الألعاب اللغوية لتعليم اللغة العربية بمتّجر جوجل بلاي
(Google Play Store)

البحث العلمي

مقدم لإكمال بعض شروط الاختبار للحصول على درجة

سرجانا تدريس اللغة العربية

الإعداد:

إرتفاع القدرية

رقم القيد : ٩٣٢٥٠٥٤١٥

تدريس اللغة العربية

كلية التربية

جامعة كدير الإسلامية الحكومية

٢٠١٩

صفحة الموافقة

الألعاب اللغوية لتعليم اللغة العربية بمتّجر جوجل بلاي (Google Play Store)

ارتفاع القدرية

٩٣٢٥٠٥٤١٥

وافقه:

المشرف الأول	المشرف الثاني
أحمد رفاعي الماجستير	محمد شمس المعارف الماجتسر
١٩٧٢٠٣٠٢٢٠٠٧١٠١٠٠٧	١٩٨٨٠٤٢٣٢٠١٥٠٣١٠٠٣

NOTA DINAS

Kediri, 10 Juli 2019

Nomor :
Lampiran : 4 (empat) berkas
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada
Yth. Bapak Rektor
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
Di
Jl. Sunan Ampel No. 07 Ngronggo Kediri

Assalamu'alikum Wr. Wb

Memenuhi permintaan Bapak Ketua untuk Membimbing penyusunan Skripsi Mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Irtifa'ul Qudriyah
NIM : 932505415
Judul : (Google Play Store) **الألعاب اللغوية لتعليم اللغة العربية بمتّجر جوجل بلاي**

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 berkas naskah skripsinya, dengan harapan dapat segera diujikan dalam sidang munaqasah.

Demikian agar maklum dan atas ketersediaan bapak Kami ucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing 1	Pembimbing 2
H. Ahmad Rifa'i, M.Pd	M. Syamsul Ma'arif, M.Pd.I
NIP. 197203022007101007	NIP. 198804232015031003

NOTA PEMBIMBING

Kediri, 10 Juli 2019

Nomor :
Lampiran : 4 (empat) berkas
Hal : Penyerahan Skripsi

Kepada
Yth. Bapak Rektor
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
Di
Jl. Sunan Ampel No. 07 Ngronggo Kediri

Assalamu'alikum Wr. Wb

Bersama ini kami kirimkan berkas skripsi Mahasiswa:

Nama : Irtifa'ul Qudriyah
NIM : 932505415
Judul : (Google Play Store) **الألعاب اللغوية لتعليم اللغة العربية بمتّجر جوجل بلاي**

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, sesuai dengan beberapa petunjuk dan tuntunan yang telah diberikan dalam sidang munaqasah yang akan dilaksanakan pada 23 Juli 2019, kami dapat menerima dan menyetujui hasil perbaikannya.

Demikian agar maklum adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing 1	Pembimbing 2
H. Ahmad Rifa'i, M.Pd	M. Syamsul Ma'arif, M.Pd.I
NIP. 197203022007101007	NIP. 198804232015031003

صفحة التقرير

الألعاب اللغوية لتعليم اللغة العربية بمتّجر جوجل بلاي (Google Play Store)

إرتفاع القدرية

٩٣٢٥٠٥٤١٥

قد ناقشت لجنة مناقشة جامعة كديري الإسلامية الحكومية هذا البحث العلمي

وقررت بالنجاح اليوم الأربعاء ٢٤ يوليو ٢٠١٩

لجنة المناقشة

١- أحمد صالح الدين الماجستير (المناقش الأساسي)

رقم التوظيف ١٩٧٢٠١٢٤٢٠٠٨٠١١٠٠٨

٢- أحمد رفاعي الماجستير (المناقش الأول)

رقم التوظيف ١٩٧٢٠٣٠٢٢٠٠٧١٠١٠٠٧

٣- محمد شمس المعارف الماجستير (المناقش الثاني

رقم التوظيف ١٩٨٨٠٤٢٣٢٠١٥٠٣١٠٠٣

كديري، ٢٦ يوليو ٢٠١٩

عميد كلية التربية جامعة كديري الإسلامية الحكومية

الدكتور علي أنوار الماجستير

رقم التوظيف ١٩٦٤٠٥٠٣١٩٩٦٠٣١٠٠١

الشعار

بسم الله الرحمن الرحيم

سَتُبْدِيْ لَكَ الأَيَّامُ مَا كُنْتَ جَاهِلًا # وَيَأْتِيْكَ بِالْأَخْبَارِ مَا لَمْ تُزَوِّدْ[1]

Artinya :

Waktu akan menampakkan apa yang tidak kamu ketahui

Dan ia akan datang kepadamu dengan berbagai kabar yang sebelumnya tidak pernah kamu persiapkan

[1] طرفة بن العبد, شاعر جاهلي عربي من الطبقة الأولى, من إقليم البحرين التارخي, وهو مصنف بين شعراء المعلقات.

الإهداء

أهدى هذا البحث العلمي :

لأمي وأبي المحبوبين المحترمين الذين ربياني بكل الحبّ والإخلاص.

لجميع معلّمي في الجامعة الإسلامية الحكومية بكديري الذين علّموني علوما نافعة.

لجميع مدرّسي في المدارس الماضية الذين قد أعطوني علوما كثيرة وعميقة.

لجامعة كديري وبالخصوص كلية التربية التي قد أعد الوي فاي المجاني دون كلمة المرور.
لأصدقائي المحبوبين في أي مكان الذين قد ساعدوني بكل حماس ومساعدة في كتابة هذا البحث العلمي.

ملخّص

ارتفاع، ارتفاع القدرية، المشرف الأول أحمد رفاعي الماجستير، المشرف الثاني محمد شمس المعارف الماجستير، الألعاب اللغوية لتعليم اللغة العربية بمتّجر جوجل بلاي (Google Play Store)

الكليمة الرئيسية : لعبة اللغة العربية، تعليم اللغة العربية، متّجر جوجل بلاي.

اللعبة اللغوية هي طريقة تعلم اللغة العربية واكتسابها بطريقة مرحة ومشوقة, وكانت اللعبة اللغوية اليوم ليس بمجرد اللعبة التقليدية بل طور بعض من المطور اللعبة اللغوية على أساس أندرويد التي تنوع المادة ومحتوآه وتنوعت في تقديمه, فتريد الباحثة لأن تبحث ١)أنواع الألعاب اللغوية المناسبة بتعليم اللغة العربية في متّجر جوجل بلاي وتطبيقتها, ٢) مواد الألعاب اللغوية المناسبة بتعليم اللغة العربية في متّجر جوجل بلاي, ٣) المميزات والنقائص من الألعاب اللغوية الموجودة المناسبة بتعليم اللغة العربية في متّجر جوجل بلاي.

تستخدم الباحثة المقاربة الكيفية وأما نوع البحث, البحث الوصفي المكتبي. تستخدم الباحثة طريقة الوثائق لجمع البيانات والمقابلة لجمع البيانات, ويحلل البيانات بخطوات Miles و Huberman الثلاثة, وهي, تصنيف البيانات, عرض البيانات واستنتاج وتحقق البيانات. وتؤكد صحة البياناتبطريقة تثليث المصدر وتثليث الطريقة.

فالنتائج لهذا البحث هي: ١)تنقسم اللعبة إلى ثلاث مستويات اللغة: الأول, مستوى المبتدئ وهي ستون لعبة, الأول, الثاني, مستوى المتوسط, وهي إحدى عشرة لعبة, الثالث, مستوى المتقدم, وهي ثماني عشرة لعبة. ٢) مواد الألعاب اللغوية المناسبة بتعليم اللغة العربية, الأول, مهارة الاستماع بعدد سبع وستون لعبة, الثاني, مهارة الكلام بعدد أربعة ألعاب, الثالث, مهارة القراءة بعدد خمسة وخمسون لعبة, الرابع, مهارة الكتابة بعدد ثماني وثلاثون لعبة, الخامس, الأصوات بعدد خمسة وعشرون لعبة, السادس, التركيب بعدد سبعة ألعاب, والمفردات بعدد سبع وستون لعبة. ٣) المميزات من الألعاب: الأول, يسهل المدرس عند التعليم, الثاني, تنوع اللعبة الغوية لتعلم اللغة العربية بمتّجر جوجل بلاي, الثالث, يزداد معدلات نجاح التعليم, والنقصان من الألعاب هو: ناقص التعامل ولم يقدم المحتوى بصورة رائع وليس فيه حدود اللعبة.

ABSTRAK

Irtifa'ul, Irtifa'ul Qudriyah, 2019. Permainan-Permainan Bahasa Untuk Pembelajaran Bahasa Arab di Google Play Store. Jurusan Pendidikan Bahasa Arab (PBA), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri. Pembimbing Skripsi: H. Ahmad Rifa'i, M.Pddan M. Syamsul Ma'arif, M.Pd.I.

Kata Kunci: **Permainan Bahasa Arab, Pembelajaran Bahasa Arab, Google Play Store**

Permainan bahasa merupakan cara belajar bahasa Arab dan pemerolehan bahasa Arab dengan bermain atau melalui permainan, hal ini dimaksudkan agar pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan. Saat ini, banyak pengembang yang menawarkan permainan bahasa berbasis Android melalui Google Play Store.Penulis ingin mendalami tentang 1) Macam-macam permainan di Google Play Store yang sesuai dengan pembelajaran bahasa Arab dan cara memainkannya, 2) Materi-materi permainan bahasa yang sesuai dengan pembelajaran bahasa Arab, 3) Kelebihan dan kekurangan permainan bahasa di Google Play Store yang sesuai dengan pembelajaran bahasa Arab.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah jenis penelitian kualitatif deskriptif pada permainan bahasa berbasis Android di Google Play Store. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui permainan-permainan bahasa Arab di Google Play Store dan kesesuaiannya terhadap komponen-komponen pembelajaran bahasa Arab. Peneliti menggunakan metode dokumentasi untuk mengumpulkan data dari permainan-permainan Android di Google Play Store dan wawancara untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan game. Sedangkan untuk mengecek keabsahan data peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Adapun hasil dari penelitian ini adalah: 1) Ada tiga macam tingkat permainan bahasa; pertama, tingkat pemula yang terfokus pada pengenalan ketrampilan bahasa dan unsur bahasa dengan jumlah game sebanyak 60 permainan, kedua, tingkat menengah, permainan yang menyajikan pertanyaan-pertanyaan sederhana yaitu sebanyak 11 permainan, ketiga, permainan yang menyajikan konten dengan konsep tantangan yaitu sebanyak 18 permainan. 2) Materi permainan bahasa yang sesuai untuk pembelajaran bahasa Arab; ketrampilan menyimak sebanyak 67 permainan, ketrampilan berbicara sebanyak 4 game, ketrampilan membaca sebanyak 55 permainan, kertampilan menulis sebanyak 38 permainan, pembelajaran Ashwat sebanyak 25 permainan, pembelajaran tarkib sebanyak 7 permainan dan pembelajaran kosakata sebanyak 67 permainan. 3) Kelebihan permainan-permainan bahasa di Google Play Store: mempermudah guru dalam pembelajaran, menambah tingkat keberhasilan dalam belajar, meningkatkan motovasi belajar siswa, kekurangan permainan-permainan bahasa di Google Play Store: kurangnya interaksi dalam permainan non-petualangan serta penyajian yang kurang menarik.

التقديم

الحمد لله على جميع نعم نزل الله علينا حتى انتهت كتابة هذا البحث بموضوع الألعاب اللغوية لتعليم اللغة العربية بمتّجر جوجل بلاي (Google Play Store)، والصلاة والسلام على نبي الله محمد صلى الله عليه وسلم الذي قد حملنا من الظلمات إلى النور.

وبعد، فقد انتهت الباحثة من كتابة هذا البحث لاستيفاء بعض شروط النجاح من الدراسة بمرحلة كلية التربية جامعة كديري الإسلامية الحكومية في قسم تدريس اللغة العربية.

وفي هذه المناسبة قدمت الباحثة جزيل الشكر إلى السادة:

١- الدكتور الحاج نور حميد الماجستير كمدير جامعة كديري الإسلامية الحكومية
٢- الدكتور علي أنوار الماجستير كعميد كلية التربية جامعة كديري الإسلامية الحكومية
٣- الدكتور يويون يونيرة الماجستير كرئيسة قسم تدريس اللغة العربية في كلية التربية جامعة كديري الإسلامية الحكومية
٤- الحاج أحمد رفاعي الماجستير ومحمد شمس المعارف الماجستير كالمشرفين في هذا البحث
٥- أب الباحثة وأمها الكريمين المحبوبين الذين ربيانها صغيرا وهداها كبيرا
٦- المحاضرون وأصدقاء الباحثة الأعزاء في كلية التربية قسم تدريس اللغة العربية

أخيرا، عسى الله تعالى أن يجعل اعمالهم مقبولة ويجزيهم بأحسن الجزاء.

كديري، ١٠يوليو ٢٠١٩

الباحثة

إرتفاع القدرية

٩٣٢٥٠٥٤١٥

الفهرس

صفحة الموضوع ..... أ

صفحة الموافقة..... ب

رسالة الرسمية ..... ج

صفحة التقرير ..... هـ

الشعار ..... و

الإهداء..... ز

الملخص ..... ح

التقديم ..... ي

الفهرس..... ك

الباب الأول: المقدمة

أ. خلفية البحث ١

ب. ركائز البحث..... ٣

ج. أهداف البحث ٤

د. أهمية البحث..... ٤

هـ. الدراسة السابقة ٦

الباب الثانى: الإطار النظرى

أ. وسيلة اللعبة التعليمية ١٠

ب. اللعبة اللغوية..... ١٤

ج. تعليم اللغة العربية ١٨

د. متّجر جوجل بلاي (Google Play Store)..... ٢٣

الباب الثالث: منهج البحث

أ. المقاربة ونوع البحث ٢٥
ب. البيانات ومصادرها ٢٦
ج. طريقة جمع البيانات ٢٧
د. طريقة تحليل البيانات ٢٨
هـ. طريقة تأكيد صحة البيانات ٢٩

الباب الرابع: عرض البيانات ونتائج البحث

أ. عرض البيانات ٣٠
ب. نتائج البحث ٣٨

الباب الخامس: البحث

أ. أنواع الألعاب اللغوية المنسبة بتعليم اللغة العربية في متّجر جوجل بلاي (Google Play Store) وتطبيقتها ٤٢
ب. مواد الألعاب اللغوية المناسبة بتعليم اللغة العربية في متّجر جوجل بلاي (Google Play Store) ٥٠
ج. المميزات والنقائص من الألعاب اللغوية الموجودة المناسبة بتعليم اللغة العربية في متّجر جوجل بلاي (Google Play Store) ٧٠

الباب السادس: الخاتمة

أ. الخلاصة ٧٤
ب. الإقتراحات ٧٦

قائمة المراجع ..... م
الملحقات ..... ف
ترجمة الباحثة ..... زززززز

قائمة المراجع

المراجع العربية

ذوالهادي, دكتور. *تعليم عناصر اللغة لطلاب الجامعة بإندونيسيا (دراسة تحليلي علاجية)*, (كتاب المؤتمر الدولي إسلام نوسنتارا: آمال وتحديات)

الهويدي, الدكتور زيد. *الألعاب التربوية: استراتجية لتنمية التفكير*, (دار الكتب الجاحعي: الإمارة العربية المتحدة, ٢٠١٢).

كدوك, عبد الرحمن محمد أحمد. *التكنولوجيا والوسائل التعليمية في عملية التعليم والتعلم*, كلية التربية جامعة إفريقيا العالمية.

الخالد, محمد حي. *الجهاز الكلامي العالي لتدريس اللغة العربية* (شعبة تدريس اللغة العربية بجامعة كدير الإسلامية الحكومية: كديري, ٢٠١٦.

https://ar.wikipedia.org/wiki/جوجل_بلاي Diakses pada 17 November 2018 pukul 13.00

Https://mawdoo3.com/وسائل_التعليم_قديما_وحديثاً diakses pada 24 Mei 2019 padapukul 08:19.

المراجع الأجنبية

Ainin, M. dkk. *Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. (Malang: Myskat, 2006)

Al-Khalifa, Hend S. Hadil Faisal, Rawan N. Al-Matham. *"Faseeh: A Serious Game for Arabic Synonym Acquisition."* http://lrec-conf.org/workshops/lrec2018/W12/pdf/2_W12.pdf . Diakses pada 08 Desember 2018.

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran,* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005)

Holm Sorensen, Brigitte, Bente Meyer "Serious Games in Language Learning and Teaching – A Theoretical Perspective." (Authors & Digital Games Research Assosiation (DiGRA), 2007),

Http://docplayer.info/72861482-Pengajaran-bahasa-arab-di-madrasah-analisis-kurikulum-dan-desain-pembelajarannya-1.html, diakses pada 29 Mei 2019 pada 14.55

http://en.wikipedia.org/wiki/Mobile-game.html Diakses pada 10 April 2019 pukul 14.38

http://www.pewinternet.org/2015/11/10/an-analysis -of apps-in-the-google-play-store/ Diakses pada 24 Mei 2019

https://en.m.wikipedia.org/wiki/Video_game diakses pada 24 Mei 2019 pada pukul 13.21

https://id.m.wikipedia.org/wiki/Permainan_video diakses pada 24 Mei 2019 pada pukul 08.30

Https://id.wikipedia.org/wiki/Google-Play diakses pada 12 November 2018

Indra Kairuddin.www.atida.org/melayu/index. Diakses pada 11 Oktober 2018.

Kountur, Ronny. *Metode Penelitian Untuk Penulisan Skripsi dan Tesis,* (Jakarta: PPM, 2003)

Maraffi, Sabina. *Learning on Gaming: A new digital Game Based Learning Approach to Improve Education Outcomes.* (University of Camerino: Camerino, Italy)

Mujib, Fathul. Dan Nailur Rahmawati. *Metode-Metode Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab,* (DIVA Press: Jogjakarta, 2011)

Nuha, Ulin. *Ragam Metodologi dan Media Pembelajaran Bahasa Arab,* (Yogyakarta: DIVA Press, 2016)

Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif,* (ALFABETA: Bandung, 2014)

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuantitatif dan RnD,* (AlFABETA: Bandung, 2013)