Artikel Ijaz

by CEK TURNITIN

Submission date: 28-Jan-2024 11:27PM (UTC-0800)
Submission ID: 2281029195
File name: nelitian_Ijaz_Arabiy_Lailatul_Qomariyah_dan_Ariga_Bahrodin.docx (1.27M)
Word count: 4299
Character count: 23547

IJAZ ARABI: Journal of Arabic Learning
DOI: 10.18860 /ijazarabi.v6i2.23220
ISSN(print): 2620-5912 | ISSN(online): 2620-5947
ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/ijazarabi/index | 1

Development of Hubba's Adventure Game to Improve Critical Thinking Skills for The Elementary Level Students

تطوير اللعبة المغامرات "حبا" في تنمية مهارة التفكير الناقد لدى طلاب المرحلة الإبتدائية

Lailatul Qomariyah[1], Ariga Bahrodin[2]
[1, 2] Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang, Indonesia
e-mail: [1]lailatulqomariyah.unhasy@ac.id *[2], arigabahrodin@unhasy.ac.id

Abstract
Educational game is a one of learning media that educates and where media can stimulate students to improve their critical and creative thinking skills and carry out joint activities between students in learning activities. Adventure Game is a very interesting game to develop because it has the advantage of visualizing real problems in Arabic learning. This article aims to development of hubba's adventure game to improve critical thinking skills for the elementary level students. This study used a Five steps. That is anlysis, design, development, implementation, and evaluation. It was shown that the educational game Hubba's Adventure can improve students' thinking by 32.79%, so it can be said that the game is effectively applied as a means of learning the subject "Daily Activities" for fifth-grade primary school students. Thecontribution of this article to improve media isexpected Learning for implementing Arabic learning and teaching more effectively.

مقدمة

وهناك العديد من التحديات والتغييرات التي يجب إجراؤها في عصر المجتمع 5.0. وبما في ذلك ما يجب أن تقوم به المدرسة باعتبارها البوابة الرئيسية في إعداد الكوادر البشرية المتفوقة. ولمواجهة هذا العصر، تحتاج المدرسة أيضًا إلى تغيير النموذج التعليمي. ويصبح المعلم مصدر إلهام لنمو التفكير الإبداعي لدى الطلاب. وهو كميسر التعليمية الذي يحفز الطلاب على التعلم بحرية. وحرية التعلم ستخلق تعليمًا جيدًا لجميع الشعب الإندونيسي. ومن خلال تحسين الخدمات والوصول إلى التعليم الأساسي، يتمثل أحد الجهود في زيادة تطوير منصات التكنولوجيا في مجال التعليم في المدارس الابتدائية. ومن المأمول أن يتمكن التعليم الوطني القائم على التكنولوجيا ومن المؤمل أن التعليم الوطني القائم على التكنولوجيا الكافية يمكن أن يجعل المدارس تفاعلية في المستقبل. وهذه موافقة بما قدم سراغيه (Saragih, 2021) ، و جميل وأغوغ (Jamil & Agung, 2022) بأن في هذا العصر تحتاج إلى المدرسة بإعداد المنهج التعليمي الوصول إلى تنمية مهارة التفكير لدي الطلاب.

وللرد على تحديات المجتمع 5.0 في عالم التعليم، هناك حاجة إلى المهارات للقرن الحادي والعشرين أو المعروفة بالكفاءات الأربعة (التفكير الإبداعي، والتفكير الناقد، والتواصل، والتعاون). ومن المأمول أن يكون المعلم أفرادًا مبدعا، وقادر على التدريس والتثقيف والإلهام وأن يكون قدوة.

التفكير الناقد هي من إحدى الكفاءة التي يجب للطلاب في هذا العصر أن يمتلكها أثناء تعليم اللغة العربية كلغة أجنبية. ويرتبط التفكير الناقد كالأنشطة اللغوية التي تشجع الطلاب على الترجمة والتعاون في ممارسة استخدام اللغة الأجنبية التي تتم دراستها باستخدام الاتفاقيات الداخلية لمهارات الكتابة، وتطبيق المعرفة الثقافية، وحل المشكلات حول الموضوع الذي تتم مناقشته، والتفكير في استخدام اللغة أثناء كتابة الخطاب العربي. ولذالك، قد قدم بيتي وفائقة (Baity & Faiqoh, 2022) ، وأمتينيغسيه (Amtiningsih et al., 2016)، وأغوستينا (Agustiana et al., 2021)، ودفيانا (Deviana, 2020)، بأن في تدريس اللغة في إندونيسيا، يواجه المعلم وظيفو مهمة رائعة لتنشيط التفكير النقدي لدى الطلاب.

ولذالك، لابد للمعلم بكفائته المهنية أن يدير العملية التعليمية في الفصول الدراسية جيدا للوصول هذا التفكير باحتيار الوسائل التعليمية موافقة بنمو عالم التعليم وتطور العصر يعني تطور التكنولجيا. وهذه موافقة بما قدم كادير (Kadir, 2014)، ودوود(Daud, 2020)، وعريف الدين(Arifudin, 2015) بأن المعلم ينبغي له أن يطور الوسائل التعليمة موفقة بنمو العصر.

إن دمج التكنولوجيا مع التعليم له تأثير إيجابي على مواد اللغة العربية، بما في ذلك زيادة نتائج التعلم وفعالية التدريس وكذلك مناهج التعلم للجوانب التي سيتم تدريسها وما يجب دراسته يمكن أن يتماشى مع التكنولوجيا. أحد الأمثلة الملموسة على دمج التكنولوجيا الرقمية مع التعليم هو تطوير الألعاب التعليمية كوسيلة تعليمية تفاعلية. وقد قدم كرستانتي وفهليفي (Kristanti & Pravesti, 2021)، ومسفلاه (Maspalah, 2013)، وألي (Ali & Pekalongan, 2016)، ورحمواتي(Rahmawati, 2018)، بأن الألعاب التعليمية في مجال التعليم بشكل عام تحتوي على موضوعات معينة في التعليم، أحدها اللغة العربية. تتضمن بعض أمثلتها هي ألعاب المغامرات. يمكن للطلاب استخدام الألعاب التعليمية المرتبطة بوسائل التعلم كأداة ي تعلم اللغة العربية مما يسمح بترسيخ المواد التعليمية في أذهان الطلاب على شكل ألعاب. وهو كوسائل المستخدم بلعبة اللغوية. وهي من أنواع الوسائل التعليمية التي يستخدمها المعلم للوصول إلى العملية التعليمية ببهجة أو مرح. وتحقق هذه الألعاب قدرا كبيرا من الواقعية التي لابد منها'. وتستخدم الألعاب التعليمية مع الصغار والكبار على حد سواء غير أننا يجب أن تحتار الألعاب التي تناسب كلا منها.

ألعاب المغامرات هي الألعاب الذي يسير اللاعبون إلى مكان ما ويكتشف اللاعبون على طول الطريق أشياء جديدة لاستكشافها. في ألعاب المغامرة، يُطلب من اللاعبين أن يكونوا قادرين على تحليل منطقة اللعبة، وحل الألغاز، واستنتاج سلسلة الأحداث والمحادثات بين الشخصيات الأخرى

في اللعبة، واستخدام الكائنات الصحيحة ووضعها في المكان المناسب. وفي كل مستوى، ستكون شخصية اللاعب وموقع اللعبة مختلفين أو يتغيران وعادةً ما يحدث ذلك أثناء جمع العملات المعدنية للحصول على النقاط أو النتائج. وقد قدم سسافاتي (Susafaati, 2022)، ونورمالاسري(Normalasari & Ramadhani, 2017)، وانداه نيغروم(Indahningrum, 2019)، (Marzuki, 2009)ومرزوقي، وأكتافياني وسافوتري (Oktaviani & Saputri, 2015) بأن عادة ما يتم توجيه تدفق اللعبة من خلال قصة سردية في شكل مغامرة أو الألغاز التي سوف تحلها الشخصيات من خلال التفاعل. سيؤدي نشاط الاستكشاف هذا إلى تحسين قدراتك التفكير، والقدرة على حل المشكلات.

الأعمال اليومية هي من إحدى الموضوع التى يدرسها الطلاب في المرحلة الإبتدائية . وهذه المادة المدروسة ليست من السهل على الطلاب تعلمها لأن للغة العربية عدة أشكال من الأفعال واختلاف القواعد في استخدام الأفعال بين لغتهم الأم واللغة التي يدرسونها. ومع هذه الصعوبات، يصبح بعض الطلاب أقل رغبة في دراسة اللغة العربية ويصبح لديهم الدافع لمعرفة المزيد عنها. ولذلك، في تعلم اللغة العربية، هناك حاجة إلى الألعاب التعليمية لتعليم اللغة العربية التي تساعد الطلاب على تسهيل التعلم وتحفيزهم على تعميقه حتى يتمكنوا من تحسين قدراتهم على التفكير بشكل إبداعي ونقدي. وهي العاب المغامرات.

هناك عدة البحوث السابقة التي تدرس: التي كتبها الباحثون الأخرون عن العاب المغامرات وهي: دراسة فرسي نوغراها ،ودراسة إيداواتي.

دراسة فرسي نوغراها (*2012*) تحت العنوان: لعبة المغامرات مبنية على نظام أندرووید في تعليم أحرف الهجائية. وأما النتائج لهذا البحث فهي استخدام لعبة المغامرة المستندة إلى أندرويد تستخدم لعبة المغامرة هذه المبنية على نظام أندرووید أسلوبًا إرشاديًا، حيث يمكن أن تتغير اللعبة لكل المرحلة من اللعبة حسب الإجابات التي يقدمها الطلاب عند اللعب. وذلك حتى يكون الطلاب قادرين على استجابة هذه اللعبة بشكل مناسب وإنتاج مستوى من الإتقان للمادة التي تتم دراستها بما يتوافق مع قدرات الطلاب الذين يدرسون وغير مملة.

دراسة إيداواتي (2018) تحت الموضوع " تصميم ألعاب التعليمية في تعليم قواعد اللغة العربية مع مفهوم المغامرة المبني على نظام أندرووید. وأما نتائج لهذا البحث فهي يمكن أن يؤدي استخدام الألعاب إلى تغيير الطريقة المملة والأقل فعالية لتعليم اللغة العربية إلى تعليم ممتع وأكثر فعالية. وبالطبع. في هذا البحث تم تطوير لعبة باللغة العربية باستخدام برنامج **Construct.** الهدف من صنع هذه اللعبة هو إنشاء لعبة تعليمية عربية مثيرة للاهتمام وسهلة الفهم وتسهل على المستخدمين، وخاصة الأطفال، المادة التي تحتويها هذه اللعبة هي عن اللغة العربية للصف الأول

الابتدائي بالمدارس الإسلامية المتكاملة/المدرسة الإبتضائية. ومن المؤمل أن تسهل هذه اللعبة على المستخدمين، وخاصة الأطفال، تعليم اللغة العربية. تم اختبار هذه اللعبة وكانت نتائج مستوى اشباع المستخدم للأطفال المستجيبين 83.36% ومستوى اشباع المستخدم للمعلمين 89.17%.

بناءً على العديد من نتائج الأبحاث المتعلقة بتطوير وسائل التعليمية في تعليم اللغة العربية القائمة على الألعاب التعليمية، قامت الباحثة بتصميم أداة ألعاب التعليمية باللغة العربية للتغلب على مشاكل فهم مواد اللغة العربية، وخاصة مواد الأعمال اليومية. تم تصميم أداة اللعبة هذه على شكل لعبة تعليمية تستهدف طلاب الصف السادس في المدارس الابتدائية، لذا يهدف هذا البحث إلى تحديد مدى فاعلية هذه اللعبة وصلاحيتها وعمليتها في التغلب على الصعوبات في فهم مواد اللغة العربية وللوصول إلى تنمية الكفاءة المحتاجة لهذا العصر يعنى اللتفكير الناقذ. وفقًا لبرينسكي (2001)، يمكن للعبة التعليمية أن تخلق ثقافة أو بيئة جديدة تتوافق بشكل أفضل مع عادات الطلاب واهتماماتهم. و(كيبريتشي وهيرومي وباي، 2010). الألعاب التعليمية هي لعبة تعليمية تجمع بين مفهومي التعلم واللعب في وسيلة تعليمية تفاعلية واحدة. بالإضافة إلى ذلك، تعتبر الألعاب التعليمية أداة مهمة في تدريس المفاهيم والإجراءات لأنها هذه الألعاب هي فعل وليس شرح، وتزيد من الدافعية الشخصية والرضا، وتحقق العديد من أساليب ومهارات التعلم، وتقوي مهارات الإتقان، وتوفر خيارات تدريبية بديلة. في اتخاذ القرارات وتحسين مهارات التفكير النقدي لدى الطلاب.

وانطلاقا من هذه الفكرة، قد اختارت الباحثة موضوع لهذا البحث بتطوير اللعبة المغامرات "حبا" في تنمية التفكير الناقذ لتعليم مهارة قراءة اللغة العربية في المرحلة الإبتدائية .ويختلف هذا البحث عن الأبحاث السابقة لأن اللعبة التي تم تطويرها تم تكييفها مع تطور المتطلبات التعليمية والتكنولوجية، وهي لعبة مغامرات تعتمد على نظام Android والتي تتوافق مع مؤشرات إنجاز الطلاب في التفكير النقدي أثناء عصر الرقمنة.

منهج البحث

ومنهج لهذا البحث هو البحث التطويري. قامت الباحثتان بتطوير منتج وتنفيذ إجراءات لاختبار فعالية المنتج (سوجيونو، 2013). ونموذج التطوير في هذا البحث هو نموذج **ADDIE** الذي يتكون من خمس خطوات. وهي مرحلة التحليل، ومرحلة التصميم، ومرحلة التطوير، ومرحلة التنفيذ، ومرحلة التقييم. وفيما يلي تفاصيل كل مرحلة: 1) في مرحلة التحليل، قامت الباحثة بتحديد احتياجات الطلاب وصياغة أهداف التعلم وتجميع المواد التعليمية وتطوير مؤشرات التفكير النقدي للطلاب؛ 2) وفي مرحلة التصميم، صممت الباحثة بإتمام إنشاء اللعبة باستخدام محرر اللعبة **Construct 2** المبني على **HTML 5**. وقد تم تصميم اللعبة وفقًا للوحة القصة والمخطط الانسيابي ونظام التنقل وواجهة المستخدم؛ 3) وفي مرحلة التطوير، تكون نتائج تطوير اللعبة في شكل تصميم تخطيطات أو صفحات اللعبة، وأوراق الأحداث أو الأوامر، وتصميم الأزرار. ثم يتم إجراء التحقق

لاختبار مدى ملاءمة المنتج؛ 4) وفي مرحلة التنفيذ، في هذه المرحلة، أجرت الباحثة تجارب على المنتجات على خمسة وعشرين موضوعًا للطلاب. لمعرفة مدى فاعلية الألعاب وصلاحيتها في تعلم اللغة العربية؛ 5) ومرحلة التقييم، في هذه المرحلة قامت الباحثة بتقييم مزايا المنتج وعيوبه، ومراجعات المنتج النهائية.

وتم إجراء البحث في المدرسة الإبتدائية العدناني من خلال أخذ موضوعات من طلاب الصف الخامس، وكانت تقنيات جمع البيانات في هذا البحث هي الاستبيانات والمقابلات والوثائق. وكان موضوع المقابلة مدرس اللغة العربية، وتم إجراء المقابلة لتحديد الظروف الميدانية وتعرف لاحتياجات الطلاب كأساس لتطوير المنتج. ويتم التوثيق كأداة كاملة في جمع البيانات. وتشتمل أدوات هذا البحث على أدوات اختبار (على شكل أوراق أسئلة قصيرة تتعلق بمواد الأعمال اليومية) وأدوات غير اختبارية على شكل أوراق التحقق واستبيانات التطبيق العملي للمعلم.

في التطويري، يتم تحليل البيانات نوعيا وكميا. تحليل البيانات النوعية في شكل تفسير البيانات ومعالجة الاقتراحات من المدققين لمراجعات المنتج. التحليل الكمي لمعالجة البيانات في شكل أرقام واردة في أوراق التحقق، واستبيانات التطبيق العملي، بالإضافة إلى نتائج الاختبار القبلي والبعدي. ولقياس مدى ملاءمة المنتج، يتم استخدام ورقة الاستبانة مع مقياس التقييم التالي:

مقياس القيمة	نتيجة
ليس جيد	1
ناقـ جيد	2
جيد تماما	3
جيد	4
جيد جدا	5

ثم تم إجراء التحليل عن طريق إضافة متوسط نتائج التحقق من كل مدقق ومن ثم تصنيف مستوى صلاحية الوسائل. وفيما يلي جدول معايير الصلاحية الوصفية لوسائل اللعبة المغامرات "حبا" التي تم تطويرها.

مقياس القيمة	نتيجة
لائق جدا للاستخدام	%100-%81
لائق تماما للاستخدام	%80.9 - %61
ناقـ لائق للاستخدام	%60.9-%41
غير لائق للإستخدام	%41-%21

وأساليب الاختبار القبلي والبعدي لتحديد الزيادة في نتائج التفكير النقدي لدى الطلاب كمقياس لفعالية منتج اللعبة الذي يتم تطويره. ولتحديد نسبة التنمية فيه.

نتائج البحث ومناقشتها

تطوير اللعبة المغامرات "حبا" في تنمية التفكير الناقد

وأما تطوير هذه اللعبة في تنمية التفكير الناقد أثناء تعليم مهارة قراءة اللغة العربية فهي بخمس خطوات. وهي مرحلة التحليل، ومرحلة التصميم، ومرحلة التطوير، ومرحلة التنفيذ، ومرحلة التقييم.

1) مرحلة التحليل

في هذه المرحلة، حللت الباحثة عن مشاكل تعليم اللغة العربية خاصة أثناء تعليم مهارة القراءة في الفصل الخامس لطلاب في المدرسة الإبتدائية "العدناني" كيانجان جومبانج . وبدأ الطلاب في هذا التعليم بقراءة المادة المدروسة، ثم ترجموها. وبعد أن يفهموا، واصلوا بالسؤال والجواب بين المعلم والطلاب عن الفكرة الرئيسية من القراءة المدروسة. استنادا عن ملاحظة الباحثة في ميدان البحث ومقابلة مع معلم اللغة العربية وطلابها تعرف بأن هذه العملية مملة جدًا للطلاب وله تأثير سلبي على عدم اهتمام بعض الطلاب بشرح المعلم وبعض الأخر يسكتون فقظ أثناء عملية السؤال والجواب، لأنه لا يوجد مشاركة نشطة للطلاب في التعلم ولا يتم إعطاء الطلاب مساحة لتحسين مهارات التفكير لديهم لأنهم يتبعون اتجاهات المعلم بقراءة المادة في الكتاب التعليمي وترجمتها باستخدام وسيلة الصورة كوسائل التعليمية فقظ غير موافقة بتطور التكنولوجيا في هذا العصر. وبالنسبة لهذا الحال، ثم أجرت الباحثة مقابلة مع بعض الطلاب وسألهم لماذا لايهتمون شرخ المعلم. وأوضحوا بأنهم يشعرون بالنعاس لأنهم يسمعون شرح المعلم فقط دون الحاجة إلى القيام بأي شيء، وبعض الآخر الذين لايجيبوان أسئلة المعلم، هم يجدون صعوبة في الإجابة على الأسئلة لأنه في بعض الأحيان لا تكون المفردات موجودة في القراءة التي يدرسونها. ووجدت الباحثة أيضا بعض صعوبات التعلم لطلاب. وهي: محدودة في استخدام الوسائل التعليمية أثناء تعليم اللغة العربية الموافقة بتطور اهتمام الطلاب بالتكنولوجيا وتطور التعليم في هذا العصر. ولذالك، وجد المطور حول احتياجات الطلاب وتحديد مشكلاتهم قبل تصميم المنتج وهي الوسائل التعليمية المستخدمة لدي المعلم في تنمية كفاءة التفكير الناقد لدي الطلاب.

الاستنتاج من مرحلة التحليل هو أن هناك حاجة لتطوير الوسائط التفاعلية القائمة على الألعاب والتي تحتوي على مواد النشاط اليومي ومساعدة الطلاب على فهم المفاهيم والمشاركة الفعالة للطلاب في التعلم لتحسين مهارات التفكير النقدي وفقًا لمتطلبات الكفاءة. يجب أن يكون لدى الطلاب في هذا العصر. وهي لعبة المغامرة.

2) تطوير اللعبة المغامرات "حبا" في تنمية التفكير الناقد

وبناء على نتائج التحليل، صممت الباحثة حلاً لتتنمية مهارات التفكير الناقد لدى الطلاب من خلال وسائل التعليمية على شكل ألعاب التعليمية. تم بناء هذه اللعبة باستخدام تطبيق **Construct 2** المبني على **HTML 5.** يبدأ تصميم اللعبة بدراسة المادة وعرضها، وتصميم الوسائل التعليمية، ثم تصميم أداة التقييم وفقاً لمستوى التفكير النقدي المطلوب تحقيقه.

أ) تحضير مادة اللغة العربية للصف الخامس

وبدأ هذا البحث بتجميع مواد القراءة العربية والأسئلة التي تغطي مواد المدرسة الإبتدائية للصف الخامس فيما يتعلق بالأعمال اليومية التي يقوم بها فاروق وعائلته. وبناءً على هذه الدراسة ، قامت الباحثة بإعداد المادة مزوّدة بالصوت حول كيفية قراءة الن باللغة العربية، وإعداد الأسئلة وفق مؤشرات تنمية مستوى التفكير الناقد لدى الطلاب.

ب) تصميم الوسائل التعليمية

وبدأ تصميم الوسائل التعليمية بإنشاء لوحة عمل تحتوي على الخطوط العريضة للتسلسل الزمني (قصة) اللعبة. تم تصميم الألعاب التعليمية ليتم تشغيلها على الهواتف المحمولة، حيث تحتوي الصفحة الرئيسية على عدة قوائم بما في ذلك تعليمات اللعبة، وقائمة "تعلم"، وقائمة "تشغيل" لبدء اللعبة. تم تصميم اللعبة بموضوع المغامرة لمرأة عربية اسمها "حبا"، وخلفية بموضوع البيئة العربية لتجميل مظهر اللعبة. وتصميم الأيقونات والأزرار والخلفيات باستخدام تطبيق **Coreldraw X7** و **Adobe Photoshop**. وتتم إضافة الموسيقى الخلفية لزيادة حماس الطلاب وتحفيزهم في ممارسة الألعاب التعليمية وعملية تحسين تفكيرهم النقدي من المستوى الأساسي إلى المستوى العالي.

والمرحلة النهائية هي إعداد أداةالتقييم. وتنقسم الأداة إلى قسمين، وهما أداة تقييم المنتج وأداة تقييم المعرفة. أداة تقييم المنتج هي في شكل استبيان للتحقق من صحة خبراء الإعلام وخبراء المواد. تم إعداد أداة تقييم معارف الطلاب على شكل اختبار قبلي وبعدي لقياس قدرات الطلاب الأولية وقدرات الطلاب بعد تنفيذ التعلم باستخدام وسائل الألعاب التعليمية التي تم تصميمها.

3) مرحلة تطوير اللعبة التعليمية

المرحلة التالية هي مرحلة تطوير اللعبة. وتتضمن مرحلة التطوير عدة مراحل منها:

أ) صنع الألعاب التعليمية " اللعبة المغامرات "حبا"

المكونات الموجودة في اللعبة تشمل: أ) الصفحة الرئيسية، تحتوي الصفحة الرئيسية على اسم اللعبة، وهي"hubba's Adventure Arabiy"، ومعلومات حول اللعبة، وتعليمات اللعبة، والمواد التعليمية عن الأعمال اليومية، وقائمة اللعب.



ب) عرض المواد التعليمية

ويتم تقديم المادة على شكل فيديو متحركة ومواد قراءة العربية وأصواتها عن كيفية قراءتها بهدف شرح الأعمال اليومية التي يقوم بها فاروق وعائلته بشكل مثير للاهتمام.



ج) عرض اللعبة التعليمية

وتحتوي اللعبة على موضوع مغامرة فتاة عربية تستكشف الفضاء الخارجي في مهمة جمع النجوم وذخيرة الحياة والإجابة على جميع الأسئلة بشكل صحيح.



د) عرض السؤال

الأسئلة المقدمة هي اختيار من متعدد مع أربعة خيارات للإجابة. إذا اختار الطالب الإجابة الصحيحة فسوف ينتقل إلى المستوى التالي، ولكن إذا أجاب الطالب بشكل غير صحيح فستنتهي اللعبة وعليه إعادة اللعبة من المستوى عندما أجاب الطالب بشكل غير صحيح.




3
10
09:40
Wow..Sangat Cerdas


3
20
08:49
Hiks.....
Selamat...
Anda berhasil menyelesaikan permainan
Total Nilai : 90

هـ) التحقق من صحة المنتج

أ) التحقق من صحة خبير الوسائل التعليمية

النمرة	الجانب التقييمي	التحليل	الخبير 1	الخبير 2
1	جوانب هندسة البرمجيات	مجموع الدرجات من النسبة المئوية لدرجات المعايير	17 %85 لائق جدا للاستخدام	19 %95 لائق جدا للاستخدام
2	جوانب تصميم العملية التعليمية	مجموع الدرجات من النسبة المئوية لدرجات المعايير	29 %96 لائق جدا للاستخدام	29 %96 لائق جدا للاستخدام
3	جوانب الاتصال المرئي	مجموع الدرجات من النسبة المئوية لدرجات المعايير	39 %89 لائق جدا للاستخدام	38 %84 لائق جدا للاستخدام

وبناءً على نتائج استبيانات التحقق من خبراء الوسائل التعليمية حول الجوانب الثلاثة التي تم تقييمها، حصل المنتج على نتائج تقييم وفقًا لمعايير صالحة للغاية مع درجة مئوية من المدقق الأول تبلغ 85% و96% و89% على التوالي، ودرجة مئوية من المدقق الأول المدقق الثاني بنسبة 95% على التوالي، 96%، و 84%. في الختام، واستنادا إلى التحقق من صحة الخبراء الوسائل التعليمية، فإن لعبة المغامرة هذه تتمتع بمعايير مناسبة جدًا لتطبيقها كوسيلة لتعليم اللغة العربية.

وتتوافق نتائج التحقق في هذا البحث مع نتائج التحقق من الأبحاث السابقة، وتحديداً بحث باردي وجيلاني (2015) الذي ذكر أنه بناءً على تحليل بيانات التقييم من خبراء الإعلام، حصل المنتج الذي تم تطويره في هذا البحث على متوسط درجات 3.81 وتم إدراجه في فئة "جيد".

ب) التحقق من صحة خبير المواد

النمرة	الجانب التقييمي	التحليل	الخبير 1	الخبير 2
1	جوانب المواد التعليمية	مجموع الدرجات من النسبة المئوية لدرجات المعايير	17 %85	19 %95

			لائق جدا للاستخدام	لائق جدا للاستخدام
2	جوانب عرض المواد	مجموع الدرجات من النسبة المئوية لدرجات المعايير	29 %96 لائق جدا للاستخدام	29 %96 لائق جدا للاستخدام
3	جوانب اللغة المستخدمة	مجموع الدرجات من النسبة المئوية لدرجات المعايير	39 %89 لائق جدا للاستخدام	38 %84 لائق جدا للاستخدام
4	جوانب عرض اللعبة التعليمية	مجموع الدرجات من النسبة المئوية لدرجات المعايير		

وبناءً على الجدول، أظهرت النتائج التي تم الحصول عليها أنه في جانب المواد التعليمية، أفاد الخبير الأول أن المواد التعليمية المقدمة كانت صحيحة تمامًا بنسبة 78% وذكر الخبير الثاني أنها كانت مجدية جدًا بنسبة مئوية من 95%. وفي الجانب عرض المواد، اتفق الخبيران على أن عرض المواد في اللعبة كانت كافية بنسبة 80%. وفي الجانب اللغة المستخدمة، أفاد الخبيران أن اللغة المستخدمة في اللعبة كان لائق جداً بنسبة 88% و100%، وفي الجانب عرض اللعبة التعليمية، اتفق الخبيران على أن عرضها كانت كافية بنسبة 80%. ويمكن أن نستنتج أن لعبة "حبا" مغامرة تستوفي معايير الأهلية ليتم تطبيقها كوسيلة تعليمية للمواد التعليمية في تعليم اللغة العربية.

ولا تختلف نتائج هذا التحقق كثيرًا عن نتائج التحقق من الأبحاث السابقة، وهي البحث من باردي وجيلاني (2015) الذي ذكر أن المنتج الذي تم تطويره في هذا البحث حصل على درجة 3.88 للجانب التعليمي في الفئة الجيدة و الحصول على درجة 4.00 في الجانب المادي في فئة الجيد جيد.

و) تصحيح المنتج

وفي عملية التحقق من الصحة، يقدم الخبراء عدة اقتراحات لتحسين اللعبة التي يتم تطويرها. وفيما يلي اقتراحات ومدخلات من خبراء المواد:

أ) مدخلات من خبراء المواد

النمرة	جوانب الدراسة	مدخلات

1	عرض المادة	المادة والأسئلة تعرضان باللغة البسيطة موافقة بقدرات الطلاب
2	اللغة المستخدمة	ويتم اختيار اللغة المستخدمة في عرض الأسئلة لتكون تواصلية بحيث يتم تحفيز الطلاب للإجابة على الأسئلة المطروحة.

ب) مدخلات من خبراء الوسائل التعليمية

النمرة	جوانب الدراسة	مدخلات
1	تعليمات اللعبة	وتم تجهيز تعليمات اللعبة بتعليمات حول كيفية الحصول على حياة إضافية كمكافأة للاعبين عند إكمال التحديات في اللعبة
2	جودة الصوت	ويجب إضافة الصوت لتعلم مفردات اللغة العربية لأنه لا يزال هناك أشخاص يتعلمون اللغة العربية ولا يستطيعون قراءة الكتابة العربية
3	عرض الأسئلة	تم تصميم الأسئلة المقدمة في اللعبة باستخدام نموذج عشوائي حتى يتمكن الطلاب من تحسين مهارات التفكير النقدي لديهم

4) مرحلة التنفيذ (التنفيذ)

وتم بعد ذلك اختبار المنتج على خمسة وعشرين طالبًا من طلاب الصف الخامس في مدرسة العدناني الإبتدائية كايانجان ديويك جومبانج الإسلامية. تهدف التجربة إلى قياس مستوى التطبيق العملي وفعالية المنتج.

أ) فعالية المنتج

وبناءً على نتائج الاختبار، تبين أن لعبة مغامرات الفضاء التعليمية التعليمية يمكن أن تحسن نتائج تعلم الطلاب بنسبة 32.79%، لذلك يمكن القول أن اللعبة يتم تطبيقها بشكل فعال في التعلم. حدثت الزيادة في نتائج التعلم أيضًا في بحث **Sugeng Nugroho (2014)**الذي ذكر أنه من خلال وسائط الألعاب، كانت هناك زيادة في نتائج تعلم الطلاب بنسبة 10.86%.

وبناءً على الملاحظات أثناء التعليم، أظهرت النتائج أنه قبل تطبيق لوسائل اللعبة المغامرات "حبا". وكان الطلاب يميلون إلى أن يكونوا سلبيين في التعلم، ولكن بعد استخدام وسائط الألعاب، وجعل التعلم الطلاب أكثر نشاطًا وحماسًا للمشاركة في التعلم. ويمكن

ملاحظة الحماس العالي من خلال التعاون الذي يقوم به الطلاب لإكمال اللعبة، ونشاط الطلاب في طرح الأسئلة على المعلم، وكذلك تعبيرات الطلاب عند إكمال جميع المستويات بنجاح. وبناءً على هذا التفسير، وبصرف النظر عن تحسين نتائج التعلم، فإن الألعاب فعالة أيضًا في زيادة حماس الطلاب في تعلم المواد المفردة

ب) الجوانب العملية للمنتج

يتم قياس التطبيق العملي لوسائل التعلم من خلال استبيان يتم تقديمه للمعلمين (كمستخدمين لوسائل التعلم). ويحتوي الاستبيان على مؤشرات منها تقييم مدى سهولة استخدام الوسائط. ويمكن الاطلاع على نتائج تحليل استبيان معلم اللغة العربية بالمدرسة الإبتضائية العدناني في الجدول التالي:

وبناءً على تحليل الاستبيان من موضوعي الاختبار، تم الحصول على متوسط 80.9% (مدرج في التصنيف العملي للغاية). بناءً على نتائج المقابلات مع المعلمين، فإن الجانب العملي يشعر به المعلمون عند النظر إليه من الوسائط كونها سهلة الاستخدام، وسهلة التشغيل، ولا

وتحتاج إلى الكثير من الأدوات والمواد المزعجة، وسهلة التركيب، وتحتوي الوسائط على صور والموسيقى والفيديو والأدوات التفاعلية في المنتج. وبناء على الشرح يمكن الاستنتاج أن الألعاب التعليمية يمكن أن تكون حلاً للحاجة إلى وسائل تعليمية تفاعلية سهلة الاستخدام لمواد مفردات اللغة العربية والتي تدعم تحسين مهارات الاستماع لدى الطلاب.

5) مرحلة التقييم

ويأخذ التقييم شكل مراجعة مزايا وعيوب وسائل الإعلام. تتمثل عيوب اللعبة التعليمية لمغامرات الفضاء الرياضيات في أنه لا يمكن فتح اللعبة إلا عبر الكمبيوتر الشخصي (لا يمكن تشغيلها عبر الهاتف الذكي)، ولا يوجد مستوى إلغاء القفل ولا توجد مناقشة لكل سؤال حول كيفية الحصول على المفتاح الذي يتم تقديمه إذا الجواب خاطئ. استخدم الباحثون هذا التقييم كمرجع لتطوير الألعاب في المستقبل لتطوير منتجات أكثر كمالا ومناسبة للاستخدام في التعلم.

وكانت نتائج مرحلة تقييم الأبحاث السابقة، وهي بحث ديان فتري ويونس (2018) سوليستيوريني، هي أن مراجعات الوسائل تمت بالرجوع إلى تقييمات الخبراء، بما في ذلك إضافة أسئلة الممارسة، وإضافة مواد المفردات المراد مناقشتها، وكذلك كتحسين تعليمات أكثر تحديدًا حول كيفية لعب اللعبة حتى لا تسبب ارتباكًا لدى جمهور المستخدم.

الخاتمة

وفي ضوء النتائج والمناقشة توصل هذا البحث إلى الاستنتاج التالي:

1) وتم تطوير هذه اللعبة باستخدام طريقة التطوير **ADDIE**، بما في ذلك مراحل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. وتتضمن مرحلة التحليل تحليل احتياجات الطلاب،

وخصائ الطلاب، والمواد التعليمية، وتحليل أهداف التعلم. تتضمن مرحلة التصميم إعداد الأسئلة والمواد، وتصميم الوسائط، بالإضافة إلى إعداد أدوات الاختبار وغير الاختبار. تتضمن مرحلة التطوير تطوير اللعبة والتحقق من صحة المنتج ومراجعة المنتج. تتضمن مرحلة التنفيذ تجارب صفية صغيرة تضم 30 طالبًا كمواضيع بحثية. تتضمن مرحلة التقييم تقييمًا شاملاً للمنتج بالإضافة إلى وصف لمزايا المنتج وعيوبه.

2) ونتائج التحقق من صحة المنتج حسب خبراء الوسائل التعليمية هي أن مستوى صلاحية المنتج يصل إلى 86% بمعايير صالحة للغاية. نتائج التحقق من صحة المنتج وفقًا لخبراء المواد هي أن مستوى صلاحية المنتج يصل إلى 85.9٪ بمعايير مجدية للغاية. لذلك يمكن أن نستنتج أن وسائل تعلم المغامرة مناسبة للاستخدام كوسيلة تعليمية لمادة مفردات اللغة العربية للصف الخامس الابتدائي.

3) وبناءً على نتائج تحليل استبيان التطبيق العملي للمعلم، تبين أن مستوى التطبيق العملي للمنتج حصل على درجة 80.9% بمعايير عملية للغاية، وبناء على نتائج الاختبار، تبين أن لعبة **Hubba Adventure** التعليمية يمكن أن تحسن تفكير الناقد للطلاب بنسبة 32.79%، ولذلك يمكن القول أن اللعبة يتم تطبيقها بشكل فعال كوسيلة لتعلم مادة "الأعمال اليومية" لطلاب الصف الخامس الابتدائي.

ولذالك، تحتاج لعبة مغامرات الفضاء تعليم اللغة العربية إلى تطوير بحيث يمكن الوصول إليها عبر الهاتف الذكي/**Android** بحيث تكون أكثر عملية لاستخدامها كوسيلة تعليمية ويمكن استخدامها في أي وقت وفي أي مكان، وليس من الضروري أن تكون في معمل كمبيوتر . بصرف النظر عن ذلك، لا يزال من الممكن تطوير لعبة مغامرات رياضية في الفضاء بمزيد من الميزات ومظهر أكثر جاذبية ومناقشة أكثر تفصيلاً ومواد أكثر تنوعًا. بعد رؤية العديد من الاقتراحات من المدققين، يجب على الباحثين المستقبليين تطوير ألعاب ذات رسوم متحركة (لاعب) فريدة ومثيرة للاهتمام، والحصول على المزيد من المستويات، واستخدام نظام فتح المستوى، وظهور الأسئلة باستخدام نظام عشوائي، وإعطاء مكافآت فريدة للعبة بعد الإجابة على الأسئلة بشكل صحيح واختيار نوع اللعبة التي يمكنها غرس المفاهيم العربية بشكل أفضل.

المراجع

Agustiana, I. G. A. T., Tika, I. N., & Wibawa, M. C. (2021). Improving Creative Thinking Through Creative Responsibility Based Learning (CRBL) Model. *International Journal of Elementary Education*, *5*(4), 547. https://doi.org/10.23887/ijee.v5i4.41277

Ali, J., & Pekalongan, I. (2016). *Permainan Sebagai Strategi Aktif Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. *September*. https://doi.org/10.17605/OSF.IO/JK5XH

Amtiningsih, S., Dwiastuti, S., & Puspita Sari, D. (2016). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif melalui Penerapan Guided Inquiry dipadu Brainstorming pada Materi Pencemaran Air Improving Creative Thinking Ability through Guided Inquiry Combined Brainstorming Application in Material of Water Pollution. *Proceeding Biology Education Conference*, *13*(1), 868–872.

Arifudin, I. S. (2015). Peranan Guru Terhadap Pendidikan Karakter Siswa Di Kelas V Sdn 1 Siluman. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *2*(2), 175–186.

Baity, A. N., & Faiqoh, P. K. (2022). Optimizing Arabic Learning for University Students through 4C Skills of 21st Century. *KILMATUNA: Journal of Arabic Education*, *2*(02), 281–292. https://doi.org/10.55352/pba.v2i02.628

Daud, A. (2020). *Strategi Guru Mengajar Di Era Milenial*. *17*(1), 29–42.

Deviana, A. D. (2020). الكفاءة الذاتية لدي الطلبة في تنفيذ استراتيجيات تعليم ISSO (التعليم الذاتي والايحائية والمتصل المباشر). *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *6*(1), 119. https://doi.org/10.14421/almahara.2020.061-07

Indahningrum, M. (2019). Game Adventure Untuk Pembelajaran Penggunaan Hatsuon Pada Mata Kuliah Hanashikata. *Paramasastra*, *7*(2), 104. https://doi.org/10.26740/paramasastra.v7n2.p104

Jamil, H., & Agung, N. (2022). Tantangan Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Society 5.0: Analisis Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Interaktif. *Alibbaa': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *3*(1), 38–51. https://doi.org/10.19105/ajpba.v3i1.5536

Kadir, F. (2014). Keterampilan Mengelola Kelas Dan Implementasinya Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Al-Ta'dib*, *7*(2), 20.

Kristanti, T. I., & Pravesti, C. A. (2021). Pengembangan Permainan REDI (Roda Efikasi Diri) dalam Peningkatan Efikasi Diri bagi Siswa SMA. *Jurnal Konseling Gusjigang*, *7*(2), 46–58.

Marzuki, F. C. (2009). Game Berbasis Adventure Sebagai Pendukung Pembelajaran Pengenalan Kata Bahasa Inggris Untuk Anak. *Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 1–11.

Maspalah, M. (2013). Penggunaan Permainan Memasangkan Kartu Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Sma. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *13*(1), 51. https://doi.org/10.17509/bs_jpbsp.v13i1.760

Normalasari, I. K., & Ramadhani, N. (2017). Desain Game Adventure sebagai Media Informasi Dampak Perdagangan Ilegal Satwa. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, *6*(2). https://doi.org/10.12962/j23373520.v6i2.27852

Oktaviani, N., & Saputri, N. A. O. (2015). Perancangan Mini Game Bergenre Adventure Mengunakan Aplikasi Game Maker. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, *4*(3), 121. https://doi.org/10.23887/janapati.v4i3.9792

Rahmawati, N. (2018). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta. *Lisanul' Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, *7*(1), 37–44. https://doi.org/10.15294/la.v7i1.26072

Saragih, N. D. (2021). MENYIAPKAN PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN DI ERA Society 4 . 0. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, *2*(3).

Susafaati, S. (2022). Perancangan Aplikasi Game Adventure Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *JIKA (Jurnal Informatika)*, *6*(1), 18. https://doi.org/10.31000/jika.v6i1.5135

Artikel Ijaz

ORIGINALITY REPORT

13%	12%	7%	12%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin Student Paper	12%
2	Meirza Nanda Faradita, Deni Adi Putra, Muhammad Nuruddin. "Relationship between critical thinking and creative thinking through zoom meeting on science learning in elementary school", JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA, 2022 Publication	<1%

Exclude quotes	On	Exclude matches	< 15 words
Exclude bibliography	On		

Artikel Ijaz

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17