

تطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروروفس براين كامى (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفى فى تعليم اللغة العربية لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا

بمء علمى

: الباحثة :

لولور الرءموات

٥٠٢٢١٨٠١٠



شعبة تعليم اللغة العربية بقسم تعليم اللغة كلية التربية والتعليم

جامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية

سورابايا

٢٠٢٢

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lulur Rochmawati

NIM : D02218010

Alamat : Dusun Teras RT/RW 01/03 Kel. Tambakagung Kec.Puri - Mojokerto

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Bahasa Arab

No Hp : 08819561425

Judul skripsi :

تطبيق ألعاب التعليمية الحوسبة بوسيلة فروروفس براين كامي (Proprofs Brain)
Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة
الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penulisan skripsi ini adalah hasil penelitian, pemikiran, dan pemahaman penulis dan bukan pengambilan dari pemikiran orang lain yang penulis akui sebagai hasil tulisan atau pemikiran penulis, kecuali pada rujukan yang disebutkan sumbernya. Segala materi yang diambil dari karya orang lain hanya sebagai acuan tata cara dan etika penulisan yang ditetapkan oleh jurusan.

Mojokerto, 17 Juni 2022

Hormat Kemi



Lulur Rochmawati
D02218010

توصيف المشرف

صاحب الفضيلة

عميد كلية التربية والتعليم جامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية سورابايا
السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

بعد الإطلاع وملاحظة ما يلزم تصحيحه في هذه الرسالة بعنوان "تطبيق ألعاب
التعليمية المحوسبة بوسيلة فروفروفوس براين كامي (Proprofs Brain Game)
لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة
الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا" التي قدمتها الطالبة:

الإسم : لولور الرحموات

رقم التسجيل : ٥٠٢٢١٨٠١٠

القسم : تعليم اللغة العربية

فقدمها إلى سيادتكم مع الأمل الكبير في أن تتكرموا بإمداد اعترافكم الجميل بأن هذه
الرسالة مستوفية الشروط كبحت جامعي للحصول على الشهادة الجامعية الأولى (S-1)
في قسم تعليم اللغة العربية، وأن تقوموا بمناقشتها في الوقت المناسب. هذا، وتفضلوا
بقبول الشكر وعظيم التقدير.

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته

سورابايا، ٢٠ يونيو ٢٠٢٢

المشرف الأول



(الدكتور جنيدي الماجستير)

NIP.196512241997031001

المشرفة الثانية



(الدكتورة مفلحة الماجستير)

NIP.197606122008012027

التصديق

لقد أجرت كلية التربية والتعليم مناقشة هذه الرسالة الجامعية أمام مجلس المناقشة في ٢٣ يونيو ٢٠٢٢ وقرر بأن صاحبها ناجحة فيها لنيل الشهادة الجامعية الأولى (S.Pd) في تعليم اللغة العربية.
أعضاء لجنة المناقشة:

()

المناقش الأول : الدكتور شانفي الماجستير

()

المناقش الثاني : الدكتور انديس صالحا الماجستير

()

المناقشة الثالثة : الدكتورة مفلحة الماجستير

()

المناقشة الرابعة : عين شريفه الماجستير

سورابايا، ٢٣ يونيو ٢٠٢٢

وافق على هذا القرار

عميد كلية التربية والتعليم

لجامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية سورابايا

()
NIP. 197407251998031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpustakaan@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Lulur Rochmawati
NIM : D02218010
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Bahasa Arab
E-mail address : lulurrahmawati12@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

[] Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

تطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروفوفس براين كامي (Proprofs Brain Game) لتقويم
الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية
٢ سورابايا

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 23 Juni 2022

Penulis

(Lulur Rochmawati)

التجريد

لولور الرحموات. ٢٠٢٢. تطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروروفوس براين كامبي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.

المشرف الأول : الأستاذ الدكتور جنيدي الماجستير

المشرفة الثانية : الأستاذة الدكتورة مفلحة الماجستير

مفتاح الرموز : ألعاب التعليمية المحوسبة، التقويم، الجانب المعرفي

الجانب المعرفي مرتبط بالأهداف التعليمية وهي قدرة التفكير. الأهداف التعليمية هي عنصر أساسي من عناصر المنهج لأن جميع العناصر الأخرى يرتبط بها إرتباطا وثقا. ولمعرفة حصول الأهداف التعليمية نعرف بها بالتقويم. بمرور الزمان وتطوير التكنولوجيا كان التقويم متنوعا ليس بالاختبار على القرطاس فقط. وجدت الباحثة المشكلة أن تقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا باستخدام الطريقة التقليدية وهي على القرطاس والطلاب يكتبون بالبطء. وينبغي للمدرسين أن يقدروا استخدام تطوير التكنولوجيا في الأنشطة التعليمية.

وأما قضايا البحث هي: (١) كيف تطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروروفوس براين كامبي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا ؟ (٢) كيف صدق وثبات أسئلة الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية بألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروروفوس براين كامبي (Proprofs Brain Game) لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا ؟ (٣) ما المزايا والعيوب عن تطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروروفوس براين كامبي (Proprofs Brain

Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا ؟

وفي هذا البحث العلمي استخدمت الباحثة الطريقة الكيفية. والمجتمع في هذا البحث يتكون من طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا وعددهم ٣٠٠ طالب. والعينة في هذا البحث هي جميع الطلاب في الفصل السابع "H" بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا وعددهم ٣٢ طالبا. استخدمت الباحثة طريقة الوثائق والاختبار والاستطلاع لنيل البيانات عن تطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروروفس براين كامي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.

وأما نتيجة هذا البحث فهي: إن صدق أسئلة الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية بألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروروفس براين كامي (Proprofs Brain Game) لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا باستخدام رمز معامل ارتباط ثنائي التسلسل يدل على أن كل الأسئلة في هذا البحث العلمي محقوق إلا اثنين. إما الثبات يدل على النتيجة 0.72587 وهذه البيانات تدل على أن الأسئلة في هذا البحث العلمي موثوق بدراجة "عال". إن تطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروروفس براين كامي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا له المزايا ولا توجد العيوب.

ABSTRAK

Lulur Rochmawati. 2022. *Penggunaan game edukasi berbasis online melalui "Proprofs Brain Game" untuk mengevaluasi ranah kognitif dalam pembelajaran Bahasa arab siswa kelas VII MTsN 2 Kota Surabaya.*

Pembimbing I : Dr. Junaedi, M.Ag.

Pembimbing II : Dr. Muflihah, S.Ag. MA

Kata Kunci : Game Edukasi berbasis Online, Evaluasi, Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan tujuan pendidikan, yaitu kemampuan berpikir. Tujuan pendidikan merupakan komponen penting dari kurikulum sebab berkaitan dengan seluruh komponen lainnya. Untuk mengetahui ketercapaian tujuan pendidikan, dibutuhkan evaluasi. Seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi, evaluasi pun beragam tidak hanya di atas kertas. Peneliti menemukan masalah bahwa evaluasi ranah kognitif pembelajaran Bahasa Arab siswa kelas VII MTsN 2 Kota Surabaya masih menggunakan metode tradisional dan siswa menulis dengan lambat. Guru sebaiknya dapat menggunakan perkembangan teknologi dalam kegiatan pendidikan.

Rumusan masalah: (1) Bagaimana penerapan game edukasi berbasis online melalui Proprofs Brain Game untuk mengevaluasi ranah kognitif dalam pembelajaran Bahasa Arab siswa kelas VII MTsN 2 Kota Surabaya? (2) Bagaimana validitas dan reliabilitas soal ranah kognitif dalam pembelajaran Bahasa Arab melalui game edukasi berbasis online Proprofs Brain Game pada siswa kelas VII MTsN 2 Kota Surabaya? (3) Apa kelebihan dan kekurangan penerapan game edukasi berbasis online melalui Proprofs Brain Game untuk mengevaluasi ranah kognitif dalam pembelajaran Bahasa Arab siswa kelas VII MTsN 2 Kota Surabaya?

Peneliti menggunakan metode kualitatif. Populasi terdiri dari seluruh siswa kelas VII MTsN 2 Kota Surabaya sebanyak 300 dan sampel seluruh siswa kelas VII "H" sebanyak 32 siswa. Peneliti menggunakan metode dokumentasi, tes dan angket untuk memperoleh data tentang penerapan game edukasi berbasis online melalui Proprofs Brain Game untuk mengevaluasi ranah kognitif dalam pembelajaran Bahasa Arab siswa kelas VII MTsN 2 Kota Surabaya.

Hasil penelitian: Validitas soal ranah kognitif dalam pembelajaran Bahasa Arab melalui game edukasi berbasis online Proprofs Brain Game pada siswa kelas VII MTsN 2 Kota Surabaya dengan menggunakan rumus koefisien korelasi point biserial menunjukkan hasil valid kecuali dua butir soal. Adapun uji reliabilitas menunjukkan hasil 0,72587 yang berarti bahwa soal reliabel dengan kategori "tinggi". Penerapan game edukasi berbasis online melalui Proprofs Brain Game untuk mengevaluasi ranah kognitif dalam pembelajaran Bahasa Arab pada siswa kelas VII MTsN 2 Kota Surabaya memiliki kelebihan dan tidak terdapat kekurangan.

المحتويات

أ	صفحة الموضوع
ج	توصيف المشرف
د	التصديق
و	الإهداء
ز	التجريد
ي	الاستهلال
ك	كلمة الشكر والتقدير
م	المحتويات
ص	قائمة اللوحات
ق	قائمة الصور
١	الباب الأول
١	المقدمة
١	أ. خلفية البحث
٤	ب. قضايا البحث
٥	ج. أهداف البحث

٥	د. منافع البحث
٦	هـ. مجال البحث وحدوده
٧	و. توضيح موضوع وتحديدده
٨	ز. الدراسات السابقة
١٠	ح. خطة البحث
١٢	الباب الثاني
١٢	الدراسة النظرية
١٢	الفصل الأول: الجانب المعرفي
١٢	أ. تعريف الجانب المعرفي وأنواعه
١٤	الفصل الثاني: التقويم
١٤	أ. تعريف التقويم
١٥	ب. أنواع التقويم
١٦	ج. أهداف التقويم
١٧	الفصل الثالث: الصدق والثبات
١٧	أ. تعريف الصدق
١٨	ب. تعريف الثبات
١٩	الفصل الرابع: الوسيلة التعليمية
١٩	أ. تعريف الوسيلة التعليمية
٢٠	ب. أهمية الوسيلة التعليمية

٢٠	ج. فوائد الوسيلة التعليمية.....
٢١	د. أنواع الوسيلة التعليمية.....
٢٢	هـ. كيفية وخطوات اختيار الوسيلة التعليمية.....
٢٣	الفصل الخامس: ألعاب التعليمية المحوسبة فروفوفس براين كامبي.....
٢٣	أ. تعريف ألعاب التعليمية المحوسبة.....
٢٤	ب. خصائصها.....
٢٤	ج. الأهداف التي تسعى الألعاب التعليمية إلى تحقيقها.....
٢٥	د. فروفوفس براين كامبي (Proprofs Brain Game).....
٢٥	هـ. مزايا.....
٢٥	و. عيوب.....
٢٦	ز. كيفية جعل الاختبار باستخدام فروفوفس براين كامبي.....
٣٢	الباب الثالث.....
٣٢	طريقة البحث.....
٣٢	أ. نوع البحث.....
٣٣	ب. مجتمع البحث وعينته.....
٣٣	ج. طريقة جمع البيانات.....
٣٤	د. بنود البحث.....
٣٥	هـ. تحليل البيانات.....
٣٧	الباب الرابع.....

الدراسة الميدانية	٣٧
الفصل الأول: لمحة عن المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا	٣٧
أ. هوية المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا	٣٧
ب. تاريخ تأسيس المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا	٣٧
ج. رؤية وبعثة وأهداف المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا	٣٨
د. الهيكل التنظيمي للمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا	٤٠
هـ. أحوال المدرسين	٤١
و. أحوال الطلاب	٤٣
ز. أحوال المرافق والتسهيلات	٤٤
الفصل الثاني: غرض البيانات وتحليلها	٤٥
أ. تطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروفوفس براين كامي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا	٤٥
ب. صدق وثبات أسئلة الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية بألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروفوفس براين كامي (Proprofs Brain Game) لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا	٤٨
ج. المزايا والعيوب عن تطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروفوفس براين كامي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا	٥٣
الباب الخامس	٦٠

٦٠ الاختتام
٦٠ أ. الخلاصة
٦١ ب. الاقتراحات
٦٢ المراجع
٦٢ أ. المراجع العربية
٦٣ ب. المراجع الإندونيسية
٦٧ الملحقات

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

قائمة اللوحات

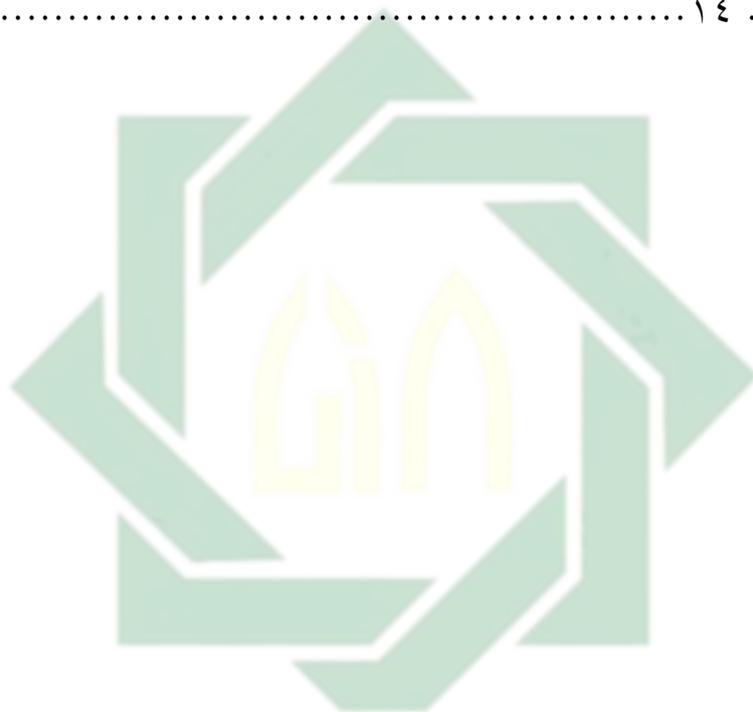
٤١	اللوحة ٤ . ١
٤٣	اللوحة ٤ . ٢
٤٤	اللوحة ٤ . ٣
٤٨	اللوحة ٤ . ٤
٥٠	اللوحة ٤ . ٥
٥٢	اللوحة ٤ . ٦
٥٢	اللوحة ٤ . ٧

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

قائمة الصور

٢٦	الصورة ٢ . ١
٢٧	الصورة ٢ . ٢
٢٧	الصورة ٢ . ٣
٢٨	الصورة ٢ . ٤
٢٨	الصورة ٢ . ٥
٢٩	الصورة ٢ . ٦
٢٩	الصورة ٢ . ٧
٢٩	الصورة ٢ . ٨
٣٠	الصورة ٢ . ٩
٣٠	الصورة ٢ . ١٠
٣١	الصورة ٢ . ١١
٤٥	الصورة ٤ . ١
٤٦	الصورة ٤ . ٢
٤٦	الصورة ٤ . ٣
٤٧	الصورة ٤ . ٤
٤٧	الصورة ٤ . ٥
٥٣	الصورة ٤ . ٦
٥٤	الصورة ٤ . ٧
٥٤	الصورة ٤ . ٨
٥٥	الصورة ٤ . ٩

٥٦	الصورة ٤ . ١٠
٥٦	الصورة ٤ . ١١
٥٧	الصورة ٤ . ١٢
٥٨	الصورة ٤ . ١٣
٥٨	الصورة ٤ . ١٤



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

اللغة العربية هي لغة لها خصائص تختلف من خصائص اللغات الأخرى. منها لغة القرآن الكريم التي تكون أداة تواصل رسالة النبي صلى الله عليه وسلم من الله فاللغة العربية هي لغة الدين وتعلمها من الديانة. ومن المستحيل فصل اللغة العربية من الإسلام لأنها لغة الوحيدة في عالم الإسلام ولها منزلة عالية وهي كلام الله تعالى لعبده وتحدث كل الأنبياء والمرسلين ولذلك كان اللغة العربية كلغة الجنة.^١ إن اللغة العربية ليست لغة الأم للاندونيسيين ولكنها لغة مهمة ومفضلة لديهم باعتبار الأكثر من المسلمين وقد أقام بتدريسها في عدد من المعاهد والجامعات والمدارس.^٢

تعليم اللغة العربية هو مادة التي يجب تعلمها في المدارس خاصة تحت رعاية المؤسسة الإسلامية كالمدرسة الابتدائية الإسلامية والمدرسة المتوسطة الإسلامية والمدرسة الثانوية الإسلامية والجامعة. تعليم اللغة العربية هو عملية تحويل المعرفة والمواقف العقلية والسلوك اللغوي التي من المتوقع أن تكون موجهة نحو الهدف.^٣ المعرفة لها دور مهم لتعليم اللغة العربية سوى المهارات الأربعة التي لم يمكن فصلها. لا يمكن إنكار أن الجانب المعرفي له علاقة وثيقة لتعليم اللغة العربية. وتشتمل المعرفة إلى الجانب المعرفي.

الجانب المعرفي مرتبط بالأهداف التعليمية وهي قدرة التفكير. الأهداف التعليمية هي عنصر أساسي من عناصر المنهج لأن جميع العناصر الأخرى يرتبط بها ارتباطاً وثيقاً. الجانب المعرفي هو النظرية التعليمية التي تركز على عملية تعليمية في شكل عملية العثور

^١ الشيخ مصطفى الغلايني، جامع الدروس العربية (بيروت: منشورات المكتبة العصرية، ١٩٩٣) ص: ٧

^٢ محمد طاهر وغيره، المدخل إلى طرق تدريس العربية للاندونيسيين (Surabaya: IAIN SA Press, 2013) ص: ٨٠

^٣ نور هادي، الموجه لتعليم المهارات اللغوية لغير الناطقين بها (مالانج: مطبعة جامعة مولان مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية، ٢٠١٨) ص: ٣

على معلومات وتذكر وإدارة التعلم وحل المشكلة. يحتوي الجانب المعرفي إلى ستة مستويات وهي تذكر وفهم وتطبيق وتحليل وتقويم وصنع.^٤ ولمعرفة حصول الأهداف التعليمية نعرف بها بالتقويم.

التقويم هو جزء مهم في العملية التعليمية. كان التقويم من أهم مراحل القدرة المعرفية. يرتبط التقويم على تحديد درجة ما وفقا لمعايير معينة.^٥ العلاقة بين التقويم وتعليم اللغة العربية هي يعرف المدرس مدى نجاح للطلاب في التعلم وأهداف التعليمية يتعين تحقيقها. ولذلك، يجب أن يكون كل مدرس تعليم اللغة العربية يطبق التقويم لتعليم اللغة العربية. ولكن كثير منهم يفترض أن التقويم ليس مهما. بمرور الزمان وتطوير التكنولوجيا كان التقويم متنوعا ليس بالاختبار على القرطاس فقط. التقويم بالطريقة التقليدية له عيوب وهي كما يلي:

١. يحتاج إلى قرطاس كثير.
 ٢. يحتاج إلى كفلة كثيرة.
 ٣. يحتاج إلى وقت طويل.
 ٤. بعد الامتحان، صحح المدرس واحدا فواحدا ويحتاج إلى وقت طويل.
 ٥. كانت الطريقة التقليدية قريبة إلى الأخطاء.
- تنمو التكنولوجيا بسرعة وتأثر على كل الأشياء. كان كل الإنسان يعتمدون بالتكنولوجيا في حياتهم يومية وكذلك في عملية تعليمية. قال سوتيجو: "يستمر عالم

^٤ ترجم من:

Fara Diba Fauzet, *Taksonomi Bloom-Revisi: Ranah Kognitif Serta Penerapannya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II, Malang: 15 Oktober 2017) Hal. 413

^٥ ترجم من:

Fara Diba Fauzet, *Taksonomi Bloom-Revisi: Ranah Kognitif Serta Penerapannya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II, Malang: 15 Oktober 2017) Hal. 440.

التعليم في التحرك بشكل ديناميكا لاسيما لإنشاء وسائل التعليمية وأساليب ومواد تعليمية تفاعلية وشاملة على نحو متزايد^٦ تعد الوسيلة التعليمية إحدى عناصر في عملية تعليمية لأنها دور مهم في تحقيق الأهداف التعليمية. فالوسيلة التعليمية مجموعة من المواد الإعداد حسنا لتغيير سلوك الطلاب وسهولة تعلمهم^٧. ينبغي للمدرسين أن يقدرُوا استخدام تطوير التكنولوجيا في الأنشطة التعليمية.

وجدت الباحثة إحدى وسائل التعليمية التي يمكن استخدامها لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية وهي فروروفس براين كامبي (Proprofs Brain Game). أما فروروفس براين كامبي (Proprofs Brain Game) هو برنامج يستند على المعرفة لتحقيق الأهداف التعليمية في الجانب المعرفي. يكون هذا البرنامج موقعا على الوب ومفيدا على الطلاب في تسهيل تذكر وتحديد مدى للمواد التي قدمها المدرس. في هذا البرنامج، يتم التعلم باستخدام الألعاب التي تصقل معرفة الطلاب ولا يشعرون بالملل.

تعليم اللغة العربية هو مادة التي يجب تعلمها بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا على الطلاب. تختار الباحثة بهذه المدرسة لأنها عدد كبير من الطلاب ولا يزال هناك بعض المدرسين الذين لم يعرفوا استخدام وسيلة فروروفس براين كامبي (Proprofs Brain Game). وقد أجرت الباحثة المقابلة مع مدرس اللغة العربية في الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا. ومن المقابلة عرفت الباحثة أن تقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية يستخدم الطريقة التقليدية وهي على القرطاس والطلاب يكتبون اللغة العربية بالبطء. ولكن بحالة فيروس covid-19 يستخدم المدرس اختيارا متعددًا بوسيلة التعليم الإلكتروني (E-Learning). ولهذا السبب

^٦ ترجم من:

Sutedjo Budi Oetomo, *E-Education: Konsep, Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan* (Yogyakarta: ANDI OFFSET, 2002) Hal. 199

^٧ عماد توفيق السعدي، أساليب تدريس اللغة العربية (دار الأمل للنشر والتوزيع، ١٩٩٩) ص. ٢١

تحاول الباحثة تطبيق فروروفس براين كامبي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا ليساعدهم على عملية تقويم الجانب المعرفي.

بناء على ذلك، تريد الباحثة أن تبحث تحت الموضوع "تطبيق ألعاب التعليم المحوسبة بوسيلة فروروفس براين كامبي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا"

ب. قضايا البحث

بناء على خلفية البحث السابقة ولتيسير الفهم قدمت الباحثة المسائل التي تطلب إجابتها، وهي كما يلي:

١. كيف تطبيق ألعاب التعليم المحوسبة بوسيلة فروروفس براين كامبي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا؟

٢. كيف صدق وثبات أسئلة الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية بألعاب التعليم المحوسبة بوسيلة فروروفس براين كامبي (Proprofs Brain Game) لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا؟

٣. ما المزايا والعيوب عن تطبيق ألعاب التعليم المحوسبة بوسيلة فروروفس براين كامبي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا؟

ج. أهداف البحث

بناء على قضايا في البحث السابق كانت أهدافها كما يلي:

١. لمعرفة تطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروفوفس براين كامبي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.
٢. لمعرفة صدق وثبات أسئلة الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية بألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروفوفس براين كامبي (Proprofs Brain Game) لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.
٣. لمعرفة ما المزايا والعيوب عن تطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروفوفس براين كامبي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.

د. منافع البحث

هذا البحث له منافع من حيث النظرية والتطبيقية:

١. المنافع النظرية (أ) تطوير وزيادة خزانة العلوم والمعارف في المجال التربوي خاصة في تعليم اللغة العربية.
- (ب) أن يعطي الاقتراحات العلمية للمدرسين وللباحثين الذين يشتغلون في مجال تعليم اللغة العربية خاصة في الجانب المعرفي.

٢. المنافع التطبيقية

(أ) للباحثة

لاستيفاء بعض الشروط للحصول على درجة S-1 في شعبة تعليم اللغة

العربية كلية التربية والتعليم بجامعة سونان أمبيل الإسلامية الحكومية

سورابايا.

(ب) للمدرسين

ليساعدهم على معرفة تقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية بوسيلة

فروفوفس براين كامي (Proprofs Brain Game).

(ج) للطلاب

ليساعدهم على عملية تقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية.

هـ. مجال البحث وحدوده

حددت الباحثة بالحدود الآتية:

١. الحدود الموضوعية

حددت الباحثة تحت الموضوع تطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة

فروفوفس براين كامي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في

تعليم اللغة العربية لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية

الحكومية ٢ سورابايا.

٢. الحدود المكانية

الحدود المكانية بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.

٣. الحدود الزمانية

الحدود الزمانية في العامي الدراسي ٢٠٢١-٢٠٢٢ في المستوى الثاني.

٩. توضيح موضوع وتحديد

لابتعاد الأخطاء التفاسر واختلاف الفهم في هذا الموضوع قدمت الباحثة بيان بعض المصطلحات الآتية :

١. تطبيق : مصدر من كلمة طبق - يطبق - تطبيق بمعنى تنفيذ.^٨
٢. ألعاب التعليمية : وسائل التعليمية التي تحتوي على الأسئلة للتقويم بحيث الحوسبة يصبح التعلم تفاعلية و نشاطا.^٩
٣. الوسيلة التعليمية : كل أداة يستخدمها المدرس لتحسين عملية التعليم.^{١٠}
٤. تقويم : يرتبط بالقدرة على تحديد درجة ما بناء على قواعد أو معايير معينة.^{١١}
٥. الجانب المعرفي : الجانب المعرفي مرتبط بالأهداف التعليمية وهي قدرة التفكير.^{١٢} وحددت الباحثة على أدنى مستوى من الجانب المعرفي وهو التذكر (*Remembering*) في مهارة القراءة.
٦. فروفوفوس براين : برنامج الوب يستند على المعرفة لتحقيق الأهداف كامبي التعليمية في الجانب المعرفي.^{١٣}

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

^٨ يوسف شكري فرحات، معجم الطلاب (بيروت: دار الكتب العلمية، ١٩٧١) ص. ٣٥٧

^٩ ترجم من:

Erlis Nuryati, *Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Pencegahan Panyebaran Covid-19* (Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Vol. 7, No. 3, 2020) Hal. 146

^{١٠} محمد طاهر وغيره، المدخل إلى طرق تدريس العربية للاندونيسيين (Surabaya: IAIN SA Press, 2013) ص. ٢٧

^{١١} ترجم من:

Elis Ratna Wulan, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Pustaka Setia, 2014) Hal. 2

^{١٢} ترجم من:

Ina Magdalena, dkk, *Tiga Ranah Taksonomi BLOOM Dalam Pendidikan* (Jurnal Edukasi dan Sains, Vol. 2, No.1, 2020) Hal. 139

^{١٣} www. proprofs.com

ز. الدراسات السابقة

قد وجدت الباحثة الدراسات السابقة المتعلقة بهذا البحث منها:

١. الإسم : حليلة السعدية
السنة : ٢٠١٩
الجامعة : جامعة سونان أنبيل الإسلامية الحكومية سورابايا
الموضوع : تقويم نتائج التعلم لمهارت القراءة والكتابة باستخدام وسائل الإعلام عبر الإنترنت (Quipper school) لطلاب الفصل الثامن بالمدرسة الثانوية الحكومية الإسلامية ٣ سورابايا.
الفرق : الفرق بين هذا البحث والبحث العلمي الذي قدمته حليلة السعدية في البحث وبرنامج عبر الإنترنت طبعاً. تبحث حليلة السعدية عن تقويم نتائج التعلم لمهارت القراءة والكتابة واستخدمت وسائل الإعلام عبر الإنترنت (Quipper school). وأما هذا البحث تبحث عن تقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية واستخدمت الباحثة الوسيلة التعليمية ألعاب التعليمية المحوسبة فروفوفوس براين كامي (Proprofs Brain Game).
٢. الإسم : محمد حنفي
السنة : ٢٠١٨
الجامعة : جامعة سونان أنبيل الإسلامية الحكومية سورابايا
الموضوع : تقويم تعليم اللغة العربية باستخدام ووندرشير قويس كرياطور (Wondershare Quiz Creator) في الفصل السابع بمدرسة المورة الثانوية الإسلامية ديوك جومبانج.
الفرق : الفرق بين هذا البحث والبحث العلمي الذي قدمه محمد

حنفي هو يستخدم الوسيلة التعليمية ووندرشير قويس كرياتور (Wondershare Quiz Creator) ولا يحدد التقييم الذي يبحث عنه. وأما هذا البحث استخدمت الباحثة الوسيلة التعليمية ألعاب التعليمية المحوسبة فروفوفس براين كامبي (Proprofs Brain Game) وحددت في تقييم الجانب المعرفي.

٣. الإسم : سيتي زليحة
- السنة : ٢٠١٦
- الجامعة : STAIN KUDUS
- الموضوع : تأثير تقييم تعليم اللغة العربية المبني على "الشبكة الدولية" على ترقية دوافع الطلاب تعلم اللغة العربية في الفصل العاشر بالمدرسة العالية الحكومية ثاني قدس سنة دراسية ٢٠١٦/٢٠١٨ م
- الفرق : الفرق بين هذا البحث والبحث العلمي الذي قدمته سيتي زليحة في طريقة البحث وبرنامج عبر الإنترنت طبعا. كانت سيتي زليحة استخدمت برنامج Caroline وطريقة الكمية. وأما هذا البحث استخدمت الوسيلة التعليمية ألعاب التعليمية المحوسبة فروفوفس براين كامبي (Proprofs Brain Game) وطريقة الكيفية.

ح. خطة البحث

رتبت الباحثة إلى خمسة أبواب بالخطوات التالية :

الباب الأول : يبحث عن المقدمة فيها خلفية البحث وقضاياها وأهدافه ومنافعه ومجاله وحدوده وتوضيح الموضوع وتحديدته والدراسات السابقة وخطته.

الباب الثاني : يبحث عن الدراسة النظرية من الموضوع التي قدمتها الباحثة وتحتوي على خمسة فصول:

الفصل الأول يحتوي على تعريف الجانب المعرفي وأنواعه.

الفصل الثاني يحتوي على تعريف التقويم وأنواع التقويم وأهداف التقويم.

الفصل الثالث يحتوي على تعريف الصدق وأنواعه وتعريف الثبات.

الفصل الرابع يحتوي على تعريف الوسيلة التعليمية وأهميتها وفوائدها وأنواعها وكيفية وخطوات اختيارها.

الفصل الخامس يحتوي على تعريف ألعاب التعليم المحوسبة وخصائصها والأهداف التي تسعى ألعاب

التعليمية إلى تحقيقها وفروفوفس براين كامبي ومزايا وعيوب وكيفية جعل الاختبار بوسيلة وفروفوفس براين كامبي.

الباب الثالث : يبحث عن طريقة البحث يحتوي على نوع البحث

ومجتمعه وعينته وطريقة جمع البيانات وبنوده وتحليل البيانات.

الباب الرابع : يبحث عن الدراسة الميدانية والدراسة التحليلية عن تطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروفوفس براين كامبي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية لدى الطلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا، ويحتوي هذا الباب إلى الفصولين:

الفصل الأول يبحث عن لمحة المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.

الفصل الثاني يبحث عن غرض البيانات وتحليلها عن تطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروفوفس براين كامبي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية لدى الطلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.

الباب الخامس : نهاية الباب هي الاختتام والخلاصة والإقتراحات.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

الباب الثاني

الدراسة النظرية

الفصل الأول: الجانب المعرفي

أ. تعريف الجانب المعرفي وأنواعه

علم تصنيف الأهداف التعليمية (*Taxonomi of Educational Objectives*) هو الذي يعرف باسم تصنيف بلوم هو تصنيف لمستويات الأهداف الدراسية التي يضعها المدرسون لطلابهم. وأول من صنف هذه الأهداف هو عالم علم النفس التربوي بجامعة شيكاغو Benjamin S Bloom في عام ١٩٥٦. Taksonomi مشتق من الكلمة اليونانية *Taxis* بمعنى نظام و *Nomos* بمعنى علم وهي نظام التصنيف يعتمد على بيانات البحث العلمي المتعلقة بالأشياء التي يتم تصنيفها في ذلك علم النظامي.^{١٤} وبنمو الزمان والتكنولوجية كانا Anderson و Krathwohl تعديلا بهذا نظام التصنيف. يتكون الجانب المعرفي من ستة مستويات وهي:^{١٥}

١. تذكر (*Remembering*)

التذكر هو أدنى مستوى من الجانب المعرفي. التذكر هو قدرة الطالب على التذكر (الاستدعاء والتعرف) للمعلومات التي تم تقديمها للمدرس.^{١٦} في هذا المستوى، عندما يواجه الطالب سؤالاً يتذكر أو يسترجع في حله معلومات معينة من ذاكرته مثل النظريات والعموميات والتراكيب.

^{١٤} ترجم من:

Ina Magdalena, *Menjadi Desainer Pembelajaran di SD* (Sukabumi: CV Jejak, 2019) Hal. 90

^{١٥} ترجم من:

Lorin W Anderson: David R Krathwohl. diterjemahkan oleh Agung Prihantoro, *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Asesmen* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015) Hal. 6-7

^{١٦} ترجم من:

Kusaeri, *Acuan & Teknik Penilaian Proses & Hasil Belajar dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014) Hal. 36

٢. فهم (Understanding)

الفهم هو المرحلة الثانية في الجانب المعرفي. الفهم هو قدرة شرح المعلومات التي تم قدمها المدرس بكلمة الخاصة شفويا أو كتابة.^{١٧} عندما يواجه الطالب سؤالاً يقوم فيها الطالب بتشغيل كل جزئية من دماغه حتى يتمكن فهم المقصود من السؤال. ومن أمثلة ذلك هي أظهر الفهم للحقائق والترجمة والتفسير والشرح بتفسير الطالب نفسه.

٣. تطبيق (Applying)

التطبيق هو قدرة على التنفيذ أو تطبيق. والذي يقوم فيه الطالب باستدراك كل ما تعلمه وتسخيره ثم تطبيقه على السؤال مثل القدرة على استخدام وتطبيق الأفكار والنظريات والمعلومات التي تم تعلمها في تدريس.^{١٨} وعلى سبيل المثال في تعليم اللغة العربية هو يقدر الطالب أن يطبق الإعراب في النص.

٤. تحليل (Analyzing)

يؤكد التحليل إلى قدرة قسم العنصر الرئيسي وعلى معالجة المعلومات والمقارنة ويقوم بتقسيم المواد إلى أجزاء التي يجب أن يركب أجزاء معينة مع بعضها البعض لإعادة تنظيمها ويسهل الفهم.^{١٩} وعلى سبيل المثال يستطيع

^{١٧} ترجم من:

Kusaeri, *Acuan & Teknik Penilaian Proses & Hasil Belajar dalam Kurikulum* 2013 (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014) Hal. 36

^{١٨} ترجم من:

Anderson L W, Krathwohl D R, *A Taxonomi for Learning Teaching and Assising: A Revision of Bloom's Taxonomi of Educational Objective* (New York: Longman, Anderson et al, 2001) Hal. 101

^{١٩} ترجم من:

Abdul Majid, *Penilaian Autentik Proses dan Hasil Belajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014) Hal. 58

الطالب أن يحلل نصا معينا وأن يفكر في الجزئيات النحوية والقواعد اللغوية التي تساعده على التحليل.

٥. تقييم (Evaluating)

التقييم هو من أهم مراحل الجانب المعرفي. التقييم هو إصدار الأحكام بناء على معايير معينة.^{٢٠} علاقة التقييم وتعليم اللغة العربية هي يعرف المدرس مدى نجاح للطالب في التعلم وأهداف التعليمية يتعين تحقيقها.

٦. صنع (Creating)

الصنع هو تعميم الفكرة الجديدة أو الطريقة الجديدة لنظر الشيء. الفرق بالجانب المعرفي الآخر هو كان الطالب يعمل بالعلم المعروف ولكن في هذا المستوى يحصل شيئا جديدا.^{٢١}

الفصل الثاني: التقييم

أ. تعريف التقييم

التقييم بنظر آراء العلماء كما يلي:

قال الدكتور محمد نجيب مصطفى عطيو: التقييم هو عملية تشخيص لجوانب القوة وجوانب الضعف في تعلم الطلاب والعمل بالأساليب المتعددة على علاج جوانب الضعف والتأكيد على جوانب القوة بقصد تحسين عملية التعلم.^{٢٢} قال الدكتور رشدي أحمد طعيمة: التقييم هو عدد الإجراءات التي يتم بجمع بيانات الفرد

^{٢٠} ترجم من:

Khaidaroh Shofiya, *Pengembangan Tujuan Pembelajaran PAI Aspek Kognitif Dalam Teori Anderson, L. W. dan Krathwohl, D.R* (Jurnal Al Ghazali, Vol.1, No.2, 2018) Hal. 20

^{٢١} ترجم من:

Imam Gunawan, Angarini Retno Palupi, *Taksonomi Bloom-Revisi Ranaah Kognitif Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian* (Madiun: FIP IKIP PGRI) Hal. 30

^{٢٢} محمد نجيب مصطفى عطيو، طرق تدريس العلوم بين النظرية والتطبيق (الرياض: مكتبة الرشد، ٢٠٠٦) ص. ٣٩٤

أو الشروع أو الظاهرة ويدرس هذه البيانات بأسلوب علمي للتأكد في أي مدى تحقيق الأهداف المحددة لأجل اتخاذ قرارات معينة.^{٢٣}

قال عبد الموجد أن التقويم هو عملية جمع وتصنيف وتحليل وتفسير البيانات أو المعلومات (كمية أو كيفية) عن الظاهرة أو الموقف أو السلوك بقصد إصدار الحكم أو القرار.^{٢٤}

وقال هادي مشعان ربيع أن التقويم هو عملية منظمة لتحديد مدى تحقيق الأهداف التعليمية لدى الطلاب.^{٢٥}

من الشرح المذكور فالتقويم هو عملية إصدار الحكم والقرارات بناء على القوة والضعف وعلى ضوء الأهداف أو المعايير المحددة.

ب. أنواع التقويم

توجد ثلاثة أنواع من التقويم يمكن لمدرس القيام بها عند محمد نجيب مصطفى عطيو وهي:

١. التقويم القبلي (المبدئي)

وهو التقويم الذي يقوم به المدرس عند البدء في تدريس وحدة جديدة أو درس جديد بهدف تحديد مستوى الطلاب المبدئي من حيث ما لديهم من معلومات ومهارات سابقة يمكن أن يكون نقطة بداية التعلم، وبهذا يساعد هذا النوع من التقويم على تشخيص أوجه القوة وأوجه الضعف قبل بدء التعلم.

^{٢٣} رشدي أحمد طعيمة، الأساس العامة لمناهج تعليم اللغة العربية (القاهرة: دار الفكر العربي، ٢٠٠٤) ص. ٣٦

^{٢٤} ترجم من:

Matsna dan Erta Mahyudin, *Pengembangan Evaluasi dan Tes Bahasa Arab* (Alkitabizz: Tangerang Selatan, 2012) Hal 3-4

^{٢٥} هادي مشعان ربيع وإسماعيل محمد بشير، دراسات تربوية في القرن الحادي والعشرون (عمان: مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع، ٢٠٠٨) ص. ١١٥

٢. التقييم البنائي (التكويني)

وهو التقييم الذي يستخدمه المدرس أثناء قيامه بتدريس معين بهدف متابعة الطالب في تعلمه، والتأكد من أنه يستير في اتجاه بلوغ الأهداف المحددة وذلك بتشخيص جوانب القوة وجوانب الضعف في تعلم الطلاب وعلاج جوانب الضعف والتأكيد على جوانب القوة.

٣. التقييم النهائي (البعدي)

وهو التقييم الذي يستخدمه المدرس في نهاية تدريسه لموضوع معين أو للوحدات التعليمية بهدف الكشف عن مدى تحقيق الأهداف التعليمية لهذه الوحدات والتعرف على نواحي القوة ونواحي الضعف في تحصيل الطلاب، ويزودنا هذا النوع من التقييم بأساس يدكن في ضوءه وضع الدرجات والتقدير للطلاب وإعداد التقارير اللازمة عنهم.^{٢٦}

ج. أهداف التقييم

لا يخلو التقييم من الغرض، ولكن هناك الأشياء يمكن تحقيقها بهذا النشاط. على وجه التحديد، أن أهداف التقييم هي كما يلي:

١. لمعرفة في أي مدى تم تحديد إتقان الشخص للكفاءات.
٢. لمعرفة ما الصعوبات التي يواجهها الطلاب في أنشطتهم بحيث يمكن إجراء التشخيص وإمكانية توفير العلاج.
٣. لتحديد كفاءة وفعالية الطريقة، الوسائل، وغيرها في النشاط.
٤. نظرا لأن التعليقات والمعلومات مهمة للمقيم لتحسين أوجه القصورا الحالية حيث يمكن استخدامها كمرجع في اتخاذ القرارات في المستقبل.

^{٢٦} محمد نجيب مصطفى عطيو، طرق تدريس العلوم بين النظرية والتطبيق (رياض: مكتبة الرشد، ٢٠٠٦) ص. ٢٩٧

٥. كأداة الإنتقاء للمدرس إلى الطلاب.^{٢٧}

الفصل الثالث: الصدق والثبات

أ. تعريف الصدق

قال Scarvia B Anderson في كتابه *Encyclopedia of Educational Evaluation* أن الصدق هو قدرة الاختبار على قياس درجة قياس الاختبار لما وضع لقياسه.^{٢٨} البيانات أو المعلومات يقال بالصدق إذا كانت هي نفسها بيانات أو معلومات الباحث في الميدان. ينقسم الصدق إلى أربعة أشياء وهي كما يلي:

١. الصدق المحتوى

يقصد بفحص مضمون الاختبار فحصا دقيقا منتظما. وهو فحص محتوى الاختبار وتحليل فقراته وأسئلته لمعرفة مدى تمثيلها للسلوك الذي يقيسه الاختبار. ويحتاج إلى تحديد الأهداف والأسئلة التي يمثلها ويحتاج إلى وصف المحتوى الذي نريد أن نفحص الطلاب به أيضا. ويستخدم في اختبارات الإنجاز.

٢. الصدق البناء

يقصد بالصدق البناء عندما نريد أن نقيس مفاهيم معينة. وهو يبين مدى العلاقة بين الأساس النظري للاختبار وبين فقرات الاختبار، بكلمة أخرى في أي مدى يقيس الاختبار الفرضيات النظرية التي يبنى عليها الاختبار. أحيانا يسمى بصدق المفهوم أو صدق التكوين الفرضي.

٣. الصدق التنبؤي

^{٢٧} ترجم من:

Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012) hal. 18-19

^{٢٨} ترجم من:

Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012) hal. 80

يعتبر هذا النوع من الصدق مؤثرا لنتيجة معينة في المستقبل حيث يقوم على أساس المقارنة بين درجات الأفراد في الاختبار وبين درجاتهم على محك يدل على أدائهم في المستقبل. على سبيل المثال اختبار القدرة للطلاب المتقدمين لكلية التربية الرياضية، وذلك هو مؤشر صدق تنبؤي. إذا يمكننا إعداد الاختبار قدرة للطلاب الذين انتهوا من دراستهم بالمرحلة الثانوية بهدف تحديد مدى النجاح الذي سيحققه. بذلك نستطيع القول أن هذا الاختبار له قدرة تنبؤية كبيرة.

٤. الصدق التلازمي

الصدق التلازمي هو تطبيق الاختبار على الطلاب المعروف مستواهم إذا استطاع المتفوقين الحصول على درجات عالية والضعفاء على درجات منخفضة. فإن هذا الاختبار حقق الصدق التلازمي.^{٢٩}

ب. تعريف الثبات

الثبات مشتق من الكلمة الإنجليزية *Reliability* بمعنى الموثوقة. الثبات هو سلسلة من القياسات أو أدوات القياس التي لها اتساق عند إجرائها بشكل متكرر.^{٣٠} يرتبط الصدق والثبات ارتباطا وثيقا. الثبات هو جزء من الصدق، لأن الصدق يتضمن الثبات. والثبات في المفهوم العام هو أن يعطي الاختبار الذي يقوم به الباحث النتائج ذاتها في حال تمت إعادته على نفس المجموعة وفي نفس الظروف في وقت لاحق، فالثبات يعني الاستقرار والاتساق.

^{٢٩} ترجم من:

Rina Febriana, *Evaluasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019) Hal. 120-124

^{٣٠} ترجم من:

Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019) Hal. 175

الفصل الرابع: الوسيلة التعليمية

أ. تعريف الوسيلة التعليمية

الوسيلة جمع من *Medium* مشتق من الكلمة اللاتينية *Medius* بمعنى الوسط حرفياً، هو الوسط، الوسيط أو مقدمة أي إسقاط الرسالة من المرسل إلى المرسل.^{٣١} وعرف رابطة الاتصالات التربوية والتكنولوجية أن الوسيلة التعليمية هي كل الأشياء التي يمكن أن تنقل الرسائل، ويمكن أن تخفي الأفكار والمشاعر ورغبات الطلاب حتى تشجيع العملية التعليمية في الطلاب.^{٣٢} الوسائل التعليمية هي مجموعة الأجهزة والمواد التعليمية التي يطبقها المدرس في الموقف التعليمي لتسهيل العملية التعليمية.^{٣٣} قال وينا سانجايا الوسيلة التعليمية في التربية هي كل أداة يستخدمها المدرس لتسهيل في نقل محتويات المادة إلى الطلاب.^{٣٤} قال أزهار أرشاد الوسيلة التعليمية هي كل ما يستعمل المدرس لإرسال الرسالة وتخفيف انتباه الطلاب وأفكارهم ومشاعرهم واهتمامهم بالتعلم.^{٣٥} إنديريانا دينا تشرح أن الوسيلة التعليمية هي أداة مفيدة للغاية للطلاب والمدرسين في عملية التدريس والتعلم.^{٣٦}

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

^{٣١} ترجم من: Umi Hanifah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Surabaya: UINSA PRESS, 2014) Hal. 2

^{٣٢} ترجم من: Miarso Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011) Hal. 475

^{٣٣} محمد علي الكامل، تطوير منهج تعليم اللغة العربية (مالانج: UIN MALIKI PRESS 2010) ص. ٢٥

^{٣٤} ترجم من: Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media, 2011) Hal.163

^{٣٥} ترجم من: Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada) Hal. 10

^{٣٦} ترجم من: Indriana Dina, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Jakarta: PT Diva Press, 2011) Hal. 15

كل المعارف المذكور تؤدي إلى مفهوم واحد وهي أن الوسيلة التعليمية كل أداة يستخدمها المدرس لتسهيل عملية التعليم التي تعين المدرس والطلاب لتحقيق الأهداف التعليمية بفعالية وكفاءة.

ب. أهمية الوسيلة التعليمية

- تتمثل أهميتها في التعليم بالشكل العام على أن الوسيلة تساعد لتحقيق الأهداف التعليمية على أيسر الطرق.^{٣٧} أما في مجال اللغة فأهميتها تتمثل هي:
١. تساعد الوسيلة في توفير الوقت وجهد المدرس.
 ٢. تساعد في التدريب على التفكير العلمي السليم.
 ٣. تساعد على استثارة اهتمام الطلاب وإشباع حاجتهم للتعلم.
 ٤. توضيح بعض المفاهيم والمصطلحات والكلمات المجردة أو ما يصعب إيصاله لطلاب.
 ٥. تنمية دقة الملاحظة إذ أنها تتيح للطلاب فرصة الموازنة والمقارنة والتدقيق.
 ٦. مراعاة الفرق الفردية بين الطلاب، إذ يختلف الطلاب في سرعة تعلمهم، والوسيلة تساعد المدرس على مراعاة هذه الخاصية طلابه.
 ٧. يمكن أن تستثمر الأداة التعليمية كأداة للعب والتعليم، وبذا فأن المدرس يوظف الوسيلة لإشباع حاجات الطلاب النفسية، واللعبة أحد من أهم هذه الحاجات.^{٣٨}

ج. فوائد الوسيلة التعليمية

فوائدها العام هي تسهيل تفاعلية بين المدرس والطلاب، بحيث تكون مؤثرا. وأما فوائدها الخاصة هي:

^{٣٧} عماد توفيق السعدي، وسائل تكنولوجيا (رياض: مكتبة الرشد، ٢٠١٠) ص. ٨٩.

^{٣٨} عماد توفيق السعدي، أساليب تدريس اللغة العربية (إربد: دار الأمل للنشر والتوزيع، ١٩٩٩) ص. ٨٩-٩٠.

١. لا يتعد التفاسر المختلفة.
٢. أن تكون عملية التعليم تفاعلية.
٣. أن تكون عملية التعليم ممتعة.
٤. اقتصاد الوقت والجهد.
٥. تحسين جودة نتائج التعليم.
٦. أن يفعل عملية التعليم في أي مكان.
٧. تنمية ايجاب الطلاب إلى المادة وعملية التعليم.
٨. تغيير دور مدرس في اتجاه ايجابية وانتاجية.
٩. أن تكون الطريقة متنوعة وتكون التعليم ممتعة.
١٠. يكون الطلاب متحركة في التعليم.^{٣٩}

د. أنواع الوسيلة التعليمية

الوسيلة للغة العربية بالشكل العام تنقسم إلى نوعين، هما التكنولوجية والتقليدية.^{٤٠} ولو كانت الوسيلة التعليمية الحديثة كثيرة، ولكن في الأصل تنقسم إلى ثلاثة أشياء هي:

١. الوسيلة البصرية، هي تعتمد على حاسة البصر ويستفاد منها عن طريق فائدة العين، مثل: الكتاب، السبورة، اللوحات الجدارية، الصورة، البطاقة.
٢. الوسيلة السمعية، هي يستفاد منها عن طريق فائدة الأذن، مثل: راديو، مكبر الصوت، قرص.

^{٣٩} ترجم من:

Umi Hanifah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Surabaya: UINSA PRESS, 2014) Hal. 12-13

^{٤٠} ترجم من:

Abdul Wahab Rosyidi, *Memahami Konsep Dasar Bahasa Arab* (Malang: UIN Maliki Press, 2011) Hal. 115

٣. الوسيلة السمعية والبصرية، هي يستفاد منها عن طريق فائدة العين والأذن معا،

مثل: التلفاز، الفلم، التمثيلية.^{٤١}

هـ. كيفية خطوات اختيار الوسيلة التعليمية

في تطبيق الوسيلة التعليمية الذي يختاره المدرس، هناك كيفية اختيار الوسيلة

التعليمية كما قاله سويرنو وهي:

١. معرفة خصائصها.
٢. مناسبة بالأهداف التعليمية.
٣. مناسبة بطريقة استخدمها المدرس.
٤. مناسبة بالمادة الدراسية.
٥. مناسبة بأحوال الطلاب وعددهم وعمرهم ومستويات تعليمهم.
٦. مناسبة بالحالات والظروف والبيئة.
٧. لا تختار بالسبب الجديدة أو وحيدة لدى المدرس.^{٤٢}

ليس كل الوسيلة جيدة للتعليم ولكن ينبغي أن يكون اختيار الوسيلة التعليمية

على معايير معينة. بالشكل العام، إن المعايير التي تجب مراعاتها في اختيار وسيلة

التعليمية هي:

١. الأهداف.
٢. استهداف الطلاب.
٣. خصائص الوسيلة التعليمية المعينة.

^{٤١} ترجم من:

Ulin Nuha, *Metedologi Super Efèktif Pembelajaran Bahasa Arab* (Jogjakarta: DIVA Press, 2012) Hal. 280

^{٤٢} ترجم من:

Abdul Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Maliki Press, 2011) Hal. 11

٤. زمن.
٥. كلفة.
٦. التوفر.
٧. سياق الاستخدام.
٨. الجودة التقنية.^{٤٣}

الفصل الخامس: ألعاب التعليمية المحوسبة فروفرفوس براين كامبي

أ. تعريف ألعاب التعليمية المحوسبة

اصطلاحاً الألعاب في تعليم اللغة لكي يعطي مجالاً واسعاً في الأنشطة التعليمية وليزود المدرس والطلاب بالوسيلة الممتعة والمشوقة للتدريب على عناصر اللغة.^{٤٤} يعد اللعب من أهم الأنشطة التي يمارسها الطفل فيستهو به ومن ثم تثير تفكيره وتوسع خياله. وتعد الألعاب عامة مدخلاً أساسياً لنمو الطفل من الجوانب العقلية والجسمية والاجتماعية والأخلاقية والانفعالية والمهارية واللغوية وغير ذلك. وتساعد في تثبيط دافعهم للتعلم وتحنهم على التفاعل النشط مع ما يتعلمون.^{٤٥} الألعاب التعليمية هي لعبة تحاول تقديم قيمة تعليمية بحيث تكون اللعبة تسلية ولكن تستخدم أيضاً كوسيلة تعليمية.^{٤٦} والآن أصبح استخدام الوسائل التعليمية أكثر انتشاراً وتفاعلية، مثل أجهزة الحاسوب والإنترنت.

^{٤٣} ترجم من:

Umi Hanifah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Surabaya: UINSA PRESS 2014) Hal 154-158

^{٤٤} ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية (الرياض: دار المريخ، ١٩٨٤) ص. ١٢

^{٤٥} محمد محمود حيلة، الألعاب من أجل التفكير والتعلم (عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع، ٢٠٠٤) ص. ١٩

^{٤٦} ترجم من:

Sussi, dkk, *Pembuatan Game Online BoMClean sebagai Media Pembelajaran Kebersihan*

Lingkungan (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika Vol.5, No.1: 2019) Hal. 114

من الشرح المذكور فالألعاب التعليمية المحوسبة هي أنها ليست تسلية فحسب، بل تحتوي على المعرفة التي يتم نقلها إلى مستخدميها أيضا. وتستخدم ألعاب التعليمية المحوسبة كالوسيلة التعليمية في هذا الزمان.

ب. خصائصها

١. مناسبة اللعبة لمستوى الطلاب.
٢. صلاحية اللعبة لكل المستويات.
٣. إشراك اللعبة لأكثر عدد من الطلاب.
٤. اتصال اللعبة بالموضوع المدروس.
٥. سهولة الإجراء.
٦. إذكاء اللعبة لروح المنافسة وجلبها للمتعة والمرح.^{٤٧}

ج. الأهداف التي تسعى الألعاب التعليمية إلى تحقيقها

١. مساعدة على التعلم.
٢. تنمية الجوانب المعرفية المختلفة.
٣. تنمية النواحي الاجتماعية والوجدانية.
٤. تخليص من توتراتهم النفسية المختلفة، وحل مشكلاتهم.
٥. تنمية القدرة التعبيرية.
٦. مساعدة على النمو الجسمي التوازن.
٧. تنمية التفكير الابداعي والابتكاري.
٨. اكتشاف مشاعر واتجاهاتهم وقيمهم ومدركاتهم.^{٤٨}

^{٤٧} ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية (الرياض: دار المريخ، ١٩٨٤) ص. ١٧

^{٤٨} محمد محمود الخيلة، الألعاب التربوية وتنميتها إنتاجها (عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع، ٢٠٠١) ص. ٥١-٥٢

د. فروفوفس براين كامبي (Proprofs Brain Game)

فروفوفس براين كامبي (Proprofs Brain Game) هو إحدى أداة ذكية عبر الانترنت (Smart Tools Online) من موقع الوب فروفوفس. أقيم فروفوفس من قبل سمير باتيا، وهو خريج ماجستير في علوم الكمبيوتر من University of Southern California (USC).⁴⁹ أما فروفوفس براين كامبي (Proprofs Brain Game) هو برنامج الوب يستند على المعرفة لتحقيق الأهداف التعليمية في الجانب المعرفي ومفيدا على الطلاب في تسهيل تذكر وتحديد مدى للمواد التي قدمها المدرس. في هذا البرنامج، يتم التعلم باستخدام الألعاب التي تصقل معرفة الطلاب ولا يشعرون بالملل.

هـ. مزايا

١. معرفة عدد الأسئلة الخطئية والصحيحة.
٢. سيحصل الطلاب على نتائج العمل في شكل شهادة مع نتيجة التي تم تحقيقها.
٣. أن يكون التعلم أكثر إثارة للاهتمام والطلاب يفكر بنشاط.

و. عيوب

١. أن تكون القيمة في لقطة الشاشة.
٢. لا يمكن استخدامها في مهارة الاستماع والكلام

⁴⁹ ترجم من:

Jonathan Wijaya, *Pemanfaatan Aplikasi Daring Proprofs Quiz Maker untuk Mengembangkan Kegiatan Apersepsi Pembelajaran Matematika Topik Trigonometri Kelas X IPA SMA Marsudinni Sedes Sapientiae Semarang* (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2018) Hal. 21

ز. كيفية جعل الاختبار باستخدام فروروفس براين كامبي

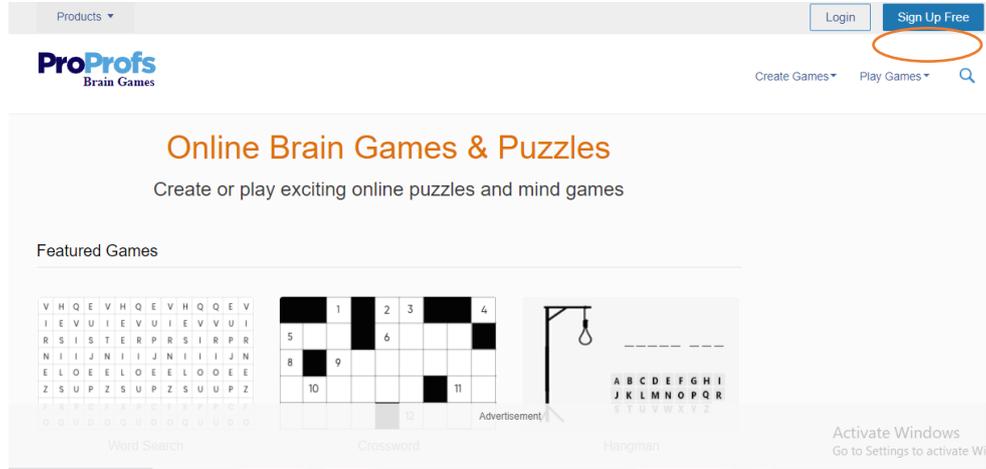
- افتح متصفحنا (Browser)، وادخل عنوان www.proprofs.com في شريط العناوين، وانتظر حتى تظهر الصفحة الرئيسية من فروروفس، ثم اختر Our Product لنظر البرنامج في فروروفس كما يلي:

الصورة ١ . ٢

- اختر Brain Game، سوف تظهر الغرض كما يلي:

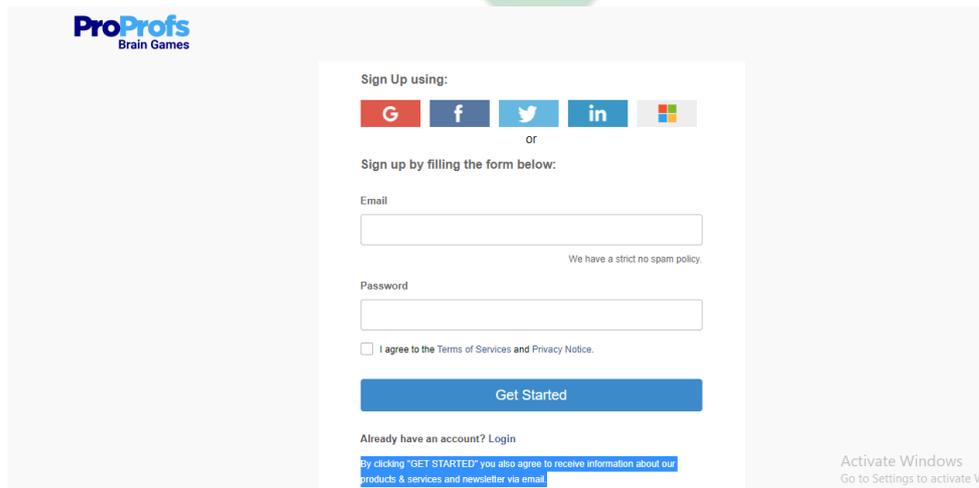
الصورة ٢ . ٢

- اختر فوق التسجيل (Sign Up).



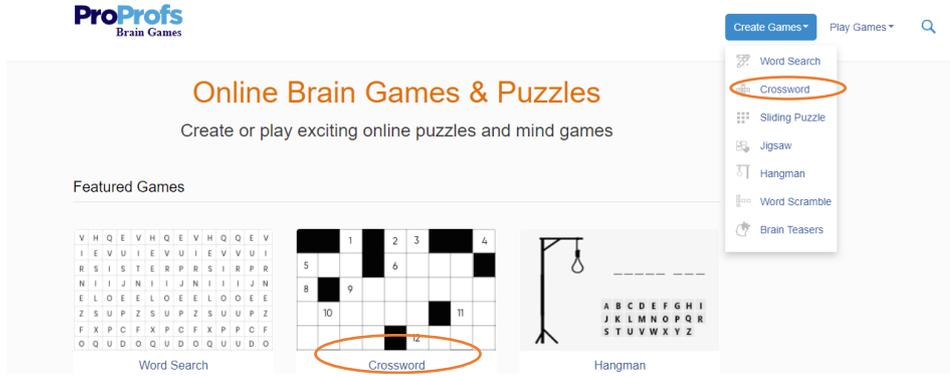
الصورة ٣.٢

- بعد ظهور نموذج التسجيل، إملأ عنوان بريد الكتروني وكلمة السر في نموذج التسجيل ثم ضع علامة على النموذج واختر فوق التسجيل (Sign Up). ويمكن أيضا التسجيل عبر حساب فيسبوك (Facebook) أو تويتر (Twitter) أو جوجل+ (Google+).



الصورة ٤.٢

- بعد ملء النموذج، سوف تظهر غرض القائمة المتنوعة، اختر Create Game ثم Crossword لجعل الاختبار.



الصورة ٥.٢

- سوف تظهر صفحة الاختبار، أكتب مادة الاختبار، تصوير الاختبار، أسئلة الاختبار وأجوبة الاختبار. كشف Hint لأسئلة وكشف Word لأجوبة وإذا تريد أن تكثر الأسئلة على خمس فاختر Add More Word.

Create Crossword Game
Make your own crossword puzzles

Name your crossword

Description or any instructions for users

Word	Hint
<input type="text"/>	<input type="text"/>

[Add More Words](#)

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows

الصورة ٦.٢

● بعد ملء الأسئلة والأجوبة، اختر Create My Game.

Word	Hint
شادية	عزيمتين من شارع بالشارح رقم ... (٨)
صنعة	بيتك فإلمنة في شارع بالرقم رقم ... (٩) خالاج
قريب	للعدى و فإلمنة جوارى بيتك فإلمنة ... من بيتك اللذان
شارع	علاوى بيتك صديقا في ... شوقنا رقم رقم ٩٨
رقم	علاوى بيتك خريفة في شارع الخما رقمي ... ٣٦
بيد	يأخذ إلى الفألمنة بالشارح لأن نطق ... عن الفألمنة
مدينة	جافراة ... خريفة في الفألمنة
جيران	ما فإلمنة الخريفة "Tetangga"
قرية	ما فإلمنة الخريفة "Desa"
مهنة	ما ... فإلمنة ٤ فإلمنة ٤ فإلمنة

Add More Words [+](#)

[Create My Game](#)

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

الصورة ٧.٢

● اختر Play Game ليعمل الاختبار.

ProProfs
Brain Games

Create Games ▾ Play Games ▾ 🔍

Brain Games > Crossword > Create

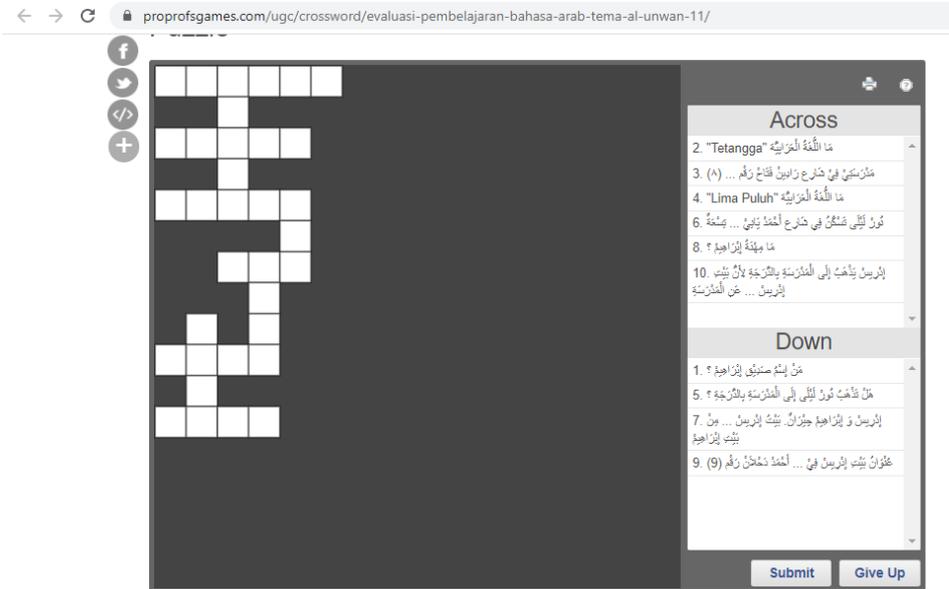
Great, you have made it! Start playing :)

[Play Game](#)

الصورة ٨.٢

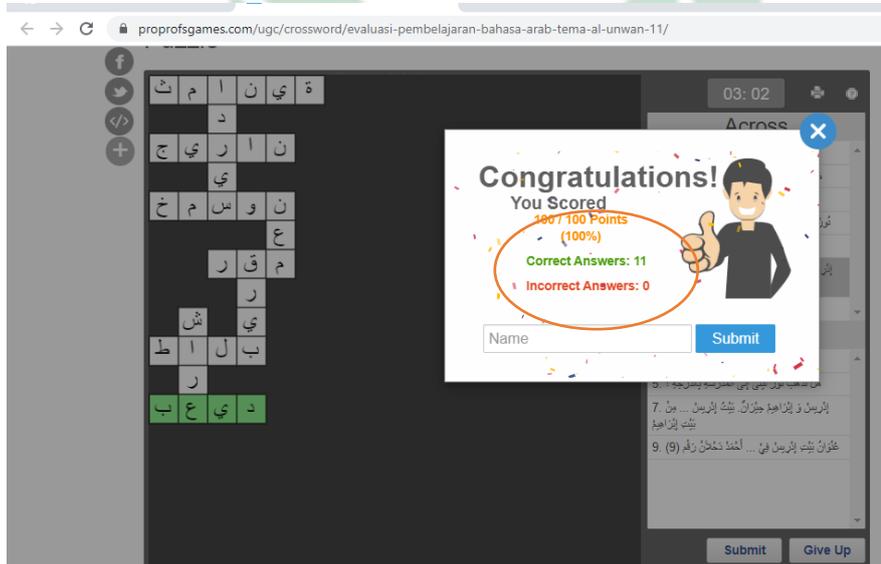
S U R A B A Y A

- سوف تظهر لوحة الاختبار، اختر Submit إذا تنتهي الاختبار.



الصورة ٩ . ٢

- فيعرف الطلاب عدد الأسئلة الخطيئة والصحيحة.



الصورة ١٠ . ٢

- سيحصل الطلاب على نتائج العمل في شكل شهادة مع نتيجة التي تم تحقيقها.



الصورة ٢ . ١١

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

الباب الثالث

طريقة البحث

أ. نوع البحث

طريقة البحث هي الطريقة العلمية لوجود البيانات بقصد اكتشافها وتطويرها وتثبيتها وتصويرها وابتكارها حتى تستطيع الباحثة أن تستخدمها للفهم وإخراج المشكلة.^{٥٠} طريقة البحث هي الطريقة التي استخدمتها الباحثة في تحليل بحثها وينبغي للباحثة أن تتعين مصادر الحقائق التي تأخذ منها للحصول إليها في هذا البحث العلمي.^{٥١}

ومن المعروف أن طريقة البحث نوعان هما الطريقة الكيفية (kualitatif) والطريقة الكمية (kuantitatif). الطريقة الكيفية هي الطريقة التي يستغني عن الأرقام العديدة وأما الطريقة الكمية فيها الحساب والأرقام العديدة.

وفي هذا البحث العلمي تستخدم الباحثة الطريقة الكيفية لنيل البيانات عن تطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروروفس براين كامي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية لدى الطلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا. استخدمت الباحثة الطريقة الكيفية لأنها أرادت معرفة كيفية تطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروروفس براين كامي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية لدى الطلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.

^{٥٠} ترجم من:

Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 5

^{٥١} ترجم من:

Suharsimi Arikunto, *Metode Penelitian* (Jakarta: Bulan Bintang, 1996), hlm. 245

ب. مجتمع البحث وعينته

١. مجتمع البحث

مجتمع البحث هو جميع من البحث الذي يتكون من البشر والأشياء والحيوانات والنباتات والأحداث الذي له القيم القيادية كمصدر للبيانات التي لديها خصائص معينة في دراسة.^{٥٢} والمجتمع في هذا البحث يتكون من طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا وعددهم ٣٠٠ طالب.

٢. عينة البحث

عينة البحث هي بعض من مجتمع البحث التي تكون نائباً منه.^{٥٣} والعينة في هذا البحث هي جميع الطلاب في الفصل السابع "H" بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا وعددهم ٣٢ طالباً.

ج. طريقة جمع البيانات

طريقة جمع البيانات هي خطوة مهمة لأن الهدف الأول هو لنيل البيانات. وتقوم الباحثة باستخدام الطرق الآتية لجمع البيانات:

١. طريقة الوثائق (Dokumentasi)

طريقة الوثائق هي طريقة جمع البيانات مصادرها المكتوبة والكتب والمجلات والجرائد والبحوث الموجودة والحكايات وغيرها. تستخدم الباحثة هذه الطريقة لجمع البيانات المتعلقة بتطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروروفس براين كامي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في

^{٥٢} ترجم من:

Margono, *Metedologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004) Hal. 98

^{٥٣} ترجم من:

Margono, *Metedologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007) Hal. 121

تعليم اللغة العربية لدى الطلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا أحوالها وتاريخها وعدد المدرسين والطلاب فيها.

٢. طريقة الاختبار (Tes)

الاختبار هو مجموعة الأسئلة التي تستخدم لمقياس المهارة والمعرفة والذكاء والقدرة أو الكفاءة عن الفردية أو المجموعة. وفي هذا البحث تستخدم الباحثة طريقة الاختبار لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية بوسيلة فروروفس براين كامبي (Proprofs Brain Game) لدى الطلاب الفصل السابع "H" بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.

٣. طريقة الاستطلاع (Angket)

طريقة الاستطلاع هي طريقة تقديم الأسئلة المكتوبة المستخدمة لحصول أجوبة من عينات المختارة.^{٥٤} تستخدم الباحثة هذه الطريقة لنيل الأجوبة في قضايا البحث الثالث وهي ما المزايا والعيوب عن تطبيق ألعاب التعليم المحوسبة بوسيلة فروروفس براين كامبي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.

د. بنود البحث

بنود البحث هو آلة لجمع البيانات الوثيقة بمسألة البحث. استخدمت بنود

البحث التالي:

^{٥٤} ترجم من:

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2016)

Hal. 268

١. تستخدم الباحثة الوثائق المكتوبة والصور والإلكترونية للحصول إلى البيانات والمعلومات عن تطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروروفس براين كامبي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية لدى الطلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا أحوالها وتاريخها وعدد المدرسين والطلاب فيها .
٢. تستخدم الباحثة مجموعة الأسئلة والتمرينات لنيل المعلومات عن تطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروروفس براين كامبي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية لدى الطلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.
٣. تستخدم الباحثة طريقة الاستطلاع لمعرفة ما المزايا والعيوب عن تطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروروفس براين كامبي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.

هـ. تحليل البيانات

تحليل البيانات هو طريقة إجابة الأسئلة المستخدمة في قضايا البحث. استخدمت الباحثة التحليل الكيفي في تحليل البيانات. وهو التحليل الذي تستخدم الكلمات المركبة في الجملة الموسعة. تحليل البيانات هو أحد من نشاطات البحث المهم والمقرر. بهذه النشاطات التحليلي، البيانات أو المعلومات الذي مجموعة له المعنى. وأما الأنشطة في هذا تحليل البيانات بنظرية ميلس (Miles) وهوبرمان (Huberman) فهي:

١. تلخيص البيانات (Data Reduction)

في هذا الحال، اختارت الباحثة للتركيز وتبسيط البيانات الخشينة تناولها الباحثة من الملاحظات في الميدان. وكذلك يقال بأنه التحديد والتوجيه وحذف ما لا ينفع وتنظيم البيانات حتى تستطيع أن يأخذ الخلاصة.

٢. تقديم البيانات (Data Display)

بعد تلخيص البيانات هو تقديم البيانات. إن تقديم البيانات في البحث الكيفي يكون بيان قصير وارتباط بين الطبقات. سيحصل للباحثة فهم ما يكون وتخطيط ما يفعل.

٣. الخلاصة (Verification)

أخذ الخلاصة في البحث الكيفي، هذا الأمر يمكن أن يجيب مسألة ما ولا يمكن. وذلك بالنسبة للخلاصة للوهلة الأولى بالحجج الصديقة. وأحيانا تكون الخلاصة الأولى متغيرا لعدم الحجج القوية ويتطور بنزول الباحثة في الميدان.^{٥٥}

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

^{٥٥} ترجم من:

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019) Hal. 321

الباب الرابع

الدراسة الميدانية

الفصل الأول: لمحة عن المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا

أ. هوية المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا

إسم المدرسة	: المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا
العنوان	: الشارع جيترا رايا رقم ٢٧ لاكارسانتري سورابايا
رقم إحصاءات المدرسة	: ١٢١١٣٥٧٨٠٠٠٢
رقم أصل المدرسة القومية	: ٢٠٥٨٣٨٧١
رقم الهاتف	: ٧٥٣٢١٣٠
الإعتماد	: أ (A)
رئيس المدرسة	: أكوس يوليانتو

ب. تاريخ تأسيس المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا

في عام ١٩٨٠ بالجونبانج مشروعاً لزيادة مدرسة جديدة أن يبني بناية هناك. ولكن في ذلك الوقت كان المدرسة المشروع ما وجدت الدعم الكافي لتطوير أجنحتها فأخذ شؤون الدينية مقاطعة جاوي الشرقية القرار المعينة ليكون بناية المدرسة الجديدة على مسافة بعيدة، مع نظر القرار التالي :

١. مسافات بعيدة (يختير مدينة سورابايا)

٢. سورابايا لديها المدرسة الحكومية الوحيدة وهي المدرسة الخاصة

٣. لذا عين (كاسي بندايس) في ذلك الوقت الدكتوراندوس محمد سوتكنو،

بالتعاون مع رئيس المدرسة الجديدة هو الدكتوراندوس غازي يوسف في

محاولة تأسيس مدرسة الثانوية الحكومية ٢ سورابايا، بحيث قامت حتى الآن.

بعد تكاليف من رئيس المكتب الإقليمي لوزارة الشؤون الدينية في المقاطعة جاوى الشرقية اقترح الرئيس الجديد وهو الدكتور أندوس غازي يوسف ليفتح المدرسة الثانوية عن طريق استعارة مكان في مدرسة التوحيد من خلال عام. بفضل التعاون مع قادة المجتمع والزعماء الديني في ذلك الوقت يمكن أن تتلقى فئة واحدة من الدهون، في السنة الثانية المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية سورابايا بدأت في تطور. بعد أن خدم لمدة تسع سنوات الدكتور أندوس غازي يوسف تمت ترقيته كرئيس لمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية جونبانج، حل محله السيد الدكتور أندوس سوجادي وفي عصره المدرسة الثانوية الثانية سورابايا ٢ لا يزال وضعت لالتوازي ٢ (٦) الطبقات. خدم من ١٩٨٩ - ١٩٩٢ وبعد تقاعده من الخدمة وحل محله السيد الدكتور أندوس محمد موحرودجي من ١٩٩٢ إلى ١٩٩٧. في هذه الحقبة المدرسة الثانوية الثانية سورابايا تمت المدرسة الثانوية الثانية سورابايا وأصبح المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة سورابايا حتى الآن.

ج. رؤية وبعثة وأهداف المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا

١. رؤية المدرسة

ممتاز في الإنجاز والأخلاق الكريمة ومستعد للمنافسة في مواجهة عصر العولمة

٢. بعثة المدرسة

١. تحسين قدرة وجودة التحصيل الأكاديمي وغير الأكاديمي.

٢. خلق بيئة تعليمية إسلامية مواتية.

٣. زرع روح التميز والتفكير السليم لدى الطلاب والمعلمين والموظفين ليكونوا

عازمين على المضي قدماً.

٤. زيادة التزام جميع العاملين في مجال التعليم بمهامهم ووظائفهم الرئيسية.

٥. تطوير تقنية المعلومات والاتصالات في التعلم وإدارة المدارس بطريقة إبداعية ومبتكرة.

٦. تحسين قدرة الطلاب على إتقان اللغات الأجنبية بشكل مستقل واتصالي.

٣. أهداف المدرسة

١. إنشاء المرشحين الكتابيين المؤهلين.

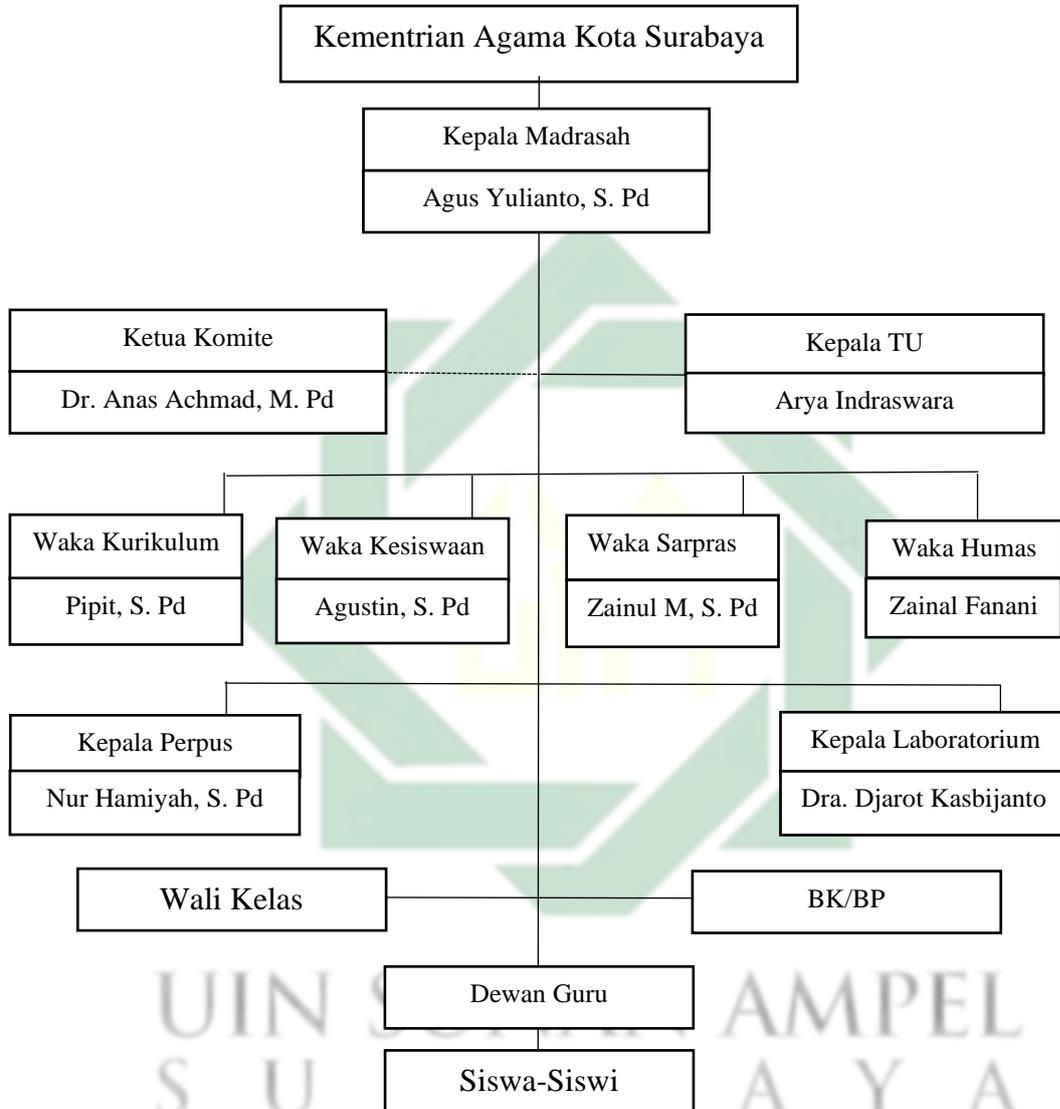
٢. خلق عالم ديني مرشح.

٣. إنشاء مرشحين محترفين ودينيين



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

د. الهيكل التنظيمي المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا



----- : Garis Koordinasi

———— : Garis Komando

هـ. أحوال المدرسين

عدد المدرسين بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا في عام ٢٠٢١

- ٢٠٢٢ هو ٥١ مدرسا كما في اللوحة الآتية:

اللوحة ٤ . ١

الوظيفة	الرواية التربية	الإسم	الرقم
رئيس المدرسة	S.Pd	أكوس يوليانتو	٠١
نائب رئيس المناهج الدراسية	S.Pd	بيبيت ساترياواتي	٠٢
نائب رئيس الطلاب الدراسية	S.Pd	أغوستين سامبورناواتي	٠٣
نائب رئيس الوسائل الدراسية	S.Pd M.Si	زين المفتاح	٠٤
نائب رئيس العلاقة العام	S.Pd	زين الفناني	٠٥
مدرسة	S.Pd	إتا مفروحة	٠٦
مدرسة	S.Pd M.Si	سوليستياريبي	٠٧
مدرس	S.Pdi	أنس أحمد	٠٨
مدرس	Drs	دجاروت كوسبيسانتو	٠٩
مدرس	Drs	هادي سوبريونو	٠١٠
مدرسة	Dra	أنيس مفرحة	٠١١
مدرسة	Dra	نور عزيزة	٠١٢
مدرس	S.Pd	خير الأنوار	٠١٣
مدرس	S.Pd	هاسول	٠١٤
مدرسة	Dra	تاري هادروسواتي	٠١٥
مدرسة	S.Pd	يوني إنداه إندارتي	٠١٦
مدرس	M.Pdi	عين الرفيق	٠١٧

مدرس	S.Pd	وهمواكوا	.١٨
مدرسة	S.Pd	نور حمية	.١٩
مدرس	M.Pdi	سيف الدين	.٢٠
مدرس	Drs	مسلمون	.٢١
مدرسة	S.Pd	إيتينغ إيدا فطرية	.٢٢
مدرسة	M.Pd	هاريني هداية	.٢٣
مدرس	M.Pd	لقمان ويجايا	.٢٤
مدرسة	S.Pd	عليقة المسعدة	.٢٥
مدرسة	S.Pd	دينا إيكاهاميون	.٢٦
مدرسة	S.Pd	سويأتي	.٢٧
مدرسة	S.Pdi	حسن الخاتمة	.٢٨
مدرسة	S.Pd	فطرية راهايو	.٢٩
مدرسة	S.Si	دوي ايندانغ	.٣٠
مدرسة	S.Pd	نور رحمة واتي	.٣١
مدرس	S.Pd	بودي كاريونو	.٣٢
مدرس	S.Pd	برانا إيراوان	.٣٣
مدرس	S.Th.I	حفيف الدين	.٣٤
مدرس	S.Pd	أريانتو	.٣٥
مدرس	S.Kom	أحمد زمروني حامد	.٣٦
مدرسة	Lc	نور فائقة ناليني محمد	.٣٧
مدرسة	S.Pd	أفرياني جاندرابوسيتاستري	.٣٩
مدرسة	S.Pd	رينا إلباوتي	.٤٠
مدرسة	S.Pd	موجياتي	.٤١

مدرس	SS	نصر الخير	.٤٢
مدرس	S.Pd	محمد مصفى	.٤٣
مدرسة	S.Pd	أوجيك واهيوتي	.٤٤
مدرس	S.Pd	أدم مسلم ساسونغكو	.٤٥
مدرس	S.PdI	حسيني	.٤٦
مدرس	M.Pd	قمر الدين	.٤٧
مدرسة	S.Pd	يولي كارتিকাواتي	.٤٨
مدرسة	S.Pd	إنداه يولي كارتিকা ساري	.٤٩
مدرسة	S.Pd	إسنون ندره	.٥٠
مدرس	S.Pd	باكوس ألف مولانا	.٥١

و. أحوال الطلاب

عدد الطلاب بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا في عام ٢٠٢١ -

٢٠٢٢ هو ٨٢٦ طالبا. وتفصيل ذلك كما في اللوحة الآتية:

اللوحة ٢.٤

الرقم	الفصل	الطالب	الطالبة	المجموع
.١	السابع (VII)	١٣٧	١٦٣	٣٠٠
.٢	الثامن (VIII)	١٠٤	١٤٨	٢٥٢
.٣	التاسع (IX)	١١٧	١٥٦	٢٧٣
	المجموع	٣٥٨	٤٦٧	٨٢٦

ز. أحوال المرافق والتسهيلات

إن المرافق والتسهيلات في المدرسة مهمة لمساعدة وتسهيل عملية التعليم.

اللوحة ٣.٤

الرقم	المرافق والتسهيلات	العدد	الحال
١.	حالة الأرض	ملكية	جيد
٢.	مساحة الأرض	٤٨٠٨	جيد
٣.	مساحة البناء	١١٢٥	جيد
٤.	الفصل الدراسي	٢٦	جيد
٥.	غرفة الرئيس	١	جيد
٦.	غرفة المدرس	١	جيد
٧.	إدارة	١	جيد
٨.	مسجد	١	جيد
٩.	مكتبة	١	جيد
١٠.	غرفة الصحة	١	جيد
١١.	معمل	٣	جيد
١٢.	ميدان	١	جيد
١٣.	حمام للمدرسين	٤	جيد
١٤.	حمام للطلاب	١٧	جيد
١٥.	مقصف	٥	جيد
١٦.	مستودع	١	جيد
١٧.	غرفة التعاونية	١	جيد

الفصل الثاني: غرض البيانات وتحليلها

أ. تطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروفوفوس براين كامبي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.

قد طبقت الباحثة ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروفوفوس براين كامبي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية تحت الموضوع "العنوان" لطلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا. تتكون العملية التعليمية من ثلاث خطوات منها المقدمة والأنشطة الرئيسية والاختتام كما يلي:

١. المقدمة

تلقي الباحثة السلام للطلاب، يبدأ التعلم بقراءة بسملة معا، تسأل الباحثة عن حالة الطلاب بكيف حالكم؟ وتعطي المحرض على الطلاب، تقرأ كشف الحضور واحدا فواحدا، تسأل الباحثة عن الدرس الماضي، تشرح الباحثة عن أهداف تعليم اللغة العربية.



الصورة ٤ . ١

٢. الأنشطة الرئيسية

تقراء الباحثة النص البسيط تحت الموضوع "العنوان" معا.



الصورة ٢.٤

تحلل وتطالع الباحثة النص البسيط تحت الموضوع "العنوان" معا ثم تعطي الباحثة على الطلاب الفرصة ليسأل الباحثة الذي لم يتم فهمها.



الصورة ٣.٤

٣. الاختتام

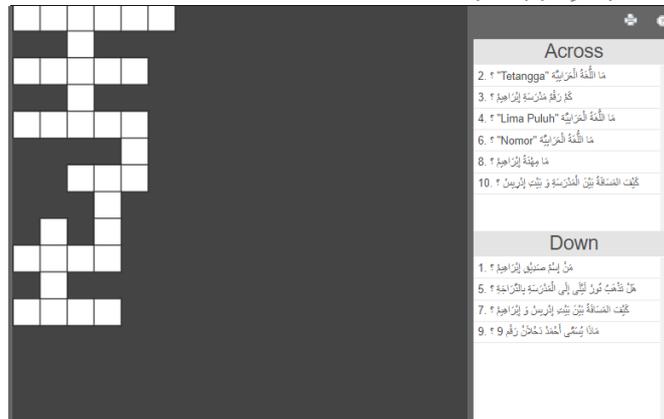
تركز الباحثة نتائج التعلم، تعطي الباحثة على الطلاب التقويم لمعرفة كفاءتهم الجانب المعرفي بألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروفوفوس براين كامبي (Proprofs Brain Game)، تختم الباحثة بإلقاء السلام.



الصورة ٤. ٤

الفنونا

أنا طالبة في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ مدرستي في شارع زاوين قنار رقم ٨ يسؤلوا جاوي الوسطى. اسمي إبراهيم أنا أشكن في شارع آغوس سالم رقم ٥ بيتي بعيد عن المدرسة. في صديق اسمي إدريس هو تلميذ ماهر وتسيطر هو أشكن في شارع أحمد دخلان رقم ٩ بيتي قريب من بيتي. هو يذهب إلى المدرسة بالدراجة وفي صديقتي اسمها نور ليلى هي تلميذة ماهرة وتسيطر. هي أشكن في شارع أحمد تان رقم ٦ بيتها قريب من المدرسة هي تذهب إلى المدرسة مشيًا على الأقدام. في أم اسمها عائشة هي ربة البيت ولي أب اسمي عبد الله هو موظف المكتبة هو يذهب إلى الإدارة بالسيرة العامة صباحًا.



الصورة ٤. ٥

ب. صدق وثبات أسئلة الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية بألعاب التعليمية
المحوسبة بوسيلة فروروفس براين كامبي (Proprofs Brain Game)
لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.
نتائج الاختبار بوسيلة فروروفس براين كامبي (Proprofs Brain Game)

اللوحة ٤.٤

رقم	إسم	١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠	مجموع
٠.١	أبيّ رحمن العزم	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١٠
٠.٢	عائشة ساسيكيрана	١	١	١	٠	١	١	١	١	١	١	٩
٠.٣	ألف الزهرة	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١٠
٠.٤	أنا مدينة العلم	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١٠
٠.٥	دوية أنستشيا فوتري	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١٠
٠.٦	ديوي أمندا	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١٠
٠.٧	ذهبية أوكتافيا فوتري	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١٠
٠.٨	ذكيا هبة اللبية	١	١	١	٠	١	١	١	١	١	١	٩
٠.٩	ايحي أفيوين	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١٠
٠.١٠	اينون قر عف هيللا	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١٠
٠.١١	إنتان نور عيني	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١٠
٠.١٢	إسابل بلقيس نور	٠	١	١	٠	١	١	١	١	١	١	٨
٠.١٣	كينيسيا أندريا بلقيس	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١٠
٠.١٤	كيрана ديندرا دوي	١	١	١	٠	١	١	١	١	١	١	٩
٠.١٥	محمد رافي زفر عفاندي	١	٠	١	٠	١	٠	١	٠	١	٠	٥
٠.١٦	محمد سفا رحمن	٠	٠	٠	١	١	١	١	٠	٠	٠	٤

١٠	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١٧ . ماهيسا ويدي الفطير
١٠	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١٨ . مولديا محب
١٠	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١٩ . محمد عمرو خالد
٦	٠	٠	٠	٠	١	١	١	١	١	١	١	٢٠ . محمد إلهام فرستيو
١٠	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	٢١ . محمد نيروس هبة الله
١٠	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	٢٢ . نبيلة دوي هارنوم
٩	١	١	١	١	١	١	١	١	١	٠	١	٢٣ . ندية مفتاح الجنة
٩	١	١	١	١	٠	١	١	١	١	١	١	٢٤ . نيل عفيرة رحمة الله
١٠	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	٢٥ . نورة أولياء رحمة
١٠	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	٢٦ . نيل الصواب الجزيل
٨	١	٠	١	١	١	١	١	١	١	٠	١	٢٧ . نيندياتوو ريسسكوكفا
٨	١	٠	٠	١	١	١	١	١	١	١	١	٢٨ . راني سيد مصطفى
١٠	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	٢٩ . رزقا أريديان فرناندا
٩	١	١	١	١	٠	١	١	١	١	١	١	٣٠ . سلوى أورا نور فطرية
١٠	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	٣١ . وردة الحميرة
١٠	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	٣٢ . زهرة السيتا فوتري طفيلة

S U R A B A Y A

(أ) الصدق

لمعرفة صدق أسئلة الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية بألعاب التعليمية
 المحوسبة بوسيلة فروفوفس براين كامبي (Proprofs Brain Game) لدى طلاب
 الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا استخدمت
 الباحثة طريقة الاختبار لمقياس جوتمان (Guttman) برمز كما يلي:

$$Y_{pbi} = \frac{M_p - M_I}{St} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

البيان:

Y_{pbi} : معامل ارتباط ثنائي التسلسل

M_p : متوسط درجات الطلاب الذين أجابوا بصحيحة

M_I : مجموع المتوسط درجات

St : الانحراف المعياري

p : نسبة الطلاب الذين أجابوا بصحيحة

q : نسبة الطلاب الذين أجابوا بخطيئة

اللوحة ٤ . ٥

No Soal	Uji Validitas		
	r hitung	r table taraf signifikan 5%	kriteria
1.	0.53	0.35	VALID
2.	0.65	0.35	VALID
3.	0.65	0.35	VALID
4.	0.48	0.35	VALID
5.	0.01	0.35	INVALID
6.	0.31	0.35	INVALID
7.	0.49	0.35	VALID
8.	0.66	0.35	VALID
9.	0.65	0.35	VALID
10.	0.87	0.35	VALID

يعتبر الصدق إذا كان $r \text{ tabel} > r \text{ hitung}$ والعكس، بناء على النتائج

السابقة يوجد ثماني أسئلة صادقا وسؤالان اثنان غير صادق.

ب) الثبات

لمعرفة ثبات أسئلة الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية بألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروروفوس براين كامبي (Proprofs Brain Game) لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا استخدمت الباحثة برمز كودر ريجارسون (Kuder-Richardson) ٢٠ كما يلي:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[\frac{S_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right]$$

البيان

r_{11}	: معامل ثبات كودر ريجارسون
n	: عدد بنود الاختبار
p	: نسبة الطلاب الذين أجابوا بصحيحة
q	: نسبة الطلاب الذين أجابوا بخطيئة (١-p)
$\sum p_i q_i$: عدد بنود الضرب بين p و q
s_t^2	: مجموع القيمة

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[\frac{S_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right]$$

$$r_{11} = \frac{10}{10-1} \left(2.14 - \frac{0.639}{2.14} \right)$$

$$= 0.72587$$

وأما التفسير والتعيين في تحليل البيانات المجموعة، فستعمل الباحثة التفسير الذي قدمه Guilford فيما يلي^{٥٦}:

اللوحة ٦ . ٤

الرقم	معامل الثبات	التفسير
.١	1,00 – 0,80	مرتفع
.٢	0,80 – 0,60	عال
.٣	0,60 – 0,40	متوسط
.٤	0,40 – 0,20	ضعيف
.٥	0,20 – (-1,0)	ضعيف جدا

بناء على التفسير الذي قدمه Guilford المذكور أن الأسئلة في هذا البحث العلمي هي موثوق بدراسة "عال".

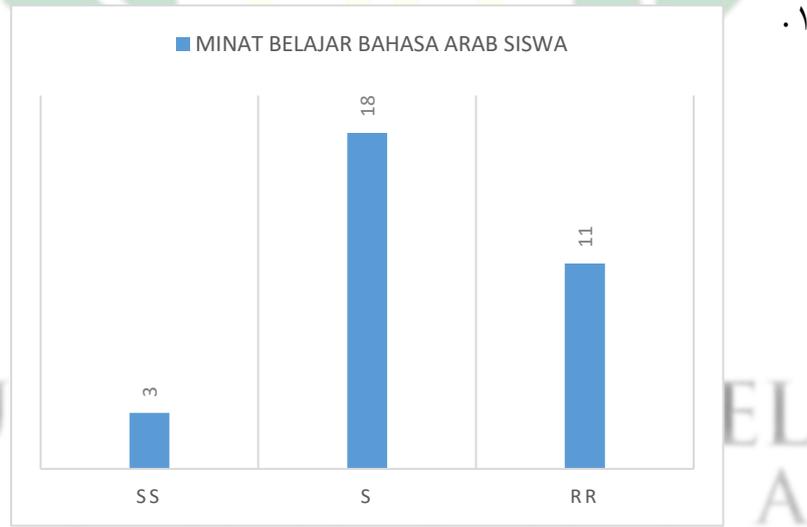
اللوحة ٧ . ٤

No Soal	Uji Reabilitas	
	r_{11}	kriteria
1.	0.72587	TINGGI
2.	0.72587	TINGGI
3.	0.72587	TINGGI
4.	0.72587	TINGGI
7.	0.72587	TINGGI
8.	0.72587	TINGGI
9.	0.72587	TINGGI
10.	0.72587	TINGGI

⁵⁶ Guilford, J.P *Fundamental Statistic in Psychology and Education 3rd Ed* (New York: McGraw-Hill Book Company, Inc 1956)

ج. المزايا والعيوب عن تطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروروفس براين كامي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.

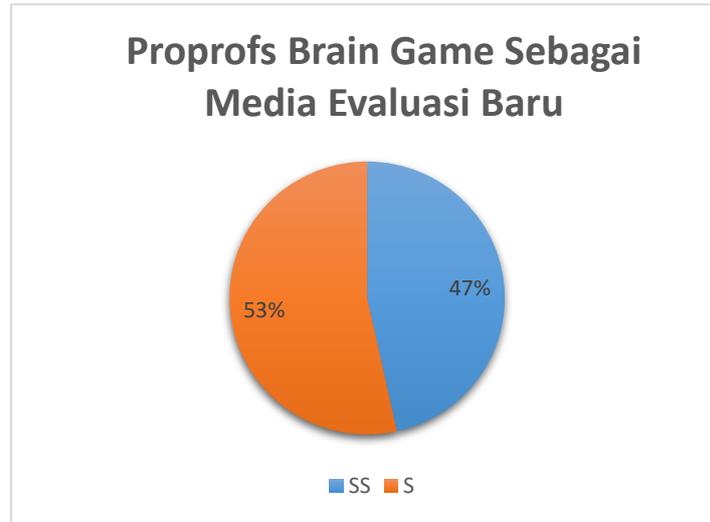
قد استخدمت الباحثة طريقة الاستطلاع لمعرفة ما المزايا والعيوب عن تطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروروفس براين كامي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا. استخدمت الباحثة تسع أسئلة التي ستشرح الباحثة بإحصائية الوصفية كما يلي:



الصورة ٤ . ٦

بناء على بيانات في الصورة أن ثلاثة طلاب أجابوا بأنهم يحبون تعلم اللغة العربية جدا وثمانية عشر طالبا أجابوا بأنهم يحبون تعلم اللغة العربية وأحد عشر طالبا يشكون في الإجابة.

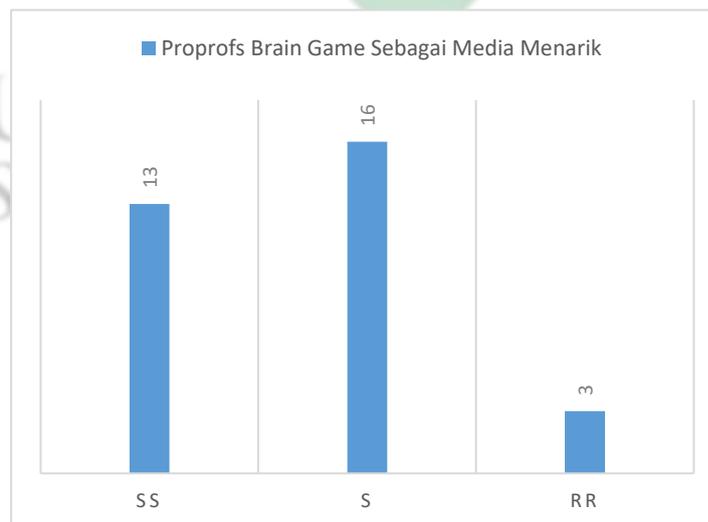
.٢



الصورة ٧ . ٤

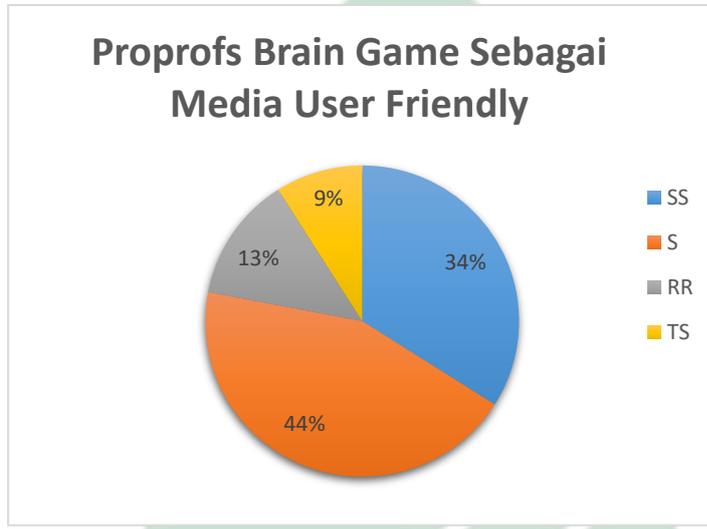
بناء على بيانات في الصورة أن ٥٣٪ من اثنين وثلاثين طالبا أجابوا الموافقة بالسؤال الثاني و ٤٧٪ الأخر أجابوا بغاية الموافقة. لذلك يشير أن تطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروفوفس براين كامبي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية له الفضل من حيث التجديد الدراسي.

.٣



الصورة ٨ . ٤

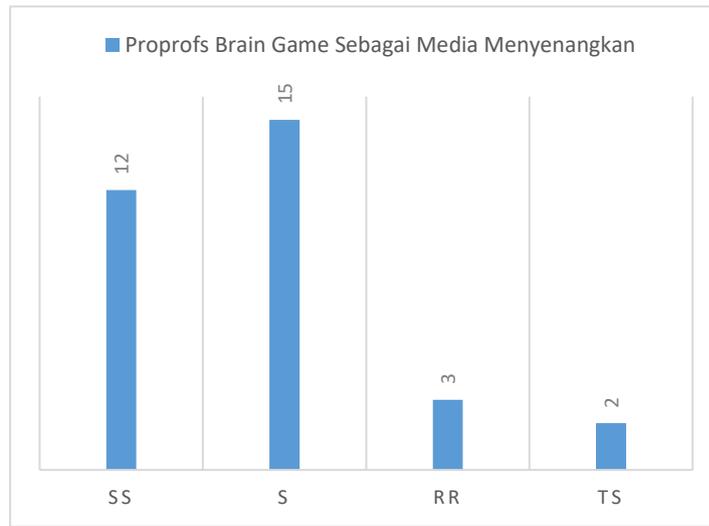
بناء على بيانات في الصورة أن ستة عشر من اثنين وثلاثين طالبا أجابوا الموافقة بالسؤال الثالث وثلاثة عشر طالبا أجابوا بغاية الموافقة. تشير أن هذه البيانات تكفي لإثبات أن تطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروفوفس براين كامبي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية مثيرة للاهتمام على الرغم أن هناك ثلاثة طلاب يشكون في الإجابة.



. ٤

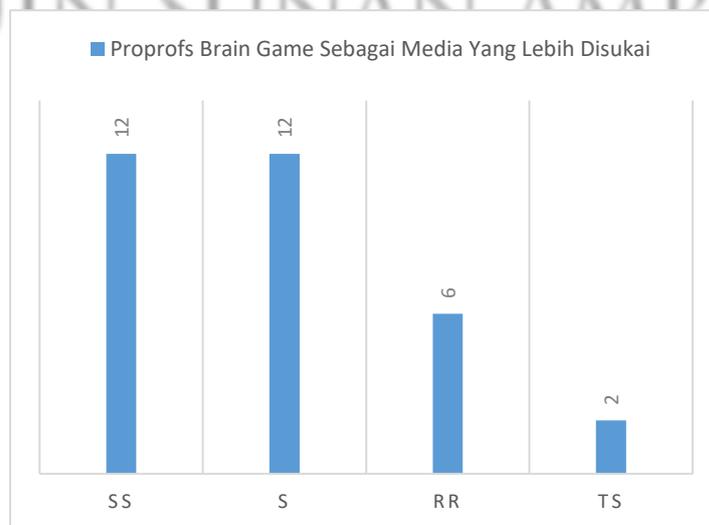
الصورة ٩ . ٤

بناء على بيانات في الصورة أن الطلاب أجابوا بجواب متنوع. ٤٤٪ طلاب أجابوا بالموافقة بالسؤال الرابع. وهذا الخيار الأكثر اختيارا لإجابات الطلاب. ٣٤٪ أجابوا بغاية الموافقة والطلاب الأخر يشكون في الإجابة بالنسبة المئوية ١٣٪ و ٩٪ طلاب الذين أجابوا بالمخالفة. إذا يجمع بين طلاب الذين أجابوا الموافقة وغاية الموافقة أنهما أكثر من الطلاب الذين أجابوا بالشك والمخالفة. بذلك يشير أن تطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروفوفس براين كامبي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية يتميز بتسهيل استخدامه.



الصورة ٤ . ١٠

بناء على بيانات في الصورة أن المستجيبين أجابوا بجواب متنوع. وأكثر الجواب هو الموافقة بالسؤال الخامس. خمسة عشر طالبا أجابوا بالموافقة واثنان عشر طالبا أجابوا بغاية الموافقة. من الرسم البياني المذكور أن ثلاثة طلاب أجابوا بالشك وطالبين اثنين أجابوا بالمخالفة. بذلك يشير أن تطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروروفس براين كامبي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية له الفضل من حيث الممتعة.



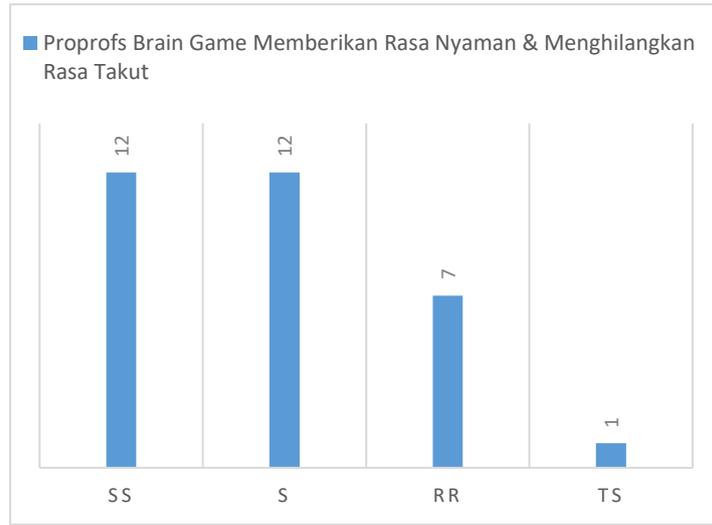
الصورة ٤ . ١١

بناء على بيانات في الصورة أن الرسم البياني بجواب الموافقة وغاية الموافقة يساويان في الإجابة. وستة طلاب الأخر يشكون في الإجابة وطلابان اثنان أجابوا بالمخالفة. بذلك يشير أن تطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروفوفس براين كامي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية له الفضل من حيث مستحب.



الصورة ٤ . ١٢

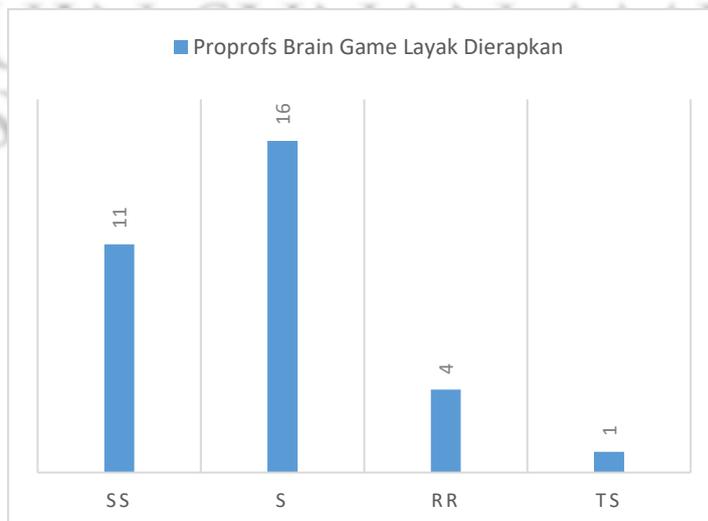
بناء على بيانات في الصورة أن ٥٠٪ أو نصف من المجموع أجابوا بغاية الموافقة ثم الموافقة بالنسبة المئوية ٣٤٪ ولو كان الطلاب هناك الإجابة بالشك والمخالفة بالنسبة المئوية ١٣٪ و ٣٪ بذلك يشير أن تطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروفوفس براين كامي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية له الفضل من حيث المساعدة على المعرفة في أي مدى فهم المادة للطلاب في الاختبار.



.٨

الصورة ٤ . ١٣

بناء على بيانات في الصورة أن أكثر الجواب هو الموافقة وغاية الموافقة ويساوان في الإجابة وهي اثنتا عشرة ولو كان هناك سبعة طلاب أجابوا بالشك والطالب الواحد يجب بالمخالفة. بذلك يشير أن تطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروفوفس براين كامبي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية له الفضل من حيث المساعدة على توفير الشعور بالراحة وإزالة الرعب في إجراء الاختبارات.



.٩

الصورة ٤ . ١٤

بناء على بيانات في الصورة، كثير منهم أجابوا بالموافقة وغاية الموافقة بالسؤال التاسع، ستة عشر طالبا أجابوا بالموافقة وأحد عشر طالبا أجابوا بغاية الموافقة. ولو كان هناك الإجابة بالشك والمخالفة. بذلك يشير أن تطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروفوفس براين كامبي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية يستحق تطبيقها في تعليم اللغة العربية.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

الباب الخامس

الاختتام

أ. الخلاصة

١. إن تطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروفوفس براين كامبي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية تحت الموضوع "العنوان" لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا يتكون من ثلاث خطوات: الأول المقدمة. الثاني الأنشطة الرئيسية تقرأ وتحلل وتطالع النص البسيط معاً، تعطي الباحثة على الطلاب الفرصة ليسأل الدرس الذي لم يتم فهمها. الثالث الاختتام تعطي الباحثة على الطلاب التقويم لمعرفة كفاءتهم الجانب المعرفي بألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروفوفس براين كامبي (Proprofs Brain Game).

٢. إن صدق أسئلة الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية بألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروفوفس براين كامبي (Proprofs Brain Game) لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا باستخدام رمز معامل ارتباط ثنائي التسلسل يدل على أن كل الأسئلة في هذا البحث العلمي محقق إلا اثنين. وأما الثبات يدل على النتيجة 0.72587 وهذه البيانات تدل على أن الأسئلة في هذا البحث العلمي موثوق بدراجة "عال".

٣. إن تطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروفوفس براين كامبي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا له المزايا ولا توجد العيوب منها التجديد الدراسي، المثيرة للاهتمام، الممتعة، التسهيل لمن

استخدمه، المستحب، المساعدة في أي مدى فهم المادة للطلاب، المساعدة على توفير الشعور بالراحة وإزالة الرعب في إجراء الاختبار، ويستحق تطبيقها في تعليم اللغة العربية.

ب. الاقتراحات

١. للمدرس

ينبغي على مدرس اللغة العربية أن يقدر استخدام تطوير التكنولوجيا في الأنشطة التعليمية. هناك الوسيلة المتنوعة التي تساعد على الطلاب والمدرس وينبغي أن يختار الوسيلة المناسبة بالمعايير المعينة. وترجو الباحثة أن هذا تطبيق ألعاب التعليمية المحوسبة بوسيلة فروفوفس براين كامي (Proprofs Brain Game) لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا كإحدى مراجع وسائل التعليمية التي يمكن استخدامها لتقويم الجانب المعرفي في تعليم اللغة العربية.

٢. للطلاب

ينبغي للطلاب أن يزدادوا جهدهم ودافعهم في تعلم اللغة العربية خاصة في الجانب المعرفي حتى يجوبوا ولا يشعروا بالملل. كما قال عمر ابن خطاب "تعلموا العرايية فإنها من دينكم"

٣. للقارئ

أرجو أن يكون هذا البحث العلمي مفيدا للقارئ وتخصص لمن يستفيد هذا البحث العلمي.

المراجع

أ. المراجع العربية

الحيلة، محمد محمود. ٢٠٠١. الألعاب التربوية وتنميات إنتاجها. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

الحيلة، محمد محمود. ٢٠٠٤. الألعاب من أجل التفكير والتعلم. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع،

السعدي، عماد توفيق. ١٩٩٩. أساليب تدريس اللغة العربية. إربد: دار الأمل للنشر والتوزيع.

السعدي، عماد توفيق. ٢٠١٠. وسائل تكنولوجيا. رياض: مكتبة الرشد.

طاهر، محمد وغيره. ٢٠١٣. المدخل إلى طرق تدريس العربية للاندونيسيين. Surabaya: IAIN SA Press.

طعيمة، رشدي أحمد. ٢٠٠٤. الأساس العامة لمناهج تعليم اللغة العربية. القاهرة: دار الفكر العربي.

عبد العزيز، ناصف مصطفى. ١٩٨٤. الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية (الرياض: دار المريّة).

عطيو، محمد نجيب مصطفى. ٢٠٠٦. طرق تدريس العلوم نين النظرية والتطبيق. الرياض: مكتبة الرشد.

الغلابيني، مصطفى. ١٩٩٣. جامع الدروس العربية. بيروت: منشورات المكتبة العصرية.

فرحات، يوسف شكري. ١٩٧١. معجم الطلاب. بيروت: دار الكتب العلمية

الكامل، محمد علي. ٢٠١٠. تطوير منهج تعليم اللغة العربية مالانج: UIN

MALIKI PRESS

هادي مشعان ربيع وإسماعيل محمد بشير. ٢٠٠٨. *دراسات تربوية في القرن الحادي والعشرون*. عمان: مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع.

هادي، نور. ٢٠١٨. *الموجه لتعليم المهارات اللغوية لغير الناطقين بها*. مالانج: مطبعة جامعة مولان مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية.

ب. المراجع الإندونيسية

- Anderson L W, Krathwohl D R. 2001. *A Taxonomi for Learning Teaching and Assising: A Revision of Bloom's Taxonomi of Educational Objective*. New Tork: Longman, Anderson et al.
- Anderson, Lorin W, David R Krathwohl. diterjemahkan oleh Agung Prihantoro. 2015. *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Arikunto, Suharsimi. 1996. *Metode Penelitian*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Dina, Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jakarta: PT Diva Press.
- Fauzet, Fara Diba. 2016. *Taksonomi Bloom-Revisi: Ranah Kognitif Serta Penerapannya Dalam Pembelajaran Bahasa*

- Arab*. Malang: Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II.
- Febriana, Rina. 2019. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Guillford, J.P. 1956. *Fundamental Statistic in Psychology and Education*. New York: McGraw-Hill Book Company, Inc
- Gunawan, Imam, Angarini Retno Palupi. *Taksonomi Bloom-Revisi Ranaah Kognitif Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian*. Madiun: FIP IKIP PGRI.
- Hanifah, Umi. 2014. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Surabaya: UINSA PRESS.
- Kusaeri. 2014. *Acuan & Teknik Penilaian Proses & Hasil Belajar dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Magdalena, Ina, dkk. 2020. *Tiga Ranah Taksonomi BLOOM Dalam Pendidikan*. Jurnal Edukasi dan Sains. Vol. 2. No.1.
- Magdalena, Ina. 2019. *Menjadi Desainer Pembelajaran di SD*. Sukabumi: CV Jejak.
- Majid, Abdul. 2014. *Penilaian Autentik Proses dan Hasil Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Margono. 2007. *Metedologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Matsna, Erta Mahyudin. 2012. *Pengembangan Evaluasi dan Tes Bahasa Arab*. Alkitabizz: Tangerang Selatan.
- Nuha, Ulin. 2012. *Metedologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*. Jogjakarta: DIVA Press.

- Nuryati, Erlis. 2020. *Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Pencegahan Panyebaran Covid-19*. Jurnal Pedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. Vol. 7. No.3
- Oetomo, Budi Sutedjo. 2007. *E-Education: Konsep, Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Rosyidi, Abdul Wahab. 2011. *Memahami Konsep Dasar Bahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Press.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Shofiya, Khaidaroh. 2018. *Pengembangan Tujuan Pembelajaran PAI Aspek Kognitif Dalam Teori Anderson, L. W. dan Krathwohl, D.R*. Jurnal Al Ghazali. Vol.1. No.2.
- Sugiono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sussi, dkk. 2019. *Pembuatan Game Online BoMCleaN sebagai Media Pembelajaran Kebersihan Lingkungan*. Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika Vol.5 No.1
- Wijaya, Jonathan. 2018. *Pemanfaatan Aplikasi Daring Proprofs Quiz Maker untuk Mengembangkan Kegiatan Apersepsi Pembelajaran Matematika Topik Trigonometri Kelas X IPA SMA Marsudinni Sedes Sapientiae Semarang*. Yogyakarta: Universitas Sanata Darma.
- Wulan, Elis Ratna. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.

www.proprofs.com

Yusufhadi, Miarso. 2011. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*.

Jakarta: Kencana Prenada Media Group.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A