algunatuna
Journal of Arabic Linguistics and Education
Vol. 7 No. 1, December 2021, 91-103
P-ISSN: 2477-5371; E-ISSN: 2503-2690

تطوير لعبة المغامرة اللغة العربية SI UJE القائمة على أندرويد لتلاميذ الصف الثامن في المدرسة الثانوية

Hafidah
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
hafidah.abdullah@iain-surakarta.ac.id

Witri Lestari
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
witrilestari.wl@gmail.com

Muhammad Nur Kholis
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
Muhammad.kholis@iain-surakarta.ac.id

Moh. Nurul Huda
Institut Agama Islam Negeri Pekalongan
moh.nurulhuda@iainpekalongan.ac.id

Abstract
The implementation of Arabic learning activities at State Islamic Junior High School of 2 Jakarta, especially during the Covid-19 period, was carried out online or distance learning. But in addition, the problem faced is that the teacher uses the lecture method so that learning becomes boring because students are only listeners. As a result, it affects students' interest in teaching Arabic because it is considered monotonous. This research aims to developing the SI UJE Arabic Adventure Game based on Android and to find out its validity, practicality and effectiveness. This type of research is research and development with the ADDIE research model. The results of the validation questionnaire by media experts are 88% and material experts are 97% and both are in the very good category. Then the teacher's response was 92% and the students of grades 84 and 85 were 98% and 95% and all of them were in the very practical category. The test results for students in grade 84 are 100% and 88.8%, while for students in grade 85 are 100% and 83% are categorized as very effective.

***Keywords*:** *Learning media, adventure game, android.*

Abstrak
Pelaksanaan kegiatan pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Jakarta khususnya pada masa Covid-19 dilakukan secara daring atau pembelajaran jarak jauh. Namun di samping itu, problematika yang dihadapi adalah guru menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran menjadi membosankan karena peserta didik hanya sebagai penyimak. Akibatnya, mempengaruhi minat siswa dalam mengajar

bahasa Arab karena dianggap monoton. Tujuan penelian ini adalah untuk mengembangkan game petualangan bahasa Arab SI UJE berbasis Android dan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifitasannya. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan model penelitian ADDIE. Hasil angket validasi oleh ahli media sebesar 88% dan ahli materi sebesar 97% dan keduanya termasuk kategori sangat baik. Kemudian respon guru sebesar 92% dan peserta didik kelas 84 dan 85 sebesar 98% dan 95% dan seluruhnya termasuk kategori sangat praktis. Hasil uji coba untuk peserta didik kelas 84 adalah 100% dan 88,8% sedangkan untuk peserta didik kelas 85 adalah 100% dan 83% seluruhnya termasuk kategori sangat efektif.

Kata Kunci: *Media pembelajaran, game petualangan, android.*

المقدمة

يواجه المجتمع العالمي في الوقت الحالي تحديات بسبب الثورة الصناعية ٤,٠. الثورة الصناعية ٤,٠ هي العصر الرقمي عندما كانت جميع عناصر الجهاز المتاحة مرتبطة أو المكونات إلى نظام شبكة الإنترنت. في هذه الحالة، بحاجة إلى بذل جهد التحول والابتكار، واحد منهم في عالم التعليم. إذا كنت ترغب في المنافسة في هذا العصر الرقمي، تحتاج إندونيسيا إلى تنمية مهارات الموارد البشرية من خلال التعليم عن طريق استخدام أو تنفيذ التكنولوجيا الرقمية.[١]

أصبح استخدام الهواتف الذكية جزءًا مهمًا من الحياة اليومية. بصرف النظر إلى أنها تأتي من الطبقات السفلى أو المتوسطة أو العليا. تطور الهواتف الذكية تطورا سريعا بحيث أنها أصبحت متطورة على نحو متزايد مع مجموعة جديدة من الميزات التي تم توفيرها في ذلك، والقدرة على الإنتاج على نطاق واسع يجعل السعر المباع في السوق بأسعار معقولة على نحو متزايد. سهولة الوصول إلى الهواتف الذكية تقود تطوير تكنولوجيا صنع الألعاب.[٢]

يمكن أن تكون اللعبة التعليمية القائمة على أندرويد أحد الخيارات البديلة للمدرسين في أنشطة التعليم. ويجب أن يدعم ذلك من خلال صنع محتوى مبتكر ومبدع من أجل توليد اهتمام التلاميذ بالتعليم[٣]. هناك العديد من المواقع التي تقدم تطبيقات الترميز و غير الترميز بحيث يمكن استخدامها لتطوير التطبيقات التي تريد بناء. وهذا يوفر فرصة للمطورين ليصنعوا اللعبة التعليمية لأنه كالإضافة إلى كونها مفيدة كالوسائل التعليمية يمكن أن تكون فرصة عمل.[٤]

[1]Reflianto dan Syamsuar, "Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2019): 4.

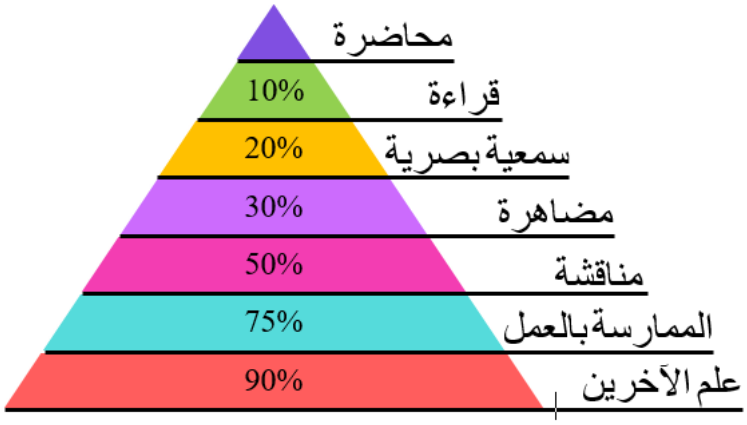
[2]Reflianto, "Pendidikan dan Tantangan", 4.

[3]Surya Amami Pramuditya, Muchamad Subali Noto, dan Henri Purwono, "Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika," *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* 2, no. 2 (2018): 168.

[4]Hidayatun Munafa'ah, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Kemahiran Semarang," *SKRIPSI Jurusan Sastra Arab - Fakultas Sastra UM* 0, no. 0 (2017): 52–53, http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/sastra-arab/article/view/39394.

يجب أن يتم الاستفادة من اللعبة التعليمية يتم دون ترك الجوانب الرئيسية على الغرض من جعلها يمكن أن تسبب المتعة والترفيه بحيث يتوقع أن تكون قادرة على توسيع المعرفة والخبرة لمستخدميها واكتساب المتعة عند تطبيقة.[٥] إذا نظر إليها من حيث علم النفس أن البشر يفضلون اللعب من اتخاذ أنشطة التعليم على محمل الجد. يعرض اللعبة عملية نقل العلم من خلال الممارسة أو يمكن أن يسمى التعليم بالتطبيق(*Learning by Doing*).وقد علمت اللعبة بشكل غير مباشرالناس في محاولة لحل مشكلة قائمة. كما تتأثر طريقة تفكيرهم بما يفعلونهم. وهذه أحد مكونات من التربية.[٦]

الصورة ١.١ هرم تعليم



كالإضافة يثبت البحث الذان أجراهما Eyler وGiles أن فعالية عملية تعليم تتأثر بالوسائل التعليمية التي يستخدمها المدرس. ووجدوا أن تعليم التي أكثر فعالية في قاعدة المخروط، أي أن تعليم تم من خلال إشراك التلاميذ في تجارب تعليم المباشرة والهادفة. كما هو موضح في الصورة التخطيطي السابقة.[٧]

وبالتالي، إذا تمت ملاحظة من شرحت فوائد تعليم الوسائل التعليمية أعلاه، فيمكن استنتاج أن الوسائل التعليمية لها العديد من الفوائد، خاصتها في أنشطة التعليم.حتى بناءً على البحث الذان

[5]Khairy, *Analisis Pengaruh Penggunaan Game Edukasi* (Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh November, 2016), 16.

[6]Purnanindya dan Munir, "Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga Sebagai Media Pembeajaran TIK untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri Pujokusuman 2 Yogyakarta," *Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Informatika* 2, no. 1 (2013): 2.

[7]Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010): 4.

أجراهما Eyler وGiles لقد صنعا هرمًا تعليمًا من سبعة مستويات من أدنى مستوى هو محاضرة إلى أعلى مستوى هو علم الآخرين. هذا يثبت أن الوسائل التعليمية تؤثر على فعالية أنشطة التعليم التي يقدمها المدرس.

الجوانب التي طورها الباحثون في لعبة المغامرة اللغة العربيةSI UJEالقائمة على أندرويد تشمل مهارتان هما القراءة والاستماع.أما يركز رحمان بحثه على مهارة القراءة فقط.[٨] وجدت الباحثون أوجه تشابه في عرض مفردات عربية المستخدم من قبل بشير وآخرون.[٩] ولكن هذا البحث تعرض المفردات في شكل لعبة مجهزة بالمواد والسؤال كتقويم للتلاميذ وفقا لمنهج ٢٠١٣. في حين، طورت منافعة تعليم اللغة العربية للصف الثامن في الفصل الدراسي الأول.[١٠] ويمكن اختلاف آخر في شكل تطوير الوسائل أو إخراج من المنتج. كانت نتيجة من المنتج التي طورها الباحثة في شكل لعبة تعليمية القائمة على أندرويد. بيناقامت منافعة بتطوير تطبيق تعليمية لمهارة القراءة للتلاميذ القائمة على أندرويد.

بناء على المشاكلات التي قدمها الباحثون أعلاه، ثم تهتم الباحثة لتطوير لعبة المغامرة اللغة العربية SI UJE القائمة على أندرويد من خلال عرض العديد من السؤال التي يجب حلها. ومن المتوقع أن تزيد هذه اللعبة التعليمية من اهتمام التلاميذ بالتعليم اللغة العربية وتحديد المشكلات هذا البحث هو تقتصر المواد المطورة على مواد اللغة العربية فيمرحلةالمدرسة الثانوية الصف الثامن منالفصل الدراسي الثاني.

منهج البحث

هذا منهج البحث هو البحث والتطوير بتصميم البحث ADDIEبناءً على اعتبار أن تصميم البحث تم تطوير بشكل منهجي ومبني على الأساس النظري في التصميم التعليمي. المراحل في تصميم البحث ADDIE أبسط من تصميم البحث الآخر حتى يسهل فهمه وتطبيقه.[١١] هذا تصميم البحث يمكن استخدام لتطوير أنواع من المنتجات، مثل : استراتيجيات التعليم وطرق التعليم

[8]Habibur Rohman, "Pengembangan Media Construct 2 dalam Pembelajaran Qira'ah di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Yogyakarta," *EDULAB: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 4, no. 1 (2019): 25–46.

[9]Ramlah Basyir, Moch Kautsar Sophan, dan Rika Yunitarini, "Rancang Bangun Aplikasi Android Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Bergambar Dengan Menggunakan Model Pendekatan Addie," *Jurnal Ilmiah Edutic* 3, no. 1 (2016): 1–9.

[10]Munafa'ah, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab," 52

[11]I Made Tegeh dan I Made Kirna, "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model," *Jurnal pendidikan* 11, no. 1 (2013): 16.

ونماذج الوسائل التعليمية ومواد التعليم. [١٢]تم تطوير تصميم البحث ADDIE من قبل Carryو Dickالذان يهدف إلى تصميم نظام التعليم.

مجتمع البحث الإحصائي في البحث تطوير لعبة المغامرة اللغة العربية SI UJEالقائمة على أندرويد لتلاميذ الصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية ٢ جاكرتا. وأخذت الباحثة عينة باستخدامت عينة مقصودة(*Purposive Sampling*).

لمعرفة صلاحية وعمليا من الوسائل التي يتم تطويرها، تستخدام الباحثة الصيغة للعثور على نتيجة المثالية. أما لمعرفة فعالة تستخدام الباحثة الصيغة الاكتمال الكلاسيكي. يمكن تحقيق الاكتمال الكلاسيكي عندما يكون ٧٥ ٪ من التلاميذ في الصف قد حققوا نتيجة تساوي أو تزيد عن ٧٥ في المواد الرياضة والمهن.

الصيغة للعثور على نتيجة المثالية

$$P = \frac{\text{إجمالي النتيجة}}{\text{النتيجة المتوقعة}} \times 100\ \%$$

نسبة النتيجة (تقريب) =

الصيغة الاكتمال الكلاسيكي

$$KK\ (\%) = \frac{\text{مجموع من التلاميذ المكتمل}}{\text{مجموع التلاميذ}} \times 100\ \%$$

الاكتمال الكلاسيكي =

نتيجة البحث

تحليل

بناء على نتائج من المقابة مع مدرس اللغة العربية في المدرسة الثانوية الحكومية ٢ جاكرتا، المنهج المستخدم لتعليم اللغة العربية هو منهج ٢٠١٣المتكيف مع ظروف كوفيد-١٩. وكذالك، الآن يستخدم مدرس وتلاميذ أدوات الاتصال في شكل هواتف ذكية أو الحاسب الصغير المنتقل في إجراء التعليم عن بعد. يشرح المدرس مواد اللغة العربية من خلال منصات مختلفات مثل : التعليم الالكتروني(E-Learning)ويوتوب(Youtube) واجتماعات الفيديو على Google Meetأو Zoom Meeting.

[12]Moerdiyanto, "Pengembangan Model Pembelajaran Kewirausahaan," no. 1 (2008): 409–423.

تحتوي اللغة العربية في الفصل الدراسي الثاني يتكون من مواد عن الرياضة والمهن والعيادة المريض. لكن الباحثة حصر التقييم المعرفي الذي يتضمن المادتين هما الرياضة والمهن. بالإضافة، هذه المرحلة يتم تنفيذ أنشطة جمع البيانات كمصدر لتطوير الوسائل التعليمية. تم الحصول عليها من الكتاب المدرسي للصف الثامن منهج ٢٠١٣ الصادر عن وزارة الدين. يتم استخدام تخطيط التعليم من قبل الباحثة لتحليل الكفاءة الأساسية التي يجب أن يحققها التلاميذ.

تصميم

المرحلة الثانية هي تصميم. مرحلة التصميم هي مرحلة تصميم الوسائل التعليمية التي تتكون من القصة والقصة المصورة. تهدف خطوط القصة والقصة المصورة إلى مساعدة الباحثة في فرز الأحداث وفقًا للأفكار التي تم تصميمها. وبالتالي تقليل معدل الخطأ أثناء القيام بعملية تطوير الوسائل التعليمية.

تطوير

المرحلة الثالثة هي تطوير.تعمل الباحثة على عملية تطوير من الوسائل التعليمية التي تأتي من جميع المكونات التي تم إعدادها بحيث تصبح وحدة كاملة وفقًا للقصة والقصة المصورة باستخدام بناء 2. بعد اكتمال عملية التطوير، ثم يتم التحقق من صحتها من قبل خبير الوسائل وخبير المواد للحصول على اقتراحات أو تحسينات نحو تطوير من خلال توفير أداة لتقييم الصلاحية على الوسائل التعليمية والمواد.

الصورة ٢ عرض من اختيار شخصية

الصورة ١ عرض من القائمة الرئيسية

هذه اللعبة هي اللعبة المغامرة القائمة على أندرويد مصممة لتوفير تعليم اللغة العربية يحتوي على مواد الرياضة والمهن. تم تسمية هذه اللعبة هيSI UJE. تعني منUdinوJenabوهما الشخصيتان في هذه اللعبة. يجب عليهما إكمال المهمة على كل المستويات.

تتكون عرض القائمة الرئيسية من : موضوع اللعبة وزر الصوت وزر الخروج وزر هوية المطور وزر المعلومات وزر البدء وزر الكفاءة. سيظهر عرضاختيار الشخصيةبعد أن ينقراللاعب على زر البداية. ثم هناكشخصيتان اسمهماUdinوJenabيمكن تحديد أحدهما بجانب ذلك، هناك عمود الاسم وعمود الدخول.

الصورة ٤ عرض من تلميح

الصورة ٣ عرض من اختيار مستوى

عرض من اختيار المستوى. تحتوي هذه اللعبة على ستة مستويات. يجب على اللاعب إكمال المهمة في كل المستويات. بحيث يمكن فتح المستوى التي لا تزال مغلقًا. وفي عرض من تلميح يحتوي على صور من أزرار والرموز مع وظائفها وأوصافها الموجودة في اللعبة المغامرة اللغة العربيةSI UJE.

الصورة ٦ عرض من الشخصيات غير قابلة للعب (NPC)

الصورة ٥ عرض من مفردات

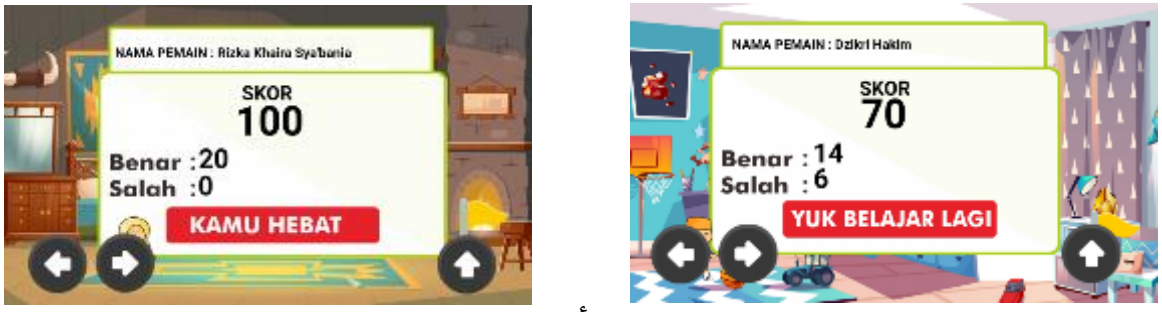
يجب على اللاعب جمع المواد الموجودة في الصندوق.وهناك مزود بأزرار التنقل التي تهدف إلى أن يمشي اللاعب يسارًا ويمينًا ويقفز. المواد في المستوى الأول والثاني والرابع والخامس والتي يتم تخزينها في صناديق بشكل مفردات حول الرياضة والمهن ومجهزة بتسجيل صوتي الباحثة. إلى جانب ذلك، أن هناك المواد حول الفعل المضارع + (أن-لن-ل) والمصدر الصاريح. كما في الصورة التالية.

ولكن على طول الطريق لإكمال المهمة ستلتقي الشخصية الرئيسية بالعديد من الشخصيات غير القابلة للعب (NPC). إذا اصطدمت الشخصية الرئيسية بهذه الشخصيات غير القابلة للعب ، فسوف تنخفض حياته. الشيء الآخر الذي يمكن أن يتسبب في انخفاض حياة الشخصية الرئيسية هو سقوط الشخصية الرئيسية. كان العدد من الحياة المعطاة هوما يصل إلى عشرين حياة.

الصورة ٧ عرض من التقييم

عرض من المستوى الثالث والمستوى السادس. سيدخل اللاعب أنبوب ماء به عشرة من السؤال. ثم بعد الانتهاء من الإجابات، يدخل اللاعب الباب ليعمل على السؤالالعشرة التالية. بحيث يصل إجمالي السؤال التي يجب الإجابات عليها إلى عشرين سؤالًا. ومدة العمل على السؤال هي عشرين دقيقة.

الصورة ٨ عرض من التقييم



تطوير لعبة المغامرة اللغة العربية SI UJEالقائمة على أندرويد لتلاميذ الصف الثامن في المدرسة الثانوية

إذا انتهى اللاعب من إكمال هذه المهمة ، فسيكون هناك في نهاية المستوىعدد الدرجات التي تم الحصول عليها وعدد الإجابات الصحيحةوعدد الإجابات الخاطئة والمعلومات في شكل " Kamu Hebat" إذا كانت الدرجة التي تم الحصول عليها تساوي أو تزيد عن ٧٥ أو "BelajarLagi Yuk" إذا كانت الدرجة التي تم الحصول عليها أقل من ٧٥.

تطبيق

المرحلة الرابعة هي تطبيق. هذه المرحلة، تمت اختبار الوسائل التعليمية على تلاميذ الصف الثامن الرابع والصف الثامن الخامس في المدرسة الثانوية الحكومية ٢ جاكرتا. الوسائل التعليمية التي أعلن خبير الوسائل وخبير المواد أنها مجدية ثم جربت على ١١ من تلاميذ الصف الثامن الرابع و ١٨ من تلاميذ الصف الثامن الخامسومدرس اللغة العربية في المدرسة الثانوية الحكومية ٢جاكرتا. تهدف هذه الاختبار إلى تحديد الفعالية والعملية من الوسائل التعليمية التي تم تطويرها. بجانب ذلك، يتم توجيه المدرس والتلاميذ للرد على الوسائل التعليمية من خلال استبيان معين.

تقييم

المرحلة الخامسة هي تقييم. يتم إجراء التقييم في شكل تقييم للاقتراحات أو التحسينات من الوسائل التعليمية تم الحصول عليها من خبير الوسائل وخبير المواد. ثانيًا ، يكون التقييم على شكل إعطاء السؤال لتلاميذ الصف الثامن الرابع والصف الثامن والخامس في المدرسة الثانوية الحكومية ٢ جاكرتا. ثالثًا ، تقييم النتائج التي تم الحصول عليها من إجابات الاستبيان للمدرس والتلاميذ بعد استخدامون لعبة المغامرة اللغة العربية SI UJE القائمة على أندرويد.

مناقشة

تمشيا مع ذلك، Hestiningsih وآخرون باستخدام مفهوم المغامرة القائمة على أندرويد. هم يعرضون المواد في شكل مفردات اللغة العربية في اللعبة أيضًا كما في هذه البحث. ومع ذلك ، يكمن الاختلاف في النطاق والتطوير المادي وموضوع البحث. يقتصر نطاق المادة على المفردات بالصور ومجهزة بطريقة النطق. بالإضافة إلى ذلك ، إن تصميم المواد منفصل عن اللعبة ومجتمع

البحث للتلاميذ في المدرسة الابتدائية. بينما في البحث التي أجراها الباحثة، كانت المواد التي تم تطويرها في شكل مفردات وتركيب وفقًا لمنهج ٢٠١٣. بالإضافة إلى ذلك، يحاول الباحثة دمج المواد مع اللعبة.[١٣]

بينما، الجوانب التي طورها الباحثة في لعبة المغامرة اللغة العربية SI UJEالقائمة على أندرويد تشمل مهارتان هما القراءة والاستماع.الاختلاف مع البحث الذي أجراه رحمان في بحث تحت الموضع "تطوير الوسائل التعليمية بناء 2 لتعليم القراءة في المدرسة الثانوية الحكومية ١ يوجياكارتا".ويركز بحثه على مهارة القراءة فقط.[١٤]

لا يختلف كثيرا عن بحث منافعة. تركز بحثها على مهارة القراءة فقط. على الرغم من أن مجتمع البحث لديهم تشابه مع الباحثة، لكن المواد المطورة مختلفة.تقوم الباحثة بتطوير مواد تعليم اللغة العربية لتلاميذ الصف الثامن في الفصل الدراسي الثاني. في حين، طورت منافعة تعليم اللغة العربية للصف الثامن في الفصل الدراسي الأول. ويكمن اختلاف آخر في شكل تطوير الوسائل أو إخراج من المنتج. كانت نتيجة من المنتج التي طورها الباحثة في شكل لعبة تعليمية القائمة على أندرويد. بيناماقامت منافعة بتطوير تطبيق تعليمية لمهارة القراءة للتلاميذ القائمة على أندرويد.[١٥]

تحليل صلاحية وعمليا وفعاليةمن الوسائل التعليمية

تحليل صلاحية

مؤشرات التقييم المستخدمة لتحديد صلاحية الوسائل منها : التلوين واستخدام الكلمات واللغة والرسوم البيانية والرسوم المتحركة أو الفيديو والصوت وتصميم الواجهة. وبينما مؤشرات التقييم المستخدمة لتحديد صلاحية المواد منها: تعليم ومنهاج دراسي ومحتوى المواد والتفاعل وردود الفعل ومعالجة الأخطاء.

[13]Idhawati Hestiningsih, Mardiyono, dan Fiska Esi Kurnia., "Rancang Bangun Game Pembelajaran Bahasa Arab Dasar ' Aladin ' (Arabic Learning By Exploring)," *Rbith Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa dan Sosial* 14, no. 3 (2018): 139.

[14]Rohman, "Pengembangan Media Construct 2 dalam Pembelajaran," 27.

[15]Munafa'ah, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android," 52

بناءً على نتائج تقييم الخبير الوسائل بإجمالي النتيجة ٥٣ بينما النتيجة المتوقعة ٦٠ . ثم نتائج تقييم الخبير المواد بإجمالي النتيجة ٥٨ بينما النتيجة المتوقعة ٦٠. حصل اختبار استبيان التحقق من الصحة الذان أجراهما من خبير الوسائل وخبير المواد على لعبة المغامرة اللغة العربية SI UJEالقائمة على أندرويد ينتمي إلى فئة جيد جدا، أي بنسبة ٨٨ ٪ من قِبل خبير الوسائل و ٩٧ ٪ من قِبل خبير المواد وكلاهمامع القليل من المراجعة.

تحليل عمليا

مؤشرات التقييم المستخدمة للمدرس هي تقييم المعايير التربوية لتحديد التطبيق العملي من الوسائل التي تم تطويرها منها : تعليم ومنهج دراسي ومحتوى المواد والتفاعل وردود الفعل ومعالجة الأخطاء. بناءًا على نتائج تقييم المدرس بإجمالي النتيجة ١١ بينما النتيجة المتوقعة ١٢. كانت استجابات من المدرس والتلاميذ على الوسائل التعليمية التي تم تطويرها جيد جدًا.ويمكن ملاحظة ذلك من خلال نتائج استبيان إجابة المدرس بنسبة ٩٢ ٪ ينتمي إلى فئة جيد جدا.

في حين أن مؤشرات التقييم المستخدمة للتلاميذ هي عرض البرنامج، منها : تلوين واستخدام الكلمات واللغة والرسم والرسوم المتحركة أو الفيديو وصوت وتصميم الواجهة. بناءً على نتائج تقييم التلاميذ الصف الثامن الرابع بإجمالي النتيجة ١٠٨ بينما النتيجة المتوقعة ١١٠ . وحصلت الاختبار في الصف الثامن الرابع على نسبة ٩٨ ٪ ينتمي إلى فئة عملي جدا.

بجانب ذلك، بناءً على نتائج تقييم التلاميذ الصف الثامن الخامس بإجمالي النتيجة ١٧٢ بينما النتيجة المتوقعة ١٨٠ . ثم حصلت الاختبار في الصف الثامن الخامس على نسبة ٩٥ ٪ ينتمي إلى فئة عملي جدا.

تحليل فعالية

يتم تقديم الاختبار في شكل الاختيار من متعدد لمعرفة فعالية الوسائل التعليمية على المواد الرياضة والمهن لتلاميذ الصف الثامن الرابع والصف الثامن الخامس. للحصول على نسبة الفعالية من التلاميذ باستخدام صيغة الاكتمال الكلاسيكية.

أولا، بناءً على الاكتمال الكلاسيكي لتلاميذ الصف الثامن الرابع في المواد الرياضة كما يلي : مجموع من التلاميذ المكتمل هو ١١ ومجموع التلاميذ ١١ . ولذلك، الاكتمال الكلاسيكي هو ١٠٠٪ . بينما مجموع من التلاميذ المكتمل هو ٩ ومجموع التلاميذ ١١ . ولذلك، اكتمال الكلاسيكي ٨١,٨ ٪ في المواد المهن.

ثانيا، بناءً على الاكتمال الكلاسيكي لتلاميذ الصف الثامن الخامس في المواد الرياضة كما يلي : مجموع من التلاميذ المكتمل هو ١٨ ومجموع التلاميذ ١٨ . ولذلك، الاكتمال الكلاسيكي هو ١٠٠٪ . بينما مجموع من التلاميذ المكتمل هو ١٥ ومجموع التلاميذ ١٨ . ولذلك، اكتمال الكلاسيكي ٨٣ ٪ في المواد المهن.

ولذالك، إن لعبة المغامرة اللغة العربية SI UJEالقائمة على أندرويد فعالة للستخدام التلاميذ الصف الثامن الرابع و الصف الثامن الخامس. لأن نتائج تحليل تعليم التلاميذ تحقق اكتمالًا كلاسيكيًا ≤ ٧٥ ٪ من إجمالي التلاميذ في الصف قد وصلوا إلى درجة ≤ ٧٥.

الخلاصة

الوسائل التعليمية اللغة العربية الناتجة هي لعبة المغامرة اللغة العربية SI UJEالقائمة على أندرويد باستخدامت طريقة البحثها هي تصميم البحث ADDIE والتي تتكون من خمس مراحل منهاتحليل وتصميم وتطوير وتطبيق وتقييم. ويقال إن لعبة المغامرة اللغة العربية SI UJEالقائمة على أندرويد عملية وفعالة المستخدمة للتلاميذ الصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية ٢ جاكرتا.

توصيات البحث التي يمكن تقديمهابناءً على نتائج البحث حول تطوير الوسائل التعليمية هي (١) للبحث في المستقبل ،يمكن تطوير المواد لتعليم اللغة العربية في فصل دراسي كامل أو حتى لسنة دراسية واحدة. (٢) يمكن أن المواد الموجودة في الوسائل التعليمية مزودة بمقاطع فيديو تعليمية حتى يتمكن التلاميذ من فهمها بأسهل. (٣) من الأفضل أن الوسائل التعليمية التي سيتم تطويرها مجهزة بأربع مهارات لغوية منها مهارة الاستماع ومهارة القراءة ومهارة الكتابة ومهارة الكلام. لأن هذه اللعبة تحتوي على مهارتين فقط هما مهارة الاستماع ومهارة القراءة.

REFERENCES

Basyir, Ramlah, Moch Kautsar Sophan, dan Rika Yunitarini. "Rancang Bangun Aplikasi Android Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Bergambar Dengan Menggunakan Model Pendekatan Addie." *Jurnal Ilmiah Edutic* 3, no. 1 (2016): 1–9.

Hestiningsih, Idhawati, Mardiyono, dan Fiska Esi Kurnia. "Rancang Bangun Game Pembelajaran Bahasa Arab Dasar ' Aladin ' (Arabic Learning By Exploring)" 14, no. 3 (2018): 139-146.

Khairy. *Analisis Pengaruh Penggunaan Game Edukasi*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh November, 2016.

Moerdiyanto. "Pengembangan Model Pembelajaran Kewirausahaan," no. 1 (2008): 409–423.

Muhson, Ali. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010): 1-10.

Munafa'ah, Hidayatun. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Kemahiran Semarang." *SKRIPSI Jurusan Sastra Arab - Fakultas Sastra UM* (2017). http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/sastra-arab/article/view/39394.

Pramuditya, Surya Amami, Muchamad Subali Noto, dan Henri Purwono. "Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika." *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* 2, no. 2 (2018): 165-179.

Purnanindya dan Munir. "Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga Sebagai Media Pembeajaran TIK untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri Pujokusuman 2 Yogyakarta." *Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Informatika* 2, no. 1 (2013): 2.

Reflianto dan Syamsuar. "Pendidikan dan tantangan pembelajaran berbasis teknologi informasi di era revolusi imdustri 4.0." *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2019):1-13.

Rohman, Habibur. "Pengembangan Media Construct 2 dalam Pembelajaran Qira'ah di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Yogyakarta." *EDULAB: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 4, no. 1 (2019): 25–46.

Tegeh, I Made, dan I Made Kirna. "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model." *Jurnal pendidikan* 11, no. 1 (2013): 12-26.