تصميم المواد الدراسية بوسيلة *Virtual Reality* لتعليم المفردات بالمدرسة الإبتدائية

مقالة

إعداد

نسوة حجا ياسمين

رقم القيد. ٢١٠٢٠٢٠٢٨

طالبة قسم التعليم اللغة العربية

وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية باندا أتشيه

٢٠٢٤م/١٤٤٦هـ

مقالة

تصميم المواد الدراسية بوسيلة ***Virtual Reality*** لتعليم المفردات بالمدرسة الإبتدائية

مقدمة لكلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية باندا أتشيه

كمادة من المواد المقررة لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

إعداد

نسوة حجا ياسمين

رقم القيد. ٢١٠٢٠٢٠٢٨

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

الموافقة

المشرفة

سلمى حياتي الماجستير

تمت مناقشة لهذه المقالة أمام اللجنة المعينة لمناقشتها

وقد قبلت إتماما لبعض الشروط والواجبات

لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

في التاريخ : ١٨ ديسمبر ٢٠٢٤م

١٦ جماد الآخر ١٤٤٦هـ

بندا أتشيه

إعداد :

نسوة حجا ياسمين

رقم القيد. ٢١٠٢٠٢٠٢٨

لجنة المناقشة :

الرئيسة	السكرتير
سلمى حياتي الماجستير	الدكتور عبدالله الماجستير
العضو	العضو
محمد رضا الماجستير	الدكتوراندا عائشة إدريس الماجستير

بمعرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

أ.د. سفر الملك الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٣٠٣٢٢٢٠٠٣١٠٠٣

جامعة الرانري
AR-RANIRY

قائمة المحتويات

مستخلص..... ٣

المقدمة..... ٤

مراجعة الأدبيات..... ٦

التصميم..... ٦

Virtual Reality ٧

المفردات..... ٧

مناهج البحث..... ٨

نتائج البحث والمناقشة..... ١٠

نتائج البحث..... ١٠

الخطوة الأولى : تحليل الإحتياجات والمشكلات..... ١٠

الخطوة الثانية : التصميم والبناء..... ١١

الخطوة الثالثة : التقييم التكويني والتقييم التلخيصي..... ١٢

الخطوة الرابعة : التوسع..... ١٧

المناقشة ١٨

الخاتمة ٢٠

المراجع ٢١

JURNAL AL-FIKRAH
ISSN: 2085-8523 (P); 2746-2714 (E)

Received: 28-05-2024 | **Accepted:** 20-11-2024 | **Published:** 20-11-2024

The development of virtual reality media to enhance vocabulary learning for Madrasah Ibtidaiyyah students

تصميم المواد الدراسية بوسيلة ***Virtual Reality*** لتعليم المفردات بالمدرسة الإبتدائية

Niswah Hijja Yasmin[1], **Salma Hayati**[2], **Fithriani**[3], **Fajriah**[4]

[1-2-3-4]Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Email: 210202028@student.ar-raniry.ac.id [1] salma.hayati@ar-raniry.ac.id [2]
fithriani@ar-raniry.ac.id [3] fajriah@ar-raniry.ac.id [4]

Abstract

In the digital era, the use of technology is becoming increasingly relevant in the context of education to create an immersive and interactive learning experience. This research aims to produce a design of mufradat material using Virtual Reality (VR) as an innovative teaching material to support Arabic language learning at the Madrasah Ibtidaiyyah level. This research uses Design Based Research (DBR) method. Questionnaires and interviews were used as instruments to collect data. Data analysis used qualitative and quantitative analysis. The results showed that 4 stages were carried out in the design of research products; problem and needs analysis, design, evaluation and distribution. Problem analysis in learning is the lack of interest in learning and mastery of mufradat in students. The design of mufradat teaching materials involves the use of VR technology with lapentor applications. The results of the design were validated by 4 experts that the evaluation of design products from the aspects of content and language obtained a score of 100%, and from the design aspect obtained a score of 97%, so that the virtual reality e-story designed was declared feasible to use by following the suggestions for improvement from experts. Thus the design of mufradat teaching materials using VR can be used as teaching materials in Arabic language learning at the Madrasah Ibtidaiyyah (MIN) level.

Keywords: *design,virtual reality,vocabulary*

Abstrak

Di era digital, penggunaan teknologi menjadi semakin relevan dalam konteks pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan design materi mufradat menggunakan *Virtual Reality (VR*) sebagai bahan ajar inovatif untuk mendukung pembelajaran Bahasa Arab Tingkat Madrasah Ibtidaiyyah. Penelitian ini menggunakan metode *Design Based Research (DBR)*. Kuesioner dan wawancara digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data. Analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian bahwa 4 tahapan dilakukan dalam design produk penelitian; analisis masalah dan kebutuhan, desain, evaluasi dan distribusi. Analisis masalah dalam pembelajaran adalah kurangnya minat belajar dan penguasaan mufradat pada siswa. Desain materi ajar mufradat melibatkan penggunaan teknologi VR dengan aplikasi lapentor. Hasil desain dilakukan validasi oleh 4 ahli bahwa evaluasi produk desain dari aspek isi dan bahasa memperoleh nilai 100%, dan dari aspek desain memperoleh nilai 97%, sehingga virtual reality yang didesain dinyatakan layak digunakan dengan mengikuti saran perbaikan dari pakar. Dengan demikian desain materi ajar mufradat menggunakan VR dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran bahasa arab di jenjang Madrasah Ibtidaiyyah (MIN).

Kata kunci : desain,virtual reality, mufradat

مستخلص

في العصر الرقمي، تزداد أهمية استخدام التكنولوجيا في السياقات التعليمية لخلق تجارب تعليمية غامرة وتفاعلية. تهدف هذه الدراسة إلى تطوير تصميم مواد المفردات باستخدام تقنية *(Virtual Reality)* كوسيلة تعليمية مبتكرة لدعم تعلم اللغة العربية في مستوى المدرسة الابتدائية الإسلامية. اعتمدت هذه الدراسة على منهج البحث القائم على التصميم *(Design Based Research)*. تم استخدام الاستبيانات والمقابلات كطريقة لجمع البيانات، بينما استخدمت التحليلات النوعية والكمية لتحليل البيانات.أظهرت نتائج الدراسة أن هناك أربع مراحل تم تنفيذها في تصميم المنتج البحثي: تحليل المشكلات والاحتياجات، التصميم، التقييم، والتوزيع. أظهر تحليل المشكلات في التعليم نقص اهتمام الطلاب بالتعلم وضعف إتقانهم للمفردات. شمل تصميم المواد التعليمية للمفردات استخدام تقنية *(Virtual Reality)* من خلال تطبيق "LAPENTOR". تم تقييم التصميم من قبل ٤ خبراء، حيث حصلت نتائج تقييم منتجات التصميم من حيث المحتوى واللغة على نسبة ١٠٠٪، ومن حيث التصميم على نسبة ٩٧٪. بناءً على ذلك، كان تصميم القصة الإلكترونية *(Virtual Reality)* يمكن بعد الأخذ بملاحظات الخبراء لتحسين المنتج. لذلك،

يمكن استخدام تصميم المواد التعليمية للمفردات باستخدام *(Virtual Reality)* كوسيلة تعليمية في تعليم اللغة العربية على مستوى المدارس الابتدائية الإسلامية.

الكملة الأساسية: التصميم، *Virtual Reality*، المفردات.

١. المقدمة

في عملية نقل المعرفة، تُعد الوسائل التعليمية مظهرا مهما في عملية التعلم. تساعد الوسائل التعليمية وتسهّل على المعلمين تقديم الدروس والمعلومات للطلاب (Sijabat & Djayanto, 2022). في العصر الرقمي الحالي، شهدت عملية التعلم العديد من التغيرات وأصبحت أكثر تطورًا، خاصة فيما يتعلق باستخدام الوسائل القائمة على التكنولوجيا (Nurmalasari & Taqwa, 2021). إن استخدام الوسائل القائمة على التكنولوجيا أصبح مطلبًا يتناسب مع طلاب الجيل Z، لأنهم وُلدوا في عصر تطور المعلومات، خاصة عبر الإنترنت، الذي أصبح ثقافة عالمية (Sasmita et al., 2021).

وسائل الإعلام القائمة على التكنولوجيا تشمل *(VR)*، يمكن استخدام هذه الوسائل التكنولوجية كأداة لنقل المعرفة في عملية التعليم (Andyani et al., 2022). تتكون هذه التكنولوجيا من جانبين: العالم الواقعي والعالم الافتراضي. وفي تقنية *(VR)*، تلتقط الكاميرا الأجسام في العالم الحقيقي كما لو كانت تستشعرها مباشرةً ثم تعرض نموذجاً تصوريا (3D) (Fatimah et al., 2022). وتتطور تكنولوجيا *(VR)* في مجال التعليم اليوم. وبفضل هذه التكنولوجيا، يمكن للمتعلمين الاستفادة بعملية التعلم والاستكشاف بطريقة ممتعة وفريدة. كما يمكنهم المشاركة بشكل مباشر في عملية التعلم وكأنهم جزء منها (Aprilinda et al., 2022). لذلك، يمكن القول إن تقنية *(VR)* هي تكنولوجيا تُمكّن للأفراد من تجربة عالم خارج الواقع بطريقة شاملة ومتكاملة.

في هذا السياق، تُعد قدرة المعلم على استخدام وإعداد الوسائل التعليمية من العوامل المهمة التي تحدد فعالية عملية التعليم. ومع التطور السريع للتكنولوجيا، يُتوقع من المعلم أن يتقن استخدام الوسائل التعليمية ليس كمستخدم بل أيضًا كصانع لها (Solehudin et al., 2023). باعتبارهم مربين، يجب على المعلم أن يكونوا مستعدين لمواجهة التحديات في عملية التعلم (Hirna et al., 2022). ورغم التقدم في

تكنولوجيا المعلومات، فإن ذلك لا يغير الوظيفة الأساسية للمعلم ودوره الرئيسي، لذا يجب أن يكون المعلم قادرًا على الاستفادة من تدفق المعلومات بسرعة ليصبح مبدعًا، خاصة في إعداد تعليم يلهم الطلاب (Handi et al., 2022). لذلك، ينبغي للمعلم أن يكون مستعدًا وقادرًا على توفير الوسائل التعليمية التي تتناسب مع احتياجات الطلاب.

في تعليم اللغة، يتأثر مستوى الشخص اللغوي بمدى إتقانه للمفردات. فالمفردات التي يتقنها الشخص تعكس مستوى ذكائه اللغوي وقدرته على استخدام اللغة التي يجيدها (Agung & Jamil, 2024). وكذلك في تعلم اللغة العربية، تُعد المفردات عنصرًا أساسيًا يجب على المتعلم إتقانه (Sulfikar & Nurul Fawzani, 2023). ومن فوائد فهم المفردات أنها تُسهل فهم القرآن الكريم (Ridwan & Awaluddin, 2019). إن الابتكار في فهم مفردات اللغة العربية والقرآن الكريم يعكس إيمان المسلمين ويقينهم بالقرآن (Rusdi, 2023). ومع ذلك، فإن تعلم اللغة العربية ليس بالأمر السهل، لأنها لغة غريبة على آذان الطلاب، خاصةً الطلاب في إندونيسيا (Agustini, 2023).

تم العثور على عدة أسباب تجعل العديد من الطلاب يفشلون في متابعة سلسلة التعلم. من بين هذه الأسباب، قلة الدافعية والجاذبية لتعلم اللغة العربية لدى الطلاب (Rachman, 2021). بالإضافة إلى ذلك، فإن اهتمام كل طلاب بتعلم اللغة العربية ليس متساويًا (Norlaila, 2023). بالإضافة إلى ذلك، فإن المناهج الدراسية التي تطلب من الطلاب إتقان اللغة العربية بشكل نشط وسلبي تبدو مثالية جدًا بحيث يصعب تنفيذها بالكامل من قبل المعلمين والطلاب. خاصةً مع كثرة المواد الدراسية التي يجب على الطلاب إكمالها، يميل المعلمون إلى التركيز فقط على تحقيق الأهداف الأولية المحددة في المناهج الدراسية (Pohan & Dafit, 2021). في عملية التعليم، لا يزال العديد من المعلمين يستخدمون طرق التدريس التقليدية، مثل ترديد المفردات، والتي تؤكد أن المعلم هو العنصر الأهم في تنظيم عملية التعلم. هذه الطريقة تجعل الطلاب ينجزون المهام وفقًا لتعليمات المعلم دون استخدام وسائل تسهل عملية التعلم (Mazaimi & Sary, 2023).

وبالتالي، يمكن أن يكون تصميم التدريس القائم على تقنية الواقع الافتراضي *(VR)* اختراقًا جديدًا في مجال التعليم، لأنه يمكن أن يصبح وسيلة تعليمية تفاعلية تُشرك الطلاب في عملية التعلم (Andyani et al., 2022) من خلال استخدام تقنية الواقع الافتراضي، يمكن للمعلمين خلق بيئة تعليمية أكثر واقعية للطلاب من خلال عرض كائنات ثلاثية الأبعاد (3D) بالإضافة إلى تحسين الصوت والصورة لدعم أجواء التعلم(Sijabat & Djayanto, 2022) أظهرت بعض الدراسات تصميم وتطوير مواد تعليمية باستخدام تقنية الواقع الافتراضي. تم استخدام هذه التقنية لتطوير مواد تعليمية في اللغة الإنجليزية (Helmie et al., 2022) العلوم البيعية (Darojat et al., 2022) والمواد الدراسية الإسلامية PAI (Andyani et al., 2022) وكنتيجة لذلك، فإن استخدام تصميم *(VR)* القائم على الصور ثلاثية الأبعاد لتحسين نتائج تعلم الطلاب وزيادة اهتمامهم بالتعلم يُعد نهجًا فعالًا. ومع ذلك، لم يتم العثور على مواد تعليمية للغة العربية باستخدام تقنية *(VR)* في الدراسات السابقة.

استنادًا إلى هذه المشكلات، صممت الباحثة في هذا البحث مواد تعليمية للغة العربية باستخدام تقنية الوسائل التعليمية القائمة على *(VR)*. تم تصميم هذه الوسيلة لتوفير تجربة تعليمية سياقية تتعلق بمادة المفردات للطلاب في الفصول الدراسية. ومن خلال استخدام تقنية *(VR)* في تعلم اللغة العربية، يُتوقع أن تساهم هذه الوسيلة في خلق بيئة تعليمية ممتعة وجذابة للطلاب.

٢. مراجعة الأدبيات

أ- التصميم

التصميم في اللغة يعني اتخاذ القرار والمضي في تنفيذ أمر معين بعد دراسة شاملة لجميع جوانبه، وهو مأخوذ من الجذر اللغوي "صمم". أما في الاصطلاح، فالتصميم يُعرف بأنه عملية تخطيط منظمة تهدف إلى تنسيق التنفيذ أو وضع هندسة محددة لشيء ما بناءً على معايير واضحة. ويُستخدم هذا المصطلح في العديد من المجالات مثل الديكور، التصميم الداخلي، الهندسة، الصناعة، والتجارة وغيرها (Sujai & Setyawan, 2019).

إن التقدم التكنولوجي المتسارع يُحدث تأثيرًا كبيرًا على مختلف جوانب حياة الإنسان، بما في ذلك مجال التعليم. وقد أسهم هذا التطور في تعزيز الابتكار في وسائل التعليم. أصبحت وسائل التعليم الآن أكثر جاذبية وفعالية مع الحفاظ على جوهر المادة ومضمونها الأساسي دون أي نقصان (Ilmawan Mustaqim & Kurniawan, 2022).

ب- *Virtual Reality*

Virtual Reality يتكون من كلمتين، وهما "*Virtual*" و"*Reality*"، بمعنى الشيء الوهمي والواقع الحقيقي. *VR* هو تقنية تُمكّن من التفاعل مع بيئة يتم محاكاتها بواسطة الكمبيوتر. من الناحية التقنية، يُستخدم *VR* لوصف بيئة ثلاثية الأبعاد يتم إنشاؤها بواسطة الكمبيوتر ويمكن للشخص التفاعل معها. (Riyadi et al., 2017). *VR* هو تقنية تُمكّن من جعل الكائنات تبدو وكأنها حقيقية. في عملية التعليم، يُستخدم *VR* كوسيلة تعليمية يمكنها إحضار كائنات بشكل حقيقي دون الحاجة إلى إحضار الكائنات الفعلية (Utari et al., 2021).

VR يُتيح تقديم مواد تعليمية ثلاثية الأبعاد، بدءًا من زوايا رؤية بعيدة جدًا وصولًا إلى زوايا رؤية قريبة للغاية. وليس هذا فقط، بل يُمكن أيضًا من خلال *VR* استكشاف المواد التعليمية من الداخل أو رؤية أجزاء معينة منها (Bashohirul., 2018). بوجود وسيلة التعليم هذه، يمكن أن تسهل على المعلم في عملية التعليم من خلال إحضار وشرح مادة معينة مع أمثلة حقيقية دون الحاجة للذهاب إليها مباشرة (Utari et al., 2021).

ج- المفردات

المفردات في اللغة العربية تُعرف بأنها مجموعة الكلمات أو مخزون الكلمات الذي يعرفه شخص ما أو كيان آخر، وهي تشكل جزءًا من لغة معينة (Sulfikar & Nurul Fawzani, 2023). لدى خبراء التعليم آراء مختلفة حول تعريف وأهداف التدريس، ولكنهم يتفقون على أن تعليم المفردات له دور بالغ الأهمية ويُعد شرطًا أساسيًا في تعلم اللغة الأجنبية. لا يقتصر هدف تعليم المفردات على تمكين الطلاب من

جامعة الرانري
AR-RANIRY

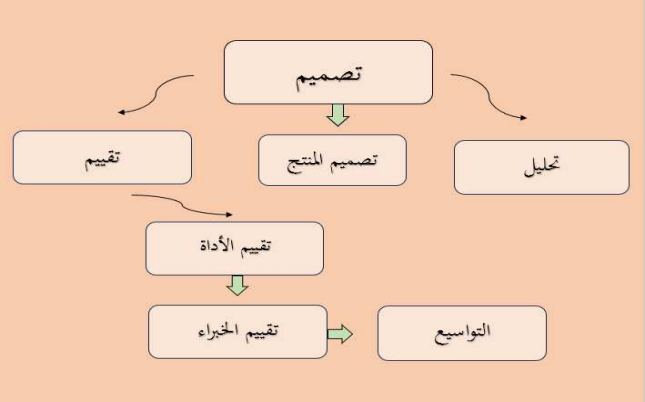
حفظ قائمة المفردات فحسب، بل يشمل أيضًا قدرتهم على ترجمة أشكالها المختلفة واستخدامها في جمل صحيحة (Unsi, 2020).

تعليم المفردات له دور أساسي للغاية، لأنها تمثل العنصر الرئيسي في عملية تعلم اللغة. ويرجع ذلك إلى حقيقة أن اللغة في جوهرها ليست سوى مجموعة من الكلمات التي تُستخدم لنقل المعاني للآخرين(Hasyim, 2019). من الواضح أن الشرح أعلاه يعكس جوهر تعلم اللغة، وهو أن يتمكن الطلاب من التواصل بشكل جيد سواء شفويًا أو كتابيًا. ولتحقيق ذلك، يجب تزويد الطلاب بمهارات كافية في إتقان المفردات. لأنه بدون ذلك، لن يتمكن الطلاب من التواصل بشكل فعال (M. Khalilullah, 2012).

٣- مناهج البحث

الطريقة المستخدمة هي البحث القائم على التصميم (DBR)، وهي طريقة بحث تُستخدم بشكل واسع في مجال التعليم لتطوير حلول مبتكرة وفعالة للمشكلات القائمة. يهدف هذا البحث إلى إنتاج منتج تعليمي للغة العربية في شكل واقع افتراضي (ثلاثي الأبعاد) يُمكن استخدامه كوسيلة داعمة في تعليم اللغة العربية لمرحلة المدارس الابتدائية. تم جمع بيانات البحث من خلال استبيانات تشمل ما يلي: (١) استبيان للتحقق من صحة الأدوات، تمت مراجعته من قبل خبيرين. (٢) استبيان تقييم المنتج، تمت مراجعته من قبل أربعة خبراء (٣) استبيان تقييم المنتج، تمت مراجعته من قبل خمسة ممارسين (معلمين). كما تم استخدام تقنية المقابلة لتقييم مدى صلاحية المنتج.

يشير تصميم البحث المستخدم في هذه الدراسة (Lailatussaadah et al., 2023) مع ٤ خطوات، وهي التحليل، تصميم النموذج، التقييم، التوزيع. التصميم التالي هو صورة للتصميم التالي الذي يتم تشغيله:



الصورة ١ : خطوات تصميم الكتيب

نتائج التحقق من صلاحية المنتج من قبل الخبراء باستخدام المعايير (Safitri et al., 2019) كما هو موضح في الجدول التالي:

الجدول ١. معايير التحقق من الصحة

الرقم	النسبة المئوية	مستوى الصلاحية
١	٨٠– ١٠٠%	متاز
٢	٦٠– ٨٠%	جيد جدا
٣	٤٠ – ٦٠%	جيد
٤	٠– ٨٠%	مقبول

جامعة الرانري
A R - R A N I R Y

٤– نتائج البحث والمناقشة

نتائج البحث

أ– الخطوة الأولى : تحليل الإحتياجات والمشكلات

نتائج تحليل الاحتياجات والمشاكل المتعلقة بتصميم وسيلة تعليمية للغة العربية باستخدام *VR* (ثلاثي الأبعاد) استندت إلى نتائج المقابلة مع المعلمين/الممارسين في مرحلة التعليم في المدارس الابتدائية (المدارس الإبتدائية). فيما يلي مقتطفات من نتائج المقابلة.

مقتطف ١ ... ... استخدام تصميم *(VR)* يساعد ويسهل على الطلاب فهم مادة تعلم اللغة العربية ... (ي.م –١)

مقتطف ٢ ... ... وسيلة *(VR)* رائعة ومبدعة، مما يسهل على المعلم في عملية التدريس ... (ن.م –٢)

مقتطف ٣ ... ... مع تقدم التكنولوجيا، يمكن للطلاب التعلم بشكل مستقل من خلال وسيلة *(VR)* ... (ف.ت –٣)

مقتطف ٤ ... ... ما زلت أستخدم التعليم التقليدي وأشعر أنني أرغب في استخدام هذه الوسيلة لجعل التعلم أكثر إثارة وفعالية ... (أ.ف –٤)

مقتطف ٥ ... ... وسيلة التعليم هذه تعتبر جديدة في تعلم اللغة العربية وتواكب تطور التكنولوجيا ... (هـ.س –٥)

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ب- الخطوة الثانية : التصميم والبناء

١- عملية تصميم *Virtual Reality*

تصميم مادة تعليمية للغة العربية باستخدام *VR* (ثلاثي الأبعاد) بعنوان "المكتبة" لاستخدامها في تعليم اللغة العربية. الهدف من هذا هو تحسين الفهم والنطق للمفردات في اللغة العربية. الأجهزة المستخدمة هي الحاسوب (Laptop)، تطبيق لابنتور(App Lapentor)، كانفا (Canva) ، وموزيلا (Mozila)

عملية تصميم *VR* (ثلاثي الأبعاد) تتم من خلال عدة خطوات، مثل أخذ الصور باستخدام تطبيق ٣٦٠ حسب موضوع التعلم، ثم ترتيب الصور وفقًا للتسلسل، بعدها تسجيل الدخول إلى تطبيق لابنتور لتحرير الصور باستخدام (ثلاثي الأبعاد)، وضبط الصور، والبحث عن المفردات المتوافقة مع الصور/الموضوع. ثم يتم تعديل المفردات لتناسب القوالب في كانفا لضبط الخط والشكل الكتابي. المرحلة التالية هي تسجيل الدخول إلى تطبيق لابنتور لتحرير الصور (ثلاثي الأبعاد) وإضافة جميع المفردات المرتبطة بالصور وفقًا لمحتوى التعلم. الخطوة الأخيرة في تصميم الواقع الافتراضي هي إضافة الآلات الموسيقية في كل غرفة وفقًا للصور.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٢- نتائج التصميم *Virtual Reality*

مكونات التصميم الأول *(VR)* تتكون من الصفحة الرئيسية، التراس ، غرفة إيداع الحقائب، لوبي، غرفة القراءة، السلم، غرفة الأبحاث العلمية، غرفة المجلات، وغرفة المراجع .

الصورة ٢ التصميم المبدئي

ج- الخطوة الثالثة : التقييم التكويني والتقييم التلخيصي

١. التحقق من صحة الخبراء

وتم إجراء عملية اختبار المنتج بواسطة أربعة محكمين خبراء، اثنان منهم خبراء في التصميم، واثنان آخران خبراء في المحتوى واللغة، وذلك لمعرفة جودة صلاحية المنتج التعليمي الذي تم تطويره. البيانات التي تم الحصول عليها هي كما يلي:

أ) المحتوى و اللغوية

نتائج تحليل التحقق من صلاحية جانب المحتوى واللغة للمنتج باستخدام *(VR)* موضحة في الجدول التالي:

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الجدول ٢: نتائج التحقق من المحتوى واللغة

الرقم	البيان	الخبير الأول	الخبير الثاني	مجموع الإجمالي	المعدلة
١	ملاءمة المحتوى مع أهداف التعلم.	٤	٤	٨	٤
٢	ملاءمة المفردات مع موضوع المكتبة في *Virtual Reality*	٤	٤	٨	٤
٣	المحتوى المقدم بشكل واقع افتراضي مناسب لطلاب المدارس الابتدائية (المعاهد الابتدائية).	٤	٤	٨	٤
٤	ملاءمة الآلات الموسيقية مع كائنات الصور في *Virtual Reality*	٤	٤	٨	٤
٥	تم تقديم صور الموضوع الفرعي في *Virtual Reality* بشكل منظم وفقًا للتسلسل التالي: ١. الصفحة الرئيسية ٢. التراس ٣. غرفة إيداع الحقائب ٤. لوبي ٥. غرفة القراءة ٦. السلم ٧. غرفة خدمات الأبحاث العلمية ٨. غرفة المجلات ٩. غرفة المراجع	٤	٤	٨	٤
٦	المحتوى في *Virtual Reality* مزود بمفردات في كل صورة.	٤	٤	٨	٤
٧	ملاءمة الفيديو مع موضوع *Virtual Reality* (المكتبة)	٤	٤	٨	٤
٨	محتوى وسيلة *Virtual Reality* سياقي ويمكن أن يحفز الطلاب لاكتشاف معرفتهم بأنفسهم.	٤	٤	٨	٤
٩	المحتوى المقدم في *Virtual Reality* سياقي ويتناسب	٤	٤	٨	٤

جامعة الرانري
AR-RANIRY

	مع موضوع "المكتبة."				
١٠	دقة قواعد اللغة العربية مع محتوى *Virtual Reality*	٤	٤	٨	٤
١١	الجمل المستخدمة بسيطة وسهلة الفهم.	٤	٤	٨	٤
١٢	محتوى *Virtual Reality* يقدم القواعد وفقًا لأهداف التعلم: ١. يمكن للطلاب التعرف على المفردات المتعلقة بالمكتبة. ٢. يمكن للطلاب التعرف على نمط الجمل : المبتدأ المؤخر، والخبر المقدم. ٣. يتمكن الطلاب من نطق نمط الجمل المبتدأ المؤخر والخبر المقدم بما يتناسب مع موضوع المكتبة.	٤	٤	٨	٤
١٣	عرض *Virtual Reality* يتناسب مع مستوى قدرة الطلاب في المرحلة الابتدائية.(MI)	٤	٤	٨	٤
١٤	يمكن للطلاب الاستفادة بمحتوى *Virtual Reality*	٤	٤	٨	٤
مجموع الإجمالي				**٥٢**	
نسبة مئوية				**٪١٠٠**	

استنادًا إلى الجدول أعلاه، حصلت نتائج التحقق من المحتوى واللغة وفقًا للخبراء على درجة ٥٢ بنسبة ١٠٠٪. وهذه الدرجة تقع ضمن النطاق من ٨٠-١٠٠٪، مما يعني أنها تقع ضمن الفئة " ممتاز " للإستخدام.

ب) التصميم

نتائج تحليل التحقق من صلاحية جانب التصميم للمنتج باستخدام *(VR)* موضحة في الجدول التالي:

الجدول ٣. نتائج التحقق من صحة التصميم

الرقم	البيان	الخبير الأول	الخبير الثاني	مجموع الإجمالي	المعدلة
١	استخدام الصور في *Virtual Reality* واضح وجذاب.	٤	٣	٧	٣,٥
٢	وضوح الرؤية في عرض *Virtual Reality*	٤	٤	٤	٤
٣	دقة مواضع الصور في *Virtual Reality*	٤	٤	٤	٤
٤	استخدام الخطوط في *Virtual Reality* واضح وسهل القراءة.	٤	٤	٤	٤
٥	ملاءمة لون الخط مع حجم الصورة في *Virtual Reality*	٣	٤	٧	٣،٥
٦	ملاءمة وضع أيقونات المفردات على الكائنات/الصور في *Virtual Reality*	٤	٤	٤	٤
٧	سرعة الصور (إطار في الثانية – FPS) العالية لضمان حركة سلسة في *Virtual Reality*	٤	٤	٤	٤
٨	إحساس الوجود في البيئة الافتراضية، كأن الشخص فعلاً موجود داخلها.	٤	٤	٤	٤
٩	سهولة الوصول إلى تصميم *Virtual Reality*	٤	٤	٤	٤
مجموع الإجمالي					**٣٥**
نسبة مئوية					**٪٩٧**

جامعة الرانري
AR-RANIRY

استنادًا إلى الجدول أعلاه، حصلت نتائج التحقق من التصميم وفقًا للخبراء على درجة ٣٥ بنسبة ٩٧٪. وهذه الدرجة تقع ضمن النطاق من ٨٠-١٠٠٪، مما يعني أنها تقع ضمن الفئة "ممتاز" للاستخدام.

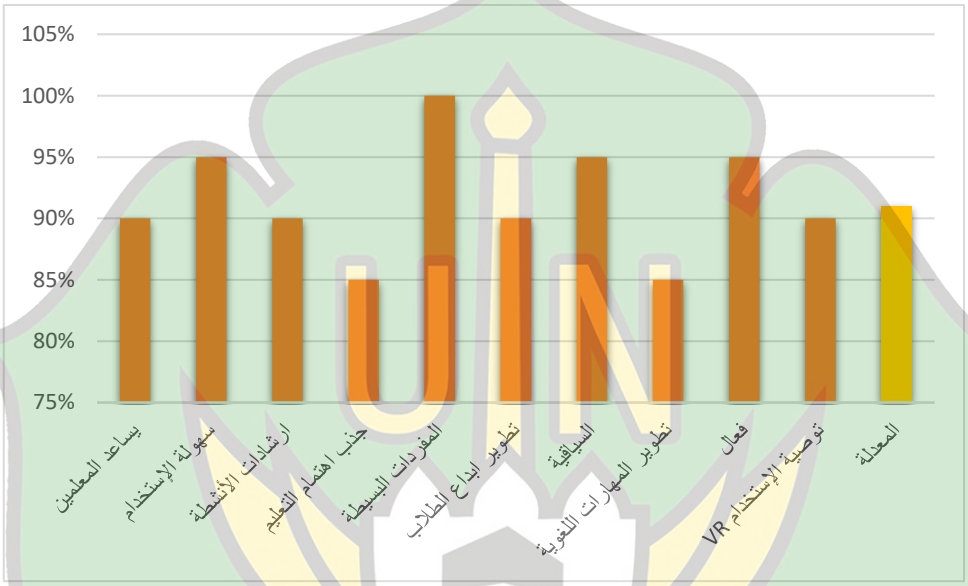
ملاحظات الخبراء في المحتوى واللغة تتضمن إضافة جمل متوافقة مع الموضوع، وبالتالي يقترح بإضافة بعض أنماط الجمل في قسم كائنات الصور. أما نتائج التصميم *(VR)* النهائي فهي كما يلي:

الصورة ٣ – التصميم النهائي *Virtual Reality*

٢- تقيم المعلم

لتقييم ردود فعل المعلمين تجاه تصميم *(VR)* الذي تم تطويره، أجريت عملية تقييم على تصميم القصة الإلكترونية المصورة. نتيجة تقييم خمسة معلمين حصلت على درجة ٩٢٪ في أحد المؤشرات، مما يدل على أن *(VR)* يمكن أن يساعد المعلمين في عملية التعليم. كما أظهرت النتائج درجة ٩٥٪ على ١٠ مؤشرات، مما يشير إلى أن الواقع الافتراضي فعال وكفء؛ من حيث استخدام اللغة البسيطة، وسهولة تقديم المواد المصممة في *(VR)* ، وتحسين مهارات اللغة

العربية، وفعالية تعلم اللغة العربية. كما أظهرت النتائج أن المعلمين يجب أن يوصوا باستخدام *(VR)* كأداة دعم. بشكل عام، بلغت نسبة تقييم المعلمين لتصميم القصة الإلكترونية المصورة ٩٢٪، والتي تقع ضمن النطاق من ٨٠-١٠٠٪ مما يدل على أنها مناسبة جدًا. يمكن الاطلاع على الملخص العام لنتائج تقييم المعلمين في الشكل ٤ أدناه:



الصورة ٤ : نتائج تقييم المعلم لتصميم *VR*

د- الخطوة الرابعة : التوسع

الخطوة الأخيرة من هذا البحث هي توسيع النتائج المصممة، وهي تقنية *(VR)* (ثلاثي الأبعاد). تم تصميم *(VR)* باستخدام تطبيق *Lapentor* ونُشر من خلال مشاركة رابط مع معلمي اللغة العربية. تم تصميم منتج *(VR)* (ثلاثي الأبعاد) كوسيلة تعليمية للغة العربية للصف الخامس في المرحلة الابتدائية (MI) باستخدام منهجية البحث القائم على التصميم (DBR) وقد تم التحقق من صحة تصميم *(VR)* من قبل الخبراء وتقييمه من قبل المعلمين. أظهرت نتائج التحقق أن هذا المنتج صالح للاستخدام كوسيلة تعليمية للغة العربية. بالإضافة إلى ذلك، أُعتبر

جامعة الرانري
AR-RANIRY

هذا المنتج مفيدًا من قبل المعلمين. كان الهدف من تقييم المعلمين هو الحصول على ملاحظات حول الاستخدام، الفعالية، التطبيق العملي، ومدى تحسينه لمهارات تعلم اللغة العربية.

المناقشة

عملية هذا البحث استخدمت منهجية البحث القائم على التصميم (DBR) *Design Based Research* والتي أسفرت عن إنتاج وسيلة تعليمية ممتعة، وهي وسيلة تعليمية على شكل *(VR)* (ثلاثي الأبعاد) باستخدام تطبيق Lapentor فيما يلي سيتم توضيح النتائج التي تم الحصول عليها بعد إجراء البحث المتعلق بوسيلة *(VR)* لطلاب المرحلة الابتدائية (المدارس الابتدائية الإسلامية).

في عملية تعليم اللغة العربية، يُعد الاهتمام عاملا بالغ الأهمية (Sholihah et al., 2020). المشاركة في الأنشطة هي وسيلة أخرى لإظهار الاهتمام؛ لأن الشخص الذي لديه اهتمام قوي بنشاط معين سيوجه انتباهه نحو ذلك النشاط (Ariyanti & Syarifah, 2021). استخدام الوسائل التعليمية المناسبة يمكن أن يزيد من اهتمام الطلاب بتعليم المفردات، ويسهل الفهم العميق، ويحفز الطلاب على المشاركة في التعليم بشكل نشط والتعاوني (Mazaimi & Sary, 2023). بالإضافة إلى ذلك، فإن الطرق التي يستخدمها المعلمون سابقًا غالبًا ما تكون تقليدية، مما يجعل الطلاب أقل تحفيزًا للتعلم. تعتمد الطرق التقليدية في التدريس عادةً على التعليم المباشر، حيث يقوم المعلم بدور المرسل الرئيسي للمعلومات بينما يكون الطلاب متلقين سلبيين. ونتيجة لذلك، قد يقل تفاعل الطلاب بشكل نشط في عملية التعلم، مما يؤدي على الطلاب إلى تقليل رغبتهم في التعلم (Andriani et al., 2023). من العناصر الأساسية التي يجب

إتقانها في تعلم اللغة العربية هي المفردات، لأن جودة لغة الشخص تتناسب مع جودة مفرداته. فكلما زادت المفردات، أصبح من الأسهل تشكيل جمل أو عبارات أو نصوص باللغة العربية (Sulfikar & Nurul Fawzani, 2023)

لزيادة اهتمام الطلاب بتعلم المفردات، يمكن تطبيق عدة استراتيجيات، مثل ابتكار وسائل تعليمية مثيرة للاهتمام. أسفر تصميم الواقع الافتراضي عن إنتاج مادة تعليمية تحتوي على محتوى تعليم اللغة العربية بموضوع "المكتبة"، يتميز بالتفاعلية والسياقية والجاذبية.تم التحقق من صحة المنتج التعليمي من قبل أربعة خبراء. أظهرت نتائج تقييم الخبراء أن تصميم *(VR)* حصلت على نسبة ١٠٠٪ من حيث المحتوى واللغة، و٩٧٪ من حيث التصميم، مما يشير إلى أن *(VR)*المصمم صالح للاستخدام مع اتباع التوصيات لتحسينه .تم تصميم *(VR)* (ثلاثي الأبعاد) باستخدام تطبيق *Lapentor*، وتم نشره عبر مشاركة رابط مع معلم اللغة العربية.

أظهرت العديد من الدراسات أن استخدام وسائل *(VR)* (3D) في التعليم يمكن أن يعزز اهتمام الطلاب ويُحسّن نتائج (Dewi, 2020). يعد استخدام *(VR)*كأداة تعليمية ذا فوائد عديدة، من أبرزها تعزيز فهم المواد الدراسية من خلال تمكين الطلاب من تصور الكائنات والمفاهيم بشكل أكثر وضوحًا (Shodiq et al., 2024). يتماشى التأثير الإيجابي *(VR)* في زيادة تفاعل الطلاب مع نتائج الدراسات السابقة التي تؤكد على إمكانيات *(VR)* في جعل عملية التعلم أكثر جاذبية وتفاعلية.بشكل أساسي، يمكن لوسائل التعلم القائمة على تقنية *(VR)* دمج العالم الافتراضي مع الكائنات المعروضة في العالم الحقيقي. هذا يتيح للطلاب فرصة للتفكير في المادة المقدمة ويحفزهم على المشاركة النشطة في عملية التعليم (Oktaviani et al., 2023).

تم استنتاج أن *(VR)* أثبت فعاليته كوسيلة تعليمية نظرًا لقدرته على دمج العناصر البصرية والعالم الافتراضي، مما يجذب انتباه الطلاب ويعزز فهمهم. ونتيجة لذلك، يُعد *(VR)* خيارًا بديلًا ممتازًا كوسيلة تعليمية مبتكرة وفعالة، خاصة في سياق تعليم المفردات.

٥- الخاتمة

أسفر هذا البحث عن تصميم مادة تعليمية للغة العربية تعتمد على تقنية *(VR)* (3D)، وهي مادة تعليمية داعمة يمكن أن تساعد المعلمين والطلاب في تعلم اللغة العربية. تم إجراء البحث حول تصميم *(VR)* من خلال مراحل تتماشى مع منهجية التعلم القائم على التصميم (DBR) وتشمل هذه المراحل تحليل المشكلات والاحتياجات، التصميم، التحقق من الصحة، والتوزيع. حصل تصميم *(VR)* المصور على ردود فعل إيجابية من الخبراء والمستخدمين، مما يجعله مناسبًا لاستخدامه في تعليم اللغة العربية. تمت عملية التحقق من التصميم من قبل أربعة خبراء، حيث حصل تقييم المنتج من حيث المحتوى واللغة على درجة ١٠٠٪، ومن حيث التصميم على درجة ٩٧٪. وبالتالي، تم اعتبار الواقع الافتراضي المصمم صالحًا للاستخدام.

أما بالنسبة لتقييم خمسة معلمين، فقد حصل على درجة ٩٢٪ في أحد المؤشرات، مما يشير إلى أن الواقع الافتراضي يمكن أن يساعد المعلمين في عملية التعليم. كما أظهرت النتائج أيضًا درجة ٩٥٪ في عشرة مؤشرات، مما يدل على أن الواقع الافتراضي فعال وكفؤ؛ من حيث استخدام لغة بسيطة، وسهولة تقديم المواد المصممة في الواقع الافتراضي، وتعزيز مهارات اللغة العربية، وفعالية تعلم اللغة العربية.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ومع ذلك، فإن تصميم *(VR)* (3D) للغة العربية لا يزال يواجه بعض القيود المتعلقة بالمحتوى، ومستوى التعليم، وكيفية استخدامه لتعليم اللغة العربية .لذلك، يمكن إجراء بحوث إضافية لاختبار مدى فعالية استخدام *(VR)* في تحسين نتائج تعلم الطلاب للغة العربية. بالإضافة إلى ذلك، يمكن أيضًا القيام بأبحاث لتطوير تقنية *(VR)* لتدريس اللغة العربية بشكل أفضل.

٦- المراجع

Agung, Nur, and Husnaini Jamil. "Integrasi Aplikasi Wondershare Filmora Dan Youtube Dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Upaya Peningkatan Penguasaan Mufradat Mahasiswa UIAD Sinjai." *AL-WARAQAH Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2024): 42–54.

Agustini, Agustini. "Urgensi Pemahaman Bahasa Arab Dalam Mempelajari Agama Islam Di Indonesia." *IN RIGHT: Jurnal Agama dan Hak Azazi Manusia* 10, no. 2 (2023): 195.

Andriani, Yusna, Yosi Romadona, Eka Pratiwi Estiningtias, and Anita Satriani. "Interaksi Guru Dan Siswa: Analisis Mendalam Terhadap Kurangnya Motivasi Belajar Di Kelas Akibat Metode Pengajaran Tradisional Andriani1, Yusna2, Yosi Romadona3Eka PratiwiEstiningtias4, Anita Satriani5." *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 1, no. 3 (2023): 440–446.

Andyani, Paluvi, Nida Nur Majidah, Rizky Rindayanu Maulifia, and Ani Nur Aeni. "Penggunaan Virtual Reality Sebagai Sarana Edukasi Dalam Mengenal Kabah Bagi Siswa Kelas 1 SD." *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan* 16, no. 4 (2022): 1335.

Aprilinda, Yuthsi, Robby Yuli Endra, Freddy Nur Afandi, Fenty Ariani, Ahmad Cucus, Dewi Setya Lusi, and Universitas Bandar Lampung. "Implementasi Augmented Reality Untuk Media Pembelajaran Biologi Di Sekolah Menengah Pertama." *Jurnal Sistem Informasi dan Telematika* 11, no. 2 (2022): 124–133.

Ariyanti, Hari, and Syarifah Syarifah. "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas Vii Mts Nurul Muttaqin Simpang Tiga." *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education* 1, no. 1 (2021): 45–55.

Darojat, Muhammad Abid, Saida Ulfa, and Agus Wedi. "Pengembangan Virtual Reality

Sebagai Media Pembelajaran Sistem Tata Surya." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5, no. 1 (2022): 91–99.

Dewi, Ressi Kartika. "Pemanafaatan Media 3 Dimensi Berbasis Virtual Reality Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd." *Jurnal Pendidikan* 21, no. 1 (2020): 28–37.

Fatimah, Dini Destiani Siti, Ayu Latifah, and Hani Haniyah. "Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Kata Benda Bahasa Arab Pada Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu." *Jurnal Algoritma* 19, no. 2 (2022): 781–789.

Handi, Handi Prayoga, Dr. Dra.Nani Setiawati, M.Si, and Ima Pinensi BR. Tarigan, S.Pd, M.Pd. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesiapan Guru Smk Negeri 3 Palangkaraya Pada Tahun Ajaran 2021/2022 Dalam Menggunakan Media Pembelajaran E-Learning." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 2, no. 2 (2022): 1–9.

Hasyim, Syarifuddin. "Keefektifan Pembelajaran Mufradat Untuk Meningkatkan Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Santri Daya Di Kota Banda Aceh." *Jurnal LISANUNA* 5, no. 1 (2019): 144–155.

Helmie, Jauhar, Vina Nurviyani, Iis Ristiani, Muhamad Syamsul Taufik, and Aji Mulyana. "Pelatihan Implementasi Virtual Reality (Vr) Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Mengembangkan Kompetensi Pedagogik Guru-Guru Sd Di Kec. Cipanas." *Jurnal Warta Desa (JWD)* 4, no. 1 (2022): 34–40.

Hirna, Hirna, Kartono Kartono, and Suparjan Suparjan. "Kesiapan Dan Kendala Guru Melaksanakan Pembelajaran Dengan Model Daring Di Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Selatan." *Jurnal Elementary* 5, no. 1 (2022): 82.

Ilmawan Mustaqim, and Nanang Kurniawan. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality." *Jambura Journal of Informatics* 4, no. 2 (2022): 82

Lailatussaadah, Asyraf Isyraqi Bin Jamil, and Fakhrul Adabi Bin Abdul Kadir. "Designing and Assesing an Islamic Entrepreneurship Education Model for Islamic Higher Education (Ihe)." *Jurnal Ilmiah Islam Futura* 23, no. 1 (2023): 38–59.

M. Khalilullah, S.Ag. MA. "Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat)." *Jurnal pemikiran Islam* 37, no. 1 (2012): 15–26. http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/viewFile/309/292.

Mazaimi, Zulfan, and Irma Sary. "Teknologi Pendidikan Perbandingan Efektivitas Pembelajaran Tradisional Dan Teknologi Pendidikan" 2, no. 1 (2023): 72–79.

Norlaila, Norlaila. "Strategi Guru Dalam Meningkatkan Minat Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Arab Kelas IV Di MIN 3 Balangan." *Al Qalam: Jurnal*

Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan 16, no. 6 (2023): 2539.

Nurmalasari, Qinandea, and Ahmad Taqwa. "Teknologi Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Praktikum Elektronika Telekomunikasi." *Jurnal Ilmiah Komputasi* 20, no. 3 (2021): 375–384.

Oktaviani, Putri, Rizal Talentiano, Yosua Adven Theo, and Dewi Indrapangastuti. "Studi Literatur Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 6, no. 1 (2023): 588.

Pendidikan, Jurusan Teknologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, and Universitas Negeri Malang. "TAMAN PENINGGALAN SEJARAH BERBASIS VIRTUAL REALITY M. Bashoirul W Sinambela 1 , Yerry Soepriyanto 2 , Eka Pramono Adi 3" (2018): 7–12.

Pohan, Sarah Azhari, and Febrina Dafit. "Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 1191–1197.

Rachman, Yaris Eka. "Faktor-Faktor Penghambat Dalam Memahami Bahasa Arab." *EL-IBTIKAR: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 10, no. 1 (2021): 39.

Ridwan, Ridwan, and A. Fajar Awaluddin. "Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Raodhatul Athfal." *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan* 13, no. 1 (2019): 56–67.

Riyadi, Firman Setiawan, A. Sumarudin, and Munengsih Sari Bunga. "Aplikasi 3D Virtual Reality Sebagai Media Pengenalan Kampus Politeknik Negeri Indramayu Berbasis Mobile." *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)* 2, no. 2 (2017): 75.

Rusdi, Rusdi. "Inovasi Pembelajaran Kosakata (Mufradat) Bahasa Arab Berbasis Al-Quran." *TANJAK : Journal of Education and Teaching* 4, no. 1 (2023): 19–31.

Safitri, Rizka Lutviana, Dian Nataria Oktaviani, and Isnani. "Validasi Lembar Kegiatan Peserta Didik Dengan Pendekatan Inkuiri Berbantuan Geogebra." *JIPMat* 4, no. 2 (2019): 163–169.

Sasmita, Dimas Hendra, Wiwik Sri Utami, and Eko Budiyanto. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Pembelajaran Geografi SMA KELAS X DI SURABAYA." *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan* 4, no. 2 (2021): 621–631.

Shodiq, Ja, Intan Yulianti, Efina Qomariyah, and Putri Nabilah. "Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu Penerapan Virtual Reality Terhadap Retansi Pengetahuan" 2 (2024): 120–124.

Sholihah, Fitriatus, Akla Akla, and Walfajri Walfajri. "PENGAJARAN BAHASA

ARAB (Studi Minat Belajar Dan Kemampuan Berbicara Siswa).” *Arabia* 12, no. 2 (2020): 139.

Sijabat, Daniel Rudiaman, and Ariya Djayanto. “Pengembangan Aplikasi Penunjang Pembelajaran Hewan Pada Buku Kelas IV Menggunakan Teknologi Augmented Reality.” *J-Intech* 10, no. 1 (2022): 30–36.

Solehudin, Deni, Mohamad Erihadiana, and Uus Ruswandi. “Isu-Isu Global Dan Kesiapan Guru Madrasah Menghadapi Isu-Isu Global.” *JURNAL SYNTAX IMPERATIF : Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* 4, no. 4 (2023): 471–481.

Sujai, Aidillah, and Cahya Edi Setyawan. “ تصميم المواد الدراسية والفكرة في تجديد تدريس اللغة العربية للمرحلة الأولى بجامعة السلطان الشارف قاسم الإسلامية الحكومية رياو في مركز ترقية اللغة.” *Ihtimam: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 1 (2019): 26.

Sulfikar, Sulfikar, and Nurul Fawzani. “Pemanfaatan Instagram Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Mahasiswa.” *Jurnal Tahsinia* 4, no. 1 (2023): 19–27.

Unsi, Baiq Tuhfatul. “PEMBELAJARAN MUFRADAT BAHASA ARAB MELALUI PENERAPAN METODE DRILL” 4 (2020): 6.

Utari, Shela Dwi, Maya Luthfia Agustin, Adam Maulana Dzikri, and Lutfiah Ayundasari. “Perancangan Aplikasi Virtual Reality Cagar Budaya Untuk Pembelajaran Sejarah Lokal.” *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah* 4, no. 2 (2021): 103–114.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 258 TAHUN 2024

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 pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. 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;
11. 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 :
Salma Hayati, M.Ed

Untuk membimbing Skripsi

Nama	:	**Niswah Hijja Yasmin**
NIM	:	210202028
Program Studi	:	PBA
Judul Skripsi	:	تصميم المواد الدراسية بوسيلة Virtual Reality لتعليم المفردات بالمدرسة الإبتدائية

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-025.04.2.423925/2024 Tanggal 24 November 2023 Tahun Anggaran 2024;

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 : 26 September 2024
Dekan,

Safrul Muluk

Tembusan
1. *Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;*
2. *Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;*
3. *Direktur Perguruan Tinggi Agama Islam Kementerian 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.*

VALIDASI INSTRUMEN

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI DESAIN

Desain materi pembelajaran Bahasa arab menggunakan Virtual Reality

A. IDENTITAS VALIDATOR

Nama : Fadhilah, MA
NIP : 197502162007012014
Instansi : FTK UIN Ar-Raniry
Judul penelitian :

تصميم المواد الدراسة بوسيلة **Virtual Reality** لتعليم المفردات بالمدرسة الإبتدائية

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Ibu/bapak dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skor sesuai dengan kriteria
2. Komentar dan saran ibu/bapak dapat dituliskan pada kolom catatan

C. DESAIN

No	Aspek	Indikator	Skor	Kriteria	Catatan/perbaikan validator
1	Gambar dan warna	penggunaan gambar pada virtual reality jelas dan menarik	1	Penggunaan gambar pada virtual reality tidak jelas dan menarik	

			2	Penggunaan gambar pada virtual reality sangat kurang jelas dan menarik	
			3	Penggunaan gambar pada virtual reality kurang jelas dan menarik	
			4	Penggunaan gambar pada virtual reality sangat jelas dan menarik	
		Keterjangkauan mata dalam sajian virtual reality	1	Aksesbilitas mata dalam sajian virtual reality tidak terjangkau	
			2	Aksesbilitas mata dalam sajian virtual kurang terjangkau	
			3	Aksesbilitas mata dalam sajian virtual reality terjangkau	
			4	Aksesbilitas mata dalam sajian virtual reality sangat terjangkau	
		Ketepatan titik gambar dalam virtual reality	1	Titik gambar pada materi virtual reality tidak tepat	
			2	Titik gambar pada materi virtual reality kurang tepat	
			3	Titik gambar pada materi virtual reality tepat	
			4	Titik gambar pada materi virtual reality sangat tepat	

2	Penulisan	Penggunaan font pada virtual reality jelas dan mudah dibaca	1	Penggunaan font pada virtual reality tidak jelas dan tidak mudah dibaca	
			2	Penggunaan font pada virtual reality kurang jelas dan mudah dibaca	
			3	Penggunaan font pada virtual reality jelas dan mudah dibaca	
			4	Penggunaan font pada virtual reality sangat menarik dan mudah dibaca	
		Kesesuaian warna font dengan ukuran gambar virtual reality	1	warna font dengan ukuran virtual reality tidak sesuai	
			2	warna font dengan ukuran virtual reality kurang sesuai	
			3	warna font dengan ukuran virtual reality sesuai	
			4	warna font dengan ukuran virtual reality sangat sesuai	
		Kesesuain penempatan icon mufradat pada objek/gambar virtual reality	1	Penempatan icon mufradat pada objek virtual reality tidak sesuai	
			2	Penempatan icon mufradat pada objek virtual reality kurang sesuai	
			3	Penempatan icon mufradat pada objek virtual reality sesuai	

			4	Penempatan icon mufradat pada objek virtual reality sangat sesuai	
3	Penggunaan	Kecepatan gambar per (fps) yang tinggi untuk memastikan pergerakan yang halus pada virtual reality	1	Kecepatan gambar untuk memastikan pergerakan yang halus pada virtual reality tidak sesuai	
			2	Kecepatan gambar untuk memastikan pergerakan yang halus pada virtual kurang sesuai	
			3	Kecepatan gambar untuk memastikan pergerakan yang halus pada virtual reality sesuai	
			4	Kecepatan gambar untuk memastikan pergerakan yang halus pada virtual reality sangat sesuai	
		Perasaan kehadiran di lingkungan virtual, seolah-olah benar-benar berada di dalamnya.	1	Perasaan kehadiran di ruang virtual seolah tidak berada didalamnya	
			2	Pengguna kurang merasakan kehadiran di ruang virtual	
			3	Perasaan kehadiran di ruang virtual sangat nyata	
			4	Pengguna merasakan kehadiran di ruang virtual seolah berada didalamnya sangat nyata	

		Kemudahan akses design virtual reality	1	Desain virtual reality tidak bisa di bisa diakses	
			2	Desain virtual reality tidak mudah diakses	
			3	Desain virtual reality mudah di akses	
			4	Desain virtual reality diakses dengan sangat mudah	

D. KRITIK & SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

Media ini dinyatakan :

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

Banda Aceh, 02 - 09 - 2024

Validator Instrumen

Fadhilah, M A

.....

NIP. 197502162007012014

VALIDASI INSTRUMEN

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI DESAIN

Desain materi pembelajaran Bahasa arab menggunakan Virtual Reality

A. IDENTITAS VALIDATOR

Nama : MUKHLISAH
NIP : 197609012007102001
Instansi : PBA Pasca Sarjana
Judul penelitian :

تصميم المواد الدراسة بوسيلة **Virtual Reality** لتعليم المفردات بالمدرسة الإبتدائية

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Ibu/bapak dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skor sesuai dengan kriteria
2. Komentar dan saran ibu/bapak dapat dituliskan pada kolom catatan

C. DESAIN

No	Aspek	Indikator	Skor	Kriteria	Catatan/perbaikan validator
1	Gambar dan warna	penggunaan gambar pada virtual reality jelas dan menarik	1	Penggunaan gambar pada virtual reality tidak jelas dan menarik	

			2	Penggunaan gambar pada virtual reality sangat kurang jelas dan menarik	
			3	Penggunaan gambar pada virtual reality kurang jelas dan menarik	
			4	Penggunaan gambar pada virtual reality sangat jelas dan menarik	
		Keterjangkauan mata dalam sajian virtual reality	1	Aksesbilitas mata dalam sajian virtual reality tidak terjangkau	
			2	Aksesbilitas mata dalam sajian virtual kurang terjangkau	
			3	Aksesbilitas mata dalam sajian virtual reality terjangkau	
			4	Aksesbilitas mata dalam sajian virtual reality sangat terjangkau	
		Ketepatan titik gambar dalam virtual reality	1	Titik gambar pada materi virtual reality tidak tepat	
			2	Titik gambar pada materi virtual reality kurang tepat	
			3	Titik gambar pada materi virtual reality tepat	
			4	Titik gambar pada materi virtual reality sangat tepat	

AR-RANIRY

2	Penulisan	Penggunaan font pada virtual reality jelas dan mudah dibaca	1	Penggunaan font pada virtual reality tidak jelas dan tidak mudah dibaca	
			2	Penggunaan font pada virtual reality kurang jelas dan mudah dibaca	
			3	Penggunaan font pada virtual reality jelas dan mudah dibaca	
			4	Penggunaan font pada virtual reality sangat menarik dan mudah dibaca	
		Kesesuaian warna font dengan ukuran gambar virtual reality	1	warna font dengan ukuran virtual reality tidak sesuai	
			2	warna font dengan ukuran virtual reality kurang sesuai	
			3	warna font dengan ukuran virtual reality sesuai	
			4	warna font dengan ukuran virtual reality sangat sesuai	
		Kesesuain penempatan icon mufradat pada objek/gambar virtual reality	1	Penempatan icon mufradat pada objek virtual reality tidak sesuai	
			2	Penempatan icon mufradat pada objek virtual reality kurang sesuai	
			3	Penempatan icon mufradat pada objek virtual reality sesuai	

AR-RANIRY

			4	Penempatan icon mufradat pada objek virtual reality sangat sesuai	
3	Penggunaan	Kecepatan gambar per (fps) yang tinggi untuk memastikan pergerakan yang halus pada virtual reality	1	Kecepatan gambar untuk memastikan pergerakan yang halus pada virtual reality tidak sesuai	
			2	Kecepatan gambar untuk memastikan pergerakan yang halus pada virtual kurang sesuai	
			3	Kecepatan gambar untuk memastikan pergerakan yang halus pada virtual reality sesuai	
			4	Kecepatan gambar untuk memastikan pergerakan yang halus pada virtual reality sangat sesuai	
		Perasaan kehadiran di lingkungan virtual, seolah-olah benar-benar berada di dalamnya.	1	Perasaan kehadiran di ruang virtual seolah tidak berada didalamnya	
			2	Pengguna kurang merasakan kehadiran di ruang virtual	
			3	Perasaan kehadiran di ruang virtual sangat nyata	
			4	Pengguna merasakan kehadiran di ruang virtual seolah berada didalamnya sangat nyata	

AR-RANIRY

		Kemudahan akses design virtual reality	1	Desain virtual reality tidak bisa di bisa diakses	
			2	Desain virtual reality tidak mudah diakses	
			3	Desain virtual reality mudah di akses	
			4	Desain virtual reality diakses dengan sangat mudah	

D. KRITIK & SARAN

Sudah lumayan bagus hanya latar pada tulisan perlu diperindah dari segi warna.

Media ini dinyatakan :

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

Banda Aceh, 1 oktober 2024

Validator Instrumen

Dr. Mukhlisah, MA

NIP. 197609010200703200(

VALIDASI PRODUK

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI ISI DAN BAHASA

Desain materi pembelajaran Bahasa arab menggunakan Virtual Reality

A. IDENTITAS VALIDATOR

Nama : FAJRIAH, MA
NIP : 19820318 200701 2007
Instansi : FTK UIN Ar-Raniry
Judul penelitian :

تصميم المواد الدراسية بوسيلة Virtual Reality لتعليم المفردات بالمدرسة الإبتدائية

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Ibu/bapak dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skor sesuai dengan kriteria
2. Komentar dan saran ibu/bapak dapat dituliskan pada kolom catatan

C. ISI DAN BAHASA

No	Aspek	Indikator	Skor	Kriteria	Catatan/perbaikan validator
1	Isi	Kesesuian isi dengan Tujuan pembelajaran :	1	Isi dengan tujuan pembelajaran tidak sesuai dengan materi perpustakaan dan pola kalimat	

		1. Siswa dapat mengenal mufradat yang berkaitan dengan perpustakaan 2. Siswa dapat mengenal pola kalimat ألخبر المقدم، والمبتدأ المؤخر 3. Siswa mampu melafalkan pola kalimat ألخبر المقدم والمبتدأ المؤخر **sesuai dengan tema perpustakaan**		ألخبر المقدم والمبتدأ المؤخر	
			2	Isi dengan tujuan pembelajaran sesuai dengan materi perpustakaan dan tidak sesuai dengan pola kalimat ألخبر المقدم والمبتدأ المؤخر	
			3	Isi dengan tujuan pembelajaran kurang sesuai dengan materi perpustakaan dan pola kalimat ألخبر المقدم والمبتدأ المؤخر	
			4	Isi dengan tujuan pembelajaran sesuai dengan materi perpustakaan dan pola kalimat ألخبر المقدم والمبتدأ المؤخر	✓

		Kesesuaian mufradat dengan tema perpustakaan virtual reality	1	Mufradat dengan tema virtual reality tidak sesuai dengan gambar	
			2	Mufradat dengan tema virtual reality kurang sesuai dengan gambar	
			3	Mufradat dengan tema virtual reality sesuai dengan gambar	
			4	Mufradat dengan tema virtual reality sangat sesuai dengan gambar	✓
		Materi yang disajikan dalam bentuk virtual reality sesuai untuk siswa madrasah ibtidaiyah	1	Materi yang disajikan tidak sesuai dengan siswa madrasah	
			2	Materi yang disajikan kurang sesuai dengan siswa madrasah	
			3	Materi yang disajikan sesuai dengan siswa madrasah	
			4	Materi yang disajikan sangat sesuai dengan siswa madrasah	✓
		Kesesuaian instrumen music dengan objek gambar virtual reality	1	Penyesuaian instrumen music dengan objek gambar tidak sesuai	
			2	Penyesuaian instrumen music kurang sesuai pada objek gambar	
			3	Penyesuaian instrumen music sesuai pada objek gambar	

			4	Penyesuaian instrumen music sangat sesuai pada objek gambar	✓
		Gambar subtema dalam virtual reality disajikan secara sistematis mengikuti urutan berikut : 1. Halaman depan 2. Teras depan 3. Ruang penitipan tas 4. Lobi 5. Ruang baca 6. Tangga 7. Ruang layanan karya ilmiah 8. Ruang jurnal 9. Ruang referensi	1	Terdapat >5 gambar tidak disajikan sesesuai dengan urutan	
			2	Terdapat 4 gambar tidak disajikan sesesuai dengan urutan	
			3	Terdapat 2 gambar subtema tidak disajikan sesesuai dengan urutan	
			4	Gambar dalam virtual reality disajikan secara sistematis sesuai urutan	✓
		Isi virtual reality dilengkapi dengan mufradat di setiap gambar	1	Isi virtual reality >15 tidak dilengkapi dengan mufradat di setiap gambar	
			2	Isi virtual reality 10-15 tidak dilengkapi dengan mufradat di setiap gambar	
			3	Isi virtual reality 5-10 tidak dilengkapi dengan mufradat di setiap gambar	

			4	Semua gambar virtual reality dilengkapi dengan mufradat di setiap gambar	✓
		Kesesuaian vidio dengan tema virtual reality (المكتبة)	1	Penyesuaian vidio dengan tema virtual reality tidak akurat	
			2	Penyesuaian vidio dengan tema virtual reality kurang akurat	
			3	Penyesuaian vidio dengan tema virtual reality akurat	
			4	Vidio yang digunakan sangat sesuai dengan tema virtual reality (المكتبة)	✓
2	Kontekstual	Isi Media virtual reality kontekstual dan dapat merangsang siswa untuk menemukan pengetahuannya sendiri	1	Media virtual reality tidak kontekstual dan tidak dapat merangsang siswa	
			2	Media virtual reality kontekstual dan tidak dapat merangsang siswa	
			3	Media virtual reality kontekstual dan kurang merangsang siswa	
			4	Media virtual reality kontekstual dan dapat merangsang siswa untuk menemukan pengetahuannya sendiri	
		Materi yang disajikan dalam virtual reality kontekstual	1	Materi yang disajikan tidak kontekstual dan tidak sesuai dengan tema	
			2	Materi yang disajikan kontekstual dan tidak sesuai dengan tema	

		sesuai dengan tema (المكتبة)	3	Materi yang disajikan kurang kontekstual dan tidak sesuai dengan tema	
			4	Materi yang disajikan kontekstual dan sesuai dengan tema	✓

No	Aspek	Indikator	Skor	Kriteria	Catatan/perbaikan validator
1	Bahasa	Ketepatan kaidah bahasa arab dengan isi virtual reality	1	Ketepatan kaidah bahasa arab dengan tema tidak sesuai	
			2	Ketepatan kaidah bahasa arab dengan tema kurang sesuai	
			3	Ketepatan kaidah bahasa arab dengan tema sesuai	
			4	Isi virtual reality menggunakan kaidah bahasa arab yang sangat tepat	✓
		Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti	1	Kalimat yang digunakan tidak sederhana mudah dimengerti	
			2	Kalimat yang digunakan kurang sederhana dan mudah dimengerti	
			3	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti	
			4	Kalimat yang digunakan sangat mudah dimengerti	✓

		Isi virtual reality menyajikan kaedah sesuai dengan Tujuan pembelajaran : 4. Siswa dapat mengenal mufradat yang berkaitan dengan perpustakaan 5. Siswa dapat mengenal pola kalimat الخبر المقدم، والمبتدأ المؤخر 6. Siswa mampu melafalkan pola kalimat الخبر المقدم والمبتدأ المؤخر sesuai dengan tema perpustakaan	1	Isi virtual reality tidak sesuai dengan kaedah dan tujuan pembelajaran	
			2	Isi virtual reality kurang sesuai dengan kaedah dan tujuan pembelajaran	
			3	Isi virtual reality sesuai dengan kaedah dan tujuan pembelajaran	
			4	Isi virtual reality sangat sesuai dengan kaedah dan tujuan pembelajaran	✓
2	Komunikatif	Penyajian virtual reality sesuai	1	Penyajian virtual reality tidak sesuai dengan kemampuan pembaca level MI	

		dengan kemampuan pembaca level MI	2	Penyajian virtual reality kurang sesuai dengan kemampuan pembaca level MI	
			3	Penyajian virtual reality sesuai dengan kemampuan pembaca level MI	
			4	Penyajian virtual reality sangat sesuai dengan kemampuan pembaca level MI	✓
		Pembaca dapat menikmati isi dari virtual reality	1	Pembaca tidak dapat menikmati isi dari virtual reality	
			2	Pembaca kurang dapat menikmati isi dari virtual reality	
			3	Pembaca dapat menikmati isi dari virtual reality	
			4	Pembaca sangat dapat menikmati isi dari virtual reality	✓

D. KRITIK & SARAN

Contoh kalimat sesuaikan dengan tema.

Media ini dinyatakan :

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

Banda Aceh, 22 - 10 - 2024

Validator Instrumen

FAJRIAH, MA

NIP. 198203182007012007

VALIDASI PRODUK

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI ISI DAN BAHASA

Desain materi pembelajaran Bahasa arab menggunakan Virtual Reality

A. IDENTITAS VALIDATOR

Nama : Dr. Salami, MA
NIP : 196512051992032003
Instansi :
Judul penelitian :

تصميم المواد الدراسية بوسيلة Virtual Reality لتعليم المفردات بالمدرسة الإبتدائية

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Ibu/bapak dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skor sesuai dengan kriteria
2. Komentar dan saran ibu/bapak dapat dituliskan pada kolom catatan

C. ISI DAN BAHASA

No	Aspek	Indikator	Skor	Kriteria	Catatan/perbaikan validator
1	Isi	Kesesuian isi dengan Tujuan pembelajaran :	1	Isi dengan tujuan pembelajaran tidak sesuai dengan materi perpustakaan dan pola kalimat	

		untuk elemen membaca dan memirsa "peserta didik mampu membaca dan memahami wacana singkat dalam bentuk teks tertulis atau teks visual tentang anggota tubuh, profesi,kebun binatang,diruang tamu dan diruang belajar,di laboratorium dan **perpustakaan**,di kantin.saya suka bahasa arab,saya suka liburan dan piknik dengan menggunakan pola kalimat الإشارة للمفرد + الإسم + النعت، المبتدأ والخبر، **ألخبر المقدم والمبتدأ المؤخر**، الفعل المضارع وفعل الأمر، الفعل الماضي "		**ألخبر المقدم والمبتدأ المؤخر**	
			2	Isi dengan capaian pembelajaran sesuai dengan materi perpustakaan dan tidak sesuai dengan pola kalimat **ألخبر المقدم والمبتدأ المؤخر**	
			3	Isi dengan capaian pembelajaran kurang sesuai dengan materi perpustakaan dan pola kalimat **ألخبر المقدم والمبتدأ المؤخر**	
			4	Isi dengan capaian pembelajaran sesuai dengan materi perpustakaan dan pola kalimat **ألخبر المقدم والمبتدأ المؤخر**	

		Kesesuaian mufradat dengan tema perpustakaan virtual reality	1	Mufradat dengan tema virtual reality tidak sesuai dengan gambar	
			2	Mufradat dengan tema virtual reality kurang sesuai dengan gambar	
			3	Mufradat dengan tema virtual reality sesuai dengan gambar	
			4	Mufradat dengan tema virtual reality sangat sesuai dengan gambar	
		Materi yang disajikan dalam bentuk virtual reality sesuai untuk siswa madrasah ibtidaiyah	1	Materi yang disajikan tidak sesuai dengan siswa madrasah	
			2	Materi yang disajikan kurang sesuai dengan siswa madrasah	
			3	Materi yang disajikan sesuai dengan siswa madrasah	
			4	Materi yang disajikan sangat sesuai dengan siswa madrasah	
		Kesesuaian instrumen music dengan objek gambar virtual reality	1	Penyesuaian instrumen music dengan objek gambar tidak sesuai	
			2	Penyesuaian instrumen music kurang sesuai pada objek gambar	
			3	Penyesuaian instrumen music sesuai pada objek gambar	

			4	Penyesuaian instrumen music sangat sesuai pada objek gambar	
		Gambar subtema dalam virtual reality disajikan secara sistematis mengikuti urutan berikut : 1. Halaman depan 2. Teras depan 3. Ruang penitipan tas 4. Lobi 5. Ruang baca 6. Tangga 7. Ruang layanan karya ilmiah 8. Ruang jurnal 9. Ruang referensi	1	Terdapat >5 gambar tidak disajikan sesesuai dengan urutan	
			2	Terdapat 4 gambar tidak disajikan sesesuai dengan urutan	
			3	Terdapat 2 gambar subtema tidak disajikan sesesuai dengan urutan	
			4	Gambar dalam virtual reality disajikan secara sistematis sesuai urutan	
		Isi virtual reality dilengkapi dengan mufradat di setiap gambar	1	Isi virtual reality >15 tidak dilengkapi dengan mufradat di setiap gambar	
			2	Isi virtual reality 10-15 tidak dilengkapi dengan mufradat di setiap gambar	
			3	Isi virtual reality 5-10 tidak dilengkapi dengan mufradat di setiap gambar	

			4	Semua gambar virtual reality dilengkapi dengan mufradat di setiap gambar	
		Kesesuaian vidio dengan tema virtual reality (المكتبة)	1	Penyesuaian vidio dengan tema virtual reality tidak akurat	
			2	Penyesuaian vidio dengan tema virtual reality kurang akurat	
			3	Penyesuaian vidio dengan tema virtual reality akurat	
			4	Vidio yang digunakan sangat sesuai dengan tema virtual reality (المكتبة)	
2	Kontekstual	Isi Media virtual reality kontekstual dan dapat merangsang siswa untuk menemukan pengetahuannya sendiri	1	Media virtual reality tidak kontekstual dan tidak dapat merangsang siswa	
			2	Media virtual reality kontekstual dan tidak dapat merangsang siswa	
			3	Media virtual reality kontekstual dan kurang merangsang siswa	
			4	Media virtual reality kontekstual dan dapat merangsang siswa untuk menemukan pengetahuannya sendiri	
		Materi yang disajikan dalam virtual reality kontekstual	1	Materi yang disajikan tidak kontekstual dan tidak sesuai dengan tema	
			2	Materi yang disajikan kontekstual dan tidak sesuai dengan tema	

		sesuai dengan tema (المكتبة)	3	Materi yang disajikan kurang kontekstual dan tidak sesuai dengan tema	
			4	Materi yang disajikan kontekstual dan sesuai dengan tema	

No	Aspek	Indikator	Skor	Kriteria	Catatan/perbaikan validator
1	Bahasa	Ketepatan kaidah bahasa/arab dengan isi virtual reality	1	Ketepatan kaidah bahasa/arab dengan tema tidak sesuai	
			2	Ketepatan kaidah bahasa/arab dengan tema kurang sesuai	
			3	Ketepatan kaidah bahasa/arab dengan tema sesuai	
			4	Isi virtual reality menggunakan kaidah bahasa/arab yang sangat tepat	
		Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti	1	Kalimat yang digunakan tidak sederhana mudah dimengerti	
			2	Kalimat yang digunakan kurang sederhana dan mudah dimengerti	
			3	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti	
			4	Kalimat yang digunakan sangat mudah dimengerti	

		Isi virtual reality menyajikan kaedah sesuai dengan capaian pembelajaran "peserta didik mampu membaca dan memahami wacana singkat dalam bentuk teks tertulis atau teks visual tentang anggota tubuh, profesi,kebun binatang,diruang tamu dan diruang belajar,di laboratorium dan **perpustakaan**,di kantin.saya suka bahasa arab,saya suka liburan dan piknik dengan menggunakan pola kalimat الإشارة للمفرد + الإسم + النعت، المبتدأ والخبر، **الخبر المقدم والمبتدأ المؤخر**، الفعل	1	Isi virtual reality tidak sesuai dengan kaedah dan capaian pembelajaran	
			2	Isi virtual reality kurang sesuai dengan kaedah dan capaian pembelajaran	
			3	Isi virtual reality sesuai dengan kaedah dan capaian pembelajaran	
			4	Isi virtual reality sangat sesuai dengan kaedah dan capaian pembelajaran	

		المضارع وفعل الأمر، الفعل الماضي "			
2	Komunikatif	Penyajian virtual reality sesuai dengan kemampuan pembaca level MI	1	Penyajian virtual reality tidak sesuai dengan kemampuan pembaca level MI	
			2	Penyajian virtual reality kurang sesuai dengan kemampuan pembaca level MI	
			3	Penyajian virtual reality sesuai dengan kemampuan pembaca level MI	
			4	Penyajian virtual reality sangat sesuai dengan kemampuan pembaca level MI	
		Pembaca dapat menikmati isi dari virtual reality	1	Pembaca tidak dapat menikmati isi dari virtual reality	
			2	Pembaca kurang dapat menikmati isi dari virtual reality	
			3	Pembaca dapat menikmati isi dari virtual reality	
			4	Pembaca sangat dapat menikmati isi dari virtual reality	

D. KRITIK & SARAN

Sudah bisa digunakan

Media ini dinyatakan :

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

Banda Aceh, 9 - 10 - 2024

Validator Instrumen

Salami

NIP. 196512051992032003

PENILAIAN DESAIN VIRTUAL REALITY (3D) BAGI GURU

Formulir ini dirancang untuk mengevaluasi desain Virtual Reality (3D) yang dikembangkan sebagai media pembelajaran. Penilaian ini bertujuan untuk mengumpulkan umpan balik dari guru tentang daya tarik desain Virtual Reality dalam mendukung proses belajar mengajar.

Email *

adekelferachandrawati@gmail.com

Nama Guru

Adek Elfera Chandrawati, S.Pd., M.Pd

Nip

198404252019032013

Instansi

MIN 11 Banda Aceh

PENILAIAN DESAIN VIRTUAL REALITY (3D) BAGI GURU

Ibu/Bapak dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar angket dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skor sesuai dengan kriteria berikut ini:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang setuju

TS : Tidak setuju

Menurut saya desain Virtual Reality ajar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didik

- (●) SS
- ( ) S
- ( ) KS
- ( ) TS

Menurut saya penggunaan pembelajaran desain dalam Virtual Reality bahasa arab mudah dipahami dan diterapkan

- (●) SS
- ( ) S
- ( ) KS
- ( ) TS

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Menurut saya Virtual Reality bahasa arab memiliki petunjuk kegiatan yang jelas

- (●) SS
- ( ) S
- ( ) KS
- ( ) TS

Menurut saya tampilan dan sajian Virtual Reality bahasa arab dapat menarik minat belajar peserta didik

- (●) SS
- ( ) S
- ( ) KS
- ( ) TS

Menurut saya desain Virtual Reality sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran bahasa arab menggunakan istilah/mufradat sederhana yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami Mufradat dan pola kalimat

- ( ) SS
- (●) S
- ( ) KS
- ( ) TS

Menurut saya desain Virtual Reality bahasa arab dapat mengembangkan kreatifitas peserta didik dalam meningkatkan maharah qiraah

- (●) SS
- ( ) S
- ( ) KS
- ( ) TS

Menurut saya materi yang disajikan dalam Virtual Reality bersifat kontekstual sehingga dapat dikaitkan dengan kehidupan nyata peserta didik

- (●) SS
- ( ) S
- ( ) KS
- ( ) TS

Menurut saya materi yang disajikan dalam Virtual Reality bahasa arab dapat meningkatkan keterampilan berbahasa arab (Qiraah, dan kitabah)

- ( ) SS
- (●) S
- ( ) KS
- ( ) TS

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Menurut saya desain Virtual Reality dalam bahasa arab bersifat efektif dan efisien untuk pembelajaran bahasa arab

- (●) SS
- ( ) S
- ( ) KS
- ( ) TS

Saya merekomendasikan Virtual Reality bahasa arab yang telah dikembangkan sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran bahasa arab bagi guru dan peserta didik

- (●) SS
- ( ) S
- ( ) KS
- ( ) TS

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY

الدَّرْسُ الْخَامِسُ

٥ فِيْ الْمَعْمَلِ وَمَكْتَبَةِ الْمَدْرَسَةِ

Deskripsi: Pembelajaran bertujuan agar peserta didik memahami fungsi sosial dan unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks sederhana terkait tema: فِيْ الْمَعْمَلِ وَمَكْتَبَةِ الْمَدْرَسَةِ dengan demontrasi tindak tutur memberi dan meminta informasi, juga menganalisis unsur kebahasaannya dengan menyajikan hasilnya secara lisan dan tulisan dengan baik dan benar dengan tetap memperhatikan struktur: المبتدأ والخبر - الخبر المقدم والمبتدأ المؤخر

Kompetensi Dasar:

3.9 Memahami fungsi sosial dan unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks sangat sederhana terkait tema: فى المعمل و مكتبة المدرسة yang melibatkan tindak tutur mendeskripsikan secara sederhana tentang aktifitas di laboratorium dan perpustakaan sekolah.	4.9 Mendemonstrasikan tindak tutur mendeskripsikan secara sederhana tentang aktifitas di laboratorium dan perpustakaan sekolah secara lisan dan tulisan.
3.10 Menganalisis unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks sangat sederhana terkait tema: فِي الْمَعْمَلِ وَمَكْتَبَةِ الْمَدْرَسَةِ dengan memperhatikan struktur المبتدأ والخبر / الخبر المقدم والمبتدأ المؤخر	4.10 Menyajikan hasil analisis bunyi dan kata sangat sederhana terkait tema: فِي الْمَعْمَلِ وَمَكْتَبَةِ الْمَدْرَسَةِ secara lisan dan tulisan.

Ungkapan komunikatif:

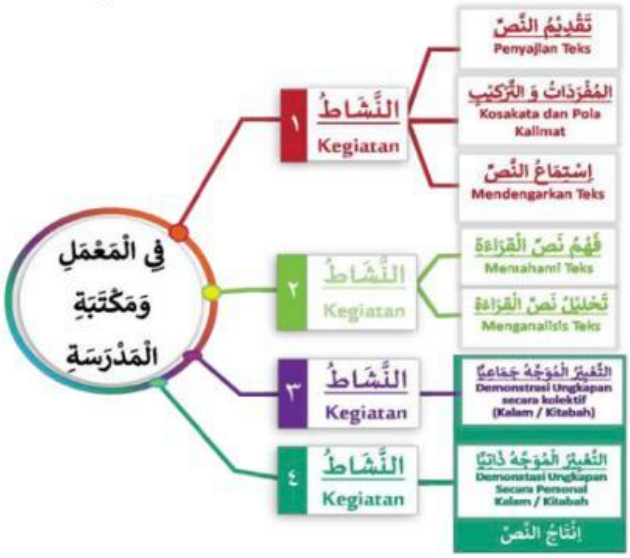
في المكتبة : [يقرأ التلامذ الكتب فى المكتبة] [أريد دفتر الكتب! ها هو دفتر الكتب] [هل يمكن استعار هذا الكتاب؟ فضل .....معذرة] [كم كتابا يجوز لنا باستعاره؟ ثلاثة كتب على الأكثر] [متى يجب علينا أن نراجعه؟ بعد الأسبوع]

Ungkapan instruksional dalam proses pembelajaran

العبارات التعليمية : هَيَّا نَقْرَأْ! – اِرْفَعْ صَوْتَكَ! – وَالآن دَوْرُك - تفضل - جَمِيْعًا – مَرَّةً أُخْرَى! - خُذْ! - أَعْطِنِي – هَاتِ – بِسُرْعَة

العبارات الخبرية : جَاءَ وَقْتُ الاسْتِرَاحَة - اِنْتَهَى دَرْسُنَا

Peta Kegiatan Belajar



المُفْرَدَات

ب- أُنظُرْ واسْتَمِعْ وَأعِدْ

مَكْتَبَةٌ

رَفٌّ (ج) رُفُوفٌ

خِزَانَةٌ

كِتَابٌ (ج) كُتُبٌ

مَجَلَّةٌ (ج) مَجَلَّاتٌ

كُتُبُ الأَخْلَاقِ

كُتُبُ التَّارِيخِ

كُتُبٌ دِينِيَّةٌ

كُتُبُ القَصَصِ

كُتُبُ اللُّغَاتِ

جَرِيدَةٌ (ج) جَرَائِدُ

يَقْرَأُ

اِسْتِعَارَةُ الكُتُبِ

إِعَادَةُ الكُتُبِ

أُسْبُوْع

Dosen Pembimbing:
Salma Hayati, S.Ag., M.Ed.

Desain By:
Niswah Hijja Yasmin (210202028)
Putri Rahmah (210202042)

E-ARABIC VIRTUAL REALITY

"المكتبة"

https://app.lapentor.com/sphere/e-arabic-virtual-reality-1697703692

Register Login
P-ISSN: 2085-8523
E-ISSN: 2746-2714
Jurnal Al-Fikrah
S5
Sekretariat: Jl. Iskandar Muda Kampus Unisai website: https://ejournal.unisai.ac.id/index.php/jiaf

LETTER OF ACCEPTANCE

No. 021/LP2M/jiaf/XII/2024

We are pleased to inform that the Authors as identified below:

Name : * **Niswah Hijja Yasmin**
*(Principal Author)
Affiliation : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Email : *Email: 210202028@student.ar-raniry.ac.id

Have submitted a manuscript to the "Journal Al-Fikrah", National Journal by the title: "Taṣmīm al-Mawād al-Dirāsiyyah bi-Wasīlah Virtual Reality li-Ta'līm al-Mufradāt bi al-Madrasah al-Ibtidā'iyyah" After reviewing process by the editorial board of Al-Fikrah. It is informed that this manuscript is in conformity with the principles of scientific writing as the standard of Journal Al-Fikrah. Therefore, we congratulate that this manuscript has been accepted and will be published in the online and printed version of Journal Al-Fikrah issued in period of July-December 2024, Volume 13 Number 2, printed ISSN number: 2085-8523, and also available in Online Journal System at https://ejournal.unisai.ac.id/index.php/jiaf with the Online ISSN: 2746-2714 Therefore, we would like to express our gratitude for your cooperation in developing science through the publication of this journal. We hope that the manuscript/article will not be sent to other publishers/journals.

Thus we provide this LoA, thank you for your cooperation.

Bireuen, December 2, 2024
Editor In Chief

Dr. Amiruddin, S.Pd.I., MA

SERTIFIKAT

Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia

TERAKREDITASI

Kutipan dari Keputusan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia

Nomor: 225/E/KPT/2022

Peringkat Akreditasi Jurnal Ilmiah Periode IV Tahun 2022

Nama Jurnal Ilmiah:

Jurnal Al-Fikrah

E-ISSN: 27462714

Institut Agama Islam Al-Aziziyah

Ditetapkan Sebagai Jurnal Ilmiah:

TERAKREDITASI PERINGKAT 5

Akreditasi Berlaku selama 5 (lima) Tahun, yaitu:
Volume 9 Nomor 2 Tahun 2020 sampai Volume 14 Nomor 1 Tahun 2025

Jakarta, 7 Desember 2022

Plt. Direktur Jendral Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi

Prof. Ir. Nizam, M.Sc., DIC., Ph.D., IPU., ASEAN Eng
NIP. 196107061987101001