

تطوير وسائل التعليمية التفاعلية القائمة على التلعيب (GAMIFIKASI)
لترقية قدرة مفردات بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ بكديري

البحث العلمي



الباحثة :

اسمي مايا خالدة

رقم الطالبة ٢٢٢٠٣١٠٨

قسم تعليم اللغة العربية

كلية تربية وعلوم التعليمية

جامعة شيخ الواصل الإسلامية الحكومية كديري

٢٠٢٦

تطوير وسائل التعليمية التفاعلية القائمة على التلعيب (GAMIFIKASI) لترقية
قدرة مفردات بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ بكديري

البحث العلمي

مقدم لإكمال الشروط المقررة

للحصول على درجة البكالوريوس في تعليم اللغة العربية

الباحثة :

اسمي مايا خالدة

رقم الطالبة ٢٢٢٠٣١٠٨

قسم تعليم اللغة العربية

كلية تربية وعلوم التعليمية

جامعة شيخ واصل الإسلامية الحكومية كديري

٢٠٢٦

صفحة الموافقة

إن هذا البحث العلمي الذي قدمه :

الاسم الطالبة : اسمي مايا خالدة

رقم الطالبة : ٢٢٢٠٣١٠٨

برنامج الدراسة : قسم تعليم اللغة العربية

الموضوع :

تطوير وسائل التعليمية التفاعلية القائمة على التلعيب (GAMIFIKASI) لترقية
قدرة مفردات بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ بكديري

قد نظرنا وأدخلنا فيه بعض التعديلات والإصلاحات اللازمة ليكون على الشكل المطلوب
الإستيفاء شروط المناقشة للبحث العلمي.

كديري، ١٣ مايو ٢٠٢٦

وافق عليه

المشرف الثاني



محمد صالح عفي الدين الماجستير

رقم التوظيف:

١٩٩٢٠١٢٣٢٠٢٣١١٠٢٥

المشرف الأول



محمد شمس المعارف الماجستير

رقم التوظيف:

١٩٨٨٠٤٢٣٢٠١٥٠٣١٠٠٣

تقرير لجنة المناقشة

لقد تمت مناقشة هذه البحث العلمي في ١٨ يونيو ٢٠٢٦ التي قدمتها :

اسم الطالبة : إسمي مايا خالدة

رقم الطالبة : ٢٢٢٠٣١٠٨

عنوان :

تطوير وسائل التعليمية التفاعلية القائمة على التلعيب (GAMIFIKASI) لترقية

قدرة مفردات بالمدارس الثانوية الإسلامية الحكومية ١ بكديري

وقد قررت لجنة المناقشة بنجاحها واستحقاقها على درجة البكالوريوس في قسم التعليم باللغة

العربية

لجنة المناقشة

١- الدكتور عمر فارق الماجستير (المناقش الرئيسي)

رقم التوظيف: ١٩٦٨٠٥١١٢٠٠٦٠٤١٠٠١

٢- محمد شمس المعارف الماجستير (المناقش الأول)

رقم التوظيف: ١٩٨٨٠٤٢٣٢٠١٥٠٣١٠٠٣

٣- محمد صالح عفي الدين الماجستير (المناقش الثاني)

رقم التوظيف: ١٩٩٢٠١٢٣٢٠٢٣١١٠٢٥



كديري, ١٨ يونيو ٢٠٢٦

عميدة كلية التربية وعلوم التعليمية

جامعة شيخ الواصل الإسلامية الحكومية كديري



الأستاذة الدكتوراه الحاجة منيفه الماجستير

رقم التوظيف: ٤١٢١٩٩٤٠٣٢٠٠٦

NOTA DINAS

Nomor :
Lampiran :
Hal : Penyerahan Skripsi

Kepada,

Yth. Ibu Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN)
Syekh Wasil Kediri.

Di-

Jln. Sunan Ampel nomor 07 – Ngronggo Kediri

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Memenuhi permintaan Ibu Dekan untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswi di
bawah ini :

Nama : Ismi Maya Kholidah
NIM : 22203108
Judul :

تطوير وسائل التعليمية التفاعلية القائمة على التلعيب (GAMIFIKASI) لترقية
قدرة مفردات بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ بكديري

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut
telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian akhir Sarjana Strata Satu (S-1).

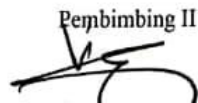
Bersama ini kami lampirkan berkah naskah skripsinya, dengan harapan dapat segera
diujikan dalam sidang Munaqosyah.

Demikian atas kesediaan Ibu kamu ucapkan terimakasih

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I


M. Svamsul Maarif, M.Pd.I.
NIP. 198804232015031003

Pembimbing II


Moh. Sholeh Afyuddin, M.Pd.I
NIP. 199201232023211025

NOTA PEMBIMBING

Nomor :
Lampiran :
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada,

Yth. Ibu Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN)
Syekh Wasil Kediri.

Di-

Jln. Sunan Ampel nomor 07 – Ngronggo Kediri

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Memenuhi permintaan Ibu Dekan untuk membimbing penyusunan skripsi
mahasiswi di bawah ini :

Nama : Ismi Maya Kholidah
NIM : 22203108
Judul :

تطوير وسائل التعليمية التفاعلية القائمة على التلعيب (GAMIFIKASI) لترقية
قدرة مفردات بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ بكديري

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, sesuai dengan beberapa petunjuk dan
tuntunan yang telah diberikan dalam sidang munaqosyah yang diselenggarakan pada 18
Juni 2026. Kami dapat menerima dan menyetujui hasil perbaikannya.

Demikian agar maklum dan atas kesediaan Ibu, kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I



M. Svamsul Maarif, M.Pd.I.
NIP. 198804232015031003

Pembimbing II



Mon. Sholeh A. Fuiddin, M.Pd.I
NIP. 199201232023211025

الشعار

قَالَ رَبِّ اشْرَحْ لِي صَدْرِي ﴿٢٥﴾ وَيَسِّرْ لِي أَمْرِي ﴿٢٦﴾ وَاحْلُلْ عُقْدَةً مِّنْ لِّسَانِي ﴿٢٧﴾

Dia (Musa) berkata, “Wahai Tuhanku, lapangkanlah dadaku (25) mudahkanlah untukku urusanku (26) dan lepaskanlah kekakuan dari lidahku.

(Q.S Thoha Ayat 25-27)

وَعَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ : أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ : وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا
يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ (رواه مسلم)

"Barang siapa menempuh suatu jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga."

(Riyadlus Sholihin : 1381)

إقرار الطالبة على أصالة البحث

أنا الموافقة أدناه

اسم الطالبة : اسمي مايا خالدة

رقم الطالبة : ٢٢٢٠٣١٠٨

قسم : تعليم اللغة العربية

كلية : كلية التربية وعلوم التعليمية

أقر بأن هذا البحث العلمي الذي كتبه كان صدقا من كتابتي, وغير منقول أو مسروق من أعمال الآخرين, سواء أكان ذلك جزئيا أم كلياً .

وإذا ثبت في المستقبل أن هذا البحث العلمي يتضمن سرقة أدبية, سواء أكانت جزئية أم كلية, فإنني مستعدة لقبول العقوبات والإجراءات وفقا للأحكام المعمول بها.

كديري, ١٠ يونيو ٢٠٢٦

الذي أدل إلبيان



اسمي ماياخالدة

الإهداء

الشكر على كلّ سرور حتّى أتمكن من إكمال هذه الأطروحة. أهدي هذا البحث المتواضع إهداء مخلصاً إلى :

- ١ . والديّ الكريمين، أبي الحبيب محمود الحاج وأمي الحبيبة نيل الهداية الحاجة اللذين كانا سبباً في نجاحي بعد الله تعالى، بما قدّماه لي من حبّ ورعايةٍ ودعاءٍ وتشجيعٍ لا ينقطع. أهدي هذا العمل المتواضع
 - ٢ . إخوتي وأفراد أسرتي الذين ساندوني ووقفوا إلى جانبي طوال مسيرتي الدراسية.
 - ٣ . أساتذتي الكرام الذين أفادوني بعلمهم وتوجيهاتهم ونصائحهم القيمة.
 - ٤ . وإلى كل من أسهم في دعمي ومساعدتي حتى إتمام هذا البحث.
- أسأل الله تعالى أن يجزيهم جميعاً خير الجزاء، وأن يجعل هذا العمل نافعاً ومباركاً

كلمة الشكر و التقديم

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله رب العالمين، يرفع الكاتب شكره إلى الله سبحانه وتعالى على النعمة والفضل الذي أنعم بهما، نحمده ونستعينه ونستغفره، ونشكره على نعمه العظيمة التي لا تُعدّ ولا تُحصى، إذ وفقني الله تعالى مما جعل هذا البحث يُتجزأ بشكل جيد. والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين سيدنا محمد صلى الله عليه وسلم، وعلى آله وصحبه أجمعين، ومن تبعهم بإحسان إلى يوم الدين. أما بعد،

فبعون الله تعالى ورحمته، قد انتهيت من إعداد هذه الرسالة العلمية بعنوان: تطوير الوسائل التعليمية التفاعلية القائمة على التلعيب (Gamification) لترقية قدرة المفردات بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ بكديري

وقد أُعدت هذه الرسالة استيفاءً لأحد المتطلبات اللازمة لنيل الدرجة الجامعية في قسم تعليم اللغة العربية. تناولت هذه الدراسة تطوير وسيلة تعليمية تفاعلية تعتمد على عناصر التلعيب، حيث صُممت في صورة عرض تقديمي (PowerPoint) يشتمل على مواد تعليمية وأنشطة وتحديات وأسئلة تفاعلية تهدف إلى زيادة دافعية الطلاب وتحسين قدرتهم على اكتساب المفردات العربية لدى طلاب الصف العاشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ بكديري.

وفي هذه المناسبة، أتقدم بجزيل الشكر وعظيم التقدير إلى جميع من ساعدني في إنجاز هذه الرسالة، وأخص بالذكر:

١. فضيلة أستاذ الدكتور واحد الأنام الماجستير في الدراسات الإسلامية، كرئيس جامعة الشيخ واصل الإسلامية الحكومية بكديري، على قيادته الحكيمة وجهوده في تطوير البيئة الأكاديمية ودعم مسيرة الطلبة العلمية.

٢. فضيلة الأستاذة الدكتور هاجة منيفة الماجستير عميدة كلية التربية بجامعة الشيخ واصل الإسلامية الحكومية بكديري، على اهتمامها المتواصل بتطوير العملية التعليمية والبحثية في الكلية.

٣. فضيلة الدكتور أحمد رفاعي الماجستير، كرئيس قسم تعليم اللغة العربية بجامعة الشيخ واصل الإسلامية الحكومية بكديري، على توجيهاته ودعمه للطلبة في مسيرتهم الأكاديمية.

٤. جميع محاضرين و الموظفين في قسم تعليم اللغة العربية بجامعة الشيخ واصل الإسلامية الحكومية بكديري، الذين أسهموا في إثراء معارفهم العلمية والتربوية، وقدموا لي العلم النافع والخبرة القيمة طوال فترة دراستي الجامعية.

٥. محمد شمس المعارف، الماجستير و محمد صالح عفي الدين، الماجستير على توجيهاتهما العلمية وإرشاداتهما القيمة ومتابعتهم المستمرة أثناء إعداد هذه الرسالة و نصائحهما وملاحظاتهم البناءة التي أسهمت في إكمال هذا البحث العلمي.

٦. إدارة المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى بكديري ومعلميها وطلابها على تعاونهم ومشاركتهم في تنفيذ هذا البحث.

٧. والديّ الكريمين أبي محمود وأمّي نيل الهداية ارحمهما كما ربياني صغيرا، وأسرتي العزيزة الذين قدموا لي الدعم المعنوي والدعاء والتشجيع المستمر حتى إتمام هذه الرسالة.

٨. إلى شيخيّ الكريمين أبا هاشم يوسف والأُمّ لطيفة هداياتي، اللذين لم ينقطعا عن الدعاء لي والدعم الروحي طوال مسيرتي العلمية، فكان لتوجيهاتهما ونصائحهما وأثرهما التربوي دورٌ كبير في ترسيخ الجوانب الروحية في نفسي، وعدم إغفال البعد الإيماني أثناء إنجاز هذه الرسالة.

٩. إلى أسرة معهد دار الحكمة بجامعة الشيخ واصل الإسلامية الحكومية بكديري، وإلى الأستاذ أحمد صالح الدين، وإلى زميلاتي في المعهد، ولا سيما المشرفات (المشرفات الطالبات)، على ما قدمته من دعم وتشجيع ومساندة طوال مراحل إعداد هذه الرسالة.

١٠. وإلى جميع أصدقائي وصديقاتي من دفعة ٢٠٢٢، في المعهد وفي قسم تعليم اللغة العربية، شكرًا لكم على كل دعمٍ وتشجيعٍ ومرافقةٍ جميلة خلال هذه الرحلة العلمية. فكم من مرةٍ منحتهموني الأمل والطاقة الإيجابية، وشعرتُ بوجودكم سندًا وعاونًا لي،

سواء أدركتم ذلك أم لم تدركوه. فجزاكم الله خير الجزاء على كل ما قدمتموه من محبةٍ ودعم.

١١. وأخيراً، شكراً لِنفسي التي صبرت واجتهدت ولم تستسلم رغم الصعوبات والتحديات. شكراً لها لأنها آمنت بقدرتها على النجاح، واستمرت في السعي حتى تحقق هذا الإنجاز. وأسأل الله أن يجعل ما بُذل من جهدٍ وعطاءٍ في ميزان الحسنات. وأدرك أن هذه الرسالة لا تخلو من أوجه النقص والقصور، لذلك أرجو من القراء الكرام تقديم الملاحظات والاقتراحات البناءة من أجل تطوير هذا العمل العلمي وتحسينه. وأسأل الله تعالى أن يجعل هذا العمل خالصاً لوجهه الكريم، وأن ينفع به الباحثين والطلاب والمهتمين بمجال تعليم اللغة العربية. والله ولي التوفيق والهداية.

كديري، ١٠ يونيو ٢٠٢٦م
الباحثة

إسمي مايا خالدة

ملخص البحث

اسمي مايا خالدة. المشرف الأول: محمد شمس المعارف، الماجستير. والمشرف الثاني: محمد صالح عفي الدين، الماجستير. تطوير الوسائل التعليمية التفاعلية القائمة على التلعيب (gamifikasi) لترقية إتقان المفردات العربية لدى طلاب الصف العاشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى بمدينة كديري. البحث العلمي. قسم تعليم اللغة العربية، بكلية التربية وعلوم التعليمية، جامعة الشيخ واصل الإسلامية الحكومية بكديري. ٢٠٢٦ م.

الكلمات المفتاحية: الوسائل التعليمية التفاعلية، التلعيب، المفردات العربية، Canva، ADDIE. جاء هذا البحث نتيجة ضعف إتقان المفردات العربية لدى الطلاب وقلة استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية، مما استدعى تطوير وسيلة تعليمية قائمة على التلعيب. ويهدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة تعليمية تفاعلية قائمة على التلعيب، ومعرفة مدى صلاحيتها وفعاليتها في ترقية إتقان المفردات العربية لدى طلاب الصف العاشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى بمدينة كديري.

استخدمت الباحثة منهج البحث والتطوير (R&D) بنموذج ADDIE الذي يتكون من مراحل التحليل والتصميم والتطوير والتطبيق والتقييم. وتم تطوير وسيلة تعليمية باستخدام تطبيق Canva مزودة بالمفردات والتحديات المصغرة ونظام الدرجات والتقييم عبر Kahoot. وتكونت عينة البحث من ٣٣ طالبًا من الصف العاشر (X-I) وجمعت البيانات بالملاحظة والمقابلة والاستبانة والاختبار، وحُللت باستخدام التحليل الوصفي واختبار ويلكوكسون و N-Gain. أظهرت النتائج أن نسبة صلاحية الوسيلة من خبير الوسائل بلغت ٨٦,١٥٪، ومن خبير المادة ٩٢,٥٪، ومن خبير البناء ٩١,١٪، وجميعها ضمن فئة "ممتازة الصلاحية". كما ارتفع متوسط درجات الطلاب من ٦٠,١ في الاختبار القبلي إلى ٨٨,٦٠ في الاختبار البعدي. وأظهرت نتائج اختبار ويلكوكسون قيمة $0.05 < p < 0.000$ مما يدل على وجود فرق دال إحصائيًا بين الاختبارين. كما بلغت قيمة N-Gain مقدار ٠,٦٣١٢ ضمن الفئة المتوسطة. وبناءً على ذلك، فإن الوسيلة التعليمية المطورة صالحة وفعالة في ترقية إتقان المفردات العربية لدى الطلاب.

ABSTRACT

Kholidah, Ismi Maya. Advisors:(1) M. Syamsul Ma'arif, M.Pd.I.,(2) Muhammad Sholeh Afyuddin, M.Pd. *Development of Gamification-Based Interactive Learning Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Tenth Grade Students at MAN 1 Kediri City.* Undergraduate Thesis, Arabic Language Education Department, Faculty of Tarbiyah, State Islamic University of Syekh Wasil Kediri. (2026).

Keywords: *Interactive Learning Media, Gamification, Arabic Vocabulary, Canva, ADDIE.*

This research was motivated by students' low mastery of Arabic vocabulary and the limited use of attractive and interactive learning media in the learning process. The dominance of conventional teaching methods caused students to experience difficulties in understanding and memorizing Arabic vocabulary and reduced their learning motivation. Therefore, it was necessary to develop an interactive learning medium that could increase students' participation and motivation in learning Arabic vocabulary. This study aimed to: (1) develop gamification-based interactive learning media to improve Arabic vocabulary mastery of tenth grade students at MAN 1 Kediri City, (2) determine the feasibility of the developed media, and (3) determine its effectiveness in improving students' Arabic vocabulary mastery.

This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The product developed was an interactive learning medium using Canva integrated with vocabulary materials, learning levels, mini challenges, scoring systems, rewards, and evaluations through Kahoot. The subjects of this study were 33 students of class X-I at MAN 1 Kediri City. Data were collected through observation, interviews, documentation, validation questionnaires, pre-tests, and post-tests. Data were analyzed using descriptive percentage analysis, the Wilcoxon test, and the N-Gain test.

The results showed that the media obtained a feasibility score of 86.15% from media experts, 92.5% from material experts, and 91.1% from construct experts, all of which were categorized as highly feasible. The implementation results indicated an increase in students' learning outcomes, with the average pre-test score improving from 60.1 to an average post-test score of 88.60. The Wilcoxon test showed an Asymp. Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference between pre-test and post-test scores. Furthermore, the N-Gain score was 0.6312, which falls into the moderate category. Therefore, the gamification-based interactive learning media developed in this study is considered feasible and sufficiently effective in improving Arabic vocabulary mastery among tenth grade students at MAN 1 Kediri City.

ABSTRAK

Kholidah, Ismi Maya. Dosen Pembimbing: (1) M. Syamsul Ma'arif, M.Pd.I., (2) Muhammad Sholeh Afyuddin, M.Pd. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 1 Kota Kediri*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri, 2026.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Gamifikasi, Kosakata Bahasa Arab, Canva, ADDIE.*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik serta kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional menyebabkan peserta didik kurang termotivasi dan mengalami kesulitan dalam memahami serta menghafal kosakata bahasa Arab. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas X MAN 1 Kota Kediri, (2) mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan, dan (3) mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi menggunakan aplikasi Canva yang dilengkapi materi kosakata, level pembelajaran, mini challenge, sistem skor, reward, serta evaluasi berbasis Kahoot. Subjek penelitian adalah 33 siswa kelas X-I MAN 1 Kota Kediri. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, angket validasi, serta tes pre-test dan post-test. Analisis data dilakukan menggunakan analisis deskriptif persentase, uji Wilcoxon, dan N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh persentase validasi ahli media sebesar 86,15%, validasi ahli materi sebesar 92,5%, dan validasi ahli konstruk sebesar 91,1%, yang seluruhnya berada pada kategori sangat layak. Hasil implementasi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata pre-test sebesar 60,1 dan post-test sebesar 88,60. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Selain itu, hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,6312 berada pada kategori sedang. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi yang dikembangkan dinyatakan sangat layak dan cukup efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas X MAN 1 Kota Kediri.

الفهرس

صفحة الموافقة.....	Error! Bookmark not defined.
تقرير لجنة المناقشة	Error! Bookmark not defined.
NOTA DINAS	Error! Bookmark not defined.
NOTA PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
الشعار	د
إقرار الطالبة على أصالة البحث.....	Error! Bookmark not defined.
الإهداء.....	ط
كلمة الشكر و التقديم.....	ي
ملخص البحث	م
ABSTRACT.....	ن
ABSTRAK	س
الفهرس	ع
الباب الأول مقدمة.....	١
أ. خلفية البحث	١
ب. ركائز البحث	٥
ج. أهداف البحث والتطوير.....	٦
د. المواصفات المتوقعة للمنتج	٦
هـ. فوائد البحث والتطوير.....	٧
و. الافتراضات والقيود في البحث والتطوير.....	٨
ز. تعريف المصطلحات أو التعريفات التشغيلية	٩
ح. الدراسات السابقة	١٠
الباب الثاني الإطار النظري	١٤

أ. وسائل التعليم التفاعلية	١٤
١. تعريف الوسائل التعليمية التفاعلية	١٤
٢. خصائص وسائل التعلم التفاعلية	١٥
٣. مزايا الوسائل التعليمية التفاعلية	١٦
ب. التلعيب	١٧
١. التعريف التلعيب	١٧
٢. عناصر التلعيب	١٨
٣. مبادئ التلعيب	٢٢
٤. تأثير استخدام الوسائل القائمة على التلعيب	٢٤
ج. مفردات اللغة العربية	٢٦
١. التعريف مفردات اللغة العربية	٢٦
٢. أهمية المفردات في التعلم	٢٧
٣. مراحل وتقنيات تعليم المفردات	٢٧
٤. أهداف تعلم اللغة العربية	٢٩
الباب الثالث منهج البحث والتطوير	٣١
أ. نموذج البحث والتطوير	٣١
ب. إجراءات البحث والتطوير	٣٢
١. المرحلة ١ التحليل. (Analisis)	٣٢
٢. المرحلة ٢ التصميم (Desain)	٣٣
٣. المرحلة ٣ التطوير (Pengembangan)	٣٣
٤. المرحلة ٤ هي التنفيذ (التطبيق)	٣٣
٥. المرحلة الخامسة التقييم	٣٣
ج. اختبار المنتج	٣٤
١. تصميم اختبار	٣٤

٣٥	٢ . موضوع تجريبي
٣٥	٣ . نوع البيانات
٣٦	٤ . أدوات جمع البيانات
٤٣	٥ . تقنيات تحليل البيانات
٤٧	الباب الرابع نتائج البحث والتطوير
٤٧	أ. تقديم بيانات الاختبار
٤٧	١ . التحليل
٤٩	٢ . التصميم (Merancang)
٥١	٣ . التطوير . (Pengembangan)
٥٨	٤ . التنفيذ (Implementasi)
٦٢	٥ . التقييم (Evaluasi)
٦٢	ب. تحليل البيانات
٦٢	١ . تحليل بيانات التحقق من صحة خبراء الوسائل
٦٣	٢ . تحليل بيانات التحقق من صحة الخبراء في المادة / اللغة
٦٤	٣ . تحليل بيانات نتائج التحقق من البناء
٦٤	٤ . اختبار فعالية الوسائل
٦٤	ج. مراجعة المنتج
٧٠	الفصل الخامس الدراسة والتوصيات
٧٤	أ. دراسة المنتج التي تم مراجعتها
٧٥	ب. اقتراحات الاستخدام، والنشر، وتطوير المنتج بشكل أكبر
٧٨	الملاحق
١٠٢	قائمة المراجع
١٠٦	سيرة ذاتية

الصورة

الرسم البياني ١,١ . تصميم خطوات البحث والتطوير ADDIE	٣٤
الصورة ٤ . ١ العرض قبل تطوير المنتج من خلال Canva	٥١
الصورة ٤ . ٢ عرض غلاف المنتج الإعلامي.....	٥٢
الصورة ٤ . ٣ عرض المواد على المنتج.....	٥٢
الصورة ٤,٤ التحدي المصغر في الوسيلة التعليمية باستخدام.....	٥٣
الصورة ٤,٥ نموذج التقويم في تطبيق Kahoot	٥٤

الجدول

الجدول ٣ , ١ كيسي - كيسي أداة تقييم خبير المادة.....	٤٠
الجدول ٣ . ٢ كيسي - كيسي أداة تقييم خبير الوسائل.....	٤١
الجدول ٣,٣ معايير أدوات تقييم الطلاب.....	٤٢
الجدول ٣ . ٤ معايير الأهلية/الصلاحية.....	٤٥
الجدول ٣ . ٥ معايير التفسير.....	٤٦
الجدول ٤ . ١ نتيجة تحليل التحقق من صحة خبراء الإعل.....	٥٤
الجدول ٤ . ٢ نتيجة تحليل التحقق من صحة الخبراء في المادة.....	٥٦
الجدول ٤ . ٣ نتائج تحليل التحقق من صحة الخبراء في البناء.....	٥٧
الجدول ٤ . ٤ نتائج درجات الاختبار القبلي.....	٥٨
الجدول ٤ . ٥ نتائج درجات الاختبار النهائي.....	٦٠
الجدول ٤ . ٦ نتائج اختبار الطبيعانية.....	٦٥
الجدول ٤ . ٧ اختبار ويلكوكسون للرتب الموقعة (Wilcoxon Signed Rank Test)	٦٧
الجدول ٤ . ٨ إحصائيات الاختبار.....	٦٨
الجدول ٤ . ٩ نتائج اختبار N-Gain	٦٩
الجدول ٤ . ١٠ مراجعة المنتج.....	٧١

الملحق

- الملحق ١ : خطاب إذن البحث ٧٨
- الملحق ٢ : خطاب الموافقة على البحث ٧٩
- الملحق ٣ : نتائج استبانة تحكيم خبير الوسائل التعليمية ٨٠
- الملحق ٤ : نتائج استبانة تحكيم خبير المادة ٨٢
- الملحق ٥ : نتائج استبانة تحكيم خبير البناء ٨٥
- الملحق ٦ : الوحدة التعليمية ٨٧
- الملحق ٧ : صور تنفيذ البحث ٩٨