Media / Alat / Bahan :

- Alat : Media Visual, Kartu Uno Arab
- Bahan : Kartu Bergambar

J. Kegiatan Pembelajaran :

Langkah	Rincian Kegiatan	Waktu (Menit)
Kegiatan Awal	Tatap Muka Pendahuluan - Guru mengkondisikan dan memotivasi Peserta didik - Mengulang kembali materi yang telah lalu dengan mengemukakan pertanyaan (Apersepsi)/Pre tes - Guru menyampaikan kompetensi dasar/indikator pencapaian dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	05 menit
Kegiatan Inti	- Peserta didik mendengarkan kosakata yang berkaitan dengan anggota tubuh **(Eksplorasi)** - Peserta didik mengulangi dengan menyebutkan kata-kata yang didengarkan **(Eksplorasi)** - Peserta didik membuat kelompok untuk mengenal kosakata menggunakan alat ajar berbentuk Kartu Uno Arabic **(Eksplorasi)**	25 menit

	- Peserta didik berkompetisi untuk menjadi pemenang kompetisi menggunakan permainan alat ajar secara berkelompok **(Elaborasi)** Penugasan Terstruktur - Menuliskan beberapa kata yang didengar dengan bantuan guru **(Eksplorasi)** - Mengidentifikasi makna kosakata baru yang telah ditulis dari wacana yang didengar **(Elaborasi)** - Diskusi kelompok **(Elaborasi)**	
Kegiatan Akhir	- Guru mengingatkan Peserta didik ujaran-ujaran yang diperdengarkan dan bersama Peserta didik menyimpulkan materi wacana lisan **(Konfirmasi)** - Post test **(Refleksi)**	10 menit

K. Penilaian :

Indikator Pencapaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen
• Menyimpulkan informasi rinci dari alat visual	Tes Tertulis	Lembar Pilihan Ganda	Terlampir
• Menentukan tema dari alat visual	Tes Tertulis	Lembar Pilihan Ganda	Terlampir

a. Jenis penilaian : Tes
b. Teknik penilaian : Tertulis
c. Indikator soal : -
d. Bentuk Instrumen Penilaian: Lembar Pilihan Ganda

e. Instrumen Penilaian : Terlampir

f. Kunci jawaban : Terlampir

Jakarta, 23 Mei 2012

Guru Mata Pelajaran

Denny Mahardy

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Madrasah	:	SDIT ABATA Jakarta
Mata Pelajaran	:	Bahasa Arab
Kelas / Semester	:	V (Lima) / 2 (Genap)
Program	:	-
Jumlah Pertemuan	:	1 Kali Pertemuan

A. Standar Kompetensi :

1. Menyimak

Memahami informasi visual tentang binatang

B. Kompetensi Dasar :

1.2. Menangkap makna dan gagasan atau ide dari berbagai bentuk visualisasi secara tepat tentang binatang

C. Indikator Pencapaian Kompetensi :

1.2.1. Menjelaskan informasi rinci dari tampilan visual

1.2.2. Menyimpulkan informasi rinci dari tampilan visual

1.2.3. Menentukan tema dari wacana lisan

D. Tujuan Pembelajaran :

1.2.4. Peserta didik dapat menjelaskan informasi rinci dari wacana lisan dengan percaya diri

1.2.5. Peserta didik dapat menyimpulkan informasi rinci dari wacana lisan dengan percaya diri

1.2.6. Peserta didik dapat menentukan tema dari wacana lisan dengan percaya diri

E. Materi Pembelajaran:

Kehidupan keluarga

Wacana yang memuat kosakata pola kalimat dan ungkapan komunikatif sesuai dengan tema, seperti :

قرد، نمر، زرافة، قط، كلب.

F. Alokasi Waktu : (1 X 35 menit)

G. Metode Pembelajaran :

Cooperative Learning.

H. Sumber Belajar :

- Pelajaran Bahasa Arab Dasar (Prof. Dr. Mahmud Yunus)
- LKS Al-Hikmah tahun 2011
- Kamus Arab-Indonesia

I. Media / Alat / Bahan :

- Alat : Media Visual, Kartu Uno Arab
- Bahan : Kartu Bergambar

J. Kegiatan Pembelajaran :

Langkah	Rincian Kegiatan	Waktu (Menit)
Kegiatan Awal	Tatap Muka Pendahuluan - Guru mengkondisikan dan memotivasi Peserta didik - Mengulang kembali materi yang telah lalu dengan mengemukakan pertanyaan (Apersepsi)/Pre tes - Guru menyampaikan kompetensi dasar/indikator pencapaian dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	05 menit
Kegiatan Inti	- Peserta didik mendengarkan kosakata yang berkaitan dengan binatang **(Eksplorasi)** - Peserta didik mengulangi dengan menyebutkan kata-kata yang didengarkan **(Eksplorasi)**	25 menit

	- Peserta didik membuat kelompok untuk mengenal kosakata menggunakan alat ajar berbentuk Kartu Uno Arabic **(Eksplorasi)** - Peserta didik berkompetisi untuk menjadi pemenang kompetisi menggunakan permainan alat ajar secara berkelompok **(Elaborasi)** Penugasan Terstruktur - Menuliskan beberapa kata yang didengar dengan bantuan guru **(Eksplorasi)** - Mengidentifikasi makna kosakata baru yang telah ditulis dari wacana yang didengar **(Elaborasi)** - Diskusi kelompok **(Elaborasi)**	
Kegiatan Akhir	- Guru mengingatkan Peserta didik ujaran-ujaran yang diperdengarkan dan bersama Peserta didik menyimpulkan materi wacana lisan **(Konfirmasi)** - Post test **(Refleksi)**	10 menit

K. Penilaian :

Indikator Pencapaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen
• Menyimpulkan informasi rinci dari alat visual	Tes Tertulis	Lembar Pilihan Ganda	Terlampir
• Menentukan tema dari alat visual	Tes Tertulis	Lembar Pilihan Ganda	Terlampir

a. Jenis penilaian : Tes
b. Teknik penilaian : Tertulis

c. Indikator soal : -
d. Bentuk Instrumen Penilaian : Lembar Pilihan Ganda
e. Instrumen Penilaian : Terlampir
f. Kunci jawaban : Terlampir

Jakarta, 23 Mei 2012
Guru Mata Pelajaran

Denny Mahardy

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Madrasah	:	SD Muhammadiyah 41 Jakarta
Mata Pelajaran	:	Bahasa Arab
Kelas / Semester	:	IV (Lima) / 2 (Genap)
Program	:	-
Jumlah Pertemuan	:	1 Kali Pertemuan

A. Standar Kompetensi :

1. Menyimak

Memahami informasi visual tentang binatang

B. Kompetensi Dasar :

1.2. Menangkap makna dan gagasan atau ide dari berbagai bentuk visualisasi secara tepat tentang binatang

C. Indikator Pencapaian Kompetensi :

1.2.1. Menjelaskan informasi rinci dari tampilan visual

1.2.2. Menyimpulkan informasi rinci dari tampilan visual

1.2.3. Menentukan tema dari wacana lisan

D. Tujuan Pembelajaran :

1.2.4. Peserta didik dapat menjelaskan informasi rinci dari wacana lisan dengan percaya diri

1.2.5. Peserta didik dapat menyimpulkan informasi rinci dari wacana lisan dengan percaya diri

1.2.6. Peserta didik dapat menentukan tema dari wacana lisan dengan percaya diri

E. Materi Pembelajaran:

Kehidupan keluarga

Wacana yang memuat kosakata pola kalimat dan ungkapan komunikatif sesuai dengan tema, seperti :

قرد، نمر، زرافة، قط، كلب.

F. Alokasi Waktu : (1 X 35 menit)

G. Metode Pembelajaran :

Cooperative Learning.

H. Sumber Belajar :

- Pelajaran Bahasa Arab Dasar (Prof. Dr. Mahmud Yunus)
- LKS Al-Hikmah tahun 2011
- Kamus Arab-Indonesia

I. Media / Alat / Bahan :

- Alat : Media Visual, Kartu Uno Arab
  Bahan : Kartu Bergambar

J. Kegiatan Pembelajaran :

Langkah	Rincian Kegiatan	Waktu (Menit)
Kegiatan Awal	Tatap Muka Pendahuluan - Guru mengkondisikan dan memotivasi Peserta didik - Mengulang kembali materi yang telah lalu dengan mengemukakan pertanyaan (Apersepsi)/Pre tes - Guru menyampaikan kompetensi dasar/indikator pencapaian dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	05 menit
Kegiatan Inti	- Peserta didik mendengarkan kosakata yang berkaitan dengan binatang **(Eksplorasi)** - Peserta didik mengulangi dengan menyebutkan kata-kata yang didengarkan **(Eksplorasi)** - Peserta didik membuat kelompok untuk mengenal kosakata menggunakan alat ajar berbentuk Kartu Uno Arabic **(Eksplorasi)**	25 menit

	- Peserta didik berkompetisi untuk menjadi pemenang kompetisi menggunakan permainan alat ajar secara berkelompok **(Elaborasi)** Penugasan Terstruktur - Menuliskan beberapa kata yang didengar dengan bantuan guru **(Eksplorasi)** - Mengidentifikasi makna kosakata baru yang telah ditulis dari wacana yang didengar **(Elaborasi)** - Diskusi kelompok **(Elaborasi)**	
Kegiatan Akhir	- Guru mengingatkan Peserta didik ujaran-ujaran yang diperdengarkan dan bersama Peserta didik menyimpulkan materi wacana lisan **(Konfirmasi)** - Post test **(Refleksi)**	10 menit

K. Penilaian :

Indikator Pencapaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen
• Menyimpulkan informasi rinci dari alat visual	Tes Tertulis	Lembar Pilihan Ganda	Terlampir
• Menentukan tema dari alat visual	Tes Tertulis	Lembar Pilihan Ganda	Terlampir

a. Jenis penilaian : Tes
b. Teknik penilaian : Tertulis
c. Indikator soal : -
d. Bentuk Instrumen Penilaian: Lembar Pilihan Ganda

e. Instrumen Penilaian : Terlampir

f. Kunci jawaban : Terlampir

Jakarta, 21 Mei 2012

Guru Mata Pelajaran

Denny Mahardy

Kuisioner Siswa - Konsep Media

Nama :	Sekolah :
Kelas :	

1) Apakah kamu mengetahui tujuan pembelajaran dari mata pelajaran bahasa arab?

☐ Tahu ☐ Tidak tahu

2) Setelah mempelajari mata pelajaran bahasa arab, apakah ada pengetahuan dan keterampilan saja yang telah kamu peroleh?

☐ Ada ☐ Tidak ada

Jika ada, sebutkan! _____

_____

3) Dengan pengetahuan dan keterampilan yang kamu peroleh tersebut apakah ada hal yang bisa lakukan?

☐ Ada ☐ Tidak ada

jika ada, sebutkan!_____

_____

4) Apakah ada faktor penghambat dalam proses pembelajaran untuk mendapat pengetahuan dan keterampilan dari pembelajaran bahasa arab?

☐ Ada ☐ Tidak ada

Jika ada, sebutkan! _____

_____

_____

5) Apakah terdapat media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran?

Jika ada apakah media tersebut cukup efektif, efisien, dan menarik?

☐ Ada ☐ Tidak ada

Jika ada, Mengapa?_____

_____

6) Media pembelaran seperti apa yang kamu inginkan?

☐ Permainan ☐ Bergambar

☐ Berwarna ☐ Lainnya,……

Mengapa kamu inginkan media seperti itu?_____

_____

7) Apakah kamu mengetahui permainan kartu UNO?

☐ Tahu ☐ Tidak tahu

8) Pernah memainkan permainan kartu UNO?

☐ Pernah ☐ Tidak pernah

Terima Kasih Atas Partisipasinya

Kuisioner Siswa - Evaluasi

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan menyilang salah satu pilihan yang tersedia!

1. سَمَكٌ dalam bahasa Indonesia = ?

   a. ikan b. monyet c. merah d. apel

2. فِيْلٌ dalam bahasa Indonesia = ?

   a. ular b. durian c. hidung d. gajah

3. أَسْوَدٌ dalam bahasa Indonesia = ?

   a. kuning b. hitam c. mata d. melon

4. أَخْضَرٌ dalam bahasa Indonesia = ?

   a. hijau b. cokelat c. kepala d. bapak

5. مَوْزٌ dalam bahasa Indonesia = ?

   a. hijau b. pisang c. pepaya d. ibu

6. جَوْزَةُ الهِنْدِ dalam bahasa Indonesia = ?

   a. kelapa b. mangga c. kaki d. ibu

7. عَيْنٌ dalam bahasa Indonesia = ?

   a. hidung b. mangga c. mata d. anak lelaki

8. رَئْسٌ dalam bahasa Indonesia = ?

   a. kepala b. mangga c. mata d. anak lelaki

9. قَلَمٌ dalam bahasa Indonesia = ?

a. lidah b. orange c. tas d. pulpen

10. مَحْمُوْلٌ dalam bahasa Indonesia = ?

a. radio b. hidung c. buku d. handphone

11. Burung dalam bahasa arab = ?

a. كِتَابٌ **b.** كَمْبِيُوْتَرُ **c.** طَائِرٌ **d.** قِرْدٌ

12. Monyet dalam bahasa arab = ?

a. كَلْبٌ **b.** بُرْتُقَالِيٌّ **c.** أَزْرَقٌ **d.** قِرْدٌ

13. Komputer dalam bahasa arab = ?

a. كَمْبِيُوْتَرُ **b.** مَحْمُوْلٌ **c.** بِنْتٌ **d.** لِسَانٌ

14. Tangan dalam bahasa arab = ?

a. يَدٌّ **b.** قَدَمٌ **c.** تِفَاحَةٌ **d.** لِسَانٌ

15. Hidung dalam bahasa arab = ?

a. يَدٌّ **b.** قَدَمٌ **c.** أَنْفٌ **d.** لِسَانٌ

16. Apel dalam bahasa arab = ?

a. شَمَامٌ **b.** شَفَةٌ **c.** تِفَاحَةٌ **d.** قِطٌّ

17. Mangga dalam bahasa arab = ?

a. شَمَامٌ **b.** شَفَةٌ **c.** مَانْجُوْ **d.** لِسَانٌ

18. Buku dalam bahasa arab = ?

a. كِتَابٌ **b.** أَبٌّ **c.** مَانْجُوْ **d.** قَلَمُ رَصَاصُ

19. Anak lelaki dalam bahasa arab = ?

a. بِنْتٌ **b.** أَبٌ **c.** أِبْنٌ **d.** أُمٌّ

20. Ibu dalam bahasa arab = ?

a. بِنْتٌ **b.** أَبٌ **c.** اِبْنٌ **d.** أُمٌّ

Selamat Menjawab Dan Terima Kasih…

Petunjuk Permainan

Kartu permainan ini bisa dimainkan oleh minimal dua orang. Jumlah kartu yang ada pada permainan ini berjumlah 114 kartu. Tiap pemain mendapat 7 kartu pada saat permainan baru dimulai yang akan bertambah bila pemain terkena penalty karena melakukan pelanggaran permainan.

Cara Memulai Permainan

Tiap pemain diberikan 7 kartu dan sisa kartu yang tidak digunakan diletakkan ditengah sebagai *Dealer Card*, kartu pertama diambil dari tumpukan kartu *Dealer Card*. Pemain yang kebagian pertama mengeluarkan kartu harus mengikuti warna, angka maupun gambar yang ada pada kartu yang diambil dari *dealer card*. Pemain berikutnya harus mengikuti angka, warna maupun gambar yang terdapat pada kartu yang dikeluarkan pemain sebelumnya.

Kartu yang ada pada permainan ini diantaranya :

- Kartu 1-9 beraneka warna merupakan kartu inti yang digunakan dalam permainan ini. Para pemain harus saling melawan kartu sesuai warna maupun angka yang dikeluarkan pemain sebelumnya. Masing-masing nomor terdapat dua kartu pada tiap warna.
- Kartu '0' berfungsi untuk bertukar kartu dengan pemain lain. Jika ada yang menurunkan kartu '0′ ini, maka kartu yang sedang dipegang pemain saat ini menjadi kartu milik pemain berikutnya sesuai urutan giliran main yang sedang berjalan. Masing-masing nomor terdapat satu kartu pada tiap warna.

- Kartu Reserve berguna untuk mengubah arah putaran pemain. Masing-masing nomor terdapat dua kartu pada tiap warna.
- Kartu Draw Two berguna untuk meminta pemain lainnya mengambil kartu dari *dealer card* sebanyak 2 buah
- Wild Card Draw Four berguna untuk melawan kartu **Draw Two** dan meminta pemain lainnya mengambil kartu dari tengah sebanyak 4 buah. Kartu ini bisa dikeluarkan kapan saja untuk melawan kartu apapun yang dikeluarkan pemain sebelumnya. Kartu ini terdapat 4 buah dalam satu seri dengan warna ungu.
- Wild Card berguna untuk membuat pemilik kartu bebas memilih kartu yang harus dikeluarkan oleh pemain lainnya. Kartu ini bisa dikeluarkan kapan saja untuk melawan kartu apapun yang dikeluarkan pemain sebelumnya. Kartu ini terdapat 4 buah dalam satu seri dengan warna ungu.
- Kartu Skip untuk membuat pemain giliran berikutnya dilewat. Masing-masing nomor terdapat dua kartu pada tiap warna.
- Kartu warna polos tanpa nomor ketika dikeluarkan membuat semua pemain harus mengatakan UNO dengan meletakan tangannya diatas kartu dan diikuti oleh pemain lainnya sambil meletakkan tangannya di atas kartu polos tersebut juga. Masing-masing nomor terdapat dua kartu pada tiap warna.
- Kartu *'Sebut Satu'* berguna untuk meminta pemain lainnya menyebutkan satu kosakata bahasa arab sesuai dengan kategori yang diminta oleh pemain yang mengeluarkan kartu ini. Pemain yang tidak bisa menyebutkan kosakata maupun menyebutkan kosakata yang sama dengan pemain lainnya terkena hukuman dengan

mengambil 3 kartu dari dealer card. Kartu ini bisa dikeluarkan kapan saja seperti Wild Card. Kartu ini terdapat 4 buah dalam satu seri dengan warna ungu.

Pemain yang memiliki sisa kartu dua buah harus menyebutkan 'UNO' ketika mengeluarkan kartu berikutnya sebelum didahului oleh pemain lainnya. Jika pemain tersebut lupa menyebut UNO maka ia terkena hukuman mengambil dua buah kartu dari Dealer Card. Pemain yang menghabiskan kartu paling cepat merupakan pemenangnya.

Menghitung Skor Kartu

Tiap kartu Nomor (0-9) memiliki poin sesuai nomor yang tertera pada kartu.

Kartu Draw Two, Skip, Reverse, Wild Card, Draw Four Wild Card masing-masing kartu memiliki nilai 20 poin.

Kartu ***Sebut Satu*** memiliki nilai 25 poin.

Pemain yang paling pertama menghabiskan kartu bisa mendapatkan poin dari jumlah nilai kartu yang dimiliki oleh pemain lainnya. Pemain harus berkompetisi untuk mendapatkan nilai hingga 500 poin untuk bisa menjadi pemenangnya.

Selamat bermain sambil belajar!