

تطوير مواد مهارة الكتابة بطريقة لعبة خمن الكلمة في شعبة الدينية من مدرسة العالية الحكومية 1 بروبولنجا

Sulton Firdaus^{1*}, Isnol Khotimah², Aviah Asma'ul Hosna³

^{1,2,3}Universitas Nurul Jadid Paiton

^{1*}sulton.firdaus.1984@gmail.com, ²isnol@unuja.ac.id, ³aviahapis13@gmail.com

Article History:

Received:
05 Mei 2022

Revised:
13 Juni 2022

Accepted:
26 Juni 2022

Keywords:

writing skills; game method;
development

Abstract:

Arabic learning as a source of Islamic development needs publication with written works. However, there are obstacles in writing skills such as the use of words that are not in accordance with the rules, and most students memorize vocabulary without knowing how to write them. So the objectives of this research are: 1. To provide material for creative writing skills using the game method. 2. Knowing the effectiveness of using the designed method. The researcher uses the Dick and Carey model of research and development approach with stages: defining goals, conducting learning analysis, students, formulating specific goals, developing assessment tools, educational strategies, selecting teaching materials, carrying out formative evaluations, and reviewing instructions. The results of the study: 1. learning writing skills in the religious program of MAN 1 Probolinggo in schools and dormitories. 2. Material development using a guessing game model with Arabic script with rules. Consists of: (a) guides and accompanying books used. (b) Lesson plan. 3. The designed model is effective to use. based on statistical analysis of students' responses and understanding before using the designed method with an average test result of 81.5 pre-test and after using the method with a post-test average of 86.16.

المقدمة

إن اللغة في الأصل ثقافة وخصائص البلد , فالآن تكون دراسة حتى مستخدمة للناس غير الناطقين الأصليين. وبذلك , إن تعليم اللغة الأجنبية هو نشاط تدريسي الذي يتم تنفيذه على الكيفية الكاملة من المعلم لكي يكون الطلاب الذين يدرسه المعلم لغة أجنبية معينة يعملون أنشطة التعلم جيدا.¹ ومع ذلك, كانت اللغة العربية لغة من لغات العالم التي تتطور في اجتماعية المجتمع والعلوم. فإن تعليم اللغة العربية هو نشاط تدريسي يقوم به المعلمون لتعليم مادة اللغة العربية للطلاب.² فإن الهدف لتعليم اللغة العربية هو إتقان علم اللغة ومهارات اللغة العربية , وذلك لاكتساب الكفاءة اللغوية التي تشمل على أربعة جوانب , وهي: مهارة الإستماع , مهارة الكلام, مهارة القراءة , مهارة الكتابة.³

¹ Ahmad Muradi, "Tujuan Pembelajaran Bahasa Asing (Arab) di Indonesia", *Al-Maqoyis* 1, No.1 (2013).

² Aziz Fahrurrozi, "PEMBELAJARAN BAHASA ARAB : PROBLEMATIKA DAN SOLUSINYA", *ARABIYAT: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaan* 1, No.2 (2014).

³ Amin Nasir و Mohammad Abdul Basit, "Ta'lim al-Mufradât al-'Arabiyah 'alâ Tharîqati al-Istidzkâr Mnemonic lil al-Kalimât al-Miftâhiyyah", *Alibbaa': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2, No.1 (2021).

الكتابة. يهدف تدريس الكتابة إلى وضع اللغة العربية وسيلة كتابية.⁴ وهناك العقبات اللغوية مثل المفردات و الكلمات وغير ذلك والعقبات غير اللغويات مثل من جانب المعلم والطريقة المستخدمة و وسائل الإعلام و من جانب الطلاب. وكذا كثيرا ما يقع التأخير في إكمال الإنجازات التي يجب عليهم تحقيقها وعدم ثقة نفس الطلاب لفهم المواد بسهولة ويبدو فهم الملل على نماذج النشاط القديم.⁵

أن الباحثة تحاول أن تجد في المواد التعليمية ابتكارات جديدة في البرنامج الديني بمدرسة العالية الحكومية 1 بربالنجنا. ابتكار نموذج التعليم هذا يتم تنفيذه بصياغة البحث بمعنى أن تطوير مواد مهارة الكتابة من لعبة تخمين الكلمات في البرنامج الديني بمدرسة العالية الحكومية 1 بربالنجنا. و اختيار موقع هذا البحث بأنواع الأسباب منها الأول: أن إجراء التعليم في البرنامج الديني بمدرسة العالية الحكومية 1 بربالنجنا في مكانين هما المدرسة وبيئة السكنى. وعملية التعليم من تعميق المواد الدينية و تعويد اللغة العربية والإنجليزية في البرنامج الديني لمدرسة العالية الحكومية 1 بربالنجنا لم يتم تنفيذها بالكامل على أنواع الأسباب. الثاني: يركز البرنامج الديني لمدرسة العالية الحكومية 1 بربالنجنا على تعليم الكنوز العلمية للكتب الكلاسيكية. لذلك كثير الطلاب يستمرون بعاداتهم الخاطئة , فضلا في جهة الكتابة العربية.

ان اغلب طلاب البرنامج الديني يستخدمون الترجمات المطبوعة في دراسة الكتاب حتى لا يدفعهم إلى صقل وممارسة فهمهم للمادة. ولا يستخدمون المفردات بالكتابة الصحيحة, المثال: لا يركزون على كتابة لفظ الجمع والمفرد مثل كتابة لفظ أسماء جمع صيغة المفرد لكلمة سماء بل الصحيح سماوات وفي كتابة لفظ اساتذة جمع لمفرد لفظ استاذة بل الصحيح استاذات.

على أساس المركز الوطني للتدريب على الكفاءة إن المواد كل الأدوات المستخدمة لتسهيل عملية التعليم للمعلمين والطلاب في الفصل. لذلك يحتاج الى وجود لعبة تعليمية لمرافقة الطلاب في تعلمهم. حتى تكون المواد متطورة و يعرف المعلمون قدرات الطلاب تدريجيًا. وكذا تطوير مواد تعليمية باللعبة وهي بعنوان " تطوير مهارة الكتابة تخمين الكلمات". يتم ذلك لتطوير البحث عن مواد اللغة العربية السابقة دون النظر إلى حالة ومستوى ملل الطلاب.⁶

⁴ Aryanti Agustina, "PENGEMBANGAN MODUL KETERAMPILAN MENULIS PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA UNIVERSITAS BATURAJA", *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 13, No.2 (2020).

⁵ Nasir و Basit, "Ta'lim al-Mufradât al-'Arabiyyah 'alâ Thariqati al-Istidzkâr Mnemonic lil al-Kalimât al-Miftâhiyyah".

⁶ Nazilah Mohamad وآخ, "Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab", *Seminar Kebangsaan Bahasa dan Kesusasteraan Arab 2017*, No.October (2017).

ان كثير الطلاب لا يزالون ان يجدوا صعوبة التمييز بين كيفية إعطاء علامات الرفع / النصب / الجزم على فعل المضارع. كذلك قلة اهتمام الطالب بروح تعلم المادة لأن المعلم الذي يدرسها لا يزال غير مستجيب لملل الطلاب , ويستخدم كثير المعلم أسلوب المحاضرة والإملاء في إيصال المادة وقلة اهتمام المعلم على مكافآت للطلاب المتفوقين. لذلك تم تطوير تقوية المواد بالمهارة العربية من نموذج لعبة "تخمين الكلمات". وفي القواعد التي وضعتها الحكومة في القاعدة الحكومية لجمهورية إندونيسيا رقم 19 عام 2005 عن معايير التعليم الوطنية , المادة 19 , الفقرة 1 , أن عملية التعليم في وحدة التعليمية أن تكون تفاعلية وملهمة وممتعة , متحديّة و متحفزة للطلاب و أن يكون وسيلة لتنمية وتوجيه المبادرة والإبداع والاستقلالية للطلاب مناسبة اهتماماتهم ومواهبهم ونموهم الجسدي والنفسي.⁷

منهج البحث

أن طريقة البحث التي يستخدمها الباحثة هي البحث والتطوير لنماذج (*Research & Development (R&D)*), Dick Dan Carey , لإنتاج المنتجات واختبار الجدوى بنتائج محددة وتجارب فعالة.⁸ سيقوم الباحثة بتطوير مادة مهارة الكتابة بلعبة تعليمية التي تحتوي فيها الإنجازات المادية الفريدة من نوعها فصلاً فصلاً وموضوعاً فرعياً لأن تكون سهلة وممتعة. نموذج Dick Dan Carey مع التركيز على كل مرحلة , وهو تحسين شامل على تصميم نظام التعليم الإجرائي. للنموذج Dick Dan Carey وتستخدمه الباحثة في البحث تسع مراحل وهي:⁹

- (1) تحديد الأهداف التعليمية
- (2) إجراء التحليل التعليمي
- (3) تحليل المتعلمين والسياقات
- (4) صياغة أهداف محددة
- (5) تطوير أدوات التقييم
- (6) تطوير الإستراتيجية التعليمية
- (7) تطوير واختيار المواد التعليمية
- (8) تصميم وتنفيذ التقييم التكويني للتعليم
- (9) مراجعة التعليمات.

⁷ Saeful Anwar و Dedy Setiawan, "Suksesi Akreditasi Sebagai Standar Nasional Pendidikan Tinggi", *Equivalent: Jurnal Ilmiah Sosial Teknologi* 2, No.2 (2020).

⁸ M Surur, "A. MODEL DICK AND CAREY", *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah: Teori dan ...* (2021).

⁹ Walter Dick, Lou Carey, و James O. Carey, "Introduction to instructional system design", *The Systematic Design of Instruction*, 1937.

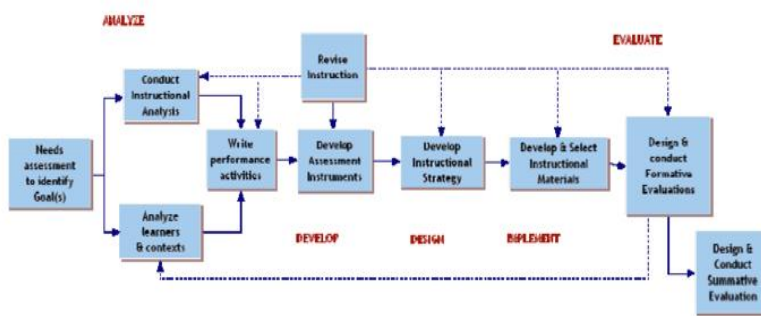
تحليل البيانات يستخدم كيفية التحليل الوصفي الكيفي والتحليل الإحصائي الكمي. و أدوات البحث بالملاحظات والمقابلات. قد نقل عابدين أن مزايا هذا نموذج البحث والتطوير منها:¹⁰

1. ترتيب تطوير النموذج واضح و مفصل وشامل ,
2. إن خطوة تطوير النموذج هي خطوة انعكاسية بنقدي ,
3. تم تطوير نموذج التصميم واختباره في أحوال التعليم المتدرجة من مرحلة محدودة و واسعة إلى اختبار صحة التحقيق.

نتائج البحث ومناقشتها

إن نتيجة هذا البحث والتطوير (R&D) هو منتج لعبة تعليمية لتعزيز وتطوير مواد مهارة الكتابة باللغة العربية. تريد الباحثة أن تكون المادة هي مادة رئيسية مستخدمة في تحسين مهارة الكتابة باللغة العربية لطلاب البرنامج الديني بمدرسة العالية الحكومية 1 برابالنجا. ومراحل العملية في هذا البحث هي: تحديد الأهداف, تحليل التعليم , تحليل المتعلمين والسياقات , صياغة الأهداف المحددة , تطوير أدوات التقييم , تطوير استراتيجيات التعليم , تطوير واختيار المواد التعليمية , تصميم وتنفيذ التقييمات التكوينية للتعليم , المراجعة التعليمية. والتصميم وتنفيذ تقييم نهائي. قد بدت مراحل التطوير على Dick Dan Carey كما في الصورة التالية.

Dick & Carey Systems Approach Model



الصورة الأولى: مخطط نموذج البحث والتطوير Dick & Carey (2015).

استخدمت الباحثة تسع مراحل في تطوير مادة مهارة الكتابة بلعبة تخمين الكلمات في البرنامج الديني بمدرسة

العالية الحكومية 1 برابالنجا. وهي:¹¹

¹⁰ N. Zainol Abidin, "Knowledge, attitude and perception of second-hand smoke and factors promoting smoking in Malaysian adolescents", *International Journal of Tuberculosis and Lung Disease* 18, No.7 (2014).

¹¹ Stedanus Divan, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan* 3, No.1 (2018).

1. تحديد أهداف التعليم ,

إن في هذه المرحلة مرحلتين من التحليل , وهما الأولى : الاحتياجات من المقابلات والملاحظات. على نتائج الملاحظات أن عملية التعليم لا يزال إجراؤها كثيرا في الفصل الدراسي ولم يتم تنفيذها في شكل أنشطة نموذج اللعبة. يعبر كثير من المعلمين أن المهارات الحركية الإجمالية سهلة ويتم ممارستها كثير من الأطفال. الثانية: الإحتياجات من المواد والمناهج. من هذا فيقسم قدرة الطلاب إلى قدرة المعرفة والمهارات المتطورة من الأنشطة المبرمجة. عناصر المهارات اللغوية هي التنسيق والقوة والتوازن وخفة الحركة والسرعة.¹² فعملت الباحثة بملاحظات مباشرة للحصول على النتائج التي يمكن أن تصوغ أهداف التعلم. قدم الباحثة هذه الملاحظات المباشرة في مدرسة العالية الحكومية 1 بربالنجار, خاصة في البرامج الدينية من تاريخ 28 أكتوبر إلى 31 أكتوبر 2021. وذلك بان تحضر الباحثة الى مسكن الطلاب وموقعه ولاية الزينية في معهد النور الجديد الإسلامي ببيطان بربالنجار. من هذه الملاحظات والمقابلات , حصلت الباحثة على بعض المعلومات وهي: 1. ذكر بعض المعلمين أنهم لم يقوموا بتنفيذ أنشطة اللعبة التي تضمنتها العناصر الحركية الإجمالية والدقيقة في أنشطة التعلم. 2. المنهج المستخدم في مدرسة العالية الحكومية 1 بربالنجار هو منهج 2013 في المدرسة العالية . 3. المواد التي يحتاجها الطلاب هي مادة من قواعد اللغة العربية مثل النحو والصرف بأساليب التي تكون ترتيباً مثالياً. أخذت الباحثة مصدر إبلاغ المادة من كتاب ملخص قواعد اللغة العربية يألّفه د. أحمد بن إسماعيل بن أحمد. والصورة الأمامية للكتاب هي كما يلي:



الصورة الثانية : كتاب قواعد اللغة العربية المستخدم للمواد.

¹² Umami Maslahah, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa", *Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang*, No.11261249 (2014).

على بعض الاقتراحات والنتائج من الدراسات النظرية، فإن هذا الكتاب مرجع في تنفيذ التعليم لأن فيه ترتيب الأساليب أو القواعد العربية خفيفة المناقشة و لأنه افضل المراجعات بحيث يكون الطلاب يجدون أمثلة مستقلة فيه.¹³ وهذه اللعبة وسيلة التي فيها المواد التعليمية المستخدمة في النتائج التعليمية بمناسبة الأحوال الواقعة كما نقله الرئيسي عن الهدف، يعني أن الهدف لتعليم اللغة العربية هو أن يتمكنوا الطلاب لأداء واجباتهم بجيد في المستقبل و الأهم من ذلك حفظ الدراسات الإسلامية بجهود مختلفة في تحسين عملية التعليم والتعلم.

لذا، أن الباحثة أن تعرف الهدف في هذا البحث: 1. توفير مادة سهلة وممتعة لتعليم مهارة الكتابة و انتاج طريقة تعليمية لمهارة الكتابة باللعبة. 2. معرفة مدى فعالية استخدام الطريقة المصممة لتعليم وتقديم الجهود للحفاظ على العلوم الإسلامية

أن الباحثة تحاول في هذه المرحلة من التحليل لتسريع هذه العملية. في هذه المرحلة، ركزت الباحثة أيضاً على بحث عملية التعليم التي جرت في مدرسة العالية الحكومية 1 برابالنجا للبرنامج الديني. يتم تنفيذ هذه المرحلة في مكانين، وهما فصول البرنامج الديني من ثلاثة مستويات و من أنشطة التعلم في المسكن في معهد النور الجديد الإسلامي من تاريخ 28 أكتوبر إلى 5 نوفمبر 2021. أخذت الباحثة في ذلك الوقت بعض البيانات لتخطيط عملية التعلم في كل من الأنشطة و المهام في كل مستوى وبعض إنجازاتهم المادية تفصيلياً. فتجد الباحثة في الملاحظات بهذه المرحلة الثانية معلومات من إحدى المشرفات في مسكن الطلاب، وهي الأستاذة نور عيني انها تقول "إن من حيث العدد المتزايد من المتحمسين لهذا البرنامج الديني، يحتاج على المعلمين لمشاركة تطوير نمط التعلم من حيث الاهتمام بالطلاب و إعداد وسائل الإعلام التي يستخدمونها وكذا مكان الدراسة". وأن تحليل تعليم مهارة الكتابة باستخدام المهارات الحركية الإجمالية نموذج لعبة تعليمية لمدرسة العالية الحكومة مع عدة الأنشطة وهي:

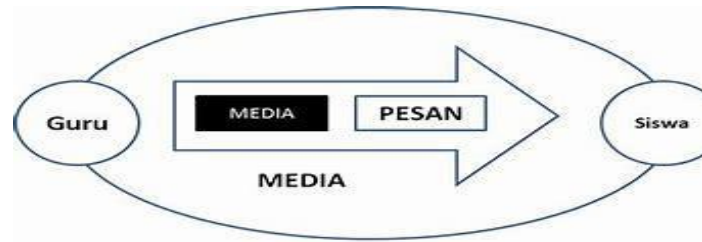
1 زيادة استجابة الأنشطة الخفيفة مثل التحية والصراخ.

2 التنسيق بين الطلاب والمعلمين بأساليب تعاونية لتنفيذ أساليب التعليم بواسطة الألعاب.

¹³ Aisyatul Hanun و Almannah Wassalwa, "PROBLEMATIKA IMPLEMENTASI QOWAID AL-LUGHAH DALAM MEMBACA KITAB KUNING DI MADRASAH TA'HILYAH IBRAHIMY", *LISAN AL-HAL: Jurnal Pengembangan Pemikiran dan Kebudayaan* 11, No.1 (2017).

في علاقة المعلمين والطلاب يحتاج إلى الاستعدادات. و أن وسائل الإعلام هي الذي يساعد على وصول الرسائل بأكثر

فعالية. قد ظهر أن موقع وسائل الإعلام يكون صميم تنفيذ التعليم. كما في الصورة التالية:¹⁴



الصورة الثالثة: موقع أدوات الحركية ووسائل التعليم.

2. تحليل خصائص الطلاب وسياق التعليم ،

فقامت الباحثة بتحليل خصائص الطلاب لتطوير المنتج. لذلك تعمل الباحثة مباشرة لمقابلة الطلاب وبيئتهم في كل من الفصول الدراسية والمراجع مدرسة العالية الحكومية 1 برابالنجا خاصة في هذه العملية، بحث الباحثة عن البيانات في خصائص الطلاب وسياق التعليم تجري في تاريخ 1 حتى 7 نوفمبر 2021. كما بعض المعلومات ونتائج المساعدة الميدانية قال الأستاذ زين العارفين أن البرنامج الديني لمدرسة العالية الحكومية 1 برابالنجا يحاول أن يكون الأمثل في تركيزها العلمي، خاصة على الطبقات المتفوقة البرنامج الديني بحيث نجحت مهتمة من مختلف الأطراف مثل وجود المسكن للطلاب، الإثبات برامج دينية معترفة في جاوة الشرقية. لذلك أن يتعلم الطالب بأكثر الدمع لأجل تكوين الشخصية التعليمية المتوقعة. و أن خصائص الطلاب في البرنامج الديني يحصل فيها الملاحظات بأنها أ) كثير من الطلاب يتأخرون عند دخول المدرسة ويبدو أنهم مترددون في استمرار أنشطة التعليم. ب) يحب الطلاب لمغادرة الفصل بأنواع الأعذار مثل إذا كان المعلم أقل حماساً في تقديم المادة. ج) هم يهتمون كثيراً بدراسة تعميق المواد مثل اللغة العربية والمعرفة الإسلامية الأخرى. د) عواطف الطلاب متغيرة كثيراً. هـ) إنهم يحتاجون إلى فهم جيد.¹⁵

إن سياق التعليم الذي يتم تنفيذه هو يستخدم أسلوب اللعبة مع النشاط¹⁶ البدني والدماغ. تعتبر الأنشطة التي يتم عملها عند لعب اللعبة بمغامرة مثابة للطلاب. طريقة اللعبة المختارة في هذا التعليم هي

¹⁴ Teni Nurrita, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA", *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, No.1 (2018).

¹⁵ Permatasari Nanda Zulfa, "Studi Deskriptif Tentang Praktik Vulva Hygiene pada Remaja Putri di Pondok Pesantren Putri Nurul Burhany I Mranggen Kabupaten Demak", *Repository UNIMUS* (2018).

¹⁶ Jasa Ungguh Muliawan, *45 Model Pembelajaran Spektakuler: Buku Pegangan Teknis Pembelajaran di Sekolah*, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2016, 7, مج.

تخمين الكلمات. كان النماذج والتطبيقات طريقة تخمين الكلمات مختلفة وهي: (1 نماذج فردية , 2) نماذج مقترنة , 3) نماذج متزامنة. كل من هذه النماذج لا يساوي بالاختلافات.¹⁷

3. صياغة أهداف التعليم ,

في هذه المرحلة بعد أن حدد الباحثة إلى حاجة تحقيق الأهداف الإجمالية في التعلم وفقًا للملاحظات في البرنامج الديني بمدرسة العالية الحكومية 1 بربالنجا, فوضعت الباحثة مؤشرات قدرات الطلاب. والمواد المحتاجة للطلاب على عنصرين هما الحاجة والضرورة. كل عنصر من هذين يصوغ مؤشرات الإنجاز في هذا البحث, وهي:

1. التنسيق (الطلاب قادرون على تعاون المعلمين)

2. المتجاوب (الطلاب قادرون على إعطاء العبارات و الإجابات)

3. السرعة والدقة (يستطيع الطلاب لحفظ عواطفهم ومراجعة المواد التي يتعلموها وإعطاء الإجابة الصحيحة)

العناصر المصوغة هي نتيجة لعدة الجهات بنظر المشتركة بين الأطراف لتصبح متطورًا مترابطًا لنقل

أهداف التعليم , لا سيما في مهارة كتابة اللغة العربية.¹⁸

4. تطوير أدوات البحث,

فلاحظت الباحثة في هذه المرحلة وكذا مقابلات وأبحاث تقييمية حول عملية التعليم في كل من أنشطة المدرسة

والمسكن. و تجهيز أداة التقييم باستخدام مقياس ليكرت من 1 إلى 3, مع المعايير التالية:¹⁹

1. النتيجة 1 = في المتطور

2. النتيجة 2 = متطور كما هو الرجاء

3. النتيجة 3 = متطور جدا

إن الباحثة تجمع الإستبيان على الجوانب التي تم تكييفها لتقييم اللعبة. يتكون التقييم في نقاط اللعبة من أدوات

اهل المادة وأدوات تقييم المنتج من المعلمين وأدوات المراقبة لتقييم تطور قوة فكرة الطلاب بمعايير التقييم, وهي: 90,5

– 100 (ممتاز), 82,5 - 90,5 (جيد جدا), 62,5 – 82,5 (جيد), 52,5 – 62,5 (كافي), 22,5 – 52,5 (ناقص), 0 – 22,5

¹⁷ المرجع السابق.

¹⁸ Jumriyah و Usfiyatur Rusuly, "Pengembangan Materi Berbasis Komunikasi Bilingual Bagi Civitas Akademika UIN Maulana Malik Ibrahim Malang", *Ta'lim al-'Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaaraban* 5, No.(2021, 28 ديسمبر) 2.

¹⁹ Muhammad Iqbal Alfani و Nurul Huda, "Pengembangan Alat Permainan Arabic Edugame Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII A MTs Negeri 10 Sleman", *EduLab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 4, No.2 (2019).

(ناقص جدا). قد بان أنه من خلال بعض المعلومات والبيانات المقدمة , تصبح صياغة تقييم أصبحت مرجعاً لتنمية الطلاب في البرنامج الديني بمدرسة العالية الحكومية 1 برابالنجا . يشير التقييم إلى حاصل المتوسط من نتائج التعلم سواء من التقييمات الجماعية أو الفردية مثل التغيب والإنجازات كأنشطة التعلم.

القيمة الأصلية لاكتساب الدرجات / النقاط من عدة مصادر باستخدام الصيغة لتقييم وسائل التعليم في هذا

البحث وهي كما يلي:

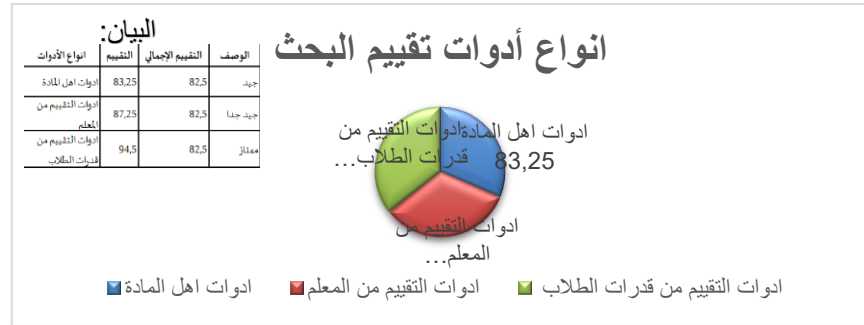
$$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \dots\dots$$

اما البيان هو: P = متوسط القيمة

F = التقييم العام

N = كل السؤال مضروب بأعلى الدرجة

في هذا البحث أدوات التقييم من أهل المواد وتقييمات المعلمين وقدرات الطلاب على النحو التالي:



الجدول الأول: أنواع أدوات تقييم البحث

يقدم أهل المواد العربية الإقتراحات لهذه المادة كما التالي: (1) أن يكون هناك نهج عاطفي في البداية لمدة 5 دقائق حتى 10 دقائق. (2) أن يكون هناك اختبار تمهيدي مع بعض الأسئلة السهلة من المادة السابقة لإثبات استعداد الطالب. (3) يتم إعداد الاحتياجات بعناية كثيرة الأسئلة ومفاتيح الإجابة. (4) أن يكون هناك تخفيض وتزويد النقاط حتى يكون الطلاب أكثر حماساً. ان تقديم الملاحظات أيضاً من أهل وسائل الإعلام التعليمية على ما يلي: (1) حاول أن لا تتجاوز من مجموعتين أو ثلاث مجموعات. (2) قم بإعداد الألوان الزاهية لورقة الأسئلة لكي تبدو جذابة. (3) حاول استخدام الأزرار أو ما شابهها رموزاً لإعطاء الإجابات.

5. تطوير استراتيجيات التعليم.

في هذه المرحلة ركزت الباحثة بالأكثر على إيجاد الحلول واستراتيجيات التعليم. في هذه العملية , وجدت الباحثة بيانات الإنجاز السابقة والمرافق / الوسائط المستخدمة سابقًا وحتى إجراء المعلم لتوصيل المواد للطلاب في الفصل والمسكن بالملاحظة المباشرة أو المقابلة . كما قالت المعلمة مسرورة أن الأنشطة يساعد على تطوير التعليم في البرنامج الديني , وإن علينا أن نكثر حساسية من الطلاب , ولا يمكننا مطالبهم في هذه الفترة التحولية لأنهم سيتعرضون للضغط تأكيدًا.

لذلك يتعين علينا تطوير الإستراتيجيات , ولم نعد أن نبتكر مفاهيم تعليمية جديدة. ولكن هناك حاجة إلى تزويد الاستراتيجيات الجديدة مثل تطوير وسائل الإعلام و ما التي تعتبر كافية لتوفير التقييم المتوقع. فخططت الباحثة للإستراتيجية في نموذج لعبة تخمين الكلمات التي سيتم تطبيقها لتزويد فهم الطلاب للبرنامج الديني لمدرسة العالية الحكومية 1 بربالنجا في دراسة مادة اللغة العربية , وخاصة في تطوير مهارة الكتابة. فيبدأ هذا النشاط من المقدمة (مثل التحيات الخفيفة وإعلام الموضوعات الفرعية) , والأنشطة الأساسية (إعطاء المواد بالألعاب وتنفيذ العقود لمجلس التعلم) , والانتها (تحديد إجابة الطلاب النهائية , و استجابات الطلاب وتقييمات الطلاب للمواد) .

6. تطوير واختيار المواد التعليمية

أن الباحثة قامت بتعديل اللعبة في هذه المرحلة لتزويد قدرة تحريك التوازن بين الرغبات والالتزامات للطلاب في عملية التعليم. بدأت الباحثة للملاحظات في هذه الحالة بالإضافة إلى المساعدة المباشرة أثناء في عملية التعليم. تعلمت الباحثة وتعلم الطلاب معلومات مهمة عندما شاركوا التوجيه في تقديم المواد في كل من المدارس ومسكن الطلاب. إهتمت الباحثة على ذلك لإنتاج البيانات الداعمة لتطوير المواد التعليمية. ووجدت الباحثة أن المواد التعليمية المتطورة هي المواد في مهارة الكتابة العربية بالنظر إلى شروط الإنجاز والاحتياجات المادية. بناءً على نتائج المقابلات التي تنفذها الباحثة مع خبراء الإعلام والمواد والمعلمين , نقدم حلولاً في زيادة استخدام الوسائط في شكل الألعاب في عملية التعليم. اللعبة المتطورة هي لعبة تخمين الكلمات بأنواع الكيفيات و هي (أ) تخطيط تطوير المنتج , وتشمل أنشطة تخطيط لعبة تخمين الكلمات على عمليتين الأولى , تسمية اللعبة ب"تخمين الكلمات" و تحتوي فيها عدة نماذج مثل سلسلة مغامرات التفكير الخفيف التي تهدف إلى جعل أنشطة التعليم أكثر الجذابة و جعل الطلاب والمعلمين متحمسين. الثاني: تخطيط محتوى المادة التعليمية في لعبة التخمين. أن مؤشرات القدرات في التفكير للطلاب هي التنسيق (التعاون) , وسرعة الاستجابة للبيانات المطروحة, والسرعة والدقة (إعطاء الإجابة الصحيحة مع أسرع الزمان). (ب)

تصميم المنتج المطور. وإن أول التصميم المنفذ هو المسودة الأولى لنموذج لعبة التخمين و خطوات اللعبة. والشكل في نموذج اللعبة في الصورة التالية وهو:

PERTANYAAN-PERTANYAAN YANG HARUS DIPERAGAKAN

aku ingin mandi di laut	Dia melihatmu dengan rasa bahagia	Aku akan membacakan puisi dengan bagus
Kamu berjalan di depanku	Kamu mencuci baju di dekat sumur	Mataku sakit
Siapa setelah kamu, aku ganti ya	Kakiku tidak bisa jalan karena luka	Aku minum air

الصورة الرابعة: أمثلة الأسئلة.



الصورة الخامسة: القرطاس فيه الأسئلة الملفوف.



الصورة السادسة: اللوح للإجابة.



الصورة السابعة: مرحلة تنفيذ اللعبة.

7. تصميم وإجراء التقييم التكويني

عملت الباحثة المداولات في الملاحظة المباشرة والمقابلة مع الأطراف لتصميم تقييمات التعليم. فنفذت الباحثة مراحل التقييم من عدة جوانب , وهي تحصيل المادة , وتقييم الوسائط , والتجربة القبلي , والتجربة البعدي , والتقييم من مصادر مختلفة مثل المعلمين , و استجابات الطلاب. فحصل ذلك من خلال المقابلات والاستبيانات للمعلمين والخبراء والطلاب والمشرفات في المسكن. نفذت الباحثة هذه المرحلة من تاريخ 20-25 نوفمبر 2021 , سواء في وقت الدراسة أو وقت النشاط في السكن الداخلي.

إن تصميم التقييم لحصول البيانات والاقتراحات في تصحيح القصور في المنتج المطور. ينتج الباحثة شرحاً لنتائج البحث من مصدر المادة والإنجازات كما يلي: $90,5 = 100 \times \frac{76}{40 \times 5}$ وكانت النتائج من مصدر الأداة لفعالية وسائل التعليم وهي التعلم الذي تم تطويره ناجحاً بمتوسط مثالي 85.74 مع وصف مناسب جداً للاستخدام في التعلم. قبل التجربة , يجب أن يكون المنتج قد اجتاز مرحلة التقييم الخاصة بأداة خبير المواد , وأداة تقييم المنتج من قبل المعلم وأداة المراقبة لتقييم تطوير القدرة. كانت نتائج الاستبيان حول فعالية نموذج وسائط لعبة التخمين في جدول الأسئلة التالي :

الجهات	الرقم	الأسئلة	لا شيء	ناقص	كما العادة	نعم
من جهة نتائج المعلمين:	1	هل أنتم الآن يهتمون كثيراً بتعلم اللغة العربية؟	3	3	5	14
	2	كيف شعوركم عند الدراسة باستخدام نموذج اللعبة هذه؟	4	2	6	13
	3	هل نموذج التعلم الآن يكون حلاً لنقصان الملل؟	1	4	4	16
من جهة نتائج المتعلمين:	1	هل أنتم الآن يهتمون كثيراً بتعلم اللغة العربية؟	4	5	9	33
	2	كيف شعوركم عند الدراسة باستخدام نموذج اللعبة هذه؟	5	2	13	31
	3	هل تجدون من شعور الأسهل في تذكرة المواد العربية لتدريب الكتابة بهذه اللعبة؟	6	-	7	38
	4	هل انتم تشعرون بالملل في وقت التعليم بهذا النموذج؟	8	-	11	32

38	5	5	3	هل نموذج التعلم الآن يكون حلاً لنقصان المثل؟	5
----	---	---	---	---	---

الجدول الثاني: نتائج الإستبيانات من المعلمين المتعلمين.

النتيجة التي قدمها خبراء المواد 83,25 والتي تم تصنيفها على أنها "جيد". ثم لتقييم أداة تقييم ان الطلاب على 87,5 و يدل على أنها "جيد جداً" وتقييم الملاحظة في تنمية قوة التفكير للطلاب وهي 94,50 والتي تصنيفها أيضاً على أنها "جداً" بحيث يمكن تنفيذ الأداة في مرحلة التقييم التكويني.

هناك ثلاث دورات يجب القيام بها في التقويم التكويني وهي:

(1) نتائج التجارب الفردية , عملت الباحثة ثلاثة اجتماعات ليتمكن المعلمون الى فهم استخدام المنتج المطور.

نتائج تقييم المعلم للمنتج في هذه التجربة الفردي بتقييم 85,25 على ان النتيجة المثالية بتقييم 82,5 .

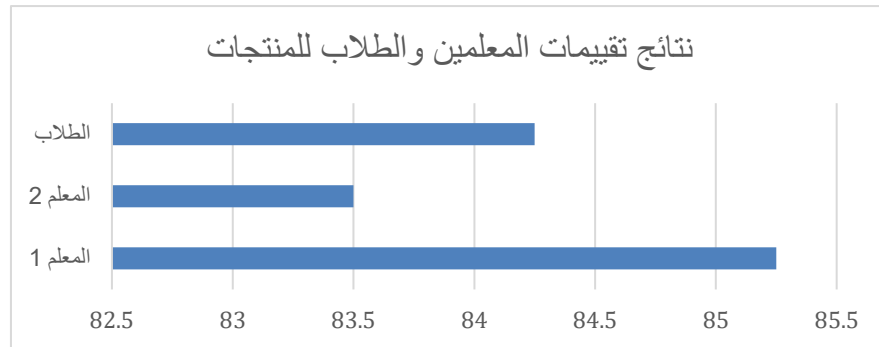
(2) نتائج تقييم المجموعة الصغيرة , قامت الباحثة بالتجربة في مجموعات صغيرة بعشر أطفال جيدين لديهم

القدرات في تحصيل مادية منخفضة ومتوسطة وعالية وفقاً لنتائج التقييم من المعلمين في كل مستوى في برنامج مدرسة

العالية الحكومية 1 برابالنجا للبرنامج الديني. و نتائج التقييمات من المعلمين بتقييم 85,25 (المعلم 1), تقييم 83,5

(المعلم 2), و من الطلاب 84,25 , وذلك كله يدخل في معيار "جيد جداً". وذلك كلها تفصيل التقييم للمنتجات في برنامج

مدرسة العالية الحكومية 1 برابالنجا للبرنامج الديني ويوضح الجدول التالي:



الجدول الثالث: نتائج تقييمات المعلمين والطلاب للمنتجات.

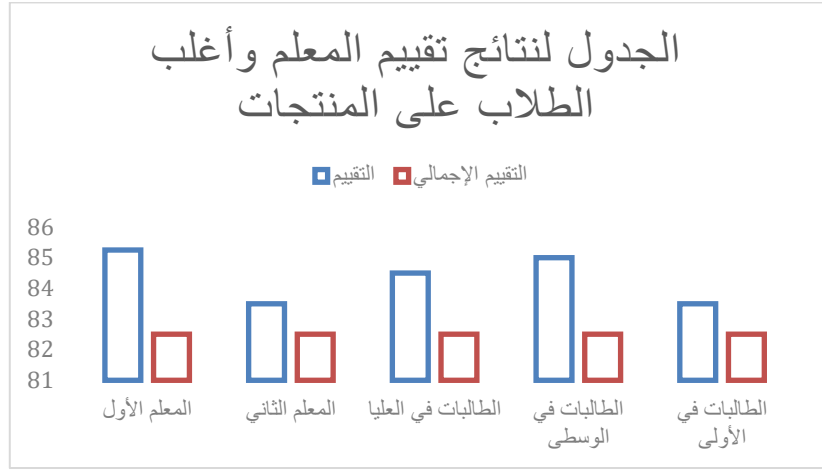
(3) نتائج التجربة الميدانية (تقييم التجربة الميدانية) , هذا التجربة الميداني لم تشارك فيه الباحثة مباشرة في

أنشطة التعليم حتى تم إجراء تقييم للطلاب. يشمل هذا التجربة الميداني بخمسة عشر طفلاً في كل المستوى , كلا من

الفصل العليا و الوسطى و الأولى. والابار كلهم يعطي إلمهم التقييم من التجربة الميدانية على التقييم الإجمالي 25,5,

ويحصلون التقييم أكبر منه, وذلك يدخل في المعير "جيد جداً". و الجدول التالي نتائج تقييم المعلم وأغلب الطلاب على

المنتجات في برنامج مدرسة العالية الحكومية 1 برابالنجا للبرنامج الديني:



الجدول الرابع: الجدول لنتائج تقييم المعلم وأغلب الطلاب على المنتجات.

8. مراجعة التعليمات

إن المرحلة التاسعة من نموذج تطوير ديك وكاري , وخلصت الباحثة الى النتائج المنقحة من جميع مراحل التنفيذ إلى مرحلة التقييم من أهل الإعلام والمواد. وأوضحت الباحثة أن هناك شكلين من أشكال المراجعة في هذه الدراسة , وهما: مراجعة المرحلة والتجارب (تجربة التقييم الفردي , و تجربة تقييم المجموعة الصغيرة , و تجربة تقييم التجربة الميدانية) . أن فيها بعض البيانات التي تجمعها الباحثة في هذه مرحلة المراجعة , كما على ما يتعلق بمراجعة مراحل أو مفاهيم في تنفيذ نموذج اللعبة الذي تستخدمه الباحثة , ومراجعة التجارب بشكل فردي و اجتماعي. يمكن للباحثة إنتاج هذه التقييمات من عدة عمليات المراقبة و تجربة الأشياء في تاريخ 13-17 نوفمبر 2021 في المدارس أو المسكن, ثم يتم دمج البيانات واستخدامها كأداة لمراجعة الجوانب المختلفة.

الإنتاج لسلسلة المفاهيم في مراجعة المراحل لتنفيذ لعبة تخمين الكلمات وهي:

1. قدم المعلم كثيرا من الأسئلة أو الأسئلة الشيقة وفقاً لإنجاز المادة لكل مستوى وفي كل جلسة / جولة.
2. يعطي المعلم لوحة النتائج أو النقاط ولوحة صغيرة لإجابات المشاركين.
3. يبين المدرس قواعد اللعبة وعقود المنتدى.
4. يقسم المعلم على المجموعات إذا كانت اللعبة في المجموعات.
5. يختبر المعلم تركيز الطلاب وحماسهم أولاً.
6. يقوم المعلم بإعداد السطر وإعداد اللاعب الأول لأخذ الورقة التي تم توفيرها للشرح.
7. لكل نقطة الإجابة الصحيحة والسريعة عشر نقاط. إذا أعطى الشخص في خلفها للإجابة, فنقصت النقطة بمقدار عشر نقاط.

8. ينتبه المعلم إلى الطلاب الذين رفعوا الإجابة وصححها ويتنافس النظام بدقة واستجابة وسرعة.
9. إذا كانت الإجابة خاطئة , فليس هناك فرصة لتكرار الإجابة بل تستمر اللعبة للاعبين التاليين.
10. إذا تساوس المشاركون أثناء المباراة , يتم النقصان بسبع نقاط.

إن في مراجعة تجربة التقييم الفردي تقديم المعلم للإقتراحات بأن يكتمل تنفيذ نشاط لعب واحد لجميع الأطفال , ثم يستمروا في الألعاب الأخرى ويزيدوا عدد الكتب التي تم استخدامها كمواضع مرجعية. و في تجربة تقييم المجموعة الصغيرة تقديم المعلم للإقتراحات لمراجعة أنشطة اللعب , وتحديدًا لتوفير المزيد من التحفيز للطلاب على شكل المكافآت في كل جلسة للعبة مثل الملصقات. و في تجربة تقييم الميدانية تقديم المعلم للإقتراحات أن الأحسن استخدام زر الجرس أو ما شابه في تنفيذ اللعبة كإشارة أو تعليمات للطلبة في إكمال الإجابة وارتفاعها.

تطوير البحث مع تطبيق التعليم الممتع باستخدام لعبة التخمين كاللغة العربية . فإن وظيفة تخمين الكلمات هذه هي اكمال فهم المادة من المهارة الكتابة للطلاب في البرنامج الديني بمدرسة العالية الحكومية 1 بربالنجنا. وقد نال هذا التقدير انتباه الأطراف مثل المعلمين والمشرفات في المسكن ومدير المدرسة والطلاب من المستويات المختلفة. ان هذه اللعبة مدعومة كثيرة وتستخدم مرجعا لإجراءات أحوال الفصل.

ان تطوير هذه المادة يكون رقيقًا للمعلم في اكمال حالة الفصل الدراسي وتصبح مرجعًا تدريجيًا لتعلم اللغة العربية في مهارة الكتابة لطلاب البرنامج الديني بمدرسة العالية الحكومية 1 بربالنجنا. الشروط الأساسية لمواد التدريس المتطورة هي مواد تعليمية واقعية ومفيدة ومطلوبة ومفصلة , و تكون علوم المعرفة من نتائج التعلم , وتحصيل الخبرات أو الأنشطة الجديدة في عملية التعلم وتكون معلومات شاملة للطلاب وتكون وسيلة الاتصال بين الطلاب والمعلمين.²⁰

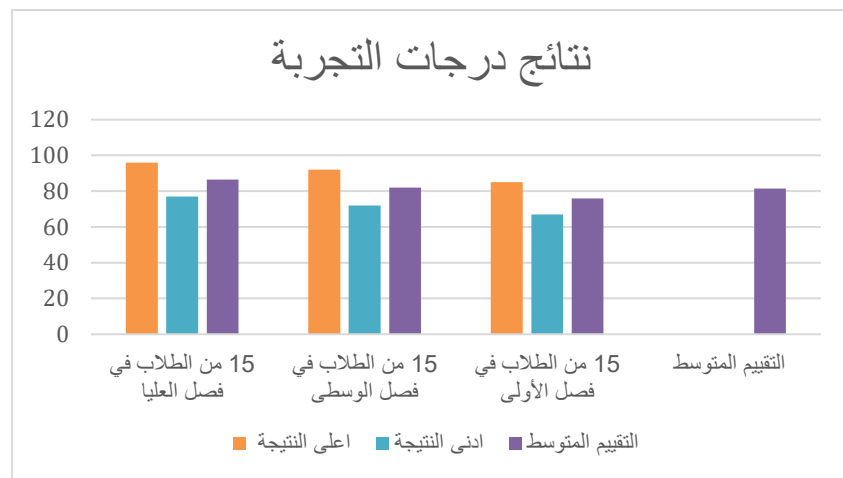
و أن وجود و عدم الاختلافات في تحقيق الفهم والإتقان على مهارات الطلاب واهتمام الطلاب بين قبل وبعد استخدام نموذج لعبة التخمين. أن الباحثة تعمل التجربة المقدمة والمؤخرة لدعم فعال لعبة التخمين في تطوير مادة مهارة الكتابة. قد ظهر أن نتائج درجات التجربة بالتفصيل على:

- (1) إن التجربة المقدمة تحصل بها تفاصيل التقييم: اعلى الدرجات من العليا = 96, و ادنى الدرجات من العليا = 77 و التقييم المتوسط = 86,5 بوصف "جيد جدا", وأعلى الدرجات من الوسطى = 92, و ادنى الدرجات من الوسطى = 72 و التقييم المتوسط = 82 بوصف "جيد", وأعلى الدرجات من الأولى 85, و ادنى الدرجات من

²⁰ Jaenal Abidin و Ilham Fahmi, "Media Sosial Dalam Mempengaruhi Perilaku Keberagaman Siswa Dan Solusinya Melalui Pendidikan Agama Islam", *wabana karay ilmiah_pascasarjana (S2) PAI Unsika* 3, No.1 (2019).

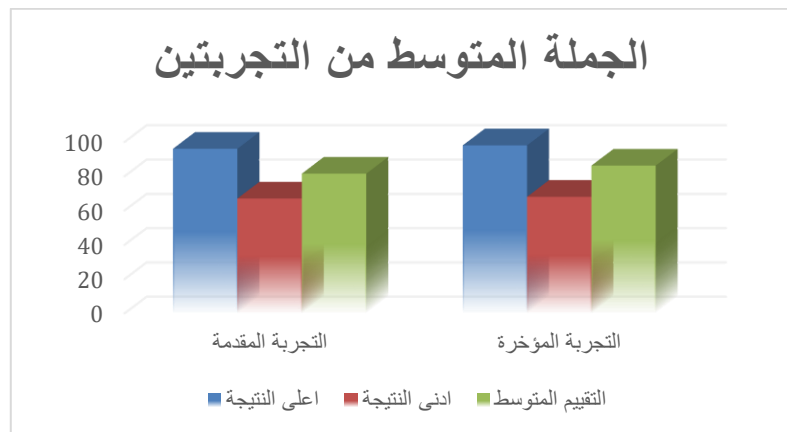
الأولى = 67 و التقييم المتوسط = 76 بوصف "جيد". وكلها في التقييم المتوسط من التجربة المقدمة = 81,5 بوصف "جيد".

(2) إن التجربة المؤخرة تحصل بها تفاصيل التقييم: أعلى الدرجات من العليا = 98, و أدنى الدرجات من العليا = 86 و التقييم المتوسط = 92 بوصف "ممتاز", وأعلى الدرجات من الوسطى = 96, و أدنى الدرجات من الوسطى = 79 و التقييم المتوسط = 87,5 بوصف "جيد جدا", وأعلى الدرجات من الأولى = 90, و أدنى الدرجات من الأولى = 68 و التقييم المتوسط = 79 بوصف "جيد". وكلها في التقييم المتوسط من التجربة المؤخرة = 86,16 بوصف "جيد جدا". ويوضح تلك النتائج أيضا بالجدول التالي:



الجدول الخامس: نتائج درجات التجربة.

وأوضحت الباحثة على الجدول التالي بمتوسط نتائج القدرة على أن التجربة المقدمة والمؤخرة بالتفصيل: (أ) أعلى النتيجة في التجربة المقدمة من العليا = 96 وأدناها = 67 بالتقييم المتوسط = 81,5 (2) أعلى النتيجة في التجربة المؤخرة من العليا = 98 وأدناها = 68 بالتقييم المتوسط = 86,5. وذلك وفقاً لأدنى وأعلى الدرجات في التجريبتين:



الجدول السادس: الجملة المتوسط من التجريبتين.

ويوضح الجدول التالي متوسط نتائج القدرة وفقاً لأدنى وأعلى الدرجات في التجربة من كل الفصول بالتفصيل: أعلى النتيجة من التجربة المقدمة = 96, و أدنى النتيجة منها = 67 بالتقييم المتوسط = 81,5. وان أعلى النتيجة من التجربة المؤخرة = 98, و أدنى النتيجة منها = 68 بالتقييم المتوسط = 86,16. وقد ظهر أن نتائج التجربة المؤخرة أفضل من نتائج التجربة المقدمة , لذلك كانت هذه الوسيلة تخمين الكلمات مناسبة جداً للتغلب على مشكلة التعليم في مادة مهارة الكتابة التي ما زالت متكاملة حتى الآن في البرنامج الديني بمدرسة العالية الحكومية 1 بربالنجا .

على الرأي الذي طرحه اداع إسماعيل أن الألعاب التعليمية الفعالية تقوم على (1) مبدأ الإنتاجية حتى يتمكن الأطفال من بناء وتطوير واستحضار المعرفة الجديدة التي ستكون مفيدة لحياتهم , (2) مبدأ النشاط الذي أن يجعل الطلاب الذين يشاركون بنشاط في اللعبة , (3) مبدأ الإبداع لأجل بناء وإثارة المواقف الإبداعية للطلاب , (4) مبادئ الفعالية والكفاءة أن تحقق نتائج الفعالة لكي لا تضيع الوقت والطاقة والتكاليف و (5) مبدأ التربية بحالة ممتعة.²¹ لذا النتائج من المراحل المعمولة هي بأن هذا نموذج التعليم مناسب و فعال وفقاً للإجراءات والمعايير المجموعة. وذكر أيضاً أن النتائج من توزيع الاستبيانات والمقابلات المستجيب للطلاب المتعلقة بتقييم معلمي اللغة العربية هي تكون سلسلة من البحث. ان هذه الدراسة تهدف إلى معرفة قدر اهتمام الطلاب من البرنامج الديني في مدرسة العالية الحكومية 1 بربالنجا بأن يكونوا ناشطين في عملية الدراسة لمادة مهارة الكتابة باللغة العربية. بحيث يصبح مرجعاً بمثابة مادة التقييم للبرامج وطريقة التعليم.

أن التعليم يحتاج إلى بعض التدريبات الخاصة وإعادة التعلم لمعلمي اللغة العربية حتى تكون جودة الطلاب جيدة و مناسبة للتنفيذ. و أن الدراسات الحالية تكون وسيلة على تقديم الحلول والمساعدة في تنفيذ التعليم المبكر للمعلمين في المستقبل. مع هذه الأوصاف , تعتبر لعبة التخمين كأداة فعالة لتوصيل المادة لمهارة الكتابة. وذلك لتقليل الكسل والملل في التعلم , وزيادة الإبداع سواء من الطلاب والمعلمين. ان لعبة تخمين الكلمات طريقة مفيدة في تحقيق أهداف التعليم , أحدها الحفاظ على نشاط الطلاب وإيصال المواد للطلاب بسهولة و بجيد وذلك لإنتاج حسن الفهم. ان هذه اللعبة داعمة لتنفيذ تعليم اللغة و انها توافق للظروف الميدانية. وأن يكون الطلاب أكثر التحفيز في تعلمهم من قبل. وكذلك من الضروري أن يكون كثير المراجع والإبداع للتعليم حلولاً عندما يحتاجه الطلاب. هذه اللعبة مناسبة لمعلمي اللغة العربية لتعزيز حماسة طلابهم للتعلم. من هذه النتائج , يُذكر أن حاصل التقييم وهو 90%. وقد تحدث زيادة الفعال في العملية و ان نتائج التعلم والتعليم أكثر فعالية و الجودة. و هذه اللعبة البسيطة مناسبة في التعليم.

²¹ Muhammad Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini* - Google Books, Kencana, 2017.

وفقًا للظروف الميدانية سواء من جانب الطلاب وهيئة التدريس، إن من المطلوب طريقة ممتعة في بعض أوقات دراستهم. يكون الطلاب أكثر حماسًا إذا كان هناك الوقت للتعبير عن إبداع تفكيرهم في التعلم.

الخلاصة

أن الباحثة تنفذ البحث في تطوير مادة مهارة الكتابة باستخدام لعبة تخمين الكلمات في البرنامج الديني بمدرسة العالية الحكومية 1 برابالنجا، يستخدم هذا بتسع مراحل من نموذج ديك وكاري وهي (1) تحديد الأهداف التعليمية، (2) إجراء التحليل التعليمي، (3) تحليل المتعلمين والسياقات، (4) صياغة أهداف محددة، (5) تطوير أدوات التقييم، (6) تطوير الإستراتيجية التعليمية، (7) تطوير واختيار المواد التعليمية، (8) تصميم وتنفيذ التقييم التكويني للتعليم، (9) مراجعة التعليمات. والباحثة تعمل عملية البحث بالملاحظات المباشرة والمقابلات مع الأطراف المتعلقة للاستبيانات في هذا البحث سواء من التقييم المادية و فعلية الطلاب من الأطراف كالمعلم و اهل الوسيلة التعليمية. و ان مصدر البيانات في هذا البحث من مكانين وهما فصول البرنامج الديني من ثلاثة مستويات و من السكن الداخلي الخاص في معهد النور الجديد الإسلامي سواء من الأنشطة و الظروف التدريسي فيها.

وأن النتيجة النهائية من الأنشطة في هذا بحث التطوير هي المنتج من نموذج تخمين الكلمات بالمحادثة و ألعاب البطاقات التعليمية. ومصدر تلك النتيجة هو البيانات من التجارب، سواء التجربة القبليّة أو البعدية على الطلاب في البرنامج الديني ل مدرسة العالية الحكومية 1 برابالنجا. و أن الحاصل من درجات التجربة القبليّة في وقت ملاحظة التعليم هي بالتقييم المتوسط 81,5 و من درجات التجربة القبليّة هي 86,16 بالوصف "جيد جدا".

و نتائج البحث والمناقشة في هذا البحث إثبات نموذج اللعبة التعليمية من تخمين الكلمات فعالا و مناسباً في استخدام تطوير المادة من مهارة الكتابة في تعليم اللغة العربية للبرنامج الديني بمدرسة العالية الحكومية 1 برابالنجا. و أن إثبات الفعال يعتمد على نتائج تحليل البيانات من تقييم أهل المواد بمتوسط 83,25% و أن نتائج تحليل البيانات من تقييمات المعلمين 87,25% وكذا على نتائج تحليل بيانات التجربة بالتجربة القبليّة بمتوسط 81,5% وعلى نتائج تحليل بيانات التجربة البعدية على متوسط 86,16% فهذا قد استوفى معايير مناسبة ببيان الوصف "جيد جدا".

المراجع

Abidin, Jaenal, و Ilham Fahmi. "Media Sosial Dalam Mempengaruhi Perilaku Keberagaman Siswa Dan Solusinya Melalui Pendidikan Agama Islam". *wahana karay ilmiah pascasarjana (S2) PAI Unsika* 3, no. 1 (2019).

- Agustina, Aryanti. "PENGEMBANGAN MODUL KETERAMPILAN MENULIS PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA UNIVERSITAS BATURAJA". *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 13, no. 2 (2020).
- Alfani, Muhammad Iqbal, و Nurul Huda. "Pengembangan Alat Permainan Arabic Edugame Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII A MTs Negeri 10 Sleman". *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 4, no. 2 (2019).
- Anwar, Saeful, و Dedy Setiawan. "Suksesi Akreditasi Sebagai Standar Nasional Pendidikan Tinggi". *Equivalent : Jurnal Ilmiah Sosial Teknologi* 2, no. 2 (2020).
- Dick, Walter, Lou Carey, و James O. Carey. "Introduction to instructional system design". *The Systematic Design of Instruction*, 1937.
- Divan, Stedanus. "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan* 3, no. 1 (2018).
- Fadlillah, Muhammad. *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini - Google Books*. Kencana, 2017.
- Fahrurrozi, Aziz. "PEMBELAJARAN BAHASA ARAB : PROBLEMATIKA DAN SOLUSINYA". *ARABIYAT: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 1, no. 2 (2014).
- Hanun, Aisyatul, و Almannah Wassalwa. "PROBLEMATIKA IMPLEMENTASI QOWAID AL-LUGHAH DALAM MEMBACA KITAB KUNING DI MADRASAH TA'HILIYAH IBRAHIMY". *LISAN AL-HAL: Jurnal Pengembangan Pemikiran dan Kebudayaan* 11, no. 1 (2017).
- Jumriyah, Jumriyah, و Usfiyatur Rusuly. "Pengembangan Materi Berbasis Komunikasi Bilingual Bagi Civitas Akademika UIN Maulana Malik Ibrahim Malang". *Ta'lim al-'Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaaraban* 5, no. 2 (2021 ,28 ديسمبر).
- Maslahah, Ummi. "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa". *Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang*, no. 11261249 (2014).
- Mohamad, Nazilah, Siti Zanariah Yusoff, Nor Hafizah Abdullah, و Sharipah Nur Mursalina Syed Azmy. "Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab". *Seminar Kebangsaan Bahasa dan Kesusasteraan Arab 2017*, no. October (2017).
- Muliawan, Jasa Ungguh. *45 Model Pembelajaran Spektakuler: Buku Pegangan Teknis Pembelajaran di Sekolah*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2016 ,7 .مج.
- Muradi, Ahmad. "Tujuan Pembelajaran Bahasa Asing (Arab) di Indonesia". *Al-Maqoyis* 1, no. 1

(2013).

Nasir, Amin, و Mohammad Abdul Basit. "Ta'lim al-Mufradât al-'Arabiyyah 'alâ Thariqati al-Istidzkâr Mnemonic lil al-Kalimât al-Miftâhiyyah". *Alibbaa': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 1 (2021).

Nurrita, Teni. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA". *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018).

Surur, M. "A. MODEL DICK AND CAREY". *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah: Teori dan ...* (2021).

Zainol Abidin, N., A. Zulkifli, Emilia Zainal Abidin, I. Rasdi, S. N. Syed Ismail, A. Abd Rahman, Z. Hashim, و S. Semple. "Knowledge, attitude and perception of second-hand smoke and factors promoting smoking in Malaysian adolescents". *International Journal of Tuberculosis and Lung Disease* 18, no. 7 (2014).

Zulfa, Permatasari Nanda. "Studi Deskriptif Tentang Praktik Vulva Hygiene pada Remaja Putri di Pondok Pesantren Putri Nurul Burhany I Mranggen Kabupaten Demak". *Repository UNIMUS* (2018).