تطوير الوسيلة التعلمية "لعبة النرد" (لودو) لتعلم المفردات العربية لدى طلبة الصف السابع د بمدرسة دار الهدى المتوسطة الإسلامية بندار لامفونج

رسالة البكالوريوس

إعداد : دوي سارة النّساء

رقم القيد : ١٧١١٠٢٠٠٧٧

قسم تعليم اللغة العربية

كلية التربية و التعليم

بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج

٢٠٢١ م/ ١٤٤٢ هـ

جامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج
كلية التربية و التعليم
قسم تعليم اللغة العربية

تطوير الوسيلة التعلمية "لعبة النرد" (دادو) لتعلم المفردات العربية لدى طلبة الصف السابع د بمدرسة دار الهدى المتوسطة الإسلامية بندار لامفونج

إعداد الطلبة:

اسم الطلبة : دوي سارة النّساء

رقم القيد : ١٧١١٠٢٠٠٧٧

المشرف الأوّل:

الأستاذ الدكتور سلطان شهرل، الماجستير

المشرف الثاني:

الدكتور محمّد أكمان شاه، الماجستير

رسالة

مقدمة لاستكمال شروط الحصول على درجة البكالوريوس في التربية

(قسم تعليم اللغة العربية)

العام ٢٠٢١

ملخّص

تطوير الوسيلة التعلمية "لعبة النرد" (لودو) لتعلم المفردات العربية لدى طلبة الصف السابع د بمدرسة دار الهدى المتوسطة الإسلامية بندار لامفونج

النقصان في استخدام الوسائل التعليمية المثيرة للاهتمام يؤدي إلى شعور الطلبة بالملل وتقليل حماسهم للتعلم والاهتمام والنشاط وفهم الطلاب. في حين أن أحد العوامل المهمة لبناء جودة التعليم هو جودة المرسين في تصميم وتنفيذ التدريس. يهدف هذا البحث لتطوير الوسيلة التعلمية لعبة النر (لودو) في مادة المفردات العربية للصف السابع ، ومعرفة الجدوى و استجابات الطلاب لاستخدام تلك الوسيلة التعلمية. هذا البحث هو نوع من البحث والتطوير (*Research and Davelopment*) الذي يشير إلى نموذج التطوير حنفين و فيك، هذا نموذج التطوير يتكون من ثلاث مراحل وكل مرحلة تتضمن التقييم والمراجعة. المرحلة الأولى هي تحليل الاحتياجات ، والمرحلة الثانية هي التصميم (التخطيط) والمرحلة الثالثة هي التطوير والتنفيذ. أساليب جمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة والمقابلة والاستبيان. و أساليب تحليل البيانات المستخدمة هو تحليل البيانات الوصفية وتحليل البيانات الكمية. تم استخدام تحليل البيانات الوصفية للحصول على بيانات وصفية من خلال أوراق المقابلات والملاحظات و الاقتراحات من الخبراء. بينما يتم استخدام تحليل البيانات الكمية لتحديد النسبة المئوية لجدوى المنتج من خلال استبيانات التحقق من الخبراء واستبيانات استجابة الطلبة.

تشير نتائج هذا البحث إلى أن لعبة النرد (لودو) هي وسيلة مناسبة لاستخدامها كوسيلة لتعلم المفردات العربية. تعرف هذة النتائج استنادا إلى نتائج التحقق من الخبراء واستجابات الطلاب . يمكن إثبات نتائج هذا البحث على النحو التالي: مستوى جدوى الوسيلة التعلمية لعبة النرد (لودو) (١) من خبراء المواد حصلت على النتيجة ٩١,٢٥٪ (لائقة جدًا) ؛ (٢) من خبراء تصميم الوسائل حصلت على النتيجة ٩٩٪ (لائقة جدًا) ، (٣) من خبراء الوسائل حصلت على النتيجة ٩٦٪. بالإضافة إلى ذلك ، حصلت الوسيلة التعلمية لعبة النرد (لودو) على استجابة جيدة من الطلبة بناءً على نتائج تجارب المنتج؛ (١) من التجربة الفردية حصلت على النتيجة ٩٥٪ بمعايير "جيدة جدًا" ، (٢) من التجربة المجموعة الصغيرةحصلت على النتيجة ٨٩٪ بمعايير "جيدة جدًا" و (٣) من التجربة الميدانية حصلت على النتيجة ٩٢٪.

الكلمات المفتاحية : الوسيلة التعلمية، لعبة النرد (لودو)، المفردات، اللغة العربية

إقرار

أقر أنا الموقع أدناه

الاسم : دوي سارة النّساء

رقم القيد : ١٧١١٠٢٠٠٧٧

القسم : تعليم اللغة العربية

الكلية : التربية و التعليم

أن بحثي المعنون (تطوير الوسيلة التعلمية "لعبة النرد" (لودو) لتعلم المفردات العربية لدى طلبة الصف السابع د بمدرسة دار الهدى المتوسطة الإسلامية بندار لامفونج) هو عمل خاص بي، أصيل غير متصل و لا منتحل من أي عمل منشور، كما أقر بالالتزام بالأمانة العلمية و أخلاقيات البحث العلمي في كتابة البحث المعنون أعلاه. و أتحمل كافة التبعات القانونيات جراء الحقوق الفكرية و المادية للغير، و للجامعة الحق في اتخاذ الإجراءات اللازمة و المترتبة على ذلك.

تحريرا ببندار لامبونج، ١٦ نوفمبر ٢٠٢١

الطالبة،

دوي سارة النّساء

رقم القيد : ١٧١١٠٢٠٠٧٧

وزارة الشؤون الدّينيّة
كلّيّة التّربيّة والتعليم بجامعة رادين إنتان الإسلاميّة الحكوميّة لامفونج
العنوان : شارع لتكول اندرو سوراتمين سوكارامي بندار لمفونج، رقم الحاتف : (٠٧٢١) ٧٠٣٢٨٩

موافقة

موضوع البحث : تطوير الوسيلة التعلمية "لعبة النرد" (لودو) لتعلم المفردات العربية لدى طلبة الصف السابع د بمدرسة دار الهدى المتوسطة الإسلامية بندار لامفونج

إسم الباحثة : دوي سارة النّساء

رقم التسجيل : ١٧١١٠٢٠٠٧٧

القسم : قسم تعليم اللّغة العربيّة

الكلّيّة : كلّيّة التّربيّة و التعليم بجامعة رادين انتان الإسلاميّة الحكوميّة لامفونج

وافقته اللّجنة الإشرافيّة

قد قام المشرف بالتغييرات حسب الضرورة وتصحيحه بحيث أنها مؤهلة للمناقشة في كلّيّة التّربيّة والتعليم بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامفونج

تحريرا بندار لامبونج، ١٦ نوفمبر ٢٠٢١

المشرف،

الأستاذ الدكتور سلطان شهريل، الماجستير

الرقم الوظيفي: ١٩٥٦٠٦١١١٩٨٨٠٣١٠٠١

المشرف المشارك،

الدكتور محمّد أكمان شاه، الماجستير

الرقم الوظيفي: ١٩٧٠٠٣١٨١٩٩٨٠٣١٠٠٣

رئيسة قسم تعليم اللغة العربية

الدكتورة أمي هجرية ، الماجستيرة

الرقم الوظيفي: ١٩٧٢٠٥١٥١٩٩٧٠٣٢٠٠٤

وزارة الشؤون الدّينيّة
كلّيّة التّربيّة والتعليم بجامعة رادين إنتان الإسلاميّة الحكوميّة لامفونج
العنوان : شارع لتكول اندرو سوراتمين سوكارامي بندار لمفونج، رقم الحاتف : (٠٧٢١) ٧٠٣٢٨٩

تصديق لجنة المناقشة

تمت المناقشة على البحث العلمي تحت الموضوع: " تطوير الوسيلة التعلمية "لعبة النرد" (لودو) لتعلم المفردات العربية لدى طلبة الصف السابع د بمدرسة دار الهدى المتوسطة الإسلامية بندار لامفونج "

الإسم : دوي سارة النساء
رقم القيد : ١٧١١٠٢٠٠٧٧
القسم : قسم اللّغة العربيّة
الكلية : كلية التربية و التعليم بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج

للحصول على الدرجة الجامعية الأولى في علم التربية و التعليم يوم الخميس التاريخ ٢٨ أكتوبر ٢٠٢١

لجنة المناقشة

رئيس المناقشة : الدكتورة الحاجة إيرلينا، الماجستيرة
سكرتير : كاندى قامرية، الماجستيرة
المناقش ١ : الدكتور الحاج أحمد بخاري مسلم، الماجستر
المناقش ٢ : الأستاذ الدكتور سلطان شهريل، الماجستر
المناقش ٣ : الدكتور محمد أكمان شاه، الماجستر

عميد، كلية التربية والتعليم

الأستذة الدكتورة الحاجة نرفا هيان، الماجستيرة
رقم التوظيف: ١٩٦٤٠٨٢٨١٩٨٨٠٣٢٠٠٢

إقرار

أقر أنا الموقع أدناه

الاسم : دوي سارة النّساء

رقم القيد : ١٧١١٠٢٠٠٧٧

القسم : تعليم اللغة العربية

الكلية : التربية و التعليم

أن بحثي المعنون (تطوير الوسيلة التعلمية "لعبة النرد" (لودو) لتعلم المفردات العربية لدى طلبة الصف السابع د بمدرسة دار الهدى المتوسطة الإسلامية بندار لامفونج) هو عمل خاص بي، أصيل غير متصل و لا منتحل من أي عمل منشور، كما أقر بالالتزام بالأمانة العلمية و أخلاقيات البحث العلمي في كتابة البحث المعنون أعلاه. و أتحمل كافة التبعات القانونيات جراء الحقوق الفكرية و المادية للغير، و للجامعة الحق في اتخاذ الإجراءات اللازمة و المترتبة على ذلك.

تحريرا ببندار لامبونج، ٢٠٢١

الطالبة،

دوي سارة النّساء

رقم القيد : ١٧١١٠٢٠٠٧٧

شعار

و علّم ءادم الأسمآء كلّها ثمّ عرضهم على الملئكة فقال أنبؤنى بأسمآء هؤلآ إن كنتم صدقين
(سورة البقرة: ٣١)

إهداء

الحمدلله رب العالمين مع روح النشاط وبعزيمة قوية، والدعاء، حصلت الباحثة على اتمام كتابة هذه الرسالة العلمية. عديد من العوائق والمصاعب ولكن الحمد لله بنعمته و هدايته تمّت الباحثة في كتابة هذه الرسالة العلمية، وهذه الأمور هي ذو قيمة لدي الباحثة، تجربة مدهشة بالنسبة للباحثة، لذلك قدّمت الباحثة هذه الرسالة العلمية إلى هؤلاء الذين يشجعون في كتابة هذه الرسالة العلمية.

١. والديا المحبوبين و المحترمين أبي السيد يولي وانطارا و أمّي السيدة رالية حيث قد ربياني و داعباني أرشداني و دعواني و شجيعاني في اتمام هذه الرسالة العلمية. قدمت هذه الرسالة العلمية عسى أن تكون الخطوة الأولى لسعاتكما.
٢. أخي المحبوب فانجي فريوجا الذي يدعو و يشجعني في اتمام هذه الرسالة العلمية و لنجاحي.
٣. زملائ الأعزائ جامعة رادين انتان الإسلامية الحكومية لامبونج

ترجمة الباحثة

اسم الباحثة دوي سارة النّساء ولدت في بندار لامفونج في التاريخ ٢٢ أبريل ١٩٩٧ و هي بنت الثانية من أخوين من المتزوج السيد يولي وانطارا و السيدة رالية.

بدأت تربية الباحثة في روضة الأطفال ساتريا بندار لامفونج ثم استمرت دراستها في مدرسة الإبتدائية الحكومية ١ سوكارامي طوال ست سنوات، ثم استمرت دراستها في مدرسة المتوسطة الحكومية ٢٤ بندار لامفونج. ثم استمرت دراستها في مدرسة الثانوية الحكومية ١٢ بندار لامفونج في السنة ٢٠١٢ و تخرجت في السنة ٢٠١٥. في السنة ٢٠١٧ استمرت الباحثة دراستها إلى الجامعة رادين انتان الإسلامية الحكومية بندار لامبونج بكلية التربية و التعليم بقسم اللغة العربية و تمت من دراستها في السنة ٢٠٢١.

في السنة٢٠٢٠ ، أجريت الباحثة محاضرة عمل حقيقية في قرية بومي أسري ماندیرا ، سونغاي مينانغ ، أوغان كومرينغ إلير، سومطرة الجنوبية مع أنشطة توعية تهدف إلى زيادة وعي المجتمع المحيط بأهمية الحفاظ على التعليمات الصحية أثناء جائحة كوفيد -١٩ . في شهر أكتوبر ٢٠٢٠ ، أجريت الباحثة تدريب ممارسة ميدانية لمدة ٤٠ يومًا في مدرسة ار الهدى المتوسطة الإسلامية بندار لامفونج كشكل من أشكال تطبيق المعرفة التي اكتسبتها الباحثة. الآن تمضي حياة الباحثة اليومية في تدريس طلبة المرحلة الابتدائية أو المدرسة الإبتدائية.

بندار لامفونج، اغسطس ٢٠٢١

الباحثة

دوي سارة النّساء

كلمة شكر و تقدير

الحمدلله رب العالمين و الشكر له الذي قد أعطاني نعمه و هدايته حتّى أقدر على إنهاء كتابة هذه الرسالة العلمية البسيطة لإستيفاء بعض الشروط للحصول على الدرجة الجامعية الأولى في علم التربية و التعليم بقسم اللغة العربية بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج. و موضوع هذه الرسالة العلمية: " **تطوير الوسيلة التعلمية "لعبة النرد" (لودو) لتعلم المفردات العربية لدى طلبة الصف السابع د بمدرسة دار الهدى المتوسطة الإسلامية بندار لامفونج** "

الصلاة و السلام على النبي المصطفى محمّد صلى الله عليه و السلم و آله و أصحابه الذي قد حمل رسالته للحياة الكاملة. و يفضل الناس لطلب العلم كزاد الحياة لنفعها في جميع جوانب الحياة.

و في كتابة هذه الرسالة العلمية وجد الباحث المساعدات و المعاونات من جميع الأطراف, و من اللائق قدم الباحث جزيل الشكر و تقدير على جميع جهة الذين شجعوا و ساعدوا الباحث لكتابة بحثه، و بالخصوص إلى:

١. السيدة الأستاذة الدكتورة الحاجة نيرفا ديانا، الماجستيرة كعميدة كلية التربية بجامعة رادين انتان الإسلامية الحكومية لامبونج.
٢. السيدة الدكتورة أمي هجرية، الماجستيرة كرئيسة قسم تعليم اللغة العربية جامعة رادين انتان الإسلامية الحكومية لامبونج
٣. جميع المحاضرين في كلية التربية والتعليم، وخاصة بقسم تعليم اللغة العربية ، الذين قدموا معرفة مفيدة للغاية للباحثة أثناء دراستها في كلية التربية والتعليم في جامعة رادين انتان الإسلامية الحكومية لامبونج.
٤. أصدقائ بقسم اللغة العربية مرحلة ٢٠١٧ الذين أعطوا الباحثة المساعدة لإتمام هذه الرسالة العلمية.
٥. جميع الأطراف على كل المساعدة ، سواء بشكل مباشر أو غير مباشر ، في إتمام هذه الأطروحة ، وجزكم الله خير الجزاء.

و أدركت الباحثة أن هذه الرسالة العلمية عديد من العيوب، و بذلك طلبت الباحثة الانتقادات و الإرسادات لحسن هذه الرسالة العلمية. عسى الله أن يعطيهم بأحسن الجزاء. رجى الباحثة على أن ينفع بحثها لنفسها و نفس القارئين.

بندار لامفونج، ٢٠٢٠

الباحثة،

دوي سارة النّساء

رقم القيد : ١٧١١٠٢٠٠٧٧

محتويات البحث

صفحة الموضوع ..... أ

ملخص ..... ب

ورقة الموافقة ..... ج

تصديق لجنة المناقسة..... د

الإقرار ..... هـ

شعار ..... و

إهداء ..... ز

ترجمة الباحثة ..... ح

كلمة شكر و تقدير ..... ط

محتويات البحث ..... ك

قائمة الجداول ..... د

قائمة الصور ..... س

قائمة الملاحق ..... ع

الباب الأول. المقدمة

أ. توضيح الموضوع ١

ب. خلفية البحث ٢

ج. تعريف المشكلة و تحديدها ٦

د. مشكلة البحث ٦

هـ. أهدف البحث ٦

و. أهمية البحث ٦

ز. البحوث السابقة ٧

ح. منهجية الكتابة ٨

الباب الثاني. الإطار النظري

أ. الوصف النظري..... ١١

١. تدريس اللغة العربية ١١

٢. تدريس المفردات..... ١١

٣. الوسائل التعليمية ١٤

٤. الألعاب التعليمية ١٧

٥. لعبة النرد (لودو) ١٨

ب. نموذج التطوير..... ٢٠

١. تعريف نموذج التطوير ٢٠
٢. أنواع نموذج التطوير ٢٠
٣. نموذج التطوير المستخدم ٢٢

الباب الثالث. منهج البحث

أ. وقت و مكان البحث ٢٤
ب. تصميم البحث و التطوير ٢٤
ج. إجراءات البحث و التطوير ٢٥
د. مواصفات المنتج المتطور ٢٨
هـ. موضوع البحث و التطوير ٣٢
و. أدوات البحث ٣٣
ز. تجربة المنتج ٣٦
ح. أساليب تحليل البيانات ٣٧

الباب الرابع. نتائج البحث و مناقشتها

أ. وصف نتائج البحث و التطوير ٤٠
١. تحليل الاحتياجات ٤٠
٢. تصميم المنتج..... ٤٢
ب. وصف وتحليل بيانات نتائج الاختبار..... ٥٦
١. جدوى المنتج من قبل الخبراء..... ٥٦
٢. نتائج تجربة الوسائل..... ٦٣
ج. دراسة المنتج النهائي ٧٠

الباب الخامس. الاختتام

أ. الاستنتاج ٧٨
ب. الاقتراحات ٧٨

المراجع

الملاحق

قائمة الجداول

الجدول ١,١ التوزيع التكراري لنتائجالاختبار الأولي لمفردات اللغة العربية للصف السابع د للسنة الدراسية ٢٠٢٢/٢٠٢١

الجدول ٣,١ جوانب تقييم أدوات التحقق من المواد

الجدول ٣,٢ جوانب تقييم أدوات التحقق من خبير تصميم الوسائل

الجدول ٣,٣ مقياس ليكرت

الجدول ٣,٤ جوانب معايير استجابة الطلاب

الجدول ٣,٥ معايير النسبة المئوية

الجدول ٤,١ توزيع التكرارات لنتائج الاختبار الأولي لمفردات اللغة العربية للصف السابع د للسنة الدراسية ٢٠٢٢/٢٠٢١

الجدول ٤,٢ لعبة النرد (لودو)

الجدول ٤,٣ بيانات التحقق من خبير المواد

الجدول ٤,٤ التحقق من صحة البيانات لخبراء تصميم الوسائل

الجدول ٤,٥ التحقق من صحة البيانات لخبير الوسائل الأول

الجدول ٤,٦ التحقق من صحة البيانات لخبير الوسائل الثاني

قائمة الصور

الصورة ٣,١ نموذج تطوير حنفين وبيك
الصورة ٤,١ معاينة جانفا
الصورة ٤,٢ عملية إنشاء بلاط منطقة اللعبة
الصورة ٤,٣ عرض البحث عن الصور
الصورة ٤,٤ تحديد خط منطقة اللعبة
الصورة ٤,٥ عملية تحديد الشكل على بطاقة الخطوة
الصورة ٤,٦ اختيار نوع الخط في خطوة البطاقة
الصورة ٤,٧ عملية اختيار النماذج على بطاقات الأسئلة
الصورة ٤,٨ عملية إدخال الصور في بطاقة الأسئلة
الصورة ٤,٩ عملية إدخال الكتابة على بطاقات الأسئلة
الصورة ٤,١٠ عملية تخزين التصميم
الصورة ٤,١١ عملية طباعة وقطع الوسائط
الصورة ٤,١٢ عملية تطوير مجلس الإدارة
الصورة ٤,١٣ لودو ميديا لعبة بيادق
الصورة ٤,١٤ عملية صنع التعليمات الخاصة باستخدام لعبة النرد (لودو)

الباب الأوّل

المقدمة

أ. توضيح الموضوع

موضوع هذا البحث و التطوير هو "**تطوير الوسيلة التعلمية "لعبة النرد" (لودو) لتعلم المفردات العربية لدى طلبة الصف السابع بمدرسة دار الهدى المتوسطة الإسلامية بندار لامفونج**". اجتنابا عن سوء الفهم، ستصف الباحثة المصطلحات الواردة في موضوع هذا البحث و التطوير على النحو التالي:

١. الوسائل التعليمية

الوسائط (الوسيط المفرد) تأتي من الكلمة اللاتينية التي تعني بين أو وسيط ، والتي تشير إلى شيء يمكن أن يربط بين مصادر المعلومات ومستلمي المعلومات.[١] وفي الوقت نفسه ، أما التعليم هي عملية تفاعل بين المدرسين والطلاب ، سواء كانت تفاعلات مباشرة مثل الأنشطة التي تتم وجهاً لوجه أو بشكل غير مباشر.[٢] المقصود بالوسائل التعليمية هي جميع أشكال المعدات المادية المصممة بطريقة مخططة لنقل المعلومات وبناء التفاعل.[٣]

٢. لعبة النرد (دادو)

لعبة النرد (دادو) هو لعبة تقليدية من الهند. تستخدم هذه اللعبة لوحة مثل السلم والثعبان أو مونوبولي ويمكن لعبها من قبل شخصين إلى أربعة أشخاص. سيتنافس كل لاعب ليكون الأسرع في إرسال الرموز الأربعة التي يمتلكها من القاعدة إلى مركز اللوحة وهو الهدف النهائي للعبة.[٤] يمكن تعديل هذه اللعبة إلى لعبة تعليمية تستخدم كوسيط تعليمي. يمكن أن تجعل لعبة النرد (دادو) الطلاب يشعرون وكأنهم يلعبون بحيث يقلل من الشعور بالتوتر والملل لدى الطلاب.[٥]

---

[١] Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Prenada Media, ٢٠١٨), ٥.

[٢] Syamsudin Asyrofi, *Model, Strategi & Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Aura Pustaka, ٢٠١٤), ٦٥.

[٣] Yaumi *Media & Teknologi Pembelajaran*, ٧.

[٤] https://kumparan.com/kumparantech/ludo-king-game-tradisional-pengisi-waktu-santai-bareng-teman (diakses pada ٢١ januari ٢٠٢١)

[٥] Sri Armiyanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Purnama Trimurjo", *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*", Vol ٧ (٢٠٠٩) No.١, ٥٢. https://www.ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/٢٠٣٩ (diakses pada ١٠ febuari ٢٠٢١)

٣. تدريس المفردات العربية

المفردات هي مكون لغوي يتضمن جميع المعلومات حول معنى واستخدام الكلمات في اللغة وثراء الكلمات التي يمتلكها المتحدث أو كاتب اللغة.[٦] لذا ، فإن تدريس المفردات هو التعلم الذي يتعلم فيه مجموعة من الكلمات التي تحتوي على جميع معلومات المعنى ، واستخدام الكلمات في اللغة.

هذا البحث هو نوع من البحث و التطوير الذي يهدف إلى تطوير منتج وسائل تعليمية في شكل لعبة النرد (دادو) بهدف ترقية استعاب المفردات العربية لدى طلبة الصف السابع. لذلك يمكن فهم أن موضوع هذا البحث هو " تطوير الوسيلة التعلمية "لعبة النرد" (دادو) لترقية استعاب المفردات العربية. طلاب الصف السابع د بمدرسة دار الهدى المتوسطة الإسلامية بندار لامفونج ".

ب. خلفية البحث

في حالة الوباء الجديد ، كان كوفيد ١٩ له تأثير في تغيير نمط حياة الناس في العالم. تم تنفيذ سياسات جديدة من كل حكومة في العالم لمنع انتشار هذا الوباء. التعليم هو أحد المتضررين من الوباء. إن الأزمة تجبر جميع مكونات التعليم على ابتكار التعلم من خلال التعلم عبر الإنترنت. والهدف من ذلك هو استمرار عملية التعلم في حالة كوفيد ١٩.[٧]

لقد تطور تعلم اللغة العربية في إندونيسيا جيدًا وينمو بسرعة. يمكن ملاحظة ذلك من خلال عدد المؤسسات أو المدارس التي تجعل اللغة العربية مادة لازمة ، ليس فقط في المدارس الدينية ولكن أيضًا في المدارس العامة الأخرى.[٨] على الرغم من أن اللغة العربية هي إحدى اللغات الأجنبية التي يهتم بها الإندونيسيون ، إلا أن تعلم هذه اللغة ليس بالأمر السهل لأن الطلاب عادةً ما يستخدمون لغتهم الأم (الإندونيسية) للتواصل اليومي بدلاً من اللغة الثانية (العربية). لذلك ، من الضروري دراسة تعلم اللغة المناسب للطلاب بشكل أعمق.

في التاريخ ٦ أكتوبر إلى ١٦ نوفمبر ٢٠٢٠ ، أجريت الباحثة أنشطة ممارسة الخبرة الميدانية في مدرسة دار الهدى المتوسطة الإسلامية بندار لامفونج وتناوات الفرصة لتدريس طلبة الصف السابع د في مادة اللغة العربية. يتم التعلم عبر الإنترنت وجهاً لوجه. يقام التعلم عبر الإنترنت كل يوم اثنين إلى السبت. وفي الوقت نفسه ، فإن التعلم وجهًا لوجه محدود للغاية ويتم تنفيذه فقط وفقًا لجدول محدد

[٦] Harimukti Kridalaksana, *Kamus Linguistik* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama,١٩٩٣), ١٢٧

[٧] Abd. Rahim Mansyur, "Dampak Covid-١٩ terhadap Dinamika Pembelajaran di Indonesia" *Education and Learning Journal*. Vol. ١ No. ٢٢ (Tahun ٢٠٢٠), ١١٣. http://jurnal.fai.umi.ac.id/index.php/eljour/article/view/٥٥/٠ (diakses pada ١٧ Febuari ٢٠٢١)

[٨] *Ibid*

مسبقًا. يتم إجراء التعلم وجهًا لوجه مرة واحدة في الأسبوع لكل فصل متناوب ويتم إجراء مادتين فقط. مع هذا النظام ، هناك فرصة ضئيلة للتعلم وجهًا لوجه في كل مادة ، بما في ذلك مادة اللغة العربية. وفقًا للسيد توفيق الرحمن اللسانس كمدرس اللغة العربية ، فإن التعلم عبر الإنترنت في الواقع أقل فعالية. كثير من الطلاب لا يشاركون في التعلم. لا يقوم العديد من الطلاب بملء حالات الغياب ولا يقدمون المهام بسبب قيود الاتصال بالشبكة. فيما يتعلق بالوسائط والأساليب ، لكل درس لا يستخدم وسائط تعليمية مثيرة للاهتمام ، فهو يستخدم فقط جوجيل فرقة الفصل أو واتساف عند التعلم عبر الإنترنت ، وللتعلم وجهًا لوجه ، لا يستخدم سوى مدرسة والسبورة. و الكتب كمواد تعليمية. الطريقة المستخدمة هي طريقة المحاضرة. قال ، "في الواقع ، هذه الطريقة شيء ممل لبعض الطلاب في التعلم." لكن هذه الطريقة عنده أكثر فعالية.[٩] عندما يحدث التعلم وجهًا لوجه ، يتضح أن العديد من الطلاب أقل نشاطًا في التعلم. التفاعلات التي تحدث هي فقط في اتجاه واحد. بالنسبة إلى النتائج اليومية للطلاب ، يحصل العديد من الطلاب على نتيجة منخفضة. لذلك ، تهتم الباحثة بإجراء البحث على طلاب الصف السابع في مدرسة دار الهدى المتوسطة الإسلامية بندار لامفونج. من نتائج المقابلات التي أجراها الباحثة مع العديد من الطلاب ، اعترفوا أنهم عند تعلم اللغة العربية ، غالبًا ما يواجهون صعوبة في فهم اللغة التي يتم تدريسها.[١٠] هذا لأن اللغة العربية لغة أجنبية لها كتابة ونطق مختلف عن اللغة اليومية المستخدمة من قبل الطلاب.

في الحقيقة الهدف من تدريس اللغة هو أن يكون الطلاب ماهر في اللغة ، وخاصة اللغة العربية ، وهناك ٤ مهارات. وهي مهارة الاستماع ، ومهارة الكلام، ومهارة القراءة ، و مهارة الكتابة. أحد محددات جودة مهارات الطلاب اللغوية ، هو كمية ونوعية المفردات التي يمتلكونها ويتقنونها. كلما زاد ثراء الطالب في المفردات ، زادت احتمالية إتقانه للغة.[١١] بناءً على هذا البيان ، تهتم الباحثة بإجراء اختبار استعاب المفردات العربية على الطلاب. من نتائج اختبار استعاب المفردات الذي تم إجراؤه ، يمكن العثور على أن مستوى استعاب المفردات العربية لطلبة الصف السابع د بمدرسة دار الهدى المتوسطة الإسلامية بندار لامفونج لا يزال بحاجة إلى التحسين. يمكن رؤيته في الجدول التالي.

---

[٩] Tufiqurrahman, "Sistem Pelaksanaan Pembelajaran, Penggunaan Media Pembelajaran Serta Metode Pembelajaran Bahasa Arab yang digunakan Pada Siswa Kelas ٧D MTs Darul Huda Bandar Lampung, *Wawancara*, Oktober ٦, ٢٠٢٠

[١٠] Muhammad Tora Maulana & Afriza Fasalinda, "Kesulitan Siswa Memahami Bahasa Arab", *Wawancara*, November ٩, ٢٠٢٠.

[١١] Aziz Facrurrozi & Erta Mahyuddin, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab* (Bandung: CV Pustaka Cendekia Utama, ٢٠١١), ٢٧.

الجدول ١.١

التوزيع التكراري لنتائج الاختبار الأولية لاستعاب المفردات العربية لى طلبة الصف السابع د العام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٢

الرقم	النتيجة	البيان	التكرر	النسبة المئوية
١	١٠٠-٩٠	أ	٢	٧٪
٢	٨٩-٨٠	ب	٢	٧٪
٣	٧٩-٦٥	ج	١٠	٣٤٪
٤	<٦٤	د	١٥	٥٢٪
المجموع			٢٩	١٠٠٪

يوضح الجدول أعلاه أن النسبة المئوية للطلاب الذين يحصلون على أعلى النتيجة هي ٧٪ فقط بإجمالي ٢ طالب. بينما تصل نسبة الطلاب الذين يحصلون على أقل النتيجة إلى ٥٢٪ بإجمالي ١٥ طالبًا. هذا يدل على أن استعاب المفردات العربية لدى طلبة الصف السابع د لا يزال منخفضًا.

كما ذكر السيد توفيق الرحمن اللسانس حول عدم فعالية التدريس عبر الإنترنت في عملية التدريس ، تعتقد الباحثة أن التدريس وجهًا لوجه أمر متوقع. بالإضافة إلى ذلك ، انطلاقا من نقص تنوع الوسائط المستخدمة من قبل المدرسين بشكل مستمر ، سيشعر الطلاب بالملل ويقل حماسهم في التعلم. فيتم تقليل نشاط الطلاب وفهمهم. في حين أن أحد العوامل المهمة لبناء جودة التدريس هو جودة المدرسين في تصميم وتنفيذ التدريس. يجب أن يتمتع المدرسون بالمهارات اللازمة لتصميم وتطوير واستخدام وسائط التعلم لزيادة اهتمام الطلاب واهتمامهم وتحفيزهم على التعلم.[١٢] تهدف وسائل الإعلام لغرض التدريس حيث يجب أن تتضمن المعلومات الواردة في الوسائط و أن يشترك الطلاب في كل من العقل وكذلك في شكل أنشطة حقيقية حتى يمكن أن يحدث التعلم. إلى جانب كونها ممتعة ، يجب أن تكون وسائط التعلم قادرة على توفير تجربة ممتعة وتلبية الاحتياجات الفردية للطلاب.[١٣]

يمكن الحصول على اكتساب اللغة ، وخاصة عند الأطفال ، من خلال الأنشطة التي تتم في بيئتهم. هذا البيان مدعوم أيضًا بنظرية التعلم لر.جاجني ، عالم النفس التربوي الأمريكي. هذه المحفزات

[١٢] Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran*, ١٣.
[١٣] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Depok: Rajawali Pers, ٢٠١٥) ٢٥.

من البيئة هي عوامل خارجية يمكن تعديلها بطريقة تدعم العمليات المعرفية للأفراد الذين يتعلمون. العملية المعرفية هي عملية داخل الفرد الذي يتعلم كشرط أساسي لتهيئة ظروف التعلم. تتفاعل هذه العملية المعرفية مع الظروف الداخلية الأخرى مع الظروف الخارجية لإنتاج أداء كنتيجة للتعلم.[١٤] بيئة الأطفال لا تنفصل عن اللعبة. ليس فقط للأطفال ، تعتبر الألعاب جزءًا مهمًا جدًا من حياة الإنسان. في الحياة اليومية ، يبدو أن الجميع ، رجالًا ونساءً وأطفالًا وبالغين ، غنيًا وفقيرًا ، يستمتعون جميعًا بالألعاب.[١٥] وهكذا اختارت الباحثة لعبة النرد (دادو) كوسيلة تعليمية. يمكن تعديل لعبة النرد (دادو) إلى لعبة تعليمية من المتوقع أن توفر الدافع والاهتمام بتعلم الطلاب دون تقليل المواد أو المعرفة التي سيتم نقلها. ستخلق الأنشطة في لعبة النرد (دادو) المعدلة بيئة تعليمية ممتعة ، ويتنافس الطلاب لتحقيق الهدف النهائي للعبة من خلال اتباع القواعد الحالية. سيُطلب من الطلاب أيضًا محاولة تخمين إجابات الأسئلة الواردة في بطاقات الأسئلة وفي كل مربع صور يمرون به قبل الوصول إلى خط النهاية. ستدعم بعض هذه الأشياء العمليات المعرفية للطلاب.يبدأ من ترقية تحفيز الطلاب واهتمامهم بالتعلم للقيام بدور فعال في اللعبة ، وكذلك تشجيع قوة تفكير الطلاب عند الإجابة على الأسئلة. من البحث لذي أجراه خفني نورعين بموضوع "تطوير الوسيلة التعلمية لعبة النرد (دادو) لتحسين المفردات العربية في مدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية ، كيلابا جادينج ، جاكرتا" ، ذكرت أن لعبة النرد (دادو) هي وسيلة مناسبة لاستخدامها كوسيلة لتعلم المفردات العربية . يُعرف هذا بناءً على نتائج بحثها ، وهي: مستوى جدوى من الوسيلة التعلمية لعبة النرد (دادو) بناءً على (١) خبراء المواد يُظهر متوسط نسبة ٩٦٪ (لائقة جدًا) ؛ (٢)خبراء الإعلام يُظهر متوسط نسبة ٩٤٪ (لائقة جدًا). وأظهر تقييم الطالب في التجربة نسبة مئوية ٨٩٪ (ملائقة جدًا).[١٦]

استنادا إلى هذه الخلفية ، تهتم الباحثة بإجراء البحث بموضوع " تطوير الوسيلة التعلمية "لعبة النرد" (لودو) لتعلم المفردات العربية لدى طلبة الصف السابع بمدرسة دار الهدى المتوسطة الإسلامية بندار لامفونج ". هذا البحث هو نوع من البحث والتطوير (R & D) باستخدام نموذج حنّافيك و فيك.

---

[١٤] Irwan Akib, *Implementasi Teori Belajar Robert Gagne Dalam Pembelajaran Konsep Matematika,* (Sulawesi Selatan: Lembaga Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar, ٢٠١٦), ٢٠.

[١٥] Imam Asrori, ١٠٠٠ Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab, (Malang: CV Bintang Sejahtera, ٢٠١١), ٢

[١٦] Khifni Nurani, "Tatwiiru Al-Wasilah At-ta'limiah LUDO limaadah Mufrodat Al-Lughah Al-arabiah Fii Madrasah Al-Islamiah Ats-tsanawiah Kelapa Gading, Jakarta", Jurnal Budaya, Bahasa dan Sastra Arab, Vol.١٦ No.١ (Tahun ٢٠١٩)

ج. تعريف المشكلة و تحديدها

استنادا إلى خلفية البحث التي تم وصفها ، فإن المشكلة هذا البحث هي:

١. نقصان استخدام الوسائل التعليمية الشيقة

٢. وجود شعور بالإشباع وعدم اهتمام الطلاب بتعلم في ماة اللغة العربية

٣. استخدام طريقة المحاضرة رتيبة ومملة

٤. نقصان استعاب المفردات العربية لدى الطلاب

د. مشكلة البحث

١. كيفية تطوير الوسيلة التعلمية "لعبة النرد" (لودو) لتعلم المفردات العربية لدى طلبة الصف السابع بمدرسة دار الهدى المتوسطة الإسلامية بندار لامفونج ؟

٢. كيف جدوى من الوسيلة التعلمية "لعبة النرد" (لودو) لتعلم المفردات العربية لدى طلبة الصف السابع بمدرسة دار الهدى المتوسطة الإسلامية بندار لامفونج ؟

٣. كيف استجابة الطلبة على الوسيلة التعلمية "لعبة النرد" (لودو) لتعلم المفردات العربية لدى طلبة الصف السابع بمدرسة دار الهدى المتوسطة الإسلامية بندار لامفونج ؟

هـ. أهداف البحث

١. لمعرفة تطوير الوسيلة التعلمية "لعبة النرد" (لودو) لتعلم المفردات العربية لدى طلبة الصف السابع بمدرسة دار الهدى المتوسطة الإسلامية بندار لامفونج

٢. لمعرفة جدوى من الوسيلة التعلمية "لعبة النرد" (لودو) لتعلم المفردات العربية لدى طلبة الصف السابع بمدرسة دار الهدى المتوسطة الإسلامية بندار لامفونج

٣. لمعرفة استجابة الطلبة على الوسيلة التعلمية "لعبة النرد" (لودو) لتعلم المفردات العربية لدى طلبة الصف السابع بمدرسة دار الهدى المتوسطة الإسلامية بندار لامفونج

و. أهمية البحث

من المتوقع أن توفر نتائج هذا البحث الأهمية النظرية و التطبيقية للباحثين والمدرسين والطلاب والقراء بشكل عام وهي:

١. الأهمية النظرية

أ. يمكن استخدامها كمواد دراسية ومواد لمزيد من البحث للطلاب.

ب. زيادة مراجع بحثية في مجال الإعلام العربي.

٢. الأهمية التطبيقية

أ. بالنسبة لمرس اللغة العربية ، يمكن استخدام هذا البحث كأداة لنقل المواد التعليمية من قبل المدرسين إلى الطلاب ليصبح نوعًا جديدًا في تدريس اللغة العربية.

ب. بالنسبة للطلاب ، يمكن استخدام هذا البحث لزيادة تحفيز الطلاب وتسهيل فهمهم لتعلم المفردات العربية.

ز. البحوث السابقة

البحوث السابقة في هذا البحث و التطويرهو البحث السابق الذي يستخدم الوسيلة التعلمية "لعبة النرد" (دادو) ، ولكن هناك الاختلاف في موضوع البحث. تتطلب كل دراسة مراجع من بحث سابق من أجل الحصول على أقصى قدر من النتائج. فيما يلي نتائج البحوث السابقة التي استخدمت كمراجع في هذا البحث:

أولاً ، البحث من خفني نورعين بموضوع "تطوير الوسيلة التعلمية "لعبة النرد" (دادو) لتحسين المفردات العربية في مدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية ، كيلابا جادينج ، جاكرتا" ، ذكرت أن لعبة النرد (دادو) هي وسيلة مناسبة لاستخدامها كوسيلة لتعلم المفردات العربية . يُعرف هذا بناءً على نتائج بحثها، وهي: مستوى جدوى من الوسيلة التعلمية لعبة النرد (دادو) بناءً على (١) خبراء المواد يُظهر متوسط نسبة ٩٦٪ (لائقة جدًا) ؛ (٢)خبراء الإعلام يُظهر متوسط نسبة ٩٤٪ (لائقة جدًا). وأظهر تقييم الطالب في التجربة نسبة مئوية ٨٩٪ (ملائقة جدًا).[١٧]

ثانيًا ، البحث من ميرليانا دوي هفساري ، طالبة تخصص في اللغة الأجنبية وآدابها ، جامعة سيمارانج الجكومية في السنة ٢٠١٥ بموضوع "فعالية لعبة النرد في تحسين إتقان المفردات اليابانية في مدرسة مترا كريا منديري المهنية كيتانجوحان بريبيس". بناءً على نتائج تحليل نتائج الاختبار ، فإن متوسط قيمة الاختبار اللبعدي أكبر من متوسط قيمة الاختبار القبلي. تم الحصول على نتائج الحسابات باستخدام صيغة اختبار t التي تم الحصول عليها من t الجدولي ٦،٨٨ أكبر من t الجدولي n-١ ، أي

[١٧] *Ibid*

(db = ٣٤) عند مستوى هام بنسبة ١٪ ، وهو ٢.٧٢ ومستوى أهمية ٥٪ ، وهو ٢.٠٣. هذا يدل على أن الوسيلة التعلمية لعبة النرد فعالة في ترقية المفردات اليابانية في مدرسة مترا كريا منديري المهنية كيتانجوحان بريبيس.[١٨]

ثالثًا ، البحث من أنديتا رحماواتي ، طالبة تخصص في تعليم مدرسي المدرسة الابتدائية ، جامعة سيمارانج الحكومية السنة ٢٠٠٩ بموضوع "تطوير الوسيلة التعلمية "لعبة النرد" (دادو) الذكية الإندونيسية في محتوى الدراسات الاجتماعية للبيوت التقليدية لدى طلبة الصف الرابع بمدرسة الإبتدائية الحكومية ٣ سيمارانج". أشارت نتائج هذا البحث إلى أن الوسيلة التعلمية "لعبة النرد" (دادو) قد تم تضمينها في المعايير المناسبة. مع تقديم التقييم من قبل خبراء الإعلام ٩١.٦٧٪ مع زيادة النسبة المئوية على جانب الاستخدام ١٠٠٪ ، الجانب التفاعلي ١٠٠٪ ، الجانب العرض ٧٥٪ ، في حين أن النسبة المئوية للتقييم من قبل خبير المواد هي ٩١.٦٧٪ مع ١٠٠٪ نسبة الملاءمة المادية المكاسب وجانب الملاءمة وسائط تحتوي على ٨٠٪ من المواد. حصلت نتائج استبيان الطلاب والمدرسين على تقييم بنسبة ٩٧.٥ ٪ و ١٠٠٪.[١٩]

ح. منهجية الكتابة

بشكل عام ، تنقسم كتابة هذه الأطروحة إلى ٣ أجزاء ، وهي المقدمة ، والمادة (المحتوى)، والاختتام. كل جزء مرتبط ببعضه البعض. وذلك لتشكيل كتابة متماسكة ومنهجية. لتسهيل فهم المناقشة الواردة في هذه الأطروحة ككل ، من الضروري وصف منهجيات الكتابة على النحو التالي:

١. المقمة

يحتوي القسم الأولي على غلاف الرسالة ، وصفحة الغلاف ، وصفحة الملخص ، وصفحة الشعار و كلمة الشكر و التقدير، و ترجمة الباحثة، وصفحة المقدمة ، وصفحة المحتويات ، وقائمة الجداول ، وقائمة الصور.

٢. المادة (الأساسية)

يتكون هذا القسم من ٥ فصول على النحو التالي:

---

[١٨] Merliana Dwi Hapsari, Skripsi: Efektivias *Ludo Word Game* (LWG) dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang di SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan-Brebes. http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/٢١٤٤٤ (diakses pada ١٤ November ٢٠٢٠)

[١٩] Andita Rahmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia Pada Muatan IPS Materi Rumah Adat Kelas IV SDN Karangayu ٠٣ Semarang", ٢٠١٧, ١٩٣. https://lib.unnes.ac.id/٣٤٦٧٣/ (diakses pada ١٤ November ٢٠٢٠)

الباب الأول المقدمة

يتكون هذا الفصل من توضيح الموضوع وخلفية البحث وتعريف المشكلة وتحديدها و مشكل البحث وأهداف البحث و أهمية البحث و البحوث السابقة و منهجية الكتابة.

الباب الثاني الإطار النظري

يتضمن هذا الباب:

أ. يحتوي الوصف النظري على مناقشة تعريف تدريس اللغة العربية ، وتدريس المفردات وإتقانها ، والمبادئ ، والخطوات ، وتقنيات المفردات العربية ، إلى جانب تعريف الوسائل التعليمية والألعاب التعليمية وفهم الوسيلة التعلمية لعبة النرد (دادو).

ب. مفهوم موذج التطوير الذي يحتوي على التعريف و أنواع نماذج التطوير ونموذج التطوير المستخدمة في هذه البحث

الباب الثالث منهج البحث

في هذا الفصل ، تصف الباحثة طريقة البحث التي قامت بهاالباحثة في تطوير الوسيلة التعلمية لعبة النرد (دادو). يتضمن هذا الباب على:

أ. مكان و وقت تطوير البحث

ب. تصميم البحث و التطوير

ج. إجراءات البحث و التطوير

د. مواصفات المنتج المطلوب تطويرها

هـ. موضوع التجربة البحث و التطوير

و. أدوات البحث

ز. تجربة المنتج

ح.أساليب تحليل البيانات

الباب الرابع نتائج البحث و مناقشتها

يحتوي هذا الفصل على نتائج تحليل البحث والتطوير كماً ونوعاً بالإضافة إلى مناقشة دراسة المنتج النهائي. ليتم تصنيفها بشكل منهجي على النحو التالي:

أ. وصف نتائج البحث والتطوير

ب. وصف وتحليل بيانات نتائج الاختبار

ج. مراجعة المنتج النهائي

الباب الخامس الاختتام

يحتوي هذا الفصل على استنتاجات و اقتراحات من نتائج البحث الذي تم إجراؤه. يحتوي هذا الاستنتاج على نتائج الدراسة. بينما تحتوي الاقتراحات على اقتراحات من الباحثة للطلاب والمدرسين والطلاب بحيث يمكن تطوير المنتجات بشكل أفضل

٣. الاختتام

يحتوي هذا القسم الأخير على المراجع و الملاحق

الباب الخامس

الاختتام

أ. الاستنتاج

استنادا إلى نتائج البحث في الباب السابق يمكن الاستنتاج أن:

١. عملية تطوير الوسيلة التعليمية لعبة النرد (دادو) لترقية استعاب المفردات العربية في هذا البحث من خلال تطبيق جانفا و استخدام نموذج التطوير حنفين و فيك. يتكون هذا نموذج التطوير من ثلاث مراحل ، وهي (١) تحليل البيانات (٢) التصميم و (٣) التطوير والتنفيذ.

٢. تطويرالوسيلة التعليمية لعبة النرد (دادو) لائق للاستخدام في تدريس المفردات العربية في مدرسة ار الهدى المتوسطة الإسلامية بندار لامفونج. يتضح هذا الحال من نتائج تحليل التحقق من الخبراء ، يعني نتيجة التحقق من خبراء المواد تظهر على نتيجة ٩١.٢٥٪ أو "جيد جدًا" ، ونتيجة التحقق من خبراء تصميم الوسائل تظهر على نتيجة ٩٩٪ أو "جيد جدًا" ، و نتيجة التحقق من خبراء الوسائل تظهر على نتيجة ٨٠٪ أو "جيد".

٣. بعد إجراء المراجعة حصلت الوسيلة التعليمية لعبة النرد (دادو) استجابات جيدة من الطلاب. نتائج تحليل استجابات الطلاب من خلال تجارب المنتج هي ؛ بالنسبة للتجربة الفردية ، كانت النتائج التي تم الحصول عليها ٩٥٪ أو "جيدة جدًا" ، وحصلت التجربة المجموعة الصغيرة على نتيجة ٨٩٪ أو "جيدة جدًا" والتجربة الميدانية حصلت على نتيجة ٩٢٪.

٤. بعد إجراء هذا البحث ، تم اكتشاف مزايا وعيوب من استخدام الوسيلة التعلمية "لعبة النرد" (لودو)

أ. المزايا من استخدام الوسيلة التعلمية "لعبة النرد" (لودو) هي كما يلي:

١) يتم حزم الوسائط بطريقة جذابة بحيث يهتم الطلاب بتعلم المواد المقدمة.

٢) سيكون جو التعلم أكثر متعة لأن وسائط التعلم المستخدمة هي ألعاب ،

٣) تعزيز الشعور بالتآزر بين المجموعات ، لأن كل عضو في المجموعة يتحمل نفس المسؤولية ، أي الفوز باللعبة بحيث يمارس الطلاب منافسة صحية.

ب. المزايا من استخدام الوسيلة التعلمية "لعبة النرد" (لودو) هي كما يلي:

١) إذا لم يفهم الطلاب بشكل صحيح باستخدام وسيلة تعليمية لعبة النرد (لودو) هذه ، فإن الطلاب يلعبون فقط دون فهم محتوى المادة.

٢) إذا لم يتم توجيه تقسيم المجموعة من قبل المدرس ، فسيختار الطلاب التجمع مع أصدقائهم المقربين.

٣) إذا لم يتم إدارة الفصل بشكل صحيح ، فسوف يصبح جو الفصل مزدحمًا وصاخبًا.

ب. الاقتراحات

١. يتوقع من الطلاب أن يكونوا أكثر اجتهادًا في الكتابة والقراءة والانتباه إلى شرح مادة المفردات العربية من المعلم أثناء التعلم و أن يبدأ في ممارستها في الحياة اليومية حتى يتمكنوا من إتقانها بشكل أفضل.

٢. يمكن إعادة استخدام الوسيلة التعليمية لعبة النرد (دادو) من قبل المدرسين في الصف السابع التالي أو غيرهم في الباب الْعُنْوَانُ.

٣. يُتوقع من المدرسين تحسين وسائط التعلم الأخرى التي يمكن أن تزيد من حماس الطلاب ونشاطهم في تعلم اللغة العربية

٤. يمكن إعادة تطوير الوسيلة التعليمية لعبة النرد (دادو) بواسطة باحثين آخرين لتكون أفضل من أجل تطوير وسائط التعلم العربية في إندونيسيا.

المراجع

Armiyanti. Sri. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Purnama Trimurjo*, Metro: Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro, Vol 7, No.1 https://www.ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/2039 (diakses pada 10 febuari 2021)

Akib, Irwan, 2016. *Implementasi Teori Belajar Robert Gagne Dalam Pembelajaran Konsep Matematika,* Sulawesi Selatan: Lembaga Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar

Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*, Depok: Rajawali Pers

Asrori, Imam. 2013. *1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: CV Bintang Sejahtera

Asyrofi, Syamsudin. 2014. *Model, Strategi & Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Aura Pustaka

Effendy, Ahmad Fuad. 2005. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, Misykat:2005

Facrurrozi, Aziz dam Erta Mahyuddin. 2011. *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab*, Bandung: CV Pustaka Cendekia Utama

Fajriah, Zahrotun, Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (mufradat) Melalui Penggunaan

Media Kartu Kata Bergambar, *Jurnal Pendidikan Usia Dini* Vol. 9

Hapsari, Merlyana Dwi, 2015. Skripsi: *Efektivias Ludo Word Game (LWG) dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang di SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan-Brebes*, Semarang: Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/21444 (diakses pada 14 November 2020)

Hasyim, Adelina. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah* Yogyakarta: Media Akademi

Hijriyah, Umi. 2016. *Analisis Pembelajaran Mufrodat dan Struktur Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Sebuah Analisis Isi Penerapan Kurikulum Di Madrasah Ibtidaiyah untuk Menghasilkan Bahan Ajar*, Lampung: LP2M IAIN Raden Intan Lampung

Khadijah, Selviana. 2018, *Pengembangan media pembelajaran Ludo Fisika pada Pokok Bahasan Gerak Melingkar*. Skripsi Program Sarjana Fisika Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Bandar Lampung

Kridalaksana, Harimukti, 1993. *Kamus Linguistik*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Kurniawan, Asep. 2018. *Metodoloi Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya

Mansyur, Abd. Rahim, 2020. *Dampak Covid-19 terhadap Dinamika Pembelajaran di Indonesia*. Education and Learning Journal. Vol. 1 No. 22

Munip, Abdul, 2017. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Arab,* Yogyakarta: FTK UIN Sunan Kalijaga

Mustofa, Syaiful, 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN Press

Nugroho, Anjar Wisnu dan Listyaningsih. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Ludo pada materi Perumusan dan Penetapan Pancasila sebagai dasar Negara di SMPN 1 Ngadirojo Pacitan, Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, Vol. 8 No. 1.

https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-kewarganegaraa/article/view/31540 (diakses pada 16 November 2020)

Nurani, Khifni, 2019. "Tatwiiru Al-Wasilah At-ta'limiah LUDO limaadah Mufrodat Al-Lughah Al-arabiah Fii Madrasah Al-Islamiah Ats-tsanawiah Kelapa Gading, Jakarta", Jurnal Budaya, Bahasa dan Sastra Arab, Vol.16 No.1

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta

Rahmawati, Andita. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia Pada Muatan IPS Materi Rumah Adat Kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang*, SKRIPSI : Program Sarjana Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. https://lib.unnes.ac.id/34673/ (diakses pada 14 November 2020)

Riduwan. 2010. Metode dan Teknik Menyusun Tesis, Bandung: Alfabeta

Rohman, Fathur. 2014. *Strategi Pengelolaan Komponen Pembelajaran Bahasa Arab*.Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaan, Vol I. No.1

Rosyidi, Abdul Wahab. 2009. *Media Pembelajaran bahasa Arab,* Malang: UIN-Malang Press

Rosyidi, Abdul Wahab & Mamlu'atul Ni'mah, 2011. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN PRESS

Sudjana, 2005. *Metode Statistika,* Bandung:Tarsito

Sugiono. 2018. *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d*, Bandung: Alfabeta

Tarigan, H.G. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Badudu

Tegeh, I Made dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*, Yogyakarta: Graha Ilmu

Thu'aimah, Rusydi Ahmad, 1989. *Ta'lim Al-'Arabiyyah fi Ghair al-Nathiqina biha; Manahijuhu wa Asalibuhu,* Rabath: Isisco

Yaumi, Muhammad. 2018. *Media & Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: Prenada Media

https://kumparan.com/kumparantech/ludo-king-game-tradisional-pengisi-waktu-santai-bareng-teman (diakses pada 21 januari 2021)