

تطوير وسائل التعليمية باستخدام *Boardgame* لزيادة اتقان المفردات اللغة العربية

لدى طلاب الصف ٧ في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ مدينة بليتار

البحث العلمي



إعداد

ليانا نورالنهار

٢١٢٠٣٠٩٥

قسم تعليم اللغة العربية

كلية التربية

جامعة كادري الإسلامية الحكومية كديري

يونيو ٢٠٢٥

تطوير وسائل التعليمية باستخدام *Boardgame* لزيادة إتقان المفردات اللغة العربية
لدى طلاب الصف ٧ في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ مدينة بليتار

البحث العلمي

مقدمة لإكمال شروط المقررة للحصول على درجة البكالوريوس

في تعليم اللغة العربية

إعداد

ليانا نورالنهار

٢١٢٠٣٠٩٥

قسم تعليم اللغة العربية

كلية التربية

جامعة كادري الإسلامية الحكومية كديري

يونيو ٢٠٢٥

صفحة موافقة

إن هذه البحث العلمي التي قدمها

الإسم : ليانا نورالنهار

رقم الطالب/ة : ٢١٢٠٣٠٩٥

عنوان : تطوير الوسيلة التعليمية باستخدام Board game لزيادة اتقان

المفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف ٧ في المدرسة المتوسطة

الإسلامية الحكومية ٢ مدينة بليتار

قد نظرنا وأدخلنا فيه بعض التعديلات والإصلاحات اللازمة ليكون على الشكل

المطلوب لاستيفاء شروط المناقشة للبحث العلمي.

كديري ٠٣ يونيو ٢٠٢٥ م

المشرف الثاني



خير النداء الماحستير

رقم التوظيف

١٩٧٢٠١٢٤٢٠٠٨٠١١٠٠٨

المشرفة الأولى



الدكتورة يوبون زنيرة الماحستيرة

رقم التوظيف

١٩٧٦٠٤٠٦٢٠٠٧١٠٢٠٠٧

تقرير لجنة المناقشة

لقد تمت مناقشة هذا البحث في ١١ يونيو الذي قدمه

اسم الطالبة : ليانا نورالنهار

رقم الطالبة : ٢١٢٠٣٠٩٥

العنوان : تطوير الوسيلة التعليمية باستخدام Board game لزيادة اتقان المفردات

اللغة العربية لدى طلاب الصف ٧ في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية

٢ مدينة بليتار

وقد قررت لجنة المناقشة بنجاحه واستحقاقه على درجة البكالوريوس في تعليم اللغة العربية

لجنة المناقشة



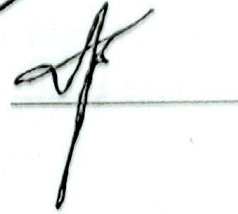
١- الدكتور الحاج أحمد رفاعي الماجستير (المناقش الرئيس)

رقم التوظيف : ١٩٧٢٠٣٠٢٢٠٠٧١٠١٠٠٧



٢- الدكتورة يويون زنيرة الماجستير (المناقشة الأول)

رقم التوظيف : ١٩٧٦٠٤٠٦٢٠٠٧١٠٢٠٠٧



٣- خير النداء الماجستير (المناقش الثاني)

رقم التوظيف : ١٩٧٢٠١٢٤٢٠٠٨٠١١٠٠٨

كديري، ١١ يونيو ٢٠٢٥

عميدة كلية التربية

جامعة الشيخ الواصل كديري الإسلامية الحكومية



الاستاذة الدكتورة الحاج أحمد رفاعي الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٧٠٠٤١٢١٩٩٤٠٣٢٠٠٦

NOTA DINAS

Kediri, 03 JUNI 2025

Lampiran : -

Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Wasil
Kediri

Di

Jl. Sunan Ampel No.7 Ngronggo Kediri

Assalamualaikum Wr. Wb.

Memenuhi Permintaan Ibu Dekan Untuk membimbing penyusunan skripsi
mahasiswa dibawah ini:

Nama : Liana Nurunnihar

Nim : 21203095

Judul :

" تطوير الوسيلة التعليمية باستخدام *Boardgame* لزيادة إتقان المفردات اللغة العربية
لدى طلاب الصف ٧ في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ مدينة بليتار

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian tingkat akhir Sarjana Strata Satu (S1). Bersama ini terlampir satu berkas naskah skripsinya, dengan harapan bahwa dalam waktu yang ditentukan dapat diajukan dalam sidang munaqosah.

Demikian harap maklum dan atas kesediaannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing I


Dr. Yuyun Zunairoh, M.Pd.
197604062007102007

Dosen pembimbing II


Khoirun Nidak, M.Pd.
197201242008011008

الشعار

اللُّغَةُ تُحْيِي الْفِكْرَ، وَاللَّعِبُ يُحْيِي الْقَلْبَ

“(Bahasa menghidupkan pikiran, dan permainan menghidupkan hati)”.

الأهداء

١. إلى حي الأول وقدوتي، أبي العزيز ساجات، وباب جنتي، أُمي الحبيبة مصلحة، أُهدي هذا العمل المتواضع عرفانًا بالجميل، وتقديرًا، وامتنانًا لا يُقدَّر بثمن، لأبي وأُمي العزيزين اللذين منحاني حبًّا لا ينتهي، ودعمًا لا يُقدَّر، وكانا دومًا يسعيان لتقديم الأفضل لابنتهما الكبرى. لم يتعبا من الدعاء، ولم ييخلا بالاهتمام، وكانا الدافع المستمر في كل خطوة. وكل ما أقدمه الآن لا يعدو كونه ورقة مكتوبة بكلمات حب وإهداء، علَّها تكون بداية لتحقيق السعادة لأبي وأُمي. إلى أعز الناس في قلبي، شكرًا من أعماق روحي على كل ما قدمتماه، بفضلكما استطعت أن أكمل دراستي وأحقق حلم التخرج. أسأل الله أن يمنَّ عليكم بالصحة وطول العمر والسعادة الدائمة.

٢. إلى أخويَّ العزيزين: ليا جيناني فردوسي ومحمد ألي الفاتح، شكرًا لضحكاتكما التي خففت عني عناء كتابة هذه الرسالة. وأخص بالشكر أختي الحبيبة دوسي، التي كانت رفيقة الدرب في كل خطوة من هذه الرحلة حتى وصولي إلى هذه اللحظة. وجودك بجانبني كان نعمة كبيرة لا تُنسى.

٣. وأخيرًا، إلى نفسي: ليانا نورالنهار، الفتاة التي تحمل أحلامًا عظيمة، رغم أن ما في عقلها قد لا يُفهم بسهولة. شكرًا لك لأنك صمدت، وقاثلت، وواصلت حتى النهاية. افخري بنفسك دائمًا، واحتفلي بوجودك كنعمة في كل مكان تكونين فيه. لا تُهملي الدعاء والجهد الذي بذلته، فالله قد خطط لك الأفضل، وكتب لك الخير في كل قصة. أسأل الله أن يرزقك السعادة والخير الدائم، وأن يبارك خطواتك، ويحفظك برعايته. آمين.

إقرار الطالب على أصالة البحث

الموقعة أدناها:

الاسم	: ليانا نورالنهار
رقم التسجيل	: ٢١٢٠٣٠٩٥
القسم الدراسة	: تعليم اللغة العربية
الكلية	: التربية

أعلن هنا أن الأطروحة التي كتبها هي هنا كتابي، وليست سرقة أدبية سواء جزئيا أو كلياً.

إذا ثبت في المستقبل أو يمكن إثبات أن هذه الأطروحة ناتجة عن سرقة أدبية، إما جزئياً أو كلياً، فأنا على استعداد لقبول العقوبات على هذا الفعل وفقاً للأحكام المعمول بها.

كديري، ٢٠٢٥م

المصّرة

ليانا نورالنهار

ABSTRAK

LIANA NURUNNIHAR, Dosen Pembimbing Dr. Yuyun Zunairah, M.Pd dan Khoiru Nidak, M.Pd. Pengembangan media pembelajaran *board game* untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa arab siswa kelas VII MTsn 2 Kota Blitar, Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah, IAIN Kediri, 2025.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Board Game, Bahasa Arab, Kosakata,

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran boardgame bernama TILMAZ untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas VII di MTsN 2 Kota Blitar. Penelitian ini dilakukan karena rendahnya minat belajar siswa yang selama ini menggunakan metode hafalan yang monoton dan minim interaksi. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Pengembangan TILMAZ dimulai dengan analisis kebutuhan siswa dan guru, dilanjutkan perancangan media berdasarkan prinsip pembelajaran kosakata seperti konteks, pengulangan, dan aktivitas bermakna. Prototipe divalidasi oleh ahli materi, media, dan praktisi dengan hasil “sangat layak” (skor rata-rata >95%). Efektivitas media diuji melalui pre-test dan post-test dengan skor N-Gain 0,71 (kategori sedang-tinggi). Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi proses pembelajaran, dan tes hasil belajar untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata..

Boardgame TILMAZ dirancang dengan filosofi pembelajaran aktif, menyenangkan, dan bermakna, mengusung nilai kreativitas, pengetahuan, serta kecerdasan. Tema “Kampung Ajaib Kosakata” menghadirkan nuansa kontekstual dan budaya lokal. Media ini juga memanfaatkan desain visual menarik, pion karakter edukatif, serta elemen permainan tradisional untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa TILMAZ efektif menciptakan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan, serta mampu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa secara signifikan.

ABSTRACT

Liana Nurunnihar. Supervisors: Dr. Yuyun Zunairah, M.Pd and Khoiru Nidak, M.Pd

Development of Board Game-Based Learning Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery among Seventh Grade Students at MTsN 2 Kota Blitar. Thesis, Arabic Language Education Study Program, Faculty of Tarbiyah, IAIN Kediri, 2025.

Keywords: Media Development, Board Game, Arabic Language, Vocabulary

This study aims to develop a board game learning media called TILMAZ to improve seventh-grade students' Arabic vocabulary mastery at MTsN 2 Kota Blitar. The study was motivated by students' low interest and motivation due to monotonous memorization methods with minimal interaction. The research used a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model consisting of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.

The development of TILMAZ began with analyzing the needs of students and teachers, followed by designing the media based on vocabulary learning principles such as context, repetition, and meaningful activities. The prototype was validated by content experts, media experts, and practitioners, receiving a "very feasible" rating with an average validation score above 95%. The media's effectiveness was tested using pre-test and post-test with an N-Gain score of 0.71, indicating moderate to high improvement. Data were collected through interviews, classroom observations, and learning outcome tests to measure the increase in vocabulary mastery.

TILMAZ is designed with the philosophy of active, enjoyable, and meaningful learning, incorporating values of creativity, knowledge, and intelligence. The theme "Vocabulary Magic Village" brings a contextual and culturally rich learning environment. The game features attractive visual designs, educational character pawns, and traditional game elements to enhance student engagement. The findings show that TILMAZ is effective in creating interactive, contextual, and enjoyable learning experiences, and significantly improves students' mastery of Arabic vocabulary.

ملخص

ليانا نور النهار المشرفان: الدكتورة يويون زنيرة، الماجستير ، وخير النداء، الماجستير ، تطوير وسيلة تعليمية على شكل لعبة لوحية (Board Game) لتحسين إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ مدينة بليتار بحث العلمي، قسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية، جامعة شيخ واصل الإسلامية الحكومية كديري، ٢٠٢٥.

الكلمات المفتاحية: تطوير الوسائل، لعبة لوحية، اللغة العربية، المفردات

يهدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة تعليمية تعتمد على لعبة لوحية (Boardgame) تُدعى "تِلْمَاز (TILMAZ)" ، لتحسين إتقان الطلاب في الصف السابع لمفردات اللغة العربية في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ مدينة بليتار. جاء هذا البحث نتيجة لانخفاض اهتمام الطلاب وتحفيزهم بسبب استخدام طريقة الحفظ التقليدية المملة وقلة التفاعل. تم استخدام منهج البحث والتطوير (R&D) بنموذج ADDIE الذي يتكون من خمس مراحل: التحليل، التصميم، التطوير، التطبيق، والتقييم.

بدأ تطوير لعبة تلماز بتحليل احتياجات الطلاب والمعلمين، ثم تصميم الوسيلة التعليمية بناءً على مبادئ تعليم المفردات مثل الاستخدام السياقي، التكرار، والأنشطة ذات المغزى. تم تقييم النموذج الأولي من قبل خبراء المحتوى، وخبراء الوسائط، والممارسين، وكانت النتيجة "صالحة جداً" بنسبة تقييم تجاوزت ٩٥٪. تم اختبار فعالية الوسيلة من خلال اختبار قبلي واختبار بعدي مع نتيجة N-Gain بلغت ٠,٧١، مما يدل على تحسن متوسط إلى عالي. جُمعت البيانات عن طريق المقابلات، ومراقبة عملية التعلم، واختبارات التحصيل لقياس مدى تحسن إتقان المفردات

تم تصميم تِلْمَاز وفق فلسفة التعلم النشط والممتع والهادف، حيث تجمع بين الإبداع والمعرفة والذكاء. كما أن موضوع "قرية المفردات العجيبة" يخلق بيئة تعليمية سياقية ذات طابع ثقافي محلي. وتستخدم هذه الوسيلة تصميمات بصرية جذابة، وقطع لعب تعليمية، وعناصر من الألعاب التقليدية لزيادة تفاعل الطلاب. وقد أظهرت نتائج البحث أن تِلْمَاز فعالة في خلق تعلم تفاعلي وسياقي وممتع، كما تسهم بشكل كبير في تحسين إتقان الطلاب للمفردات العربية.

التقديم

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله رب العالمين، نحمده ونستعينه ونستغفره، ونعوذ بالله من شرور أنفسنا ومن سيئات أعمالنا، والصلاة والسلام على سيدنا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين. بفضل الله تعالى ورحمته، وتوفيقه وكرمه، تمكّنتُ من إتمام هذا البحث العلمي بنجاح، والذي يحمل عنوان: "تطوير وسائل التعليمية باستخدام Boardgame لزيادة إتقان المفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف ٧ في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ مدينة بليتار

أتقدّم بجزيل الشكر وخالص الامتنان لكل من ساعدني ووقف بجاني طوال فترة إعداد هذا البحث، وأخص بالذكر:

١. الدكتور الحاج وحيد الأنعم الماجستير ، رئيس جامعة شيخ واصل الإسلامية الحكومية كديري.
٢. سعادة الأستاذة الدكتورة مُنيعة الماجستير ، عميدة كلية التربية في جامعة شيخ واصل الإسلامية الحكومية كديري.
٣. سعادة الدكتور أحمد رفاعي الماجستير، رئيس قسم تعليم اللغة العربية في جامعة شيخ واصل الإسلامية الحكومية كديري.
٤. الأستاذة الدكتورة يُونيون زنيرة، الماجستير ، والأستاذ خير النداء الماجستير، المشرفين الأكاديميين الذين قدّما لي الدعم والتوجيه طوال إعداد هذه الرسالة.
٥. الأستاذة أنيقة الزهراء، الماجستير ، مديرة في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ بمدينة بليتار، والأستاذ شوليكن، لبيكالوريوس مدرس اللغة العربية في المدرسة نفسها، اللذين منّحاني الإذن لإجراء هذا البحث.
٦. إلى والديّ الحبيبين، شكراً لكما على كل شيء، فلولاً دعاؤكما ودعمكما لما وصلت إلى هذا الإنجاز ونلتُ درجة البكالوريوس.
٧. إلى إخوتي وأخواتي الأعزاء، شكراً لدعمكم كلٌّ على طريقته الخاصة.

٨. إلى أبي منجيات، الماجستير وأمي بوتري البكالوريوس، المشرفين على معهد "قرآنا عربيا"، شكراً على محبتكما وتشجيعكما، لقد كنتما بمثابة والدين آخرين لي.

٩. إلى زملائي الأعزاء في "قرآنا عربية" دفعة ٢١، شكراً لأننا كبرنا وتعلمنا معاً.

١٠. إلى عيني التي كانت دائماً تضحكني في لحظات التعب، شكراً على تشجيعك ودعمك الفريد.

١١. إلى كل من دعموني ووقفوا بجاني، سواءً من الأصدقاء القدامى أو الجدد، ولا أستطيع ذكر أسمائهم جميعاً واحداً تلو الآخر، شكراً لكم جميعاً على مشاركتكم في مراحل إعداد هذه الرسالة. فإن أصغر مساعدة منكم كانت ذات أثر كبير في نفسي، ولها مكانة خاصة في قلبي.

١٢. إلى شخص لا أستطيع ذكر اسمه الآن، ولكن اسمه مكتوب في اللوح المحفوظ لي، شكراً لأنك كنت أحد مصادر إلهامي في هذا المشوار، وإن كنت بعيداً ولا أعرف مكانك الآن، فهذه الكلمات كتبها يدي التي لم تمسك بيدك بعد، ولكن ما قُدر لن يتبدل.

١٣. إلى الطاقم الطبي في مستشفى غامبيران العام الإقليمي، الذين التقيت بهم مراراً عندما لم يعد جسدي قادراً على التحمل، جزيل الشكر والتقدير على ما قدمتموه من دعم وتحفيز لمواصلة المسير والتقدم، وذلك من خلال العلاجات والإبر والأدوية والعديد من قوارير المحاليل الوريدية، وغير ذلك من الإجراءات الطبية التي خضعت لها. لقد أدركتُ من خلال هذه التجربة أن ما مررتُ به كان جزءاً من عملية التكوين الذاتي في مواجهة تحديات كتابة الرسالة، وجعلني أكثر وعياً بأهمية الصحة والعناية الجسدية في مسيرة العلم والعمل.

١٤. إلى طلاب وطالبات الصف السابع "ي" في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ مدينة بليتار، شكراً لمشاركتكم في هذا البحث.

أسأل الله تعالى أن يُجازي كل من ساهم في هذا العمل خير الجزاء، وأن يُضاعف لهم الأجر والثواب. آمل أن يكون هذا العمل نافعا لي خاصة، وللقرءاء عامة. آمين

فهرس المحتويات

أ.....	صفحة موافقة
ب.....	تقرير لجنة المناقشة
ج.....	NOTA DINAS
د.....	الشعار
ه.....	الأهداء
و.....	إقرار الطالب على أصالحة البحث
ز.....	ملخص
ح.....	ABSTRAK
ط.....	ABSTRACT
ي.....	التقديم
ل.....	فهرس المحتويات
١.....	الباب الاول
١.....	المقدمة
١.....	أ. خلفية البحث
٥.....	ب. ركائز البحث
٥.....	ج. اهداف البحث والتطوير
٦.....	د. تحديد المصطلحات

هـ. فوائد البحث والتطوير	٦
و. الدراسات السابقة	٧
ز. الفرضيات وحدود البحث والتطوير	١١
الباب الثاني	١٢
الاءطار النظري	١٢
أ. تعليم مفردات اللغة العربية	١٢
ب. الوسائل التعليمية	١٦
ج. تطوير الوسائل التعليمية من نوع "لعبة اللوحة" (Board game)	١٩
الباب الثالث	٢٣
منهجية البحث والتطوير	٢٣
أ. منهج البحث والتطوير	٢٣
ب. إجراءات البحث والتطوير	٢٤
ج. التجريب	٢٦
الباب الرابع	٣٣
نتائج البحث والتطوير	٣٣
أ. عرض البيانات	٣٣
ب. المناقشة	٨٤
الفصل الخامس	٩٥
الخاتمة والتوصيات	٩٥

أ. الخلاصة ٩٥

ب. التوصيات ٩٨

المراجع ١٠٠

الملاحق ١٠٤

سيرة ذاتية ١٣٠