تطوير المواد التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية لتدريس القراءة

بـ MTsN 1 Banda Aceh

رسالة

إعداد:

عزة الجنة

رقم القيد . ٢٢٠٢٠٢٠٤٩

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

كلية التربية وتأهيل المعلمين

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بند أتشيه

٢٠٢٦ م / ١٤٤٧هـ

تطوير المواد التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية لتدريس القراءة

بـ MTsN 1 Banda Aceh

تمت الموافقة على هذه الرسالة وتقديمها في جلسة المناقشة، وذالك استكمالا لمتطلبات نيل درجة البكالوريوس في تخصص تعليم اللغة العربية

إعداد

عزة الجنة

رقم القيد: ٢٢٠٢٠٢٠٤٩

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

الموافقة

المشرف بمعرفة رئيس قسم تعليم اللغة العربية

الأستاذ الدكتور إسماعيل محمد الماجستير الدكتور ترميزي الينورسي الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٦٧٠٤١١١٩٩٦٠٣١٠٠١ رقم التوظيف: ١٩٧٩٠٨١٩٢٠٠٦٠٤١٠٠٣

تطوير المواد التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية لتدريس القراءة

بـ MTsN 1 Banda Aceh

رسالة

تمّت مناقشة هذه الرسالة أمام لجنة المناقشة العلمية بكلية التربية وتأهيل المعلمين

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، وذلك استيفاءً لأحد الشروط الأكاديمية

لنيل درجة **البكالوريوس في تخصص تعليم اللغة العربية**

وتمت المناقشة يوم الثلاثاء، التاريخ : ٣ فبراير ٢٠٢٦ م

١٥ راجب ١٤٤٧ هـ

أعضاء لجنة المناقشة

الرئيس	السكرتيرة
الأستاذ الدكتور إسماعيل محمد الماجستير	ستي رحمة الماجستير
رقم التوظيف: ١٩٦٧٠٤١١١٩٩٦٠٣١٠٠١	رقم التوظيف: ١٩٨٧٩٢٢٢٠٢٥٢١٢٠٠٩
المناقشة الأولى	المناقش الثاني
صفرية الماجستير	الدكتور الموس أشراف مزهر الماجستير
رقم التوظيف: ١٩٨٠٠١٠٨٢٠٠٧١٠٢٠٠١	رقم التوظيف: ١٩٦٨٠٥٣٠١٩٩٢٠٣٢٠١٠

عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

الدكتور سفرالملوك الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٣٠١٠٢١٩٩٧٠٣١٠٠٣

KEMENTERIAN AGAMA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
REPUBLIK INDONESIA

إقرار أصالة البحث العلمي

أنا الطالبة الموقعة أدناه :

الاسم الكامل : عزة الجنة

رقم القيد : ٢٢٠٢٠٢٠٤٩

القسم : تعليم اللغة العربية

الكلية : التربية وتأهيل المعلمين

عنوان الرسالة : تطوير المواد التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية لتدريس القراءة ... MTsN 1 Banda Aceh

أقر وأتعهد ما يلي :

١- أن هذا العمل لم يقتبس أو ينسخ من أي مصدر دون الإشارة إليه بطريقة علمية موثوقة ومناسبة.

٢- أنني لم ألجأ إلى أي شكل من أشكال السرقة العلمية أو الانتحال أو التزوير أو التحريف في أي جزء من هذا العمل.

٣- أن كافة المصادر والمراجع المستخدمة قد تم توثيقها حسب الأصول العلمية.

٤- أنني أتحمل كامل المسؤولية القانونية والأكاديمية والأخلاقية عن كل ما ورد في هذا العمل

وإقرارا مني بما سبق، أدرك تماما أن أي مخالفة لهذه التعهدات تعرضني للمساءلة التأديبية، والتي قد تشمل سحب الدرجة الأكاديمية أو إلغاء نتائج التقييم، وذالك وفقا للأنظمة واللوائح المعمول بها في كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه.

بندا أتشيه، يناير ٢٠٢٦

صاحبة الإقرار

عزّة الجنّة

رقم القيد. ٤٩

الاستهلال

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمنِ الرَّحِيْمِ

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبّكَ الَّذِيْ خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ اقْرَأْ وِرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ٣
الَّذِيْ عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَالَمْ يَعْلَمْ ٥

(سورة العلق : ١-٥)

قال النبي صلى الله عليه وسلم

"مَنْ سَلَكَ طَرِيْقًا يَلْتَمِسُ فِيْهِ عِلْمًا، سَهَّلَ اللهُ لَهُ بِهِ طَرِيْقًا إِلَى الْجَنَّةِ"

(رواه مسلم)

الإهداء

أهدي هذه الرسالة :

١- إلى أبي المكرم جعفر صدق حفظه الله وأمي المكرمة لايني مارلينا رحمها الله الذَين ربّياني صغيرا وبارك الله لهما في سلامة الدين والدنيا والآخرة.

٢- إلى الأستاذ المشرف الكريم على هذه الرسالة، الذي قدم لي والنصح والصبر في كل مراحل كتابة هذه الرسالة، فجزاه الله عني خير الجزاء.

٣- وإلى الأساتذة والأستاذات الكرام في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه، خصوصا إلى الأساتذة والأستاذات في قسم تعليم اللغة العربية الذين قد علّموني علوما مفيدة. عسى الله أن يجمعني وإياهم في الدنيا والآخرة.

٤- وإلى المعلمين بـ MTsN 1 Banda Aceh والطلاب، أقول شكرا جزيلا على مساعدتهم لي في جمع البيانات لهذه الرسالة.

٥- إلى إخوتي وأخواتي، أختي الحبيبة أوكتا فرليانا فوتري التي كانت دائمًا مصدر دعمٍ وتشجيع واهتمام في كل مراحل حياتي ودراستي، وأخي العزيز محمد مولانا فوترا صدق الذي لم يبخل عليّ بالدعاء والنصيحة، وأخي الصغير محمد شكرا فرقانول صدق الذي كان سببًا في إدخال السرور والتحفيز في نفسي خلال رحلتي في إنجاز هذه الرسالة، وإلى إخي الصغير أليف هداية الله، الذي كان دعمه البسيط وتشجيعه الصادق دافعًا لي للستمرار ودعم الاستسلام، وأخي الصغير محمد حافظ الذي أضفى على أيامي روح الأمل والفرح أثناء مسيرتي الدراسية.

٦- إلى صديقتي المقرّبة روضة أمندا، التي كانت دائمًا سندًا لي في أوقات التعب والفرح، وشاركتني الدعاء، والدعم، والتشجيع في رحلتي لإتمام هذه الرسالة. أسأل الله أن يجزيها عنّي خير الجزاء، ويبارك لها في علمها وحياتها.

٧- إلى جميع صديقاتي اللاتي كنّ دائمًا يرافقنني في مسيرتي العلمية، ويقفن إلى جانبي بالدعم والمساندة والتشجيع حتى إتمام هذه الرسالة. أسأل الله أن يجزيهن عنّي خير الجزاء، ويجمعني وإيّاهنّ في الخير دائمًا.

شكر وتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد الله الذي أنزل القرآن بلسان عربي مبين. والصلاة والسلام على نبينا وحبيبنا العربي وروح الأمين هو محمد صلى الله عليه وسلم. وإلى من اهتدي بسنته ودعا بدعوته إلى يوم الدين. وعلى آله وصحبه أجمعين. أما بعد.

وبعد، فقد تم بإذن الله وتوفيقه تألف هذه الرسالة التي يقررها قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية و تأهيل المعلمين جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية كمادة التي يتعلمها الطلاب وتختص الرسالة تحت الموضوع تطوير المواد التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية لتدريس القراءة بـ MTsN 1 Banda Aceh Aceh.

وفي هذه الفرصة تتقدم الباحثة الشكر العميق للمشرف الكريم هو الأستاذ الدكتور إسماعيل محمد الماجستير التي قد أنفق أوقاته للإرشاد الباحثة على كتابة الرسالة من بدايتها حتى نهايتها، عسى الله أن يجزيه أحسن الجزاء.

تتقدم الباحثة بالشكر لمدير الجامعة الرانيزي الإسلامية الحكومية وعميد كلية التربية و تأهيل المعلمين ورئيس قسم تعليم اللغة العربية والجميع الأساتذ وموظفي مكتبة الجامعة الذين قد ساعوها بإعارة الكتب المحتاجة في كتابة هذه الرسالة.

وتتقدم الباحثة بالشكر لرئيس بـ MTsN 1 Banda Aceh وجميع المعلمين والطلاب الذين ساعدوها في جمع البيانات المحتاجة عند البحث. وكذلك لجميع أصدقائي في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية خاصة إلى أصدقائي طلبة جامعة قسم تعليم اللغة العربية لمرحلة ٢٠٢٢ أقول شكرا كثيرا على مساعدتكم لي في إنجاز هذا البحث العلمي.

كما تتقدم الباحثة بجزيل الشكر وعظيم الامتنان لوالديها الكريمين اللذين قدّما لها الدعم المعنوي والدعاء المستمر طوال فترة الدراسة، وكان لهما أعظم الأثر في تشجيعها على الصبر والاجتهاد حتى إتمام هذه الرسالة. وتسأل الباحثة الله تعالى أن يجزيهما خير الجزاء، وأن يبارك في عمرهما وأعمالهما.

وفي هذا البحث ترجو الباحثة من القارئين نقدا بنائيا وإصلاحا نافعا لإكمال هذه الرسالة وتصحيح أي خطأ فيها، سائلين الله أن يجعلنا وإياهم من عباده الصالحين. وحسبنا الله ونعم الوكيل نعم المولى ونعم النصير، ولا حول ولا قوة إلا بالله العلي العظيم، والحمد لله رب العالمين.

بندا أتشيه، ٣ فبراير ٢٠٢٦

الباحثة

قائمة المحتويات

موافقة المشرفة ..... **ب**

مواقفة اللجنة..... **ج**

إقرار أصالة البحث العلمي ..... **د**

الاستهلال..... **هـ**

الإهداء ..... **و**

شكر وتقدير..... **ز**

قائمة المحتويات ..... **ط**

قائمة الجدوال ..... **م**

قائمة الملحقات..... **ن**

مستخلص البحث باللغة العربية..... **س**

مستخلص البحث باللغة الإنجليزية ..... **ع**

مستخلص البحث باللغة الإندونيسية..... **ف**

الفصل الأول أساسية البحث **١**

أ- مشكلة البحث ١

ب- سؤالا البحث..... ٤

ج- هدفا البحث..... ٤

د- أهمية البحث ٤

هـ- مصطلحات البحث..... ٥

و- الدراسات السابقة..... ٧

ز- طريقة كتابة الرسالة ١٠

الفصل الثاني الإطار النظري ١١

أ- مفهوم تطوير المواد التعليمية.. ..... ١١

١- مفهوم المواد التعليمية ١١

٢- تطوير المواد التعليمية..... ١٢

٣- وظائف المواد التعليمية ١٢

٤- وفوائد المواد التعليمية ١٣

٥- أنواع المواد التعليمية وخصائصها ١٤

ب- الألعاب التعليمية ١٥

١- تعريف الألعاب التعليمية ١٥

٢- أهمية الألعاب التعليمية ١٧

٣- فوائد ووظائف الألعاب التعليمية ١٨

٤- أنواع الألعاب اللغوية في تدريس القراءة..... ١٩

ج- لعبة ترتيب القصة في القراءة ٢١

١- مفهوم لعبة ترتيب القصة في القراءة..... ٢١

٢- دور لعبة ترتيب القصة في تنمية تدريس القراءة..... ٢١

٣- أثر لعبة ترتيب القصة في تحسين الفهم القرائي..... ٢٢

٤- العلاقة بين لعبة ترتيب القصة وتحسين الفهم القرائي ٢٢

د- مهارة القراءة..... ٢٢

١- تعلم مهارة القراءة..... ٢٢

٢- أهداف من مهارة القراءة..... ٢٤

٣- أنواع القراءة ٢٤
٤- طرق تعلم القراءة ٢٥
الفصل الثالث منهج البحث ٢٧
أ- تخطيط البحث ٢٧
ب-خطوات البحث ٢٨
ج- أدوات البحث ٣٠
د-طريقة جمع البيانات ٣٠
هـ- طريقة تحليل البيانات ٣٢
الفصل الرابع نتائج البحث ومناقشتها ٣٤
أ- نتائج البحث ٣٤
ب- مناقشة البحث ٤٩
الفصل الخامس الخاتمة ٥١
أ- نتائج البحث ٥١
ب- المقترحات ٥١
المراجع ٥٣
أ- المراجع العربية ٥٣
ب- المراجع الاندونيسية ٥٣
ج- المراجع الإنترنيت ٥٥

قائمة الجدوال

جدول ١-٣ : تحويل درجة التقييم إلى مستوى الجدوى.....٣٣
جدول ٤-١ : نتيجة في استحقاق من ناحية محتوى واللغة.....٤٤
جدول ٤-٢ : نتائج تصديق خبراء التصميم.....٤٦
جدول ٤-٣ : نتائج استجابة المعلمين.....٤٧

قائمة الملحقات

١- خطاب الإشراف من عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه على تعيين المشرفين

٢- إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه عاي قيام بالبحث

٣- ورقة الصدق

٤- السيرة الذاتية

مستخلص البحث

عنوان البحث : تطوير المواد التعليمية القائمة على الالعاب التعليمية لتدريس القراءة بـ MTsN 1 Banda Aceh

اسم الباحث : عزّة الجنّة

رقم القيد : ٢٢٠٢٠٢٠٤٩

اعتمادا على الملاحظة الأولى وخبرة الباحثة أثناء تنفيذ التدريب الميداني (PPL) في MTsN 1 Banda Aceh، وجدت الباحثة أن بعض طلاب الصف الثامن لا يزالون يواجهون الصعوبات في قراءة النصوص العربية. وتظهر هذه الصعوبات في القراءة المتقطعة، وضعف إتقان المفردات، وانخفاض مستوى فهم المقروء. من بين أسباب ضعف قدرات الطلاب المذكورة أعلاه أن مواد تعليمية اللغة العربية لا تعطي الدافع وغير جذابة للطلاب في التعلم. لذلك، تهتم الباحثة بتطوير المواد التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية لتدريس القراءة بـMTsN 1 Banda Aceh، أما المنتج الذي تم تطويره فهو وحدة تنفيذ لعبة ترتيب القصة في القراءة. ويهدف هذا البحث إلى: ١) التعرف على خطوات تطوير المواد التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية لتدريس القراءة. ٢) التعرف على صلاحية تطوير المواد التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية لتدريس القراءة. وأما منهج البحث الذي استخدمه الباحثة في هذا البحث فهو منهج البحث والتطوير*(research and development)* بنموذج *ADDIE* المقتصر على ثلاث مراحل، وهي: التحليل، والتصميم، والتطوير. وقامت الباحثة جمع البيانات بطريقة الملاحظة الأولى و الاستبانة. ونتائج هذا البحث هي: ١) أن خطوات التطوير وحدة تنفيذ لعبة ترتيب القصة في القراءة بشكل منهجي، بدءًا من تحليل الحاجة والمشكلة، وتصميم، وصولًا إلى تطوير المنتج النهائي. ٢) يتم تنفيذ خطوات تطوير وحدة تنفيذ لعبة ترتيب القصة في القراءة حقيقة لاستخدام في تعليم اللغة العربية خاصة لطلاب الصف الثامن في المدرسة الثانوية. كان تفسير من المطور في الاستبانة تتكون من ثلاثة النواحي وهي من ناحية المحتوى واللغة يتصل على ٩٩،٤٪ بتقدير "ممتاز". ومن ناحية التصميم يتصل على ٩٨،٨٪ بتقدير "ممتاز". ومن ناحية استجابة المعلمين يتصل على ٩٠٪ بتقدير "ممتاز".

الكلمات الأساسية: تطوير، وحدة تنفيذ لعبة ترتيب القصة، تدريس القراءة.

ABSTRACT

Title	:	The Development of Educational Game Based Teaching Materials for Qira'ah Instruction at MTsN 1 Banda Aceh.
Name	:	Izzatul Jannah
NIM	:	220202049

Based on initial observations and the research experience during the Teaching Practice Program (PPL) at MTsN 1 Banda Aceh, the researcher found that some eighth-grade students still had difficulty reading Arabic texts. This difficulty was evident in their stuttering reading, weak vocabulary mastery, and low level of reading comprehension. Among the causes of students' weak abilities is that Arabic learning materials do not motivate or attract students in learning.Therefore, the researcher was interested in developing educational game-based teaching materials for reading at MTsN 1 Banda Aceh, which was developed as a module for implementing a qira'ah story-building game. This study aimed to: 1) Identify the steps for developing educational game-based teaching materials for reading. 2) Recognize the development of educational game-based teaching materials for teaching reading. The research method used by the researcher in this study was the research and development method with the ADDIE model, which was limited to three stages, namely: analysis, design, and development. The researcher collected all data using observation and questionnaires. The results of this study are: 1) The steps for developing the qira'ah story-building game implementation module were carried out systematically, starting from the analysis of needs and problems, design, to the development of the final product. 2) The development of the qira'ah story-building game implementation module can indeed be used in Arabic language teaching, especially for eighth grade students in secondary schools. The explanations from the developers in the questionnaire consisted of three aspects, namely in terms of content and language, 99.4% received a "very good" rating. In terms of design, 98.8% received a "very good" rating. and in terms of teacher response, 90% received a "very good" rating.

Keywords: Development, Reading skills, Story building game implementation module.

ABSTRAK

Judul	: Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Game Edukatif pada Pembelajaran Qira'ah di MTsN 1 Banda Aceh
Nama	: Izzatul Jannah
NIM	: 220202049

Berdasarkan observasi awal dan pengalaman peneliti selama pelaksanaan PPL di MTsN 1 Banda Aceh, peneliti menemukan bahwa beberapa siswa kelas VIII masih mengalami kesulitan dalam membaca teks Bahasa Arab. Kesulitan tersebut terlihat dari cara membaca yang terbata-bata, lemahnya penguasaan kosakata, dan rendahnya tingkat pemahaman bacaan. Di antara penyebab dari lemahnya kemampuan siswa diatas adalah bahan ajar pembelajaran Bahasa Arab tidak memberi motivasi dan daya tarik siswa dalam belajar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar berbasis game edukatif untuk pembelajaran membaca di MTsN 1 Banda Aceh, yang dikembangkan adalah modul implementasi game susun cerita qira'ah. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengidentifikasi langkah-langkah pengembangan bahan ajar berbasis game edukatif untuk pembelajaran membaca. 2) Mengenali pengembangan bahan ajar berbasis permainan edukatif untuk mengajarkan membaca. Metode penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (research and development) dengan model ADDIE yang terbatas pada tiga tahap, yaitu: analisis, desain, dan pengembangan. Peneliti mengumpulkan semua data dengan metode observasi dan kuesioner. Hasil penelitian ini adalah: 1) Langkah-langkah pengembangan modul implementasi game susun cerita qira'ah dilakukan secara sistematis, mulai dari analisis kebutuhan dan masalah, desain, hingga pengembangan produk akhir. 2) Pengembangan modul implementasi game susun cerita qira'ah benar-benar dapat digunakan dalam pengajaran bahasa Arab, khususnya untuk kelas VIII di sekolah menengah. Penjelasan dari pengembang an dalam kuesioner terdiri dari tiga aspek, yaitu dari segi konten dan bahasa, 99,4% mendapat nilai “sangat baik”. Dari segi desain, 98,8% mendapat nilai “sangat baik”. Dan dari segi respon guru, 90% mendapat nilai “sangat baik”.

Kata kunci: Pengembangan, keterampilan membaca, modul implementasi game susun cerita.

الفصل الأول
أساسية البحث

أ- مشكلة البحث

اللغة العربية لها دور مهم عند المسلمين، حيث أنها لغة القرآن واللغة العالمية التي يستخدمها ملايين المسلمين في جميع أنحاء العالم. وعلى هذا انّه فتعلم الجميع هذه اللغة علومها ومهارتها. ومن مهارات اللغة العربية الأساسية التي يجب أن يتقنها الطلاب فهي مهارة القراءة.

القراءة هي نشاط لفهم محتوى الكتابة، سواء شفهياً أو كتابياً. يمكن فهم القدرة على القراءة على أنها مهارة التمييز وفهم معنى ما هو مكتوب. الكفاءة في القراءة هي قدرة لغوية تمكن الشخص من تفسير المعنى الوارد في النص وفهمه بدقة ومهارة وطلاقة، بحيث يفهم القارئ المعنى الذي قصده المؤلف فهمًا صحيحًا. وبشكل عام، يهدف تعلم القراءة إلى تمكين الطلاب من قراءة النصوص العربية قراءةً صحيحةً وفهم محتواها.[١]

بناءً على نتائج الملاحظة الأولى وخبرة الباحثة أثناء تنفيذ التدريب الميداني (PPL) في MTsN 1 Banda Aceh، وجدت الباحثة أن بعض طلاب الصف الثامن لا يزالون يواجهون صعوبات في قراءة النصوص العربية. وتظهر هذه الصعوبات في القراءة المتقطعة، وضعف إتقان المفردات، وانخفاض مستوى فهم المقروء.

وعلاوة على ذلك، أفاد بعض الطلاب بأنهم يواجهون صعوبة في فهم مادة القراءة، لأن عملية التعلم غالبًا باستخدام اللغة العربية بشكل كامل، في حين أن قدراتهم الأساسية في اللغة العربية ما تزال محدودة. ونتيجةً لذلك، يجد الطلاب صعوبة في متابعة شرح المعلم وفهم النصوص المقروءة. مما يشير إلى وجود فجوة بين متطلبات تعلّم مهارة القراءة وقدرات الطلاب الأولى.

[١] Melvi Noviza Hasibuan dan Halimatus Sa'diyah, "Metode Contextual Teaching and Learning dalam Pembelajaran Maharah Qira'ah". *REVORMA*, Vol. 3, No. 1, 2023, hal. 28

ومن جهة أخرى، بذل معلم اللغة العربية في MTsN 1 Banda Aceh جهودًا لتطبيق تنويعات في وسائل التعلم، مثل الغناء وصناعة القصص المصوّرة، بهدف زيادة دافعية الطلاب للتعلّم. ومع ذلك، وبناءً على نتائج الملاحظة، فإن هذه الوسائل لم تُصمَّم ولم تُقدَّم بعد في صورة مواد تعليمية للقراءة تكون منهجية ومنظّمة، وتركّز بشكل مباشر على تنمية مهارة القراءة وفهم النصوص. لذلك، لا يزال تعليم القراءة بحاجة إلى مواد تعليمية مبتكرة تتناسب مع خصائص الطلاب.

فيما يتعلق بهذه المشكلات، هناك حاجة إلى مواد تعليمية للقراءة قادرة على إشراك الطلاب بشكل فعّال في أنشطة قراءة النصوص العربية وفهمها. ويُعدّ تطوير مواد تعليمية قائمة على الألعاب التعليمية أحد البدائل المناسبة، لما لها من دور في خلق بيئة تعليمية ممتعة، وزيادة دافعية التعلّم، ومساعدة الطلاب على التدرّب على القراءة وفهم النصوص بصورة تدريجية.

وبناءً على ذلك، قامت الباحثة بتطوير مادة تعليمية في صورة وحدة تنفيذ لعبة ترتيب القصة في القراءة. وقد صُمّمت هذه اللعبة خصيصًا لتعليم مهارة القراءة، حيث تركّز على أنشطة ترتيب أجزاء النص ترتيبًا صحيحًا، وقراءة النصوص بالتناوب، وملء الجمل الناقصة، والإجابة عن أسئلة الفهم اعتمادًا على مضمون النص المقروء. وتركّز جميع هذه الأنشطة على تنمية مهارة القراءة وفهم المقروء، مما يجعلها مرتبطة ارتباطًا مباشرًا بأهداف تعليم مهارة القراءة.

وفي عملية التعلم، المواد التعليمية لها دور مهم كمصدر للتعلم ودليلًا للأنشطة التعليمية. يمكن فهم المواد التعليمية على أنها كل نوع من المواد المستخدمة في الأنشطة التعليمية. وتعدُّ هذه المواد مصدراً للتعلم ينبغي للطلاب إتقانه لدعم عملية التعلم لديهم. ويشتمل محتوى المواد التعليمية عادة على جوانب المعرفة والمهارات والمواقف ينبغي للطلاب تحقيقها بما يتوافق مع الكفاءات الأساسية المحددة. وبعبارة أخرى، المواد التعليمية هي أدوات يستخدمها المعلمون والطلاب لجعل التعلم أكثرَ تنظيمًا وأسهل فهمًا. وتتنوع المواد التعليمية بشكل واسع، بدءًا من الكتب الدرسية، وأوراق عمل الطلاب، والصحف، والمواد الرقمية، والصور، والمواجهة المباشرة مع الناطقين بالعربية، وتعليمات المعلم، والواجبات المكتوبة،

والبطاقات، والمواد المناقشة بين الطلاب. ولذلك، يمكن أن تأخذ المواد التعليمية أي شكل ما دام قادرا على إثراء معارف الطلاب وخبراتهم في التعلم.[١]

أحد الابتكارات المناسبة لتعزيز مهارات القراءة لدى الطلاب هو استخدام الألعاب التعليمية. يمكن للألعاب التعليمية أن تخلق بيئة تعلّم ممتعة لأنها تجمع بين عناصر المنافسة والتعاون والتحدي في فهم المادة. يعدّ استخدام الألعاب في تعلم اللغة العربية نهجًا ديناميكيًا ومبتكرًا لمساعدة الطلاب على فهم اللغة العربية وإتقانها بشكل أكثر فعالية.[٢] الألعاب التعليمية هي وسائل تعليمية تفاعلية وممتعة مصممة لمساعدة الطلاب على اكتساب المعرفة من خلال أنشطة اللعب.حيث تجمع بين الترفيه والتحدّيات محدده. التي تركز على تحقيق أهداف تعليمية محددة. وبعبارة أخرى، تعَدّ الألعاب التعليمية لا تقتصر على التسلية فحسب، بل تحتوي أيضًا على عناصر تعليمية تدعم نمو الطلاب وتطورهم بشكل عام.[٣]

وبناءً على ما سبق، ترغب الباحثة في إجراء دراسة تطوير المواد التعليمية القائمة على الألعاب لتدريس القراءة في MTsN 1 Banda Aceh. وانطلاقًا من هذه الإشكالية، قامت الباحثة بتطوير منتج يتمثل في شكل وحدة تنفيذ لعبة ترتيب القصص في القراءة كمواد تعليمية مبتكرة لدعم تعلم القراءة في MTsN 1 Banda Aceh. تحتوي هذه الوحدة على دليل تنفيذ اللعبة، وخطوات التعلم، وأمثلة على النصوص، وإرشادات للمعلم، وأوراق تقييم، بحيث يمكن استخدامها مباشرة في أنشطة التعليم والتعلم.

ويُنفَّذ هذا البحث باستخدام منهج البحث والتطوير، ويقتصر على مرحلة تطوير المنتج والتحقّق من درجة صلاحيته من خلال التحكيم من قِبل الخبراء. ومن المتوقّع أن يُسهم هذا البحث في تحسين جودة تعليم مهارة القراءة في المرحلة المتوسطة، وأن يقدّم مرجعًا عمليًا للمعلّمين في تدريس اللغة العربية بأسلوب تعليمي ممتع وفعّال.

---

[٢] Kokasih, *pengembangan bahan ajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), hal. 1.

[٣] Uliyah, A. & Isnawati, Z., "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa" *Arab.Shaut Al Arabiyyah*, 7(1). https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375

[٤] Ayok Ariyanto, "Game Edukatif Sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Bahasa Arab Kelas Rendah". *Al-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, Vol. 01 No. 02 Januari-Juni 2017

ب- سؤالا البحث

أما سؤالا البحث في هذه الرسالة :

١- كيف خطوات تطوير المواد التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية لتدريس القراءة بـ MTsN 1 Banda Aceh؟

٢- كيف صلاحية تطوير المواد التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية لتدريس القراءة بـ MTsN 1 Banda Aceh؟

ج- هدفا البحث

وأما هدفا هذا البحث التي تريد الباحثة تحقيقها هي:

١- وصف خطوات تطوير المواد التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية لتدريس القراءة بـ MTsN 1 Banda Aceh.

٢- التعرف على صلاحية تطوير المواد التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية لتدريس القراءة بـ MTsN 1 Banda Aceh

د- أهمية البحث

أما أهمية البحث في هذه الرسالة هي:

١- للمدارس

يمكن استخدام المواد التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية مثل وحدة التنفيذ المطورة كدليل لتدريس اللغة العربية.

٢- للمعلمين

يمكن استخدام هذه وحدة التنفيذ كوسيلة فعّالة لتدريس القراءة باللغة العربية.

٣- للطلاب

تُسهم في جعل أنشطة التعلم أكثر متعة وجاذبية. وتُسهل على الطلاب تعلم القراءة وتحسين مهارتهم في اللغة العربية.

٤- للباحثة

تصبح مرجعا للباحثين الآخرين الذين يقومون بأبحاث مشابهة. ويزيد من فهم الباحثة حول تطوير المواد التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية.

هـ- مصطلحات البحث

أما مصطلحات البحث التي تحتوي على هذا البحث كما يلي :

١- تطوير المواد التعليمية

كلمة تطوير مصدر من طوّر- يطوّر- تطويرًا وتعني التغيّر من حالة إلى حالة أفضل.[٤] و في الاصطلاح تطوير فهو العلم الذي يخلق النمو والتقدم والمكونات الاقتصادية والبيئية والاجتماعية والديموغرافية المادية الإيجابية أو الإضافية.[٥]

يمكن فهم المواد التعليمية على أنها مواد أو موضوعات يتم ترتيبه بشكل منهجي، ويستخدمها المعلمون والطلاب في عملية التعلم. والهدف من ذلك هو تسهيل فهم مادة أو موضوع معين تم تحديده في المنهج الدراسي.[٦]

المراد بتطوير المواد التعليمية في هذا البحث فهو تطوير المواد التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية وهي عبارة عن وحدة تنفيذ لعبة ترتيب القصة في القراءة لتدريس اللغة العربية لطلاب الصف الثامن في MTsN 1 Banda Aceh.

٢- اللعبة التعليمية

اللعبة لغة نوع من لعب[٧] في تصريف جاء من كلمة لعب يلعب،[٨] في سياق اللغة، يعني اللعب أيضًا نشاطًا لاكتساب مهارة لغوية معينة بطريقة ممتعة.

---

[٤] ابراهيم أنيس و اخرون، **المعجم الوسيط**، الرسالة (القاهرة : مكتبة الشروق الدولية، ٢٠٠٤)، ص ٤٦٩

[5] Ilmiawan, arif, *pengertian pengembangan, jenis dan contoh pengembangan*, (Indonesia student, 2019), h. 15.

[6] Musandi waraulia, asri, *bahan ajar*, (jawa timur: UNIPMA Press, 2020), h. 5.

[٧] لويس معلوف، **المعجم المنجد في اللغة**، (المطبعة الكاثوليكية بيروت، ٢٠٠٩)، ص٧٢٣

[8] المعاني [Online]. Tersedia *di* https://www.almaany.com/id Diakses 18 Desember 2024

الألعاب التعليمية هي الألعاب التي تحتوي على عناصر تعليمية مستمدة من محتوى موجود ومتأصل بحيث تصبح جزءًا لا يتجزأ من طبيعة اللعبة نفسَها. كما توفر هذه الألعاب تحفيزًا واستجابة إيجابية لحواس اللاعبين.[٩]

المقصود بالألعاب التعليمية في هذا البحث هو الألعاب صمّمت لتدريس القراءة لطلاب الصف الثامن في MTs. وقد تم تطبيق هذه الألعاب من خلال وحدة تنفيذ لعبة ترتيب القصة في القراءة.

٣- لعبة ترتيب القصة في القراءة.

لعبة ترتيب القصة في القراءة هي لعبة تعليمية تعتمد على النصوص القرائية، يُطلب فيها من الطلاب ربط أجزاء القصة أو ترتيبها اعتمادًا على فهمهم لمحتوى النص المقروء، وتهدف إلى تنمية مهارة القراءة وفهم المقروء.[١٠]

٤- مهارة القراءة

كلمة المهارة مصدر من مهَر – يمهَر ومعناها الحذق، فالمهارة هي الإتقان معرفة، واصطلاحا المهارة هي البراعة التي يجب اكتسابها أو تطويرها عند تعلم اللغة.[١١] أما القراءة لغة مصدر من قرأ – يقرأ معنها نطق بالمكتوب فيه او إلقاء النظر عليه و مطالعته.[١٢] القراءة هي نشاط لفهم محتوى الكتابة، سواء شفهياً أو كتابياً. يمكن فهم القدرة على القراءة على أنها مهارة التمييز وفهم معنى ما هو مكتوب الكفاءة في القراءة هي قدرة لغوية تمكن الشخص من تفسير وفهم المعنى الوارد في النص بدقة ومهارة وطلاقة، بحيث يفهم القارئ المعنى الذي قصده المؤلف بشكل صحيح. بشكل عام، يهدف تعلم القراءة إلى تمكين الطلاب من قراءة النصوص العربية بشكل صحيح وفهم محتواها. على وجه التحديد، هناك شكلان لتعلم القراءة، وهما القراءة الصامتة والقراءة الجهرية.[١٣]

---

[9] Syamsuddin Asyrofi dan Toni Pransiska, *permainan edukatif pembelajaran bahasa Arab*, (PUSTAKA ILMU, 2021), h. 9-11.

[10] Achmad Fudhaili, Maswani & Siti Maisaroh, "Lu'bah Tarkīb al-Qiṣṣah: Wasīlah Ta'alīmiyyah Fa'ālah li Tarqiyyati Mahārah al-Qirā'ah". *Al-Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 9, No. 1, 2023, h. 95.

[١١] لويس معلوف، **المعجم المنجد** ...، ص ٧٧٧

[١٢] لويس معلوف، **المعجم المنجد** ...، ص ٦١٦

[13] Melvi Noviza Hasibuan dan Halimatus Sa'diyah, "Metode ...h. 28.

في هذا البحث، تهدف الباحثة في تطوير المواد التعليمية لتدريس القراءة في تدريب الطلاب على فهم النصوص المقروءة.

و- الدراسات السابقة

١- الباحث : عبد الحنيف أزهري نور (٢٠٢٣)

الموضوع : تطوير مادة اللغة العربية بـ modul لمهارة القراءة للمرحلة الثانوية (دراسة المنهج والتطوير). بناء على الملاحظة التي قام به الباحث لطلاب المدرسة الثانوية أن الطلاب صعب في فهم قراءة درس اللغة العربية. والمدرس يعتمد على يستعمل كتاب التعليم اللغة العربية دون يطور الوسيلة التعليمية كالوسيلة modul. لذلك، يهتم الباحث بتطور مواد التعليم اللغة العربية وخاصة في تعليم القراءة. ويهدف هذا البحث:١) التعرف على خطوات تطوير مواد اللغة العربية بـ modul مهارة القراءة، ٢) التعرف على تقييم الخبراء المتقنين للمادة الدراسية في تعليم المهارة القراءة. أما منهج البحث الذي يستعمله الباحث هو البحث العلمى والتطوير بأسلوب Sugiono. ويستخدم الباحث أدوات البحث بأوراق الإستبانة والعينة هو المدرس والطلاب في الصف الثامن بالمرحلة الثاني. ونتائج هذا البحث هي: ١) أن خطوات التطوير المادة الدراسية تتكون من تحليل الحاجات والمشكلة، جمع البيانات، تصميم المنتج، وتصديق المنتج، وتحسين المنتج. ٢) إن المادة الدراسية لائقة إستخدامها في إجراء التعليم بعد تقييم من الخبراء، ونتيجة من ناحية الوسيلة ٩٤٪ (ممتاز)، نتيجة من ناحية اللغة والمادة ٩٣٪ (ممتاز).[١٤]

التشابه : البحث السابق يشبه البحث الحالي في أنه يركز على تطوير المواد التعليمية لتدريس القراءة في اللغة العربية، ويستخدم منهج البحث والتطوير.

اختلاف : أن البحث السابق استخدم وحدة تقليدية، بينما البحث الحالي يطوير وحدة تنفيذ لعبة ترتيب القصة القراءة.

---

[١٤] عبد الحنيف أزهري نور، **تطوير مادة اللغة العربية بـ modul لمهارة القراءة للمرحلة الثانوية (دراسة المنهج والتطوير)**، الرسالة (بندا أتشيه: جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه، ٢٠٢٣)

٢- الباحث : ديدي دوي ستيوان (٢٠٢٠)

الموضوع : تطوير الألعاب التعليمية لرفع مهارة القراءة الاستيعابية وتنمية المسؤولية لدى طلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية. ويُعد هذا البحث من نوع البحث والتطوير التي تركز على تصميم وسيلة تعليمية في شكل لعبة تعليمية. وقد حدف الباحث الى: (١) إنتاج وسيلة الألعاب التعليمية، (٢) الكشف عن مدى فاعلية هذه الوسيلة في تنمية مهارة القراءة الاستيعابية وتعزيز شعور المسؤولية لدى الطلاب. اعتمد الباحث على منهج البحث والتطوير، وفق (Borg & Gall)، والذي يشتمل على عشر مراحل تبدأ من جمع المعلومات والتخطيط مرورًا بتطوير النموذج الأولي وإجراء التجارب الميدانية بعدة مراحل، وتنتهي بمرحلة المراجعة النهائية ونشر المنتج. وقد شمل مجتمع الدراسة طلاب الصف الخامس في ثلاث مدارس مختلفة، تم اختيارها كمواقع للتجربة الأولية والرئيسية والتطبيقية. أما أدوات جمع البيانات باستخدام استمارة تقييم المنتج، واستبيانات لآراء المعلمين والطلاب، ومقياس اتجاه المسؤولية، واختبار قبلي وبعدي .وتم تحليل البيانات باستخدام اختبار للعينات المستقلة (independent sample t-test) واختبار للعينات المترابطة (paired sample t-test). ونتائج هذا البحث أنّ الوسيلة الألعاب التعليمية صالحة وفعّالة للاستخدام في التعليم كوسيلة التعليمية، وذلك يتضح من التحسين مهارات الفهم القراءة وتعزيز مستوى المسؤولية لدى الطلاب بشكل ملحوظ.[١٥]

التشابه : البحث السابق يشبه البحث الحالي في الهدف، حيث ان كليهما يسعى إلى تطوير الوسيلة التعليمية القائمة على الألعاب من أجل تنمية مهارات القراءة لدي الطلاب.

اختلاف : البحث السابق اعتمد على الألعاب الرقمية الموجهة لطلاب في المدرسة الابتدائية. بينما تعتمد البحث الحالي على لعبة ترتيب القصة القراءة

[15] Dedy Dwi Setyawan, "Pengembangan Media Game Edukatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V Sekolah Dasar", *Tesis*, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2020.

صورة وحدة مطبوعة تُطبَّق ضمن تعليم اللغة العربية لطلاب المرحلة المتوسطة في الصف الثامن.

٣- الباحثة : نوروحمة (٢٠٢٣)

الموضوع : تطبيق الألعاب اللغوية في تعلم مهارة القراءة لطلاب الصف الرابع في استخدام الألعاب اللغوية لتطوير مهارة MI Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga. القراءة لدى طلاب المرحلة الابتدائية. وهدفت الدراسة إلى معرفة أنواع الألعاب المستخدمة في تعليم مهارة القراءة. وقد اعتمد الباحث المنهج النوعي من خلال الملاحظة والمقابلة والوثائق، ثم تم تحليل البيانات بعملية تنقيح البيانات وعرضها واستخلاص النتائج. ونتائج البحث أن هناك ثلاثة أنواع من الألعاب اللغوية المستخدمة في تعليم مهارة القراءة. وهي ترتيب الحروف، والكلمات في الصندوق، والكلمات المتقاطعة. تسهم هذه الألعاب الثلاث في ترقية تفاعل الطلاب، وتساعدهم في فهم المفردات والجمل من خلال أنشطة تفاعلية وتنافسية[١٦]

التشابه : البحث السابق يشبه البحث الحالي أن يركز على تعليم مهارة القراءة من خلال استخدام الألعاب كوسيلة داعمة في التعلم، ويهدفان إلى تنمية القدرة على القراءة وفهم المفردات والجمل لدى الطلاب عبر أنشطة تعليمية تفاعلية وممتعة.

اختلاف : ركز البحث السابق على تطبيق ثلاثة أنواع من الألعاب اللغوية مثل ترتيب الحروف، ولعبة الكلمات في الصندوق، ولعبة الكلمات المتقاطعة في عملية التعلم لطلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية، كما استخدم المنهج النوعي في إجراء البحث. بينما يركّز البحث الحالي على تطوير وحدة لعبة ترتيب القصة القراءة لمرحلة الثانوية (MTs) بصيغة مطبوعة باستخدام منهج البحث والتطوير.

[16] Nurrohmah, "Implementasi Permainan-Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Maharah Qira'ah Siswa Kelas Iv Mi Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga", *Skripsi,* Universitas Islam Negeri Profesor KIAI Haji Saifuddin Zuhri Purweokerto, 2023.

ز- طريقة كتابة الرسالة

وأما طريقة كيفية كتابة هذا البحث فتعتمد الباحثة طريقة التاليف الجارية المقررة في كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيرى الإسلامية الحكومية في كتاب :

Panduan Penyusunan Tugas Akhir/Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar Raniry Banda Aceh 2025

الفصل الثاني
الإطار النظري

أ- مفهوم تطوير المواد التعليمية

١- مفهوم المواد التعليمية

تُعرّف المواد التعليمية بأنها مجموعة من العناصر التعليمية تُرتّب بطريقة منهجية لتحقيق أهداف التعلّم. تشتمل هذه المواد محتوى الدرس والأساليب والحدود ونظام التقييم التي تهدف إلى مساعدة الطلاب على تحقيق الكفاءات الأساسية والكفاءات الفرعية بمؤشرات معيّنة.[١]

ويمكن تفسير المواد التعليمية بأنها أنواع مختلفة من المحتويات التي تُنظَّم بصورة متسلسلة، مما يمكّن الطلاب من التعلّم الذاتي، ويتم إعدادها بما ينسجم مع المنهج الدراسي المعتمد. وتُعد المواد التعليمية مجموعة من المعلومات التي تُرتَّب بشكل منهجي لشرح مفهوم معيّن، بهدف تمكين الطلاب من تحقيق الكفاءات المطلوبة. ومع ذلك، إذا لم تُستخدم هذه المواد داخل الصف أثناء عملية التعليم، فإن دورها يقتصر على كونها مصدرًا من مصادر التعلم دون أن تحقق فائدتها الكاملة للطلاب.[٢]

ومن جهة أخرى، يمكن تعريف المواد التعليمية بأنها مجموعة من المحتويات التعليمية التي تُعد بصورة كاملة ومنظمة، بحيث يمكن للمعلم والطلاب استخدامها في أنشطة التعليم والتعلم. ويتم إعداد هذه المواد بطريقة منهجية ومتسلسلة لتسهيل فهم الطلاب للمادة المقدّمة. كما تمتاز المواد التعليمية بكونها فريدة و محددة، فهي

[1] Widodo dan Jasmadi, *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Alex Media Komputindo, 2008), h. 40.

[2] Ina Magdalena, dkk. "Analisis Bahan Ajar". *Jurnal pendidikan dan ilmu sosial*, vol 2, 2020, h. 2&4.

توظّف لفئة معينة وفي موافق تعليمية خاصة، كما يصاغ محتواها بدقة لتحقيق كفاءات محددة وفق الاحتياجات التعليمية المنشودة.[١]

استناداً إلى التعريفات السابقة، يمكن الاستنتاج أن المواد التعليمية هي مجموعة من المحتويات التعليمية التي تُنظم بشكل ومنهجي ومترابط وفقًا للمنهج الدراسي، بهدف مساعدة المعلم في عملية التعليم وتمكين الطلاب من التعلّم بشكل مستقل. ويتم إعدادها بترتيب متسلسل لتيسير عملية التعلم، كما تتسم بطبيعتها الفريدة لارتباطها بفئة معيّنة، وبكونها محددة لأنها تهدف إلى تحقيق كفاءات معيّنة. وبناءً على ذلك، فإن المواد التعليمية لا تُعد مجرد مصدر للتعلم فحسب، بل تشكّل أيضًا دليلا يساعد الطلاب في الوصول إلى أهداف التعلم بفاعلية.

٢- تطوير المواد التعليمية

إن تطوير المواد التعليمية جذابة يمكن أن يجعل الطلاب يشعرون بالسعادة والاهتمام، ويجعل عملية التعلم أكثر متعة، ويسهّل فهم المادة.

تُعدّ عملية تطوير المواد التعليمية إجراءً تدريجيًا يهدف إلى إعداد محتوى تعليمي يسهم في مساعدة المعلّم على تحقيق أهداف التعلم بفاعلية أكبر. وفي أثناء تطويرها، ينبغي على المربّي أسس إعداد المواد، حتى تتوافق المواد المنتجة مع احتياجات الطلاب وظروفهم.[٢]

٣- وظائف المواد التعليمية

بصفة عامة، تتمثّل وظيفة المواد التعليمية بالنسبة للمعلمين في توجيه جميع أنشطتهم في عملية التعلم لتكون متماسكة ومنهجية، بالإضافة إلى كونها للكفاءات التي ينبغي تعليمها للطلاب. وبالنسبة للطلاب، تعمل المواد التعليمية كدليل إرشادي في عملية التعلم، وتمثّل محتوى الكفاءات التي ينبغي تعليمها. بالإضافة إلى

---

[1] Ina Magdalena, dkk. "Analisis Pengembangan Bahan Ajar". *Jurnal pendidikan dan ilmu sosial*, vol 2, no 2, 2020, h. 2.

[2] Supardi, *Landasan pengembangan bahan ajar Menunju Kemandirian Pendidik Mendesain Bahan ajar Berbasis Kontekstual*, (mataram: Sanabil, 2020), h. 31.

ذلك، تعمل المواد التعليمية أيضًا كأداة للقياس في أنشطة التقييم لتحقيق نتائج التعلم.

تعمل المواد التعليمية كدليل للمعلمين والطلاب في عملية التعلم. كما تُستخدم أيضًا كأداة لتقييم مدى تحقيق نتائج التعلم.[٣]

تتضمن المواد التعليمية على الأقل التعليمات الفنية، والكفاءات المطلوب تحقيقها، ومحتوى الدرس، والمعلومات الداعمة، والتمارين، وتعليمات العمل، والتقييم، والاستجابة لنتائج التقييم. إذا تم تفصيلها، تتضمن المواد التعليمية ما يلي:[٤]

أ- التعليمات التعليمية، سواء للطلاب أو المعلمين.

ب- الكفاءات المطلوب تحقيقها.

ج- المعلومات الداعمة.

د- التمارين.

هـ- تعليمات العمل، والتي يمكن أن تكون في شكل أوراق عمل الطلاب (LKS).

و- التقييم.

٤- وفوائد المواد التعليمية

تُسهم المواد التعليمية إسهامًا كبيرًا في دعم نجاح تحقيق أهداف التعلّم، إذ تعود فوائدها على كلّ من المعلم والطلاب.

بالنسبة للمعلم، توفّر المواد التعليمية فوائد متعددة، منها تمكينه من استخدام مواد تعليمية تتوافق مع متطلبات المنهج الدراسي وتلبي احتياجات الطلاب. كما تساعده على تقليل الاعتماد على الكتاب المدرسي الذي قد يصعب الحصول عليه في بعض الأحيان. وتُسهم المواد التعليمية في توسيع آفاق المعلم المعرفية من خلال الاعتماد على مصادر مرجعية متنوعة، فضلًا عن تنمية خبرته ومهاراته

[3] Yuberti, *Teori Pembelajaran & Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*, (Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA), 2014), h. 195.

[4] Muhammad zul iman, "Pengembangan bahan ajar bahasa Arab berbasis mobile learning di SMP muhammadiyah". *Tesis*, pascasarjana UIN Alauddin Makassar, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2021, h. 34-43.

في إعداد المواد التعليمية. إضافة إلى ذلك، تسهم هذه المواد في تعزيز التواصل التعليمي الفعّال بين المعلم والطلاب، مما يعزز الثقة المتبادلة داخل عملية التعلم.

أما بالنسبة للطلاب، فإن المواد التعليمية تساعد على جعل عملية التعلم أكثر تشويقًا وجاذبية، كما تتيح لهم فرصة التعلم الذاتي وتقليل الاعتماد الكلي على حضور المعلم. إلى جانب ذلك، تسهّل المواد التعليمية على الطلاب فهم المحتوى التعليمي وإتقان الكفاءات التي ينبغي عليهم تحقيقها.[٥]

٥- أنواع المواد التعليمية وخصائصها

بصورةٍ عامّةٍ، يمكن تصنيفُ الموادّ التعليمية إلى مجموعتين رئيستين، وهما: الموادّ التعليمية المطبوعة والموادّ التعليمية غير المطبوعة. وتشمل الموادّ التعليمية المطبوعة الوحدة التعليمية، والنشرة التعليمية، وأوراق عمل الطلاب، وغيرها. أمّا الموادّ التعليمية غير المطبوعة فتشمل الفيديو والصوتيات، وغيرها. وسيتمّ توضيح ذلك بشكل أكثر تفصيلاً فيما يلي:[٦]

أ- الموادّ التعليمية المطبوعة هي مجموعة من المواد التعليمية التي تُقدَّم في شكلٍ ورقي، وتحتوي على معلومات مكتوبة تُستخدم لأغراض التعليم أو نقل المعلومات. ومن أمثلتها: النشرة التعليمية، والكتب التعليمية، والوحدة التعليمية، وأوراق عمل الطلاب، والكتيبات، والنشرة التعريفية، والصور، والمجسّم.

وتُعدّ المواد التعليمية المطبوعة أكثر تميّزًا مقارنةً ببعض أنواع المواد التعليمية الأخرى، لكونها قادرة على عرض الكلمات، والأرقام، والرموز، والصور ثنائية الأبعاد، والرسوم البيانية بصورة واضحة. كما يمكن تعزيز جاذبيتها بإضافة الرسوم التوضيحية الملونة إذا لم تكن التكلفة عائقًا في إعدادها.

---

[5] Siti Aisyah, Evih Noviyanti, Triyanto, Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka*, Vol. 2, No. 1, h. 63-64.

[6] Supardi, *Landasan pengembangan bahan ajar ...,* h. 6, 9 & 11.

ب- الموادّ التعليمية غير المطبوعة هي المواد التي لا تعتمد على الوسائط الورقية، بل تُقدَّم من خلال وسائل تعليمية أخرى.

ومن أمثلتها: المواد التعليمية الصوتية، ومواد العرض، والنماذج التعليمية، ومقاطع الفيديو التعليمية، والمواد التعليمية المعتمدة على الحاسوب، وغيرها من الوسائط التعليمية الحديثة.[٧]

ب- الألعاب التعليمية

١- تعريف الألعاب التعليمية

الألعاب التعليمية هي نوع من الألعاب المصممة خصيصًا لتحقيق أهداف تعليمية وتربوية، وتتمتع بقيمة تعليمية واضحة. وعلى الرغم من إمكانية توظيف مختلف أنواع الألعاب في بيئة التعلّم، فإن الألعاب التعليمية تتميّز بكونها موجّهة لمساعدة الطلاب على فهم موضوعات معينة، وتوسيع المفاهيم الموجودة لديهم، وتعزيز تنميتهم، وفهم بعض الأحداث أو الثقافات التاريخية، وكذلك تعلّم مهارات محددة. يولي المعلم اهتمامًا بالحاجات النفسية للطلاب والفوائد التي توفرها هذه الألعاب التعليمية، مثل الطابع التفاعلي، والتفاعل الاجتماعي، وغالبًا ما تُقدَّم في صورة قصة أو نشاط منظّم. كما تُصمَّم هذه الألعاب لتلبية الاحتياجات الأساسية لعملية التعلّم من خلال توفير المتعة، والمشاركة الوجدانية، والتنظيم، والتحفيز، وتحقيق الذات، والإبداع، والتفاعل الاجتماعي، والتجربة العاطفية التي يمر بها الطلاب أثناء التعلم.[٨]

الألعاب التعليمية هي نوع من الألعاب التي تم تصميمها خصيصًا لتحقيق أهداف تعليمية محددة. تهدف هذه الألعاب إلى تمكين الطلاب من دراسة المفاهيم والمهارات والمحتوى الدراسي بطريقة تفاعلية وممتعة. بالإضافة إلى ذلك، يمكن استخدام الألعاب التعليمية مع مختلف الفئات العمرية، بدءًا من الأطفال وحتى البالغين، كما

---

[7] Widodo dan Jasmadi, *Panduan Menyusun* …, h. 50.

[٨] أسماء شاكر، "ما هو مفهوم الألعاب التعليمية؟"، اي عربي، آخر تحديث: ١٢ ديسمبر ٢٠٢٠، تم الوصول إليه في ٤ يناير ٢٠٢٦، tersedia online di https://e3arabi>com/العلوم-التربوية/ما-هي-عيوب-الألعاب-التعليمية؟

يمكن تطبيقها على مجموعة متنوعة من المواد الدراسية، مثل الرياضيات والعلوم واللغة والفنون.[٩]

يمكن فهم الألعاب التعليمية، بشكل عام، على أنها ألعاب مصممة لتحسين التفكير، بما في ذلك مهارات التركيز وحلّ المشكلات. وباعتبارها إحدى الوسائط الفعّالة والممتعة، تسهم الألعاب التعليمية في نقل المحتوى التعليمي وتوسيع معارف اللاعبين. ويتمثّل الغرض الرئيسي من الألعاب التعليمية في توفير أداة تعليمية تفاعلية تشمل تقديم المفاهيم الأساسية، مثل الألوان والحروف والأرقام وصولاً إلى مواد أكثر تعقيداً، مثل الرياضيات واللغات الأجنبية. ومن خلال نهج التعلّم بالممارسة، يُطلب من اللاعبين التعلّم بنشاط من أجل إكمال التحدّيات داخل اللعبة بنجاح. كما تقود ردود الفعل والتوجيهات والأدوات المتاحة في اللعبة اللاعبين إلى البحث النشط عن المعلومات، مما يؤدي في النهاية إلى تحسين فهمهم وقدراتهم الاستراتيجية.[١٠]

الألعابُ التعليميّةُ هي نوعٌ من الألعاب التي لا تُصمَّم للترفيه فحسب، بل تؤدّي أيضًا وظيفةً تعليميّة. حيث تدمج هذه الألعابُ الموادَّ التعليمية في أنشطة اللعب، ممّا يُسهم في تزويد الطلاب بالمعرفة وتنمية فهمهم للمحتوى التعليمي. ويكمنُ الفرقُ الجوهريّ بين الألعاب التعليميّة والألعاب غير التعليميّة في محتواها وأهداف تطويرها، إذ تُعدّ وسيلةً تعليميّةً قادرةً على تنمية ميول الطلاب ودوافعهم للتعلّم من خلال مدخل التعلّم باللعب.[١١]

وبناءً على التعريفات السابقة، تستخلص الباحثة أن الألعاب التعليمية هي وسيلة تعليمية تفاعلية تُصمَّم بشكل منظّم من خلال دمج عناصر اللعب مع المحتوى الدراسي من أجل تحقيق أهداف تعليمية محددة. ولا تقتصر الألعاب التعليمية على الترفيه فحسب، بل تُعد أداة تعليمية فعّالة تُسهم في تنشيط مشاركة الطلاب، وتنمية

---

[٩] م.م. سرى سعد عبد علي حسين، **مفهوم الألعاب التعليمية**، كلية التربية للعلوم الإنسانية، قسم العلوم التربوية والنفسية، جامعة كربلاء، ص. ٢

[10] Najuah Ricu Sidiq, Reny Sabrina Simamora, *Game Edukasi Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*, (Yayasan Kita Menulis, 2022), h. 5.

[11] Najuah Ricu Sidiq, Reny Sabrina Simamora, *Game Edukasi…*,), h. 6

قدراتهم الفكرية ومهارات حلّ المشكلات، إلى جانب تطوير الجوانب الوجدانية والاجتماعية، من خلال خبرات تعلّم ممتعة وذات معنى.

٢- أهمية الألعاب التعليمية

تُعدّ الألعاب التعليمية من الوسائل التربوية الفعّالة في العملية التعليمية، لما لها من دور كبير في تنمية شخصية الطلاب وسلوكهم. إذ تتيح هذه الألعاب للطلاب فرصة المشاركة الفاعلة والتطبيق العملي للمعارف المكتسبة بصورة إبداعية، مما يسهم في جعل عملية التعلّم أكثر حيوية وفاعلية.

كما تسهم الألعاب التعليمية في تسريع عملية الفهم لدى الطلاب، ولا سيّما الأطفال، وذلك من خلال زيادة تفاعلهم مع عناصر البيئة التعليمية داخل الصف وخارجه. ويؤدي هذا التفاعل إلى تحسين استيعاب المفاهيم التعليمية وربطها بالواقع المحيط بالمتعلم.

ومن جانب آخر، تساعد الألعاب التعليمية المعلم على التعرف على الفروق الفردية بين الطلاب ومراعاتها أثناء التدريس. إضافة إلى ذلك، تسهم هذه الألعاب على تعزيز الثقة بالنفس والاستقلالية لدى الطلاب، وتُعدّ وسيلة تواصل فعّالة بين المعلم والطلاب، تسهم في تحسين التفاعل الإيجابي داخل البيئة التعليمية.[١٢]

٣- فوائد ووظائف الألعاب التعليمية

تُعد الألعاب التعليمية جزءًا من الفئة العامّة للألعاب. غير أنّ المقصود بها غي هذا السياق هو الألعاب التي لا تقتصر على التسلية فحسب، بل توفر المعرفة والفهم وتعمل كوسيلة لفهم الموضوع. ويكمن الفرق الأساسي بين الألعاب التعليمية والألعاب العادية في محتواها وأهدافها. إذ يحتوي محتوى الألعاب التعليمية على مادة تعليمية منظمة، بينما تهدف إلى زيادة تحفيز الطلاب على التعلّم من خلال تجربة مرحة وتعليمية في الوقت نفسه.[١٣]

---

[١٢] أفنان أبو الزيت (أهمية الألعاب التعليمية) موضوع أكبر موقع عربي بالعالم، ٢٠٢٣ https://mawdoo3.com/أهمية_الألعاب_التعليمية

[13] Najuah Ricu Sidiq, Reny Sabrina Simamora, *Game Edukasi* …, h. 5-6.

تُسهم الألعاب التعليمية إسهامًا كبيرًا في عملية التعلّم. ومن أبرز فوائدها ما يأتي:

أ- زيادة دافعية الطلاب للتعلم، إذ تقدم المحتوى التعليمي بأسلوب تفاعلي وممتع.
ب- إتاحة فرص التعلّم المباشر من خلال المحاكاة أو التحدّيات التي تتناسب مع محتوى الدرس، مما يسهم على تعزيز فهم المفاهيم التعليمية.
ج- تنمية مهارات التفكير النقدي وحلّ المشكلات، حيث يُطلب من الطلاب تحليل المعلومات واتخاذ القرارات بناءً على المعارف التي اكتسبوها.
د- تعزيز مهارات التعاون والتواصل عند تطبيق الألعاب التعليمية بصورة جماعية، إذ يتعلّم الطلاب المناقشة وتبادل الأفكار والعمل المشترك من أجل تحقيق أهداف اللعبة.

وبناءً على ذلك، فإن الألعاب التعليمية لا تقتصر على كونها وسيلة للترفيه فحسب، بل تُعد أيضًا وسيلة تعليمية فعّالة تسهم في تنمية الجوانب المعرفية والاجتماعية والوجدانية لدى الطلاب.[١٤]

٤- أنواع الألعاب اللغوية في تدريس القراءة

أ- البطاقات التعليمية

تُعدّ البطاقات التعليمية وسيلةً تعليميةً تُصنَع غالبًا من الورق المقوّى، وتحتوي على كلمات أو جمل أو تعبيرات لغوية. ويمكن تعديل حجم البطاقات وفقًا لحاجات التعلم. وعادةً ما يُكتب المحتوى اللغوي في أحد وجهي البطاقة ليسهل على الطلاب قراءته. وتُستخدم هذه الوسيلة في تعليم مهارة القراءة والكتابة والقواعد والمفردات.

ويعتمد استخدام البطاقات التعليمية على إبداع المعلم، إذ لا توجد طريقة محددة أو ثابتة لتطبيقها في تعليم اللغة العربية. ويمكن للمعلم تطوير أشكال متعددة من البطاقات التعليمية بما يتناسب مع أهداف التعلم، ومن بينها ما يأتي:

[14] Dian Oktary, dkk. "Pemanfaatan Game Edukasi WordWall Sebagai Media Pembelajaran Guru Sekolah Dasar (SD)". *Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, vol. 4, h. 44.

١- بطاقات السؤال والجواب، تهدف هذه البطاقات إلى قياس مدى فهم الطلاب للنص المقروء. يهيّئ المعلم نوعين من البطاقات بألوان مختلفة، أحدهما لكتابة الأسئلة والآخر لكتابة الإجابات. تُعدّ الأسئلة بناءً على النص الذي تمّت دراسته، ثم يُطلب من الطلاب البحث عن البطاقة التي تحتوي على الإجابة المناسبة.

٢- بطاقات المفردات، تحتوي هذه البطاقات على صورة في الوجه الأمامي، وعلى المفردة أو شرحها في الوجه الخلفي. وتُستخدم لتوضيح المفردات أو التراكيب التي تُعدّ صعبة أو مهمة في النص القرائي.

ب- الشرائح

تُعدّ الشرائح أو الأفلام الإطارية وسيلةً تعليميةً بصريةً تُعرض باستخدام جهاز العرض. وتتكوّن من أفلام إيجابية توضع داخل إطارات مصنوعة من الورق المقوّى أو البلاستيك. ويتكوّن برنامج الشرائح من عدد من الإطارات يختلف باختلاف المادة التعليمية المقدّمة.

ورغم ما تتميّز به الشرائح من عرض بصريّ منظّم، فإن استخدامها يتطلّب وقتًا طويلاً في الإعداد، وتكلفةً ماديةً مرتفعة، إضافةً إلى الحاجة إلى تجهيزات خاصة.

ج- الألعاب في تدريس القراءة

توجد عدة أنواع من الألعاب التي يمكن توظيفها في تعليم مهارة القراءة، ومن بينها ما يأتي:

١- اختبر معلوماتك، يقدّم المعلم أسئلة أو ألغازًا مرتبطة بالنص القرائي، ويمكن كتابتها على بطاقات، وتُكتب الإجابات على بطاقات أخرى. ويُطلب من الطلاب الإجابة عن الأسئلة اعتمادًا على فهمهم للنص الذي تمت دراسته.

٢- تصحيح القراءة، يقسّم المعلم الطلاب إلى مجموعات صغيرة، وتُعطى كل مجموعة فرصة لمناقشة نص عربي غير مشكول سبق دراسته. وبعد انتهاء الوقت، يُطلب من ممثل كل مجموعة قراءة النص قراءةً صحيحة، بينما تقوم

المجموعات الأخرى بالاستماع وتصحيح الأخطاء. وتُجرى عملية التقييم بنظام النقاط لتشجيع التنافس الإيجابي بين المجموعات.[١٥]

٣- الأوراق الممزَّقة، يقوم المعلم باختيار نصوص قصيرة مأخوذة من الكتب أو المجلات أو الصحف أو غيرها، ثم يقوم بتقطيعها إلى عدة أجزاء. بعد ذلك يقدّم المعلم القصة شفوياً، ويُطلب من الطلاب ترتيب الأوراق الممزقة ترتيباً صحيحاً وفق تسلسل القصة التي سمعوها. يهدف هذا النشاط إلى تدريب الطلاب على فهم المقروء وتنمية القدرة على ترتيب الأحداث.

٤- المضداد، في هذه اللعبة يهيّئ المعلم بطاقات تحتوي على مفردات معينة، أو يطلب من الطلاب سحب البطاقات عشوائياً. ويُطلب من الطلاب الذي يحصل على البطاقة أن يذكر الكلمة التي تحمل معنى مضاداً لها. وإذا لم يتمكن من ذلك، يُعطى نشاطاً تعليمياً بديلاً. تهدف هذه اللعبة إلى تنمية الثروة اللغوية وفهم معاني الكلمات أثناء القراءة.

٥- تخريج الكلمة الغريبة، يعرض المعلم مجموعة من الكلمات بشكل سريع، وتوجد بينها كلمة واحدة لا تنتمي إلى المجموعة. يُطلب من الطلاب تحديد الكلمة المختلفة وذكرها. تساعد هذه اللعبة على تنمية دقة القراءة، وفهم المفردات، والقدرة على تصنيف الكلمات وفق السياق.[١٦]

ج- لعبة ترتيب القصة في القراءة

١- مفهوم لعبة ترتيب القصة في القراءة

تُعرَّف لعبة ترتيب القصة في القراءة بأنها إحدى الألعاب التعليمية اللغوية التي تعتمد على النصوص السردية، حيث يُطلَب من الطلاب ترتيب أجزاء القصة وفق تسلسلها الصحيح بعد قراءتها وفهم مضمونها. وتهدف هذه اللعبة إلى تدريب الطلاب

[15] Rizka Utami, dkk. Media Pembelajaran Bahasa Arab, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), h. 151-154.

[16] Sholihuddin al ayubi, "Penerapan Metode Multi Games dalam Pembelajaran Mufradat di LKP Ibnu Khaldun Driyorejo Gresik. *Jurnal pendidikan agama Islam*, 2021, vol. 2, no. 1, h. 35.

على فهم النص القرائي، واستيعاب تسلسل الأحداث، وربط الأفكار الجزئية بالفكرة العامة للنص.

وتُعد هذه اللعبة وسيلة تعليمية فعّالة، لأنها لا تقتصر على القراءة الآلية للنصوص، بل تُشرك الطلاب في عملية تحليل المحتوى القرائي وتنظيم عناصره بطريقة منطقية ومنسجمة.[١٧]

٢- دور لعبة ترتيب القصة في تنمية تدريس القراءة

أظهرت نتائج عددٍ من البحوث التربوية أن لعبة ترتيب القصص تُسهم في تنمية تدريس القراءة لدى طلاب في المرحلة المتوسطة، لا سيما في جانب الفهم القرائي. ويتجلّى ذلك في قدرة الطلاب على إدراك معاني النصوص، وفهم العلاقات بين الجمل، وترتيب الأحداث ترتيبًا صحيحًا بعد تطبيق هذه اللعبة.[١٨]

٣- أثر لعبة ترتيب القصة في تحسين الفهم القرائي

تشير نتائج البحوث إلى أن أغلب الطلاب انتقلوا من مستوى الفهم المنخفض والمتوسط إلى مستوى الفهم الجيد والجيد جدًا بعد توظيف لعبة ترتيب القصة في تعليم القراءة. ويُظهر ذلك أن هذه اللعبة تساعد الطلاب على التركيز في النص، وفهم مضمونه، وربط أجزائه بصورة أدق.

كما تُبرز هذه النتائج أن لعبة ترتيب القصة لا تقتصر على تحسين القدرة على القراءة فحسب، بل تسهم أيضًا في تنمية التفكير المنطقي لدى الطلاب، من خلال تدريبهم على ترتيب الأحداث وتحليل تسلسلها.

---

[17] Achmad Fudhaili, Maswani & Siti Maisaroh, "Lu'bah…, h. 109-110.

[18] Imas Rofi'ah, Teti Sobari & Sabila Idzni Suryana, "Implementation of Game-Based Learning Model Assisted with Wordwall to Increase Interest in Reading Fantasy Stories", Vol. 7, No. 3, September 2024, h. 135–139.

٤- العلاقة بين لعبة ترتيب القصة وتحسين الفهم القرائي

تُعدُّ مهارة القراءة عمليةً عقليةً تتطلب فهم النص واستيعاب معانيه وربط أجزائه بعضها ببعض. ومن هذا المنطلق، تتوافق لعبة ترتيب القصة مع طبيعة مهارة القراءة؛ لأنها تُدرِّب الطلاب على قراءة النص قراءةً واعية، ثم إعادة تنظيم محتواه وفق تسلسل منطقي.

وقد أكدت نتائج عددٍ من البحوث التربوية أن لعبة ترتيب القصة تُعدّ من الوسائل التعليمية المناسبة لترقية مهارة القراءة، ولا سيما في جانب الفهم القرائي وتحليل النصوص لدى طلاب المرحلة المتوسطة،من خلال تدريبهم على ترتيب الأحداث ترتيبًا صحيحًا بعد تطبيق اللعبة.[١٩]

د- مهارة القراءة

١- تعلم مهارة القراءة

تُعَدُّ مهارة القراءة قدرةً تتعلّق بتمكّن الفرد من التعرّف على النصوص المكتوبة وفهمها وتحليلها، وهي وسيلة رئيسة لاكتساب المعلومات والتفاعل مع المحتوى اللغوي. وتمثّل القراءة حجر الأساس في التعلّم، إذ إنّ ضعفها يؤدي إلى قصور في استيعاب الرسائل المكتوبة. وتشتمل مهارة القراءة على عدد من الجوانب الأساسية، من أبرزها ما يأتي:[٢٠]

أ- الفهم

يُعدّ الفهم خطوة جوهرية في عملية القراءة، فلا يقتصر دور القارئ على نطق الكلمات فحسب، بل يتعدّاه إلى إدراك معانيها واستنباط مدلولاتها. ويعتمد

---

[19] Imas Rofi'ah, Teti Sobari & Sabila Idzni Suryana, "Implementation of Game-Based Learning Model Assisted with Wordwall to Increase Interest in Reading Fantasy Stories". Vol. 7, No. 3, September 2024, h. 135–139.

[٢٠] أسماء أبو حديد، (مهارات القراءة)، موضوع أكبر موقع عربي بالعالم، ٢٠٢٣ https://mawdoo3.com/مهارات_القراءة

هذا الجانب على الوعي الصوتي. والقدرة على الربط بين الحروف والأصوات، وكلّما ازدادت قدرة الطلاب على الفهم تحسّن مستوى استيعابه للنص.

ب- الطلاقة

تعني الطلاقة قدرة القارئ على التعرّف على الكلمات بسرعة وبدون تردّد، مما يسهم في تسهل عملية القراءة وفهمها. وتشمل الطلاقة القراءة بسلاسة وبإيقاع مناسب، مع مراعاة النبرة الصوتية عند القراءة الجهرية. ولتحقيق هذه المهارة يحتاج الطلاب إلى تدريب مستمر وممارسة منتظمة.

ج- فهم المعاني

يقوم هذا الجانب على امتلاك ثروة لغوية كافية تساعد القارئ على فهم الكلمات والمفردات الواردة في النص. ويُكتسَب المخزون اللغوي من خلال المطالعة والتجارب اليومية والتعرّض لنصوص متنوّعة، وكلّما اتّسعت مفردات القارئ زادت قدرته على الفهم.

د- بناء الجمل

يُعدّ بناء الجمل وتماسكها من المهارات الأساسية للقراءة قبل أن تكون مهارة كتابية، إذ إنّ فهم العلاقة بين الجمل شرطٌ أساسيّ لربط الأفكار واستيعاب النص بصورة كاملة. ويعتمد هذا الجانب على الخلفية المعرفية للقارئ وقدرته على الاستنتاج وربط المعاني الظاهرة والمضمرة.

٢- أهداف من مهارة القراءة

أما الأهداف الخاصة بتعلم مهارة القراءة فهي كما يأتي :

أ- يمكن الطلاب ربط الرموز المكتوبة بأصوات الكلام

ب- يمكن للطلاب قراءة النص بصوت عالٍ قراءة صحيحة

ج- يمكن للطلاب قراءة النص بطلاقة

د- يمكن للطلاب فهم معاني المفردات في سياقها.

هـ- يمكن للطلاب فهم المعنى العام للنص وفهم التغيرات في المعنى وفقًا للتغيرات في بنية الجملة

و- يمكن للطلاب فهم مقاطع القراءة دون مشكلات كبيرة من حيث النحو والصرف

ز- يمكن للطلاب فهم الأفكار تفصيليًا وربطها بالفكرة الرئيسة.

ح- يمكن للطلاب فهم علامات الترقيم

ط- يمكن للطلاب قراءة أنواع مختلفة من النصوص، مثل النصوص العامة والأدبية والتاريخية والعلمية والتكنولوجية، والقدرة على استنتاج المعاني وتحليلها ونقدها، وربط ما يقرؤونه بالثقافة العربية.[٢١]

٣- أنواع القراءة

أ- القراءة الجهرية

القراءة الجهرية هي القراءة بنطق الرموز المكتوبة على هيئة كلمات أو جمل مقروءة، وتعدّ تمارين القراءة الجهرية أكثر مناسبة لطلاب المستوى المبتدئ. وتهدف هذه القراءة إل تمكين الطلاب من نطق النصوص نطقا صحيحا وفقًا لقواعد اللغة العربية.

ب- القراءة الصامتة

القراءة الصامتة هي القراءة دون النطق الرموز المكتوبة، حيث تُقرأ الكلمات أو الجمل قراءة. وتهدف هذه القراءة إلى فهم محتوى النص وإتقانه في وقت سريع.

٤- طرق تعلم القراءة

لتحقيق أهداف تعلم القراءة، يحتاج المعلمون إلى استخدام الأساليب المناسبة. ومن خلال تطبيق أساليب متنوعة تتوافق مع خبراتهم، يمكن للمعلمين مساعدة الطلاب على فهم المادة بسهولة أكبر. ومن بين الأساليب التي يمكن استخدامها في تعلم القراءة هي:

أ- طريقة حرفية، يبدأ التعليم في الطريقة الحرفيّة بالتدريس التدريجي لحروف الهجاء. لا يتعلم الطلاب نطق الحروف فحسب، بل يتعلمون كتابتها أيضًا. وبعد إتقان

[21] Teuku Sanwil, dkk, *Pembelajaran Bahasa Arab untuk Siswa SD/MI*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), h. 41.

الحروف، يستمر التعلم إلى مرحلة قراءة الكلمات أو الجمل. وتُعرف هذه الطريقة أيضًا باسم طريقة الحروف أو طريقة الحجاية أو طريقة الحروف الأبجدية.

ب- طريقة الصوتية، تركز الطريقة الصوتية على التعريف بالحروف من خلال ذكر أسماء الحروف. ويبدأ التعليم بالحروف المقطعة مع الفتحة، يليها الضمة ثم الكسرة ثم السكون. والمرحلة التالية هي التعريف بالحروف مع الفتحتين.

ج- طريقة المقاطع، تُعرّف طريقة المقاطع الطلاب على المقاطع كأساس للقراءة. يتم تجميع المقاطع المقطعية في كلمات ذات معنى، ثم في جمل بسيطة يسهل فهمها. قبل التعرّف على الكلمات، يتم تشجّيع الطلاب على فهم المقاطع المقطعية. وبعد تجميع المقاطع في كلمات، يتم تقسيم الكلمة إلى الحروف المكوّنة لها.

د- طريقة الكلمة، هي تبدأ طريقة الكلمات، التي تنتمي إلى طريقة الكلمة، بالتعلّم من خلال تقديم الجمل. بعد ذلك، يتعلم الطلاب التعرف على الحروف التي تتكون منها الكلمات في الجملة. وتعتمد هذه الطريقة على المبدأ النفسي القائل بأن الفهم يبدأ من المفاهيم العامة، ثم يتدرج إلى فهم الأجزاء.

هـ- طريقة الجملة، هي في طريقة الجملة، يقوم المعلم بعرض جمل قصيرة على البطاقات أو على السبورة. يقوم المعلم بتلاوة الجملة مرارًا وتكرارًا، ويتبع الطلاب ذلك. ثم يضيف المعلم كلمات جديدة مع النطق المباشر.

و- الطريقة المدمجة أو الطريقة الانتقائية، هي طريقة تجمع بين طرائق التدريس المختلفة.[٢٢]

[22] Nurrohmah, *Implementasi Permainan-Permainan …*, h. 12-21.

الفصل الثالث
منهج البحث

أ- تخطيط البحث

أما منهج البحث الذي تستخدمه الباحثة في هذا البحث فهو البحث والتطوير *(Research and Development)*. وهو عملية منهجية لتطوير منتج جديد أو تحسين منتج موجود بحيث يصبح أكثر فعالية ويمكن أن يكون في الحسبان. والمنتج ليس دائماً أشياء أو أدوات مثل الكتب والوحدة والوسائل التعليمية في الصف أو مكتبة أو المختبر، بل يمكن أن يكون أيضاً برامج مثل برامج الحاسوب لمعالجة البيانات أو التعلم في الصف أو المكتبة أو المختبر، أو نماذج للتعليم والتعلم والتدريب والتوجيه والتقييم والإدارة وغيرها.[١] والمنتج الذي سيتم تطويره في هذا البحث هي وحدة تنفيذ لعبة ترتيب القصة في القراءة. وحدة تحتوي على تعليمات حول كيفية تنفيذ اللعبة لطلاب الصف الثامن في المدرسة الثانوية.

وتستخدم الباحثة في هذا البحث هو بنموذج *ADDIE* وهو التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم، تم اختيار هذا النموذج لأنه يوفر خطوات منهجية في تطوير المنتجات التعليمية.

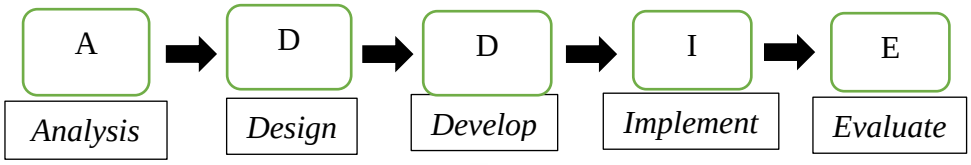
نموذج *ADDIE* هو أحد نماذج تصميم التعلم المنهجية التي تساعد في تطوير منتجات تعليمية فعالة وذات جودة عالية.[٢] نموذج *ADDIE* هو إطار عمل لتصميم التعلّم يمكن تطبيقه في سياقات مختلفة بسبب هيكله العام. يمكن ملاحظة ذلك من خلال عملياته المنهجية التي تسمح بالتحسين أو المراجعة في كل خطوة، بهدف الحصول على منتج وسائل تعليمية جذاب تخلق تعلماً فعالاً.

---

[1] Setya Yuwana Sudikan, Titik Indarti, Faizin, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Dalam pendidikan dan Pembelajaran*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang. 2023), h. 1.

[2] Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan*, (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022), h.25.

فيما يلى صورة على تطوير المواد التعليمية بنموذج *ADDIE*



وأما خطوات من تطوير المواد التعليمية بنموذج *ADDIE* تفصيلها في عملية البحث فيما يلي:[٣]

١- التحليل (*Analysis*) ، تحديد أسباب الفجوة أو المشكلات القائمة، وتحليلها، ثم اقتراح حلول مناسبة وفعّالة لمعالجة تلك المشكلات.

٢- التصميم (*Design*) ، صياغة أفكار تطوير الوسائط التعليمية وتحويلها إلى تصور منتج واضح ومحدّد.

٣- التطوير (*Development*) ، إنتاج المنتج التعليمي، وإعداد أدوات التقييم الخاصة به، ثم عرضه على فريق من الخبراء للتحقق من صلاحيته وجودته.

٤- التنفيذ (*Implementation*) ، تهيئة بيئة استخدام المنتج، وتحديد الأطراف المشاركة، ووضع إجراءات تطبيقه، ثم تجربة المنتج وتقييمه ميدانياً.

٥- التقييم (*Evaluation*) ، تقويم جودة عملية التنفيذ، وقياس مستوى كفاءة المتعلمين قبل التطبيق وبعده.

وبالرغم من أن نموذج *ADDIE* يتكوّن من خمس مراحل، إلا أن هذا البحث اقتصر في تطبيقه على ثلاث مراحل فقط، وهي: التحليل، والتصميم، والتطوير. وذلك لأن هدف البحث هو تطوير المنتج والتحقق من صلاحيته من خلال تصديق الخبراء واستجابة المعلمين، ولم يصل البحث إلى مرحلتي التنفيذ والتقويم الميداني.

ب- خطوات البحث

وأما خطوات من تطوير المواد التعليمية بنموذج *ADDIE* المقتصر بالتفصيل في عملية البحث، على النحو التالي:

[3] Yudi Hari Rayanto & Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2 Teoti & Praktek*, (Lembaga Academic & Research Institute, 2020). h. 31

١- التحليل *(Analysis)*

أ- تحليل المواد

استنادًا إلى القانون رقم ٢٠ لسنة ٢٠٠٣، تنصّ المادة ٣٦ الفقرة (٢) على أن المناهج الدراسية في جميع مستويات وأنواع التعليم يجب أن تعدّ على أساس مبدأ التنويع بما يتوافق مع الوحدة التعليمية والإمكانات الإقليمية وخصائص الطلاب.[٤] وانطلاقًا من ذلك، يجب أن تستخدم كل مدرسة منهجاً دراسياً يتناسب مع ظروف وحدة التعليمية وحاجات الطلاب. ويتم تنفيذ هذه المرحلة بهدف التعرف على المنهج والمواد التعليمية المستخدمة وتحليلها، وكذلك لتحديد الكفاءات والمؤشرات الأساسية التي تتضمنها مادة اللغة العربية.

ب- تحليل الاحتياجات

يجرى هذا التحليل للتعرّف على احتياجات المعلمين والطلاب في عملية التعلم. وتحديد المشكلات التي تواجهها، واقتراح الحلول المناسبة لمعالجتها

ج- تحليل خصائص الطلاب

تعنى هذه المرحلة بتحليل خصائص الطلاب. وترتبط الخصائص المعنية بقدرة المعرفة والمهارات التي يمتلكها الطلاب بما يتناسب مع تطورهم النفسي ووجداني. بالإضافة إلى ذلك، تُستخدم هذه المرحلة لتحديد مدى الحاجة إلى المواد التعليمية التفاعلية وتحفيز الطلاب على التعلم.

٢- التصميم *(Design)*

بعد الانتهاء من مرحلة التحليل، قامت الباحثة بتنفيذ مرحلة التصميم لتطوير مواد تعليمية قائمة على الألعاب التعليمية. وقامت الباحثة بتجميع تصميم وحدة اللعبة التعليمية، التي تحتوي على تعليمات وقواعد وخطوات لتنفيذ لعبة القراءة. كما تم تحديد شكل الوحدة. والذي يشمل الغلاف، تعليمات اللعبة، محتوى اللعبة، التقييم.[٥]

[4] Pasal 36 Ayat (2) UU No. 20 Tahun 2003, https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf diakses 02 september 2025.

[5] Zamsiswaya, syawaluddin dan syahrizul, "Pengembangan model ADDIE (analisys, design, development, implementation, evaluation". *jurnal pendidikan Tambusai*, vol. 6, no. 3, 2024, h. 46366.

٣- التطوير *(Development)*

بعد الانتهاء من مرحلة التصميم، تبدأ مرحلة التطوير، وهي مرحلة إعداد البرامج والمواد التعليمية التي سيتم استخدامها في عملية التعلم. في هذه المرحلة، يتم تطوير المواد التي تم تصميمها لتصبح منتجًا تعليميًا جاهزًا للاستخدام.

قامت الباحثة بتطوير منتج أولي في شكل وحدة تنفيذ لعبة ترتيب القصص في القراءة. ثم تم إخضاع المنتج لعملية التصديق من قبل خبراء المادة وخبراء التصميم لمعرفة مدى صلاحية المنتج. وبناءً على نتائج التصديق، تم تعديل المنتج وفقًا للملاحظات والاقتراحات المقدمة من الخبراء.

وفي المرحلة اللاحقة، قامت الباحثة بتوزيع استبانة على معلمي اللغة العربية بهدف الحصول على معلومات حول مدى صلاحية الوحدة وسهولة استخدامها. واستنادًا إلى الملاحظات والاقتراحات المقدمة من معلمي اللغة العربية، أُجريت تعديلات إضافية على المنتج، إلى أن تم التوصل إلى المنتج النهائي في شكل وحدة تنفيذ لعبة ترتيب القصة في القراءة الذي تم التصديق.[١]

ج- أدوات البحث

١- ورقة استبانة التصديق

تُستخدم ورقة استبانة التصديق لتقييم صلاحية الوحدة الذي طوّره خبراء المحتوى واللغة وخبراء التصميم .تُعد هذه الورقة أحد أدوات جمع البيانات التي توفّر تقييمًا شاملاً للمنتج من جوانب مختلفة، بهدف ضمان صدق المنتج المطوّر.

في هذا البحث، تُستخدم ورقة استبانة التصديق لتقييم الوحدة من عدة جوانب رئيسية:

أ- المحتوى اللغة : يشمل مدى ملاءمة المحتوى لأهداف التعلم ودقة المعلومات واللغة المستخدمة.

ب- التصميم : يشمل وضوح الوحدة، طريقة عرضه، وملاءمة خطوات اللعبة مع خصائص الطلاب.

[1] Zamsiswaya, syawaluddin dan syahrizul, "Pengembangan … h. 46367

تُستخدم ملاحظات واقتراحات الخبراء كأساس لتحسين وتطوير الوحدة، بحيث يصبح الوحدة الناتج صالحًا للاستخدام في التدريس.

٢- ورقة الاستبانة الاستجابة المعلمين

تُستخدم هذه ورقة الاستبانة للحصول على معلومات حول صلاحية الوحدة وسهولة استخدامه من قبل معلمي اللغة العربية في MTsN. وتُعد الاستبانة أحد أدوات جمع البيانات التي توفر تقييم المنتج من وجهة نظر المستخدمين الفعليين في الميدان.

تُستخدم نتائج الاستبانة كأساس لتقييم الوحدة وإجراء المراجعات النهائية، لضمان أن يكون الوحدة جاهزًا للتطبيق بشكل عملي وفعّال في عملية التعلم.

د- طريقة جمع البيانات

١- الملاحظة الأولى

الملاحظة هي عملية المراقبة المنظَّمة وتسجيل الظواهر أو الحقائق التي يحتاج إليها الباحث. وتُعدّ الملاحظة من الأساليب الأساسية في البحث العلمي، لأن المعرفة العلمية تقوم على البيانات والحقائق الواقعية التي يتم الحصول عليها من خلال عملية الملاحظة.

أُجريت الملاحظة الأولى في المرحلة الأولى من البحث دون استخدام أداة أو ورقة ملاحظة خاصة، وذلك بهدف التعرّف على واقع تدريس اللغة العربية في المدرسة، ولا سيما في تعليم مهارة القراءة. وتركّزت الملاحظة على أساليب التدريس التي يستخدمها المعلم، ومستوى مشاركة الطلاب في عملية التعلم، والصعوبات التي يواجهها الطلاب في فهم النصوص القرائية.

وقد استُخدمت نتائج الملاحظة الأولى كأساس لتحليل الاحتياجات، ومرجعًا في تطوير وحدة تنفيذ لعبة ترتيب القصة القرائية.

٢- الاستبانة

الاستبانة هي أداة لجمع البيانات تتكون من مجموعة من الأسئلة المكتوبة التي يُعدّها الباحث ويقدّمها إلى المستجيبين، بهدف الحصول على معلومات أو آراء تتعلق بمشكلات البحث أو قضاياه بطريقة منهجية ومركَّزة.

في هذا البحث، استُخدمت الاستبانة لجمع البيانات من خبراء المحتوى واللغة وخبراء التصميم، ومعلمي اللغة العربية، وتتكوّن الاستبانة من نوعين، وهما:

أ- استبانة التصديق من الخبراء

تُستخدم استبانة التحقق من الخبراء لجمع البيانات من خبراء المحتوى واللغة وخبراء التصميم، وتهدف إلى تقييم صلاحية المحتوى، وملاءمة المواد التعليمية، ووضوح العرض، وتصميم وحدة تنفيذ لعبة ترتيب القصة القرائية التي طوّرتها الباحثة.

وتُستخدم نتائج التقييم والملاحظات والاقتراحات المقدّمة من الخبراء أساسًا لإجراء التعديلات والتحسينات على المنتج المطوَّر.

ب- استبانة استجابة المعلمين

تم توزيع استبانة استجابة المعلمين على معلمي اللغة العربية في MTsN 1 Banda Aceh، وهدفت إلى الحصول على معلومات حول مدى صلاحية وحدة تنفيذ لعبة ترتيب القصة القرائية وسهولة استخدامها في عملية التعلم.

وتُستخدم نتائج هذه الاستبانة موادَّ للتقويم وأساسًا لإجراء المراجعات النهائية، حتى يتم التوصّل إلى المنتج النهائي في صورة وحدة لعبة تعليمية صالحة وسهلة التطبيق في عملية التعلم.

هـ- طريقة تحليل البيانات

تحليل البيانات هو عملية منهجية لتنظيم البيانات وتفسيرها واستخلاص المؤشرات التي تدل على مستوى صلاحية المنتج وجودته وسهولة استخدامه .ويركّز هذا البحث على تحليل البيانات الكمية والنوعية التي تم الحصول عليها من استبانة تصديق الخبراء واستبانة استجابة المعلمين.

الاستبانة هي أداة لجمع البيانات تتكون من مجموعة من الأسئلة المكتوبة التي يُعدّها الباحث ويقدمها إلى المجيبين. وتحتوي الاستبانة على أسئلة تهدف إلى الحصول على إجابات تساعد في حل المشكلات أو القضايا البحثية بشكل منهجي وموجه.[٢]

تُعطى درجة لكل بند في الاستبانة وفقًا لمستوى الموافقة باستخدام مقياس ليكرت، ثم تُجمَع الدرجة التي تم الحصول عليها وتُقارَن بالدرجة القصوى المثالية، وبعد ذلك تُحوَّل إلى نسبة مئوية باستخدام المعادلة التالية:[٣]

$$P = \frac{F}{N} X100\%$$

البيانات :

P: نسبة مؤية

F: مجموع القيمة الحصولة عليها

N: النتيجة الكاملة

وتُستخدم هذه النسبة لتحديد مستوى جدوى المنتج المطور من حيث المحتوى والتصميم وسهولة استخدامه من وجهة نظر معلمي اللغة العربية. كما يتم حساب متوسط الدرجات الناتجة عن تقييم خبراء المادة وخبراء التصميم، ثم تحويلها إلى فئات تقييمية كما هو موضّح في الجدول التالي:

[2] Rifa'I Abu Bakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, suka-press UIN Sunan Kalijaga, 2021, h. 98.

[3] Atika Triana, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Contextual Learning Kelas IV SD/MI, *Skripsi*, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020. H. 40.

الجدوال ١–٣

تحويل درجة التقييم إلى مستوى الجدوى[٤]

النسبة المئوية	مستوى الصلاحية
٨١٪ – ١٠٠٪	ممتاز
٦١٪ – ٨٠ ٪	جيد جدا
٤١٪ – ٦٠٪	جيد
٢١٪– ٤٠٪	مقبول
٠–٢٠٪	راسب

يُعد المنتج صالحًا للاستخدام في عملية التعلم إذا كانت النسبة المئوية التي تم الحصول عليها تقع ضمن فئة جيد جدًا أو ممتاز .أما إذا كانت النسبة أقل من ذلك، فيتم إجراء المراجعة والتعديل على المنتج قبل اعتماده بشكل نهائي.

[٤] أولياء الرزقي, **تطوير كتاب شرح تحفة الإخوان في علم البيان بخريطة المفاهيم**, الرسالة (بندا أتشيه : جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا اتشيه، ٢٠٢٢)، ص. ٣٣

الفصل الرابع
نتائج البحث ومناقشتها

أ- نتائج البحث

وفي هذا الفصل ستشرح الباحثة نتائج التي حصلت عليها من البحث والتطوير المواد التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية لتدريس القراءة.

يتضمن عرض البيانات عرضًا نظرة عامة إلى البيانات الخامة وملخّصًا لنتائج أنشطة التحقق من المنتج وجمع البيانات، والتي تشمل نتائج التصديق من قبل الخبراء واستجابة المعلمين واقتراحاتهم وملاحظاتهم حول وحدة تنفيذ لعبة في القراءة.

وأما منهج البحث التي تستخدم الباحثة في هذه الرسالة منهج البحث والتطوير بنموذج ADDIE. وهو التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم، والذي اقتصر على ثلاث مراحل: التحليل والتصميم والتطوير.

بينت الباحثة كل ما يتعلق بتحليل البيانات في النّقاط التالية:

١- التحليل *(Analysis)*

التحليل يتحوّر على الحاجات والمشكلة. وقبل إعداد وحدة التنفيذ، قامت الباحثة في هذه الخطوة بجمع البيانات من خلال الملاحظة. وتتكون هذه المرحلة من التحليل المواد وتحليل الاحتياجات و تحليل خصائص الطلاب. وهي كما يلي نتائجها:

أ- نتائج تحليل المواد

يُظهر تحليل المنهج الدراسي والمواد التعليمية المستخدمة في تدريس القراءة في الصف الثامن بـ MTsN 1 Banda Aceh أن المواد التعليمية المتاحة تعتمد بشكل كبير على أساليب القراءة التقليدية، التي تتركّز على شرح المعلم و الأسئلة المباشرة حول النصوص التي تتم قراءتها.

كما تُظهر نتائج التحليل أن الأنشطة التفاعلية القائمة التي تُشرك الطلاب في عملية التعلم، مثل الألعاب التعليمية أو الأنشطة الجماعية المنظمة، لا تزال محدودة في المواد التعليمية المتاحة.

ومن ناحية أخرى، تبيّن أن الكفاءات الأساسية والمؤشرات التعليمية الواردة في المنهج تتطلب من الطلاب ما يأتي:

١- فهم مضمون النصوص القرائية.
٢- استخراج الفكرة العامة والأفكار الفرعية.
٣- ربط الأحداث وتسلسلها تسلسلًا منطقيًا.
٤- توظيف المفردات في سياقها الصحيح.

وبناءً على ذلك، خلصت الباحثة إلى وجود فجوة بين متطلبات الكفاءات التعليمية في المنهج والوسائل التعليمية المستخدمة في الصف، مما يستلزم تطوير مادة تعليمية داعمة تُركّز على تنمية فهم القراءة من خلال أنشطة تفاعلية قائمة على الألعاب.

ب- نتائج تحليل الاحتياجات

استنادًا إلى نتائج الملاحظة الصفّية خلال تنفيذ برنامج PPL ، تبيّن أن معلمة اللغة العربية تستخدم بعض الوسائل التعليمية البسيطة والتقنيّات المتاحة، مثل جهاز العرض (Infocus)، لعرض الجمل على الشاشة. كما قامت المعلمة بتحويل بعض الجمل إلى لحن أو إيقاع بسيط على هيئة أغنية، وطلبت من الطلاب حفظها من خلال الترديد الجماعي وفق الإيقاع المحدد.

أما في تدريس القراءة، فيوزع المعلم نصوصا قرائية على الطلاب ويطلب منهم ترجمتها إلى اللغة الإندونيسية بشكل فردي. ومع ذلك, لم يكن لدي معظم الطلاب معاجم لغوية داعمة، كما أن بعضهم لا يمتلك كتبا دراسية باللغة العربية. مما جعل العثور على معاني الكلمات في النص أمرًا صعبًا. كان الوقت المتاح محدودًا نسبيًّا، لذا في بعض المناسبات كان المعلم يملي الترجمة قبل

أن ينتهي جميع الطلاب. وهذا يعني أنهم كتبوا فقط ما أملاه المعلم دون معرفة المعاني الصحيحة.

بالإضافة إلى ذلك، تم جمع بيانات نوعية من خلال طرح أسئلة غير رسمية على بعض الطلاب حول الصعوبات التي يواجهونها في تعلم القراءة باللغة العربية. وأظهرت إجابات الطلاب ما يلي:

١- صعوبة في فهم معاني المفردات العربية.
٢- ضعف في حفظ المفردات بسبب كثرة الواجبات وضيق الوقت.
٣- صعوبة في ترجمة النصوص من اللغة العربية إلى اللغة الإندونيسية.
٤- نسيان المادة بعد فترة قصيرة من تعلمها.

وبناءً على ذلك، تخلص الباحثة أن الطلاب بحاجة إلى مادة تعليمية تفاعلية تساعدهم على:

١- تحسين فهم النصوص القرائية وربط أجزائها.
٢- تعزيز القدرة على حفظ المفردات واستخدامها في سياق القصة.

ج- نتائج تحليل خصائص الطلاب

بيّنت نتائج تحليل خصائص الطلاب أن مستوى القدرات اللغوية لدى طلاب الصف الثامن متباين، حيث يتمتع بعضهم بقدرة جيدة على القراءة والفهم، في حين يواجه آخرون صعوبات في استيعاب المعاني العامة للنصوص وربط تسلسل الأحداث.

كما أظهرت النتائج أن الطلاب يميلون إلى الأنشطة التعليمية التي تتضمن العمل الجماعي والتنافس الإيجابي، مما يدل على أن استخدام الألعاب التعليمية يمكن أن يسهم في تعزيز الدافعية للتعلم وتحسين مهارة القراءة لديهم.

٢- التصميم *(Design)*

في ضوء نتائج مرحلة التحليل، في هذه المرحلة، قامت الباحثة بتصميم شكل وبنية وحدة تنفيذ لعبة ترتيب القصة في القراءة .وقد تم إعداد تصميم الوحدة بشكل منهجي ليسهل استخدامها من قبل المعلمين والطلاب.

أ- هيكل الوحدة

تتكون الوحدة المصمَّمة مما يأتي:

١- غلاف الوحدة
٢- دليل استخدام الوحدة
٣- أهداف التعلّم والكفاءات المراد تحقيقها
٤- شرح مفهوم لعبة ترتيب القصة
٥- خطوات تنفيذ اللعبة
٦- نصوص قرائية
٧- أوراق أنشطة الطلاب
٨- أوراق قسم التقييم
٩- الإجابة ودليل التقويم

ب- تصميم اللعبة

صُمِّمت اللعبة وفق الخطوات الآتية:

١- يقسّم المعلم الطلاب إلى عدة مجموعات صغيرة.
٢- تتلقى كل مجموعة أجزاء من نص القصة بشكل عشوائي.
٣- يقرأ الطلاب أجزاء النص ويناقشون الترتيب الصحيح.
٤- يرتّب الطلاب أجزاء القصة وفق التسلسل المنطقي للأحداث.
٥- يقوم ممثل كل مجموعة بقراءة القصة بعد ترتيبها.
٦- يقدّم المعلم والطلاب الآخرون الملاحظات والتصحيحات.
٧- يقدّم المعلم التقييم والتعزيز للمادة.

يهدف هذا التصميم إلى تدريب الطلاب على تدريس القراءة، وفهم محتوى النص، والتعرّف على المفردات، وتنمية القدرة على ترتيب تسلسل الأحداث بشكل منطقي.

٣- التطوير

في هذه المرحلة، قامت الباحثة بتطوير المنتج التعليمي في صورته الأولى بناءً على نتائج مرحلة التصميم، ثم إخضاعه لتصديق الخبراء واستجابة المعلمين. وتهدف هذه المرحلة إلى التأكد من أن وحدة تنفيذ لعبة ترتيب القصة في القراءة صالحة من حيث المحتوى والتصميم وسهولة الاستخدام قبل الوصول إلى المنتج النهائي.

أ- إعداد المنتج

قامت الباحثة في هذه الخطوة بتطوير وحدة تنفيذ لعبة ترتيب القصة في القراءة بناءً على مخطط التصميم الذي تم إعداده في المرحلة السابقة. وقد تم إعداد الوحدة باستخدام برنامج Canva ثم تنسيقها في شكل ملف عرض (PowerPoint) لتسهيل الطباعة.

وقد إعداد الوحدة بناءً على من المراجع والمصادر، ومنها:

١- الكتب المدرسة لمواد اللغة العربية في المرحلة المتوسطة (MTs).

٢- المراجع العلمية حول تطوير المواد التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية.

٣- نتائج تحليل احتياجات الطلاب والمعلمين في مهارة القراءة.

ويتكون المنتج التعليمي الوحدة من الأجزاء الآتية:

١- غلاف الوحدة

يتضمن عنوان الوحدة، مستوى الصف، اسم الباحثة، والجهة التعليمية

رسم (٤-١) : غلاف أمام الغلاف الخلفي الوحدة

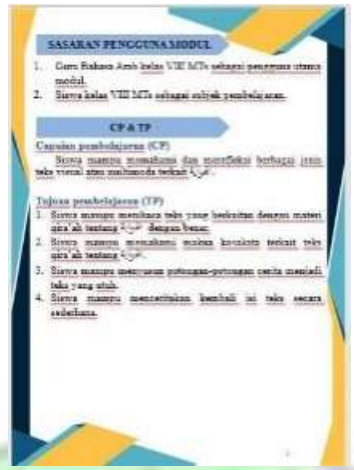
٢- الوصف العام للوحدة

يوضح الهدف العام والخاص من استخدام لعبة ترتيب القصة في تدريس القراءة.

رسم (٤-٢) : الوصف العام للوحدة

٣- الأهداف التعليمية (CP & TP)

تشمل قدرة الطلاب على قراءة النصوص، فهم المفردات، ترتيب القصة بشكل منطقي، وإعادة سرد محتوى النص.



رسم (٤-٣) : الأهداف التعليمية

٤- تعريف اللعبة ومهارات القِرَاءَة التي تطورها

مثل: الطلاقة في القراءة، دقة النطق، فهم النص، العمل الجماعي، والتواصل.

رسم (٤-٤) : تعريف اللعبة

٥- وصف المنتج التعليمي

ويشمل:

أ- اسم ونوع اللعبة

ب- مكوّنات اللعبة (بطاقات النص، أوراق التحدي، أسئلة الفهم، قواعد اللعب، قسم التقييم)

DESKRIPSI PRODUK GAME

1. Nama dan Jenis Game
   a) Nama game: game asam cerita cira'ah
   b) Jenis game: game edukatif berbasis teks dan kelompok
2. Komponen Game
   a) Kartu peserta
   b) Teks cira'ah utuh
   c) Lembar tantangan rumpang
   d) Lembar pertanyaan pemahaman
   e) Aturan permainan
   f) Rubrik penilaian
3. Karakteristik Game
   a) Berbasis kerja kelompok
   b) Menggunakan sistem poin
   c) Memahamkan keterampilan cira'ah

رسم (٤-٥) : وصف المنتج التعليمي

٦- قواعد اللعب وخطوات التنفيذ

تتضمن مراحل تنفيذ اللعبة:

أ- مرحلة ترتيب القصة

ب- مرحلة القراءة الجهرية

ج- مرحلة التحدي

د- مرحلة أسئلة الفهم

هـ- مرحلة تقييم العمل الجماعي

ATURAN BERMAIN

1. Permainan dilakukan secara berkelompok (4-5 orang)
2. Setiap kelompok menerima 8 lembar potongan cerita.
3. Cerita harus disusun sesuai alur yang benar dalam waktu 10 menit.
4. Setiap siswa wajib membaca minimal satu potongan cerita.
5. Tantangan ruangan harus diselesaikan setelah cerita tersusun.
6. Siswa tidak diperbolehkan menambah isi teks pada lembaran.
7. Setiap kelompok wajib mengumpulkan lembar pertanyaan setelah menyusun cerita.
8. Pertanyaan dikerjakan berdasarkan pemahaman teks - bukan tebakan.
9. Jawaban pertanyaan pemahaman memperoleh total poin kelompok.
10. Guru berhak memberi bimbingan terbatas selama pengisian pertanyaan pemahaman.
11. Kelompok memperoleh poin, berdasarkan:
    a) Ketepatan urutan cerita
    b) Kelancaran membaca
    c) Ketepatan menjawab tantangan
    d) Ketepatan menjawab pertanyaan pemahaman
    e) Kerja sama kelompok
12. Kelompok dengan poin tertinggi memperoleh reward edukatif.
13. Guru berhak memberikan koreksi dan arahan selama permainan berlangsung.
14. Permainan diakhiri dengan refleksi pembelajaran.

رسم (٤-٦) : قواعد اللعب

LANGKAH LANGKAH IMPLEMENTASI GAME

A. Persiapan Guru
1. Menyiapkan 1 teks qira'ah Bahasa Arab yang sesuai dengan tingkat kelas VIII MTs.
2. Memotong teks menjadi 8 lembar potongan cerita.
3. Menyiapkan lembar tantangan berupa kalimat rumpang.
4. Menyiapkan lembar pertanyaan pemahaman.
5. Menyiapkan rubrik poin dan rubrik penilaian qira'ah.
6. Membagi siswa ke dalam kelompok kecil (4–5 siswa).

B. Langkah-langkah Pelaksanaan Game
1. Kegiatan Awal (±10 menit)
   a) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa.
   b) Guru melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran qira'ah.
   c) Guru menjelaskan konsep game rumah cerita qira'ah dan aturan permainan (poin, waktu, tantangan).
2. Kegiatan Inti (±60 menit)
   ❑ Tahap 1: Menyusun Cerita
      a) Guru membagikan 8 kartu potongan teks acak kepada setiap kelompok.
      b) Kelompok diberi waktu 10 menit untuk menyusun cerita secara runtut.
      c) Kelompok yang berhasil menyusun dengan benar memperoleh 20 poin.

❑ Tahap 2: Membaca Cerita (±10 menit)
   a) Setiap siswa membaca satu potongan teks sesuai urutan cerita.
   b) Bacaan yang lancar dan tepat memperoleh 20 poin.
   c) Guru memberikan koreksi jika terdapat kesalahan pelafalan.
❑ Tahap 3: Tantangan Rumpang (±10 menit)
   a) Setelah cerita tersusun, guru membagikan lembar tantangan rumpang.
   b) Kelompok diberi waktu 5 menit untuk mengisi kalimat rumpang.
   c) Jawaban benar memperoleh 20 poin.
❑ Tahap 4: Pengisian pertanyaan pemahaman (±10 menit)
   a) Guru membagikan lembar pertanyaan berisi 5 pertanyaan tentang teks qira'ah yang telah disusun.
   b) Siswa mengerjakan pertanyaan pemahaman secara berkelompok.
   c) Guru memberikan waktu 10 menit untuk menyelesaikan pertanyaan pemahaman.
   d) Jawaban dibahas secara singkat bersama.
   e) Kelompok yang menjawab dengan benar memperoleh 20 poin.
❑ Tahap 5: Kerja Sama Kelompok
   a) Guru menyiapkan kesimpulan dan kerja sama siswa.
   b) Kelompok yang bekerja sama dengan baik memperoleh 20 poin.

رسم (٤-٧) : خطوات تنفيذ

خ- اوراق عمل الطلاب

وتشمل:

١- ورقة ترتيب القصة

٢- ورقة التحدي (النص الناقص)

٣- أسئلة الفهم القرائي

رسم (٤-٨) : اوراق عمل الطلاب

د- الإجابة

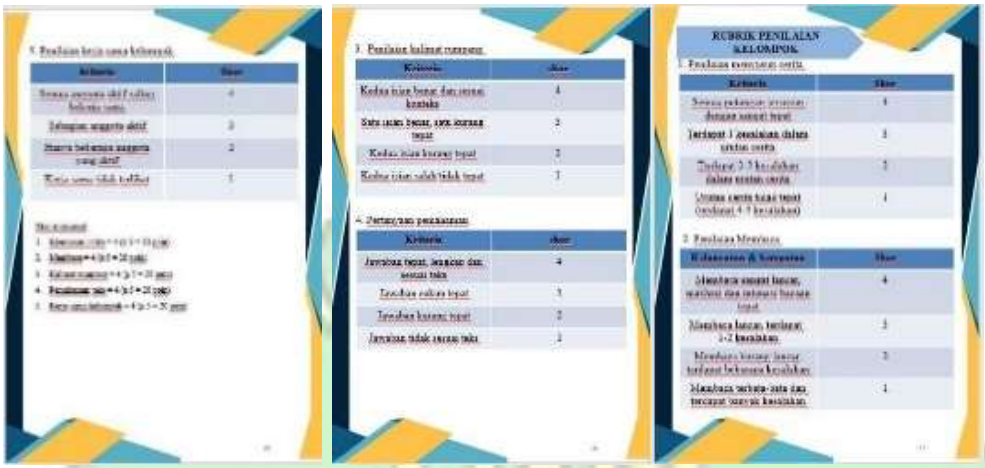
رسم ٤-٩ : الإجابة

ذ- قسم التقييم

١- معيار تقييم المجموعة

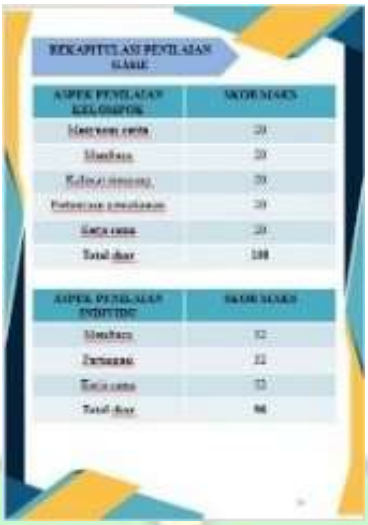
٢- معيار التقييم الفردي

٣- ملخص التقييم



رسم (٤-١٠): معيار تقييم المجموعة

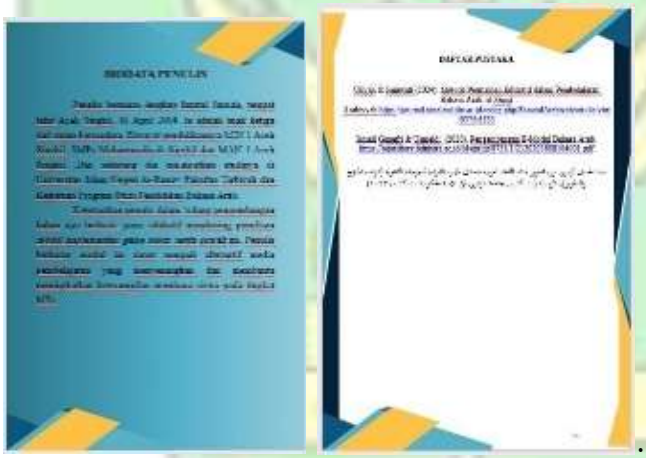
رسم (٤-١١) : معيار تقييم الفردي



رسم (٤-١٢) : ملخص التقييم

ر- مراجع وسيرة المؤلفة

ويتم إرفاق الوحدة التعليمية الكاملة في قسم الملحقات باعتبارها المنتج النهائي لهذا البحث والتطوير



رسم (٤-١٣): مراجع رسم (٤-١٤) : سيرة المؤلفة

ب- تصديق المنتج

١- نتيجة الاستبانة من خبير المحتوى واللغة

الخبيران اللذان قاما بتصديق المنتج من جهة المحتوى واللغة العربية فهما الأستاذة فجرية الماجستير والأستاذة الدكتورة سلامي

الماجستير. وقد تم ذلك لتقييم مدى ملاءمة المحتوى للأهداف التعليمية ودقة اللغة وسلامة المفاهيم القرائية الواردة في الوحدة.

جدول (٤-١) نتيجة في استحقاق من ناحية محتوى واللغة

الرقم	البيان	مستوى الأجوبة		
		الخبير الأول	الخبير الثاني	المعدلة
أ	**الغلاف**			
١.	اكتمال محتوى الغلاف	٤	٤	٤
٢.	ملاءمة العنوان للصورة	٤	٤	٤
٣.	دقة اللغة المستخدمة	٤	٤	٤
ب	**المحتويات**			
١.	كتمال الوحدة	٤	٤	٤
٢.	العرض المنهجي لمحتويات الوحدة	٤	٤	٤
٣.	التسلسل المنطقي لقصة القراءة	٤	٤	٤
٤.	وضوح لغة التعليمات	٤	٤	٤
٥.	ملاءمة المفردات	٤	٤	٤
٦.	سهولة قراءة النص	٤	٤	٤
٧.	اللغة المستخدمة واضحة وسهلة الفهم	٤	٤	٤
ج	**المادة**			
١.	ملاءمة نتائج التعلم (CP) وأهداف التعلم (TP)	٤	٤	٤
٢.	دقة نص القراءة	٤	٤	٤
٣.	ملاءمة القصة للعبة لعبة ترتيب القصة	٤	٤	٤
٤.	ملاءمة القصة لمهارات القراءة لدى الطلاب	٤	٤	٤

٥.	سهولة فهم القصة في لعبة لعبة ترتيب القصة	٤	٤	٤
٦.	ملاءمة اللعبة لمهارات القراءة لدى الطلاب	٤	٤	٤
٧.	ملاءمة LKPD للعبة لعبة ترتيب القصة	٤	٤	٤
٨.	وضوح قواعد اللعبة وخطواتها	٤	٤	٤
٩.	مستوى صعوبة الأسئلة	٤	٣	٣،٥
١٠.	معايير التقييم	٤	٤	٤
المجموعة		**٨٠**	**٧٩**	**٧٩،٥**
النسبة المئوية		**١٠٠٪**	**٩٨،٨٪**	**٩٩،٤٪**
مستوى الصلاحية		**ممتاز**	**ممتاز**	**ممتاز**

إستنادا إلى الجدول ٤-١، كانت نتائج التصديق الخبراء المحتوى واللغة وهي ٧٩،٥ بنسبة ٩٩،٤٪، ويظهر هذا المنتج أن تطوير وحدة التنفيذ من ناحية المحتوى واللغة تقع في فئة الممتاز. يتبين أن نسبة الصلاحية التي تم الحصول عليها تندرج ضمن مستوى ممتاز.ويُشير ذلك إلى أن محتوى الوحدة مناسب لتحقيق أهداف التعلم في تدريس القراءة، من حيث دقة المعلومات وسلامة اللغة المستخدمة ووضوح المفاهيم القرائية.

٢- نتائج تصديق خبراء التصميم

الخبيران اللذان قاما بتصديق المنتج من جهة التصميم هما الأستاذة فضيلة الماجستير والأستاذ محمد ثابرين الماجستير. وقد تم ذلك لتقييم الجوانب الشكلية والتنظيمية للوحدة. بما يشمل وضوح العرض تناسق الألوان والخطوط وترتيب المحتوى وملائمة تصميم خطوات اللعبة مع خصائص الطلاب.

جدول (٤-٢) نتائج تصديق خبراء التصميم

الرقم	البيان	مستوى الأجوبة		
		الخبير الأول	الخبير الثاني	المعدلة
أ	**التصميم**			
١.	مكونات الصفحة مرتبة بشكل أنيق ومتناسب.	٤	٤	٤
٢.	وضع النص والصورة مناسب	٤	٤	٤
ب	**سهولة القراءة**			
١.	اختيار مناسب لألوان النص	٤	٤	٤
٢.	دقة في اختيار أنواع الخطوط	٤	٤	٤
٣.	حجم نص مناسب	٤	٤	٤
٤.	مسافات مناسبة بين النصوص	٤	٤	٤
٥.	ترقيم واضح للصفحات	٤	٣	٣،٥
ج	**اللون**			
١.	اختيار مناسب للألوان	٤	٤	٤
٢.	الألوان لا تشتت الانتباه عن القراءة	٤	٤	٤
٣.	تناسق الألوان في كل صفحة	٤	٤	٤
	المجموعة	**٤٠**	**٣٩**	**٣٩،٥**
	النسبة المئوية	**١٠٠٪**	**٩٧،٥٪**	**٩٨،٨٪**
	مستوى الصلاحية	**ممتاز**	**ممتاز**	**ممتاز**

إستنادا إلى الجدول ٤-٢، كانت نتائج التصديق الخبراء التصميم وهي ٣٩،٥ بنسبة ٩٨،٨٪، ويظهر هذا المنتج أن تطوير وحدة التنفيذ من ناحية التصميم تقع في فئة الممتاز. ويعكس ذلك أن تصميم الوحدة يتّسم بدرجة عالية من التنظيم والوضوح وسهولة القراءة، من حيث ترتيب

عناصر الصفحة، وتناسق الألوان وأنواع الخطوط، وملاءمة حجم النص والمسافات بين الفقرات، إضافةً إلى وضوح ترقيم الصفحات.

٣- نتائج استجابة المعلمين

بعد إجراء التعديلات بناءً على ملاحظات الخبراء، قامت الباحثة بتوزيع استبانة استجابة المعلمين على خمسة من معلمي اللغة العربية في المدرسة. وتهدف الاستبانة إلى معرفة مدى صلاحية الوحدة وسهولة استخدامها المتواقعة في الصف من وجهة نظر المستخدمين.

جدول (٤-٣) نتائج استجابة المعلمين

الرقم	البيان	مستوى الأجوبة					
		المعلم الأول	المعلم الثاني	المعلم الثالث	المعلم الرابع	المعلم الخامس	المعدلة
١.	هذه الوحدة سهلة الفهم والتنفيذ في تعلم القراءة	٤	٣	٣	٤	٤	٣،٦
٢.	توفر هذه الوحدة إرشادات واضحة وكاملة حول كيفية لعبة ترتيب القصة القرائية	٤	٤	٤	٤	٤	٤
٣.	اللغة والتعليمات المقدمة في الوحدة واضحة وسهلة الفهم	٤	٣	٣	٤	٣	٣،٤
٤.	شكل الوحدة (التصميم والخط) يدعم سهولة القراءة	٤	٣	٤	٤	٤	٣،٨
٥.	النص والمفردات المستخدمة مناسبة لمستوى قدرة طلاب الصف الثامن	٤	٤	٤	٤	٤	٤
٦.	قصة لعبة سرد القصص في القراءة سهلة الفهم للطلاب	٤	٤	٣	٣	٤	٣،٦

٧.	لعبة ربط قصة القراءة سهلة اللعب بالنسبة للطلاب	٤	٣	٣	٣	٣	٣،٢
٨.	تخلق هذه اللعبة تعلمًا نشطًا وممتعًا	٤	٣	٣	٤	٤	٣،٦
٩.	أوراق العمل مناسبة لأنشطة لعبة ربط قصة القراءة	٤	٣	٣	٣	٣	٣،٢
١٠.	تساعد هذه الوحدة على تحقيق أهداف التعلم الخاصة بالقراءة	٤	٣	٣	٤	٤	٣،٦
المجموعة		**٤٠**	**٣٣**	**٣٣**	**٣٧**	**٣٧**	**٣٦**
النسبة المئوية		**١٠٠ ٪**	**٨٢،٥ ٪**	**٨٢،٥ ٪**	**٩٢،٥ ٪**	**٩٢،٥ ٪**	**٩٠٪**
مستوى الصلاحية		**ممتاز**	**ممتاز**	**ممتاز**	**ممتاز**	**ممتاز**	**ممتاز**

تحويل مجموع الدرجات المحصَّلة إلى نسب مئوية باستخدام المعادلة الآتية:

$$P=\frac{F}{N}X100\%$$

ثم تم تصنيف النتائج وفق معايير مستوى الصلاحية التالية:

النسبة المئوية	مستوى الصلاحية
٨١٪ – ١٠٠٪	ممتاز
٦١٪ – ٨٠ ٪	جيد جدا
٤١٪ – ٦٠٪	جيد
٢١٪– ٤٠ ٪	مقبول
٠–٢٠٪	راسب

إستنادا إلى الجدول ٤–٣، كانت نتائج استجابة المعلمين وهي ٣٦ بنسبة ٩٠٪، ويظهر هذا المنتج أن الوحدة التعليمية سهلة الاستخدام

داخل الصف، ويشير المعلمون إلى أنها قابلة لدعم زيادة تفاعل الطلاب والمساعدة في فهم تسلسل الأحداث في النصوص القرائية.

وبناءً على نتائج تحليل استجابات المعلمين، قدّم المعلمون عدة اقتراحات تطويرية، من أبرزها:

١- اختيار موضوعات نصوص القراءة المرتبطة بحياة الطلاب اليومية، واستخدام نصوص قصيرة لتسهيل الفهم وزيادة الدافعية للتعلم.

٢- دمج القيم التربوية في أنشطة التعلم من خلال تطبيق مبادئ التعلم القائم على المحبة، والتعلم ذي المعنى، والتعلم الممتع بما يتوافق مع التوجهات الحديثة في المناهج الدراسية.

٣- تطوير الوحدة بشكل أوسع من خلال إدراج أنشطة التعلم المتمايز لمراعاة الفروق الفردية بين الطلاب.

كما اقترح المعلمون توثيق نتائج أعمال الطلاب وجعلها في شكل ملف إنجاز (Portofolio) لمتابعة تطوّر مهارة القراءة لديهم بصورة مستمرة.

و صنّفت الباحثة هذه الملاحظات في ثلاثة مجالات رئيسية، وهي:

١- ملاحظات تتعلق بالمحتوى اللغوي والنصوص القرائية.

٢- ملاحظات تتعلق بتصميم الوحدة وتنظيمها.

٣- ملاحظات تتعلق بتطبيق اللعبة داخل الصف.

واستنادًا إلى هذه الملاحظات، قامت الباحثة بإجراء التّعديلات النّهائيّة على المنتج، مثل: تبسيط التّعليمات لتسهيل فهمها لدى الطلاب، واختيار نصوص أكثر ارتباطا بواقع الطّلاب، وإضافة أنشطة مختلفة لتعزيز فعّاليّة الوحدة في البيئة الصّفّية.

٤- المنتج النهائي

بناءً على نتائج تصديق خبراء المحتوى واللغة وخبراء التصميم، واستجابة المعلمين، تم التوصّل إلى المنتج النهائي في صورة وحدة تنفيذ لعبة ترتيب القصة في القراءة التي تتميز بما يأتي :

١- وضوح الأهداف التعليمية.

٢- سهولة خطوات التنفيذ.

٣- ملاءمة المحتوى لمستوى الطلاب.

٤- قابلية التطبيق في البيئة الصفية.

٥- قدرة الوحدة على زيادة تفاعل الطلاب ودعم فهمهم لتسلسل الأحداث في النصوص القرائية.

وتشير هذه النتائج إلى أن الوحدة المطوَّرة تتمتع بدرجة عالية من الصلاحية والجدوى، مما يجعلها مناسبة للاستخدام في تدريس القراءة لطلاب الصف الثامن في المرحلة المتوسطة.

ب- مناقشة البحث

تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وحدة تنفيذ لعبة ترتيب القصة القرائية القائمة على الألعاب التعليمية لتدريس القراءة لطلاب الصف الثامن في MTsN 1 Banda Aceh باستخدام نموذج *ADDIE* المقتصر على مراحل التحليل، والتصميم، والتطوير. وتركز هذه المناقشة على تفسير نتائج تصديق خبراء المحتوى واللغة وخبراء التصميم، وكذلك استجابة المعلمين تجاه المنتج التعليمي المطوّر.

تشير نتائج تصديق خبراء المادة إلى أن محتوى الوحدة يتمتع بدرجة عالية من الصلاحية من حيث ملاءمته لأهداف التعلم، ودقة المفردات والتراكيب اللغوية، ووضوح النصوص القرائية، وتوافق الأنشطة مع مستوى الطلاب. ويتوافق ذلك مع مبادئ تعليم القراءة التي تؤكد أهمية التدرّج في عرض النصوص والمفردات بما يتناسب مع الخصائص المعرفية واللغوية للطلاب في المرحلة المتوسطة.

كما أظهرت نتائج تصديق خبراء التصميم أن الوحدة تتميز بتنظيم واضح للمحتوى، وسهولة في عرض التعليمات، وملاءمة التصميم البصري لبئة التعلّم الصفية. من حيث الخطوط والألوان وترتيب العناصر. ويتفق هذا مع النظريات التربوية التي تشير إلى أن جودة التصميم التعليمي تسهم في زيادة دافعية الطلاب وتيسير تنفيذ الأنشطة التعليمية داخل الصف.

أما نتائج استجابة المعلمين، فقد بيّنت أن الوحدة المطوّرة سهلة التطبيق وقادرة على جذب انتباه الطلاب وتعزيز مشاركتهم النشطة في عملية التعلم. ويؤكد ذلك ما ذهب إليه عدد من الباحثين من أن استخدام الألعاب التعليمية في تعليم اللغة، ولا سيما في مهارة القراءة، يساعد على خلق بيئة تعلم تفاعلية تشجّع الفهم، وتنمية المفردات، وربط الأفكار وتسلسل الأحداث داخل النصوص.

إن تطوير وحدة تنفيذ لعبة ترتيب القصة في القراءة يعد مناسبًا لاستخدام في تعليم اللغة العربية خاصة للطلاب الصف الثامن في المدرسة الثانوية. كان تفسير من المطور في الاستبانة تتكون من ثلاثة النواحي وهي من ناحية المحتوى واللغة يتصل على ٩٩،٤٪ بتقدير "ممتاز". ومن ناحية التصميم يتصل على ٩٨،٨٪ بتقدير "ممتاز". ومن ناحية استجابة المعلمين يتصل على ٩٠٪ بتقدير "ممتاز".

وعلى الرغم من النتائج الإيجابية التي تم التوصل إليها، فقد اقتصرت هذه الدراسة على مرحلة التصديق من الخبراء واستجابة المعلمين، دون إجراء تطبيق تجريبي ميداني واسع النطاق أو اختبارات قبليّة وبعديّة لقياس أثر الوحدة على تحصيل الطلاب بشكل كمي. ولذلك، تُعد هذه النتائج مؤشّرًا أوليًا على صلاحية المنتج وجدواه التربوية، مع الحاجة إلى دراسات لاحقة تختبر فاعلية في البيئة الصفية بشكل تجريبي.

الفصل الخامس
الخاتمة

أ- نتائج البحث

بناءً على نتائج البحث والتطوير الذي يهدف إلى تطوير وحدة تنفيذ لعبة ترتيب القصة القرائية القائمة على الألعاب التعليمية لتدريس القراءة لطلاب الصف الثامن في MTsN 1 Banda Aceh باستخدام نموذج *ADDIE* المبسّط التحليل، التصميم، التطوير، يمكن تلخيص نتائج هذا البحث فيما يأتي:

١- تم تطوير وحدة تنفيذ لعبة ترتيب القصة في القراءة بشكل منهجي، بدءًا من تحليل احتياجات الطلاب والمعلمين، وتصميم هيكل الوحدة، وصولًا إلى تطوير المنتج النهائي.

٢- إن تطوير وحدة تنفيذ لعبة ترتيب القصة في القراءة حقيقة لاستخدام في تعليم اللغة العربية خاصة لصف الثامن في المدرسة الثانوية. كان تفسير من المطور في الاستبانة تتكون من ثلاثة النواحي وهي من ناحية المحتوى واللغة يتصل على ٩٩،٤٪ بتقدير "ممتاز". ومن ناحية التصميم يتصل على ٩٨،٨٪ بتقدير "ممتاز". ومن ناحية استجابة المعلمين يتصل على ٩٠٪ بتقدير "ممتاز".

تُعد وحدة تنفيذ لعبة ترتيب القصة في القراءة منتجًا تعليميًا صالحًا لدعم تدريس مهارة القراءة لطلاب الصف الثامن في MTsN 1 Banda Aceh.

ب- المقترحات

استنادًا إلى نتائج البحث والتطوير، تقدّم الباحثة المقترحات الآتية:

١- يُنصَح المعلمون باستخدام وحدة تنفيذ لعبة ترتيب القصة في القراءة كوسيلة بديلة ومساندة في تدريس القراءة، خاصة لتعزيز الفهم القرائي والعمل الجماعي داخل الصف.

٢- يُقترح على المدارس دعم توفير المواد التعليمية القائمة على الألعاب من أجل تنويع أساليب التعلم وزيادة دافعية الطلاب

٣- يُوصى الباحثون القادمون بإجراء دراسات تجريبية أوسع، تتضمن اختبارات قبليّة وبعديّة لقياس أثر الوحدة بشكل كمي على تحصيل الطلاب في مهارة القراءة.

المراجع

أ- المراجع العربية

ابراهيم أنيس و اخرون، **المعجم الوسيط**، الرسالة (القاهرة : مكتبة الشروق الدولية، ٢٠٠٤).

أولياء الرزقي, **تطوير كتاب شرح تحفة الإخوان في علم البيان بخريطة المفاهيم**, الرسالة (بندا أتشيه : جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا اتشيه، ٢٠٢٢)

عبد الحنيف أزهري نور، **تطوير مادة اللغة العربية بـ modul لمهارة القراءة للمرحلة الثانوية (دراسة المنهج والتطوير)**، الرسالة (بندا أتشيه: جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه، ٢٠٢٣)

لويس معلوف، **المعجم المنجد في اللغة**، (المطبعة الكاثوليكية بيروت، ٢٠٠٩).

م.م. سرى سعد عبد علي حسين، **مفهوم الألعاب التعليمية**، كلية التربية للعلوم الإنسانية، قسم العلوم التربوية والنفسية، جامعة كربلاء.

ب- المراجع الاندونيسية

Achmad Fudhaili, Maswani, & Siti Maisaroh. (2023). Lu'bah Tarkīb al-Qiṣṣah: Wasīlah Ta'alīmiyyah Fa'ālah li Tarqiyyati Mahārah al-Qirā'ah. Al-Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab. 9(1).

An Nuur Defi. (2021) Pengembangan Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Elektronik. Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika. 9(2).

Atika Triana, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Contextual Learning Kelas IV SD/MI, *Skripsi*, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020. H. 40.

Ayok Ariyanto. (2017). Game Edukatif Sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Bahasa Arab Kelas Rendah. Al-ASASIYYA: Journal of Basic Education, 1(2).

Dedy Dwi Setyawan. (2020). Pengembangan Media Game Edukatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Tesis. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Dian Oktary, dkk. Pemanfaatan Game Edukasi WordWall Sebagai Media Pembelajaran Guru Sekolah Dasar (SD). Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat.

Fayrus Abadi Slamet. (2022). *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.

Ilmiawan. Arif. (2019). *Pengertian pengembangan, jenis dan contoh pengembangan.* Indonesia student. 2(3).

Imas Rofi'ah, Teti Sobari, & Sabila Idzni Suryana. (2024). Implementation of Game-Based Learning Model Assisted with Wordwall to Increase Interest in Reading Fantasy Stories. 7(3).

Ina Magdalena, dkk. (2020). Analisis Bahan Ajar. Jurnal pendidikan dan ilmu sosial, 2(2).

Ina Magdalena, dkk. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. Jurnal pendidikan dan ilmu sosial, 2(2).

Kokasih. (2020). *Pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Melvi Noviza Hasibuan dan Halimatus Sa'diyah. (2023). Metode Contextual Teaching and Learning dalam Pembelajaran Maharah Qira'ah. REVORMA, 3(1).

Muhammad zul iman. (2021). Pengembangan bahan ajar bahasa Arab berbasis mobile learning di SMP muhammadiyah. Tesis pascasarjana UIN Alauddin Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

Musandi waraulia & Asri. (2020). *Bahan ajar*. Jawa timur: UNIMPA press.

Najuah Ricu Sidiq Reny Sabrina Simamora. (2022) *Game Edukasi Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Yayasan Kita Menulis.

Nurrohmah. (2023). Implementasi Permainan-Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Maharah Qira'ah Siswa Kelas IV Mi Muhammadiyah Bojongsana Purbalingga. Skripsi. Universitas Islam Negeri Profesor KIAI Haji Saifuddin Zuhri Purweokerto.

Rifa'i Abu Bakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (2021), suka-press UIN Sunan Kalijaga.

Rizka Utami, ddk. (2021). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Setya Yuwana Sudikan, Titik Indarti, & Faizin. (2023). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Dalam pendidikan dan Pembelajaran,* Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

Sholihuddin al ayubi. (2021). Penerapan Metode Multi Games dalam Pembelajaran Mufradat di LKP Ibnu Khaldun Driyorejo Gresik. Jurnal pendidikan agama Islam. 2(1).

Siti Aisyah, Evih Noviyanti, Triyanto. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Salaka. 2(1).

Supardi. (2020). *Landasan pengembangan bahan ajar Menunju Kemandirian Pendidik Mendesain Bahan ajar Berbasis Kontekstual.* Mataram: Sanabil.

Syamsuddin Asyrofi dan Toni Pransiska. (2021). *Permainan edukatif pembelajaran Bahasa Arab.* PUSTAKA ILMU.

Teuku Sanwil, Rizka Utami, Riyan Hidayat, dkk. (2021). *Pembelajaran Bahasa Arab untuk Siswa SD/MI.* Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Widodo dan Jasmadi. (2020) *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi.* Jakarta: Alex Media Komputindo.

Yuberti, (2014). *Teori Pembelajaran & Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan,* Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA).

Yudi Hari Rayanto & Sugianti, (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2 Teoti & Praktek,* Lembaga Academic & Research Institute.

Zamsiswaya, syawaluddin dan syahrizul. (2024). Pengembangan model ADDIE (analisys, design, development, implementation, evaluation. Jurnal pendidikan Tambusai. 6(3).

ج- المراجع الإنترنيت

Pasal 36 Ayat (2) UU No. 20 Tahun 2003، https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf diakses 02 September 2025

Uliyah, A. & Isnawati, Z. Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa. Arab.Shaut Al Arabiyyah, 7(1), https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375

أسماء شاكر، "ما هو مفهوم الألعاب التعليمية؟"، اي عربي، آخر تحديث: ١٢ ديسمبر ٢٠٢٠، تم الوصول إليه في ٤ يناير ٢٠٢٦، tersedia online di https://e3arabi>com/العلوم-التربوية/ما-هي-عيوب-الألعاب-التعليمية؟

أسماء أبو حديد (مهارة القراءة) موضوع أكبر موقع عربي بالعالم، ٢٠٢٣ https://mawdoo3.com/مهارة_القراءة

أفنان أبو الزيت (أهمية الألعاب التعليمية) موضوع أكبر موقع عربي بالعالم، ٢٠٢٣ https://mawdoo3.com/أهمية_الألعاب_التعليمية

المعاني [Online]. Tersedia *di* *https://www.almaany.com/id* Diakses 18 Desember 2024

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 1385 TAHUN 2025

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang :

a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi;
b. bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;
c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Mengingat :

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelola , tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
6. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
9. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
10. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa.

KESATU : Menunjuk Saudara :
Prof. Dr. Ismail Muhammad, M.Ag

Untuk membimbing Skripsi

Nama	:	Izzatul Jannah
NIM	:	220202049
Program Studi	:	PBA
Judul Skripsi	:	MTsN 1 Banda Aceh ——— تطوير المواد التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية لتدريس القراءة

KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2025 Tanggal 2 Desember 2024 Tahun Anggaran 2025;

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 09 Oktober 2025
Dekan,

Safrul Muluk

Tembusan
1. *Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;*
2. *Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;*
3. *Direktur Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kemenderian Agama RI di Jakarta;*
4. *Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;*
5. *Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;*
6. *Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;*
7. *Yang bersangkutan;*
8. *Arsip.*

Dipindai dengan CamScanner

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-9309/Un.08/FTK.1/TL.00/12/2025
Lamp : -
Hal : ***Penelitian Ilmiah Mahasiswa***

Kepada Yth,
Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Banda Aceh ; Kepala MTsN 1 Banda Aceh

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM	: 220202049
Nama	: IZZATUL JANNAH
Program Studi/Jurusan	: Pendidikan Bahasa Arab
Alamat	: Jalan Onan Senin 2 Siti Ambia

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***TATHWIR AL MAWAAD AT TA'LIMIYYAH AL QAIMAH 'ALAA AL 'AB AT TA'LIMIYYAH LITADRIS AL QIRAAH BI MTSN 1 BANDA ACEH***

Banda Aceh, 29 Desember 2025
An. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan

Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.
NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 30 Januari 2026

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

A. Identitas Validator

Nama : FAJRIAH MA
Bidang : Materi & Bahasa
Jabatan : Dosen

B. Petunjuk

1. Lembar validasi ini diisi oleh validator ahli untuk menilai kualitas modul (isi, bahasa, dan materi). Modul Implementasi game edukatif sambung cerita qira'ah yang telah dikembangkan berdasarkan penelitian komponen.
2. Lembar ini merupakan lembar evaluasi terhadap modul implementasi game sambung cerita qir'ah yang telas dikembangkan
3. Berilah tanda (✓) pada kolom skor yang berisi sesuai dengan pilihan yang ada berdasarkan kriteria penilaian sebagai berikut:
   4 = Sangat Bagus
   3 = Bagus
   2 = Cukup
   1 = Kurang

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
a. Cover	1. Kelengkapan isi cover				✓
	2. Kesesuaian judul dengan gambar				✓
	3. Ketepatan bahasa yang digunakan				✓
b. Isi Modul	1. Kelengkapan modul				✓
	2. Sistematika penyajian isi modul				✓
	3. Kelogisan alur cerita qira'ah				✓
	4. Kejelasan bahasa instruksi				✓
	5. Kesesuaian Mufradat				✓
	6. Keterbacaan teks bacaan				✓
	7. Bahasa yang digunakan jelas dan mudah difahami				✓
c. Materi	1. Kesesuaian Capaian Pembelajaran (CP) & Tujuan Pembelajaran (TP)				✓
	2. Ketepatan teks qira'ah				✓

Dipindai dengan CamScanner

	3. Kelayakan cerita untuk game sambung cerita qira'ah				✓
	4. Kesesuaian dengan kompetensi membaca siswa				✓
	5. Kemudahan memahami alur cerita dalam game sambung cerita qira'ah				✓
	6. Kesesuaian game dengan keterampilan membaca				✓
	7. Kesesuain LKPD dengan game sambung cerita qira'ah				✓
	8. Kejelasan aturan dan langkah-langkah permainan				✓
	9. Tingkat kesulitan soal			✓	
	10. Rubrik penilaian				✓

Catatan Validator:

Sudah bisa digunakan untuk penelitian

Modul Implementasi game edukatif sambung cerita qira'ah ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak digunakan

Banda Aceh, Januari 2026
Validator

(Salami)

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

A. Identitas Validator

Nama : FAJRIAH MA
Bidang : Materi & Bahasa
Jabatan : Dosen

B. Petunjuk

1. Lembar validasi ini diisi oleh validator ahli untuk menilai kualitas modul (isi, bahasa, dan materi). Modul Implementasi game edukatif sambung cerita qira'ah yang telah dikembangkan berdasarkan penelitian komponen.
2. Lembar ini merupakan lembar evaluasi terhadap modul implementasi game sambung cerita qir'ah yang telas dikembangkan
3. Berilah tanda (✓) pada kolom skor yang berisi sesuai dengan pilihan yang ada berdasarkan kriteria penilaian sebagai berikut:
   4 = Sangat Bagus
   3 = Bagus
   2 = Cukup
   1 = Kurang

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
a. Cover	1. Kelengkapan isi cover				✓
	2. Kesesuaian judul dengan gambar				✓
	3. Ketepatan bahasa yang digunakan				✓
b. Isi Modul	1. Kelengkapan modul				✓
	2. Sistematika penyajian isi modul				✓
	3. Kelogisan alur cerita qira'ah				✓
	4. Kejelasan bahasa instruksi				✓
	5. Kesesuaian Mufradat				✓
	6. Keterbacaan teks bacaan				✓
	7. Bahasa yang digunakan jelas dan mudah difahami				✓
c. Materi	1. Kesesuaian Capaian Pembelajaran (CP) & Tujuan Pembelajaran (TP)				✓
	2. Ketepatan teks qira'ah				✓

Digitized by CamScanner

	3. Kelayakan cerita untuk game sambung cerita qira'ah				✓
	4. Kesesuaian dengan kompetensi membaca siswa				✓
	5. Kemudahan memahami alur cerita dalam game sambung cerita qira'ah				✓
	6. Kesesuaian game dengan keterampilan membaca				✓
	7. Kesesuain LKPD dengan game sambung cerita qira'ah				✓
	8. Kejelasan aturan dan langkah-langkah permainan				✓
	9. Tingkat kesulitan soal				✓
	10. Rubrik penilaian				✓

Catatan Validator:

Modul layak digunakan !

Modul Implementasi game edukatif sambung cerita qira'ah ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak digunakan

Banda Aceh, Desember 2025
Validator

(FAIRIANI, MA)

Digitized by Camscanner

LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN

A. Identitas Validator

Nama : Muhammad Tsabirin, MA.
Bidang : Desain
Jabatan : Dosen

B. Petunjuk

1. Lembar validasi ini diisi oleh validator ahli untuk menilai kualitas modul (isi, bahasa, dan materi). Modul Implementasi game edukatif sambung cerita qira'ah yang telah dikembangkan berdasarkan penelitian komponen.
2. Lembar ini merupakan lembar evaluasi terhadap modul implementasi game sambung cerita qir'ah yang telas dikembangkan
3. Berilah tanda (✓) pada kolom skor yang berisi sesuai dengan pilihan yang ada berdasarkan kriteria penilaian sebagai berikut:
   4 = Sangat Bagus
   3 = Bagus
   2 = Cukup
   1 = Kurang

Indikator penilaian	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
a. Tata letak	1. Komponen halaman tersusun rapi dan proporsional				✓
	2. Penempatan teks dan gambar sesuai				✓
b. Keterbacaan	1. Pemilihan warna tulisan sesuai				✓
	2. Ketepatan pemilihan jenis tulisan				✓
	3. Kesesuaian ukuran tulisan				✓
	4. Kesesuaian spasi antar teks				✓
	5. Penomoran halaman jelas			✓	
c. warna	1. Kesesuain pemilihan warna				✓
	2. Warna tidak mengganggu fokus membaca				✓
	3. Konsisten warna pada setiap halaman				✓

Digandai dengan CamScanner

Catatan Validator:

Modul Implementasi game edukatif sambung cerita qira'ah ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak digunakan

Banda Aceh, Januari 2026
Validator

(Muhammad Fadhirin, MA.)

Digitized dengan CamScanner

LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN

A. Identitas Validator

Nama : Fadhilah, MA
Bidang : Desain
Jabatan : Dosen

B. Petunjuk

1. Lembar validasi ini diisi oleh validator ahli untuk menilai kualitas modul (isi, bahasa, dan materi). Modul Implementasi game edukatif sambung cerita qira'ah yang telah dikembangkan berdasarkan penelitian komponen.
2. Lembar ini merupakan lembar evaluasi terhadap modul implementasi game sambung cerita qir'ah yang telas dikembangkan
3. Berilah tanda (✓) pada kolom skor yang berisi sesuai dengan pilihan yang ada berdasarkan kriteria penilaian sebagai berikut:
   4 = Sangat Bagus
   3 = Bagus
   2 = Cukup
   1 = Kurang

Indikator penilaian	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
a. Tata letak	1. Komponen halaman tersusun rapi dan proporsional				✓
	2. Penempatan teks dan gambar sesuai				✓
b. Keterbacaan	1. Pemilihan warna tulisan sesuai				✓
	2. Ketepatan pemilihan jenis tulisan				✓
	3. Kesesuaian ukuran tulisan				✓
	4. Kesesuaian spasi antar teks				✓
	5. Penomoran halaman jelas				✓
c. warna	1. Kesesuain pemilihan warna				✓
	2. Warna tidak mengganggu fokus membaca				✓
	3. Konsisten warna pada setiap halaman				✓

Dipindai dengan CamScanner

Catatan Validator:

Layak digunakan

Modul Implementasi game edukatif sambung cerita qira'ah ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak digunakan

Banda Aceh, Januari 2026
Validator

(Fadhilah, MA)

Dipindai dengan CamScanner

قائمة أسئلة الاستبانة

تطوير المواد التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية لتدريس القراءة بـ MTsN 1 Banda Aceh

Angket ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kelayakan dan kemudahan bahan ajar berbasis game edukatif susun cerita qirā'ah dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Petunjuk pengisian:

Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan cermat, kemudian berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat Anda.

Pilihan jawaban:

1. **SS** = Sangat Setuju
2. **S** = Setuju
3. **TS** = Tidak Setuju
4. **STS** = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden:

Nama : Taufiqah
Tanggal : 13 Januari 2020

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Modul ini mudah dipahami dan diimplementasikan dalam pembelajaran qira'ah		✓		
2.	Modul ini memberikan panduan yang jelas dan lengkap tentang pelaksanaan game susun cerita qira'ah	✓			
3.	Bahasa dan instruksi yang disajikan dalam modul jelas dan mudah dipahami		✓		
4.	Tampilan modul (tata letak dan huruf) mendukung keterbacaan	✓			
5.	Teks dan mufradat yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas VIII	✓			
6.	Alur cerita dalam game susun cerita qira'ah mudah dipahami oleh siswa		✓		
7.	Game susun cerita qira'ah mudah dimainkan oleh siswa		✓		
8.	Game ini menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan		✓		
9.	LKPD sesuai dengan kegiatan game susun cerita qira'ah		✓		
10.	Modul ini membantu mencapai tujuan pembelajaran qira'ah		✓		

Saran dan masukan guru

Pilih tema qiraah yang dialami siswa sehari-hari
Qiraah yang pendek
Hasil kerja susun di jadikan Portofolio

قائمة أسئلة الاستبانة

تطوير المواد التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية لتدريس القراءة بـ MTsN 1 Banda Aceh

Angket ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kelayakan dan kemudahan bahan ajar berbasis game edukatif susun cerita qirā'ah dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Petunjuk pengisian:

Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan cermat, kemudian berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat Anda.

Pilihan jawaban:

1. **SS** = Sangat Setuju
2. **S** = Setuju
3. **TS** = Tidak Setuju
4. **STS** = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden:

Nama : Agusni Agani
Tanggal : 19 Januari 2026

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Modul ini mudah dipahami dan diimplementasikan dalam pembelajaran qira'ah	✓			
2.	Modul ini memberikan panduan yang jelas dan lengkap tentang pelaksanaan game susun cerita qira'ah	✓			
3.	Bahasa dan instruksi yang disajikan dalam modul jelas dan mudah dipahami		✓		
4.	Tampilan modul (tata letak dan huruf) mendukung keterbacaan	✓			
5.	Teks dan mufradat yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas VIII	✓			
6.	Alur cerita dalam game susun cerita qira'ah mudah dipahami oleh siswa	✓			
7.	Game susun cerita qira'ah mudah dimainkan oleh siswa		✓		
8.	Game ini menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan	✓			
9.	LKPD sesuai dengan kegiatan game susun cerita qira'ah		✓		
10.	Modul ini membantu mencapai tujuan pembelajaran qira'ah	✓			

Saran dan masukan guru

.....

.....

.....

Digitized dengan CamScanner

قائمة أسئلة الاستبانة

تطوير المواد التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية لتدريس القراءة بـ MTsN 1 Banda Aceh

Angket ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kelayakan dan kemudahan bahan ajar berbasis game edukatif susun cerita qirā'ah dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Petunjuk pengisian:

Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan cermat, kemudian berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat Anda.

Pilihan jawaban:

1. **SS** = Sangat Setuju
2. **S** = Setuju
3. **TS** = Tidak Setuju
4. **STS** = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden:

Nama : Syarifah Fadhilah
Tanggal : 14 Januari 2026

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Modul ini mudah dipahami dan diimplementasikan dalam pembelajaran qira'ah	✓			
2.	Modul ini memberikan panduan yang jelas dan lengkap tentang pelaksanaan game susun cerita qira'ah	✓			
3.	Bahasa dan instruksi yang disajikan dalam modul jelas dan mudah dipahami	✓			
4.	Tampilan modul (tata letak dan huruf) mendukung keterbacaan	✓			
5.	Teks dan mufradat yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas VIII	✓			
6.	Alur cerita dalam game susun cerita qira'ah mudah dipahami oleh siswa		✓		
7.	Game susun cerita qira'ah mudah dimainkan oleh siswa		✓		
8.	Game ini menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan	✓			
9.	LKPD sesuai dengan kegiatan game susun cerita qira'ah		✓		
10.	Modul ini membantu mencapai tujuan pembelajaran qira'ah	✓			

Saran dan masukan guru

.....

.....

.....

Dipindai dengan CamScanner

قائمة أسئلة الاستبانة

تطوير المواد التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية لتدريس القراءة بـ MTsN 1 Banda Aceh

Angket ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kelayakan dan kemudahan bahan ajar berbasis game edukatif susun cerita qirā'ah dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Petunjuk pengisian:

Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan cermat, kemudian berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat Anda.

Pilihan jawaban:

1. **SS** = Sangat Setuju
2. **S** = Setuju
3. **TS** = Tidak Setuju
4. **STS** = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden:

Nama : Qazwini bin Athaillah, S.Hum
Tanggal : 12 Januari 2026

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Modul ini mudah dipahami dan diimplementasikan dalam pembelajaran qira'ah	✓			
2.	Modul ini memberikan panduan yang jelas dan lengkap tentang pelaksanaan game susun cerita qira'ah	✓			
3.	Bahasa dan instruksi yang disajikan dalam modul jelas dan mudah dipahami	✓			
4.	Tampilan modul (tata letak dan huruf) mendukung keterbacaan	✓			
5.	Teks dan mufradat yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas VIII	✓			
6.	Alur cerita dalam game susun cerita qira'ah mudah dipahami oleh siswa	✓			
7.	Game susun cerita qira'ah mudah dimainkan oleh siswa	✓			
8.	Game ini menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan	✓			
9.	LKPD sesuai dengan kegiatan game susun cerita qira'ah	✓			
10.	Modul ini membantu mencapai tujuan pembelajaran qira'ah	✓			

Saran dan masukan guru

Modul yang dibuat sudah sangat bagus namun perlu dikembangkan lagi tentang pembelajaran berdiferensiasi

Dipindai dengan CamScanner

قائمة أسئلة الاستبانة

تطوير المواد التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية لتدريس القراءة بـ MTsN 1 Banda Aceh

Angket ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kelayakan dan kemudahan bahan ajar berbasis game edukatif susun cerita qirā'ah dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Petunjuk pengisian:

Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan cermat, kemudian berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat Anda.

Pilihan jawaban:

1. **SS** = Sangat Setuju
2. **S** = Setuju
3. **TS** = Tidak Setuju
4. **STS** = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden:

Nama : Hervi julita, S.Ag
Tanggal : 14 januari 2026

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Modul ini mudah dipahami dan diimplementasikan dalam pembelajaran qira'ah		✓		
2.	Modul ini memberikan panduan yang jelas dan lengkap tentang pelaksanaan game susun cerita qira'ah	✓			
3.	Bahasa dan instruksi yang disajikan dalam modul jelas dan mudah dipahami		✓		
4.	Tampilan modul (tata letak dan huruf) mendukung keterbacaan		✓		
5.	Teks dan mufradat yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas VIII	✓			
6.	Alur cerita dalam game susun cerita qira'ah mudah dipahami oleh siswa	✓			
7.	Game susun cerita qira'ah mudah dimainkan oleh siswa		✓		
8.	Game ini menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan		✓		
9.	LKPD sesuai dengan kegiatan game susun cerita qira'ah		✓		
10.	Modul ini membantu mencapai tujuan pembelajaran qira'ah		✓		

Saran dan masukan guru

Masukkan pembelajaran yg berkarakter (kurikulum cinta) dan bermakna dan menyenangkan, kurikulum merdeka kurikulum Deep Learning dan kurikulum cinta, berdiferensial.

CS Dipindai dengan CamScanner

السيرة الذاتية

أولا: البيانات الشخصية

الاسم الكامل : عزّة الجنّة

الجنس : الإناث

محل وتاريخ الميلاد : اتشيه سنكيل، ٠١ ابريل ٢٠٠٤

العنوان : طريقة اونان الاثنين، قرية سيتي امبيا

الجنسية : إندونيسية

الديانة : الإسلام

الحالة الاجتماعية : غير متزوج

الكلية / القسم : كلية التربية وتأهيل المعلمين قسم تعليم اللغة العربية

رقم الجوال : ٠٨١٣٦١٣٨٦٤٥٢

البريد الإلكتروني : 220202049@student.ar-raniry.ac.id

ثانيا : المؤهلات الدراسية

المدرسة الابتدائية (المدرسة الابتدائية الحكومية ١ اتشيه سنكيل, ٢٠١٦)

المدرسة المتوسطة (المدرسة المتوسطة المحمدية سنكيل، ٢٠١٩)

المدرسة الثانوية (المدرسة عالية الحكومية اتشيه سنكيل، ٢٠٢٢

ثالثا : البيانات عن الوالدين

اسم الاب : جعفر صدق

العمل : موظف حكوميّ

اسم الأم : لايني مارلينا

العمل : ربة البيت

العنوان : طريقة اونان الاثنين، قرية سيتي امبيا