

ملخص البحث

مُحَمَّدُ فخر الريزا، ٢٠٢٢م، تطوير اللعبة التعليمية وصلاحياتها في تعليم المفردات العربية لطلاب الفصل العاشر بمدرسة سبيل المهتدين الثانوية الإسلامية بمنطقة كوتا وارينجين الشرقية كاليمنتان الوسطى، البحث العلمي قسم تعليم اللغة العربية كلية التربية والتعليم بجامعة أنتساري الإسلامية الحكومية بينجرماسين. المشرف الأول: د. توفيق الرحمن، الماجستير، والمشرف الثاني مُحَمَّدُ إقبال الشوقي، الماجستير.

الكلمات الأساسية: تطوير, اللعبة التعليمية, تعليم المفردات

يقدم هذا البحث تطوير لعبة تعليمية لتعلم المفردات العربية وصلاحياتها لطلاب الفصل العاشر بمدرسة سبيل المهتدين الثانوية الإسلامية، منطقة كوتا وارينجين الشرقية، كاليمنتان الوسطى. ووجد الباحث أن تعلم المفردات في مدرسة سبيل المهتدين الثانوية الإسلامية لا يزال يتم من خلال كتابتها ثم قراءتها دون أي صور أو تعليمات من المفردات التي يتم تدريسها. يعد فهم الطلاب للمفردات أمرًا مهمًا للغاية لأنهم يمكنهم التحدث بالمفردات. لمساعدة الطلاب على الفهم، أنشأ الباحث وسائل تعلم المفردات في شكل ألعاب تحظى بشعبية كبيرة حاليًا، خاصة لمجموعة الطلاب الذين ما زالوا في سن المراهقة. هذا البحث عبارة عن بحث يستخدم أسلوب نهج التطوير (R & D) من خلال أخذ تصميم بحث تطوير Sugiyono الذي يحتوي على ١٠ مراحل من التطوير، ثم قام الباحث بتعديله إلى ٥ مراحل من التطوير، وهي الإمكانيات والمشكلات، وجمع المعلومات، وتصميم اللعبة، واختبار الصلاحية. ومراجعة التصميم. مصادر البيانات التي تم جمعها من خلال تقنيات الملاحظة والاستبيان. تم تكييف تصميم هذه اللعبة التعليمية مع كتاب تعليم اللغة العربية الذي ألفه Moh. Ilyas وأيضًا استنادًا إلى نتائج تحليل المشكلات التي يواجهها الطلاب. نتائج هذه الدراسة عبارة عن لعبة تعليمية لتعلم المفردات العربية حصلت على نسبة مئوية ٧٣% من خبراء المواد واللغة المشمولين في معيار جيد. ثم احصل على نسبة مئوية ٨٧,٥% من خبراء الوسائل التعليم المشمولين في معايير جيد جدًا. بناءً على تقييم اختبار الصلاحية، يمكن القول إن اللعبة التعليمية لتعلم المفردات التي صنعها الباحث قابلة للجدل في مساعدة الطلاب على تعلم المفردات العربية مع بعض التحسينات التي يجب إجراؤها من أجل تقليل أوجه القصور الموجودة في اللعبة التعليمية لتعلم المفردات العربية.

ABSTRAK

M. Fahrurreza, 2022, *Perancangan Game Edukasi dan Kelayakannya dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas 10 Madrasah Aliyah Sabilal Muhtadin di Kabupaten Kotawaringin Timur Kalimantan Tengah,* Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin. Dosen Pembimbing I Dr. Taufiqurrahman, S.Ag, M.Ed, dan Dosen Pembimbing II Moh. Iqbal Assyauqi, S.Pd.I., M.Pd.

Kata Kunci: Perancangan, Game Edukasi, Pembelajaran Mufradat

Skripsi ini menyajikan tentang perancangan game edukasi pembelajaran kosakata bahasa Arab dan kelayakannya untuk siswa kelas 10 Madrasah Aliyah Sabilal Muhtadin kabupaten Kotawaringin Timur Kalimantan Tengah. Peneliti menemukan di Madrasah Aliyah Sabilal Muhtadin pembelajaran kosakata masih dilakukan dengan cara dituliskan kemudian dibacakan tanpa adanya gambar atau petunjuk dari kosakata yang diajarkan. Pemahaman siswa terhadap kosakata sangat penting karena dengan kosakata mereka dapat berbicara. Untuk membantu pemahaman siswa peneliti membuat media pembelajaran kosakata dengan bentuk game yang saat ini banyak digemari khususnya untuk golongan siswa yang masih dalam masa remaja. Penelitian ini adalah penelitian dengan menggunakan metode pendekatan pengembangan (R&D) dengan mengambil desain penelitian pengembangan Sugiyono yang terdapat 10 tahap pengembangan, kemudian dimodifikasi peneliti menjadi 5 tahap pengembangan, yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain game, uji validitas dan revisi desain. Sumber data yang dikumpulkan melalui teknik observasi dan angket. Perancangan game edukasi ini disesuaikan terhadap buku pembelajaran bahasa Arab yang ditulis oleh Moh. Ilyas dan juga berdasarkan hasil analisis masalah yang dihadapi oleh siswa. Hasil dari penelitian ini adalah game edukasi pembelajaran kosakata bahasa Arab mendapatkan persentase 73% dari ahli materi dan bahasa yang termasuk dalam kriteria **Baik**. Kemudian mendapatkan persentase 87,5% dari ahli media termasuk dalam kriteria **Sangat Baik**. Berdasarkan penilaian uji validitas tersebut, game edukasi pembelajaran kosakata yang peneliti buat bisa dibilang layak untuk digunakan dalam membantu pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa dengan beberapa perbaikan yang harus dilakukan agar mengurangi-kekurangan yang terdapat dalam game edukasi pembelajaran kosakata bahasa Arab.