تعليم اللغة العربية باستقدام لعبة الرواية المرئية

(*Visual Novel Games*) للمبتدئين

البحث العلمي

(*Tugas Akhir Non Skripsi*)

مقدم لإكمال الشروط المقررة للحصول على درجة الليسانس(S1)

في قسم تعليم اللغة العربية بكلية علوم التربية والتدريس

إعداد:

محمد مصلح الأبي

رقم الطالب : ١٩٠٣٠٢٦٠٥٥

كلية علوم التربية والتدريس

بجامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج

٢٠٢٣

التصريح

الموقع أدنى هذا البحث العلمي:

الاسم : محمد مصلح الأمي

رقم الطالبة : ١٩٠٣٠٢٦٠٥٥

القسم : قسم تعليم اللغة العربية

صرّح بالصدق والأمانة أن هذا البحث العلمي بموضوع:

تعليم اللغة العربية باستقدام لعبة الرواية المرئية (*Visual Novel Games*) للمبتدئين

لايتضمن الآراء من المتخصصين أو المادة نشرها الناشر أو كتبها الباحثون إلا أن تكون مراجع ومصادر لهذ البحث العلمي.

سمارانج، ٢٠ ديسمبر ٢٠٢٣

المصرح

محمد مصلح الأمي

رقم الطالبة: ١٩٠٣٠٢٦٠٥٥

تصحيح لجنة المناقشة

تصحيح لجنة المناقشة

إن نسخة هذا البحث العلمي:

الموضوع : " تعليم اللغة العربية باستقدام لعبة الرواية المرئية (*Visual Novel Games*) للمبتدئين "

الكاتبة : محمد مصلح الأبي

رقم الطالبة : ١٩٠٣٠٢٦٠٥٥

القسم : قسم تعليم اللغة العربية

ناقشة الجنة المناقشة لكلية علوم التربية والتدريس جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج وكانت مقبولة الأداء إحدى الشروط المقررة للحصول على على درجة الليسنس (S1) في قسم تعليم اللغة العربية سنة ٢٠٢٣

سمارانج, ٢٨ دسمبير ٢٠٢٣

الرئيس	الكاتب
الدكتور محفوظ صديق الماجستير	محمد عاقل لطفان الماجستير
١٩٦٨٠٢٢٧٢٠٠٣٠١١٠٠١	١٩٨٤١٠٠٦٢٠١٦٠١١٩٠١
الممتحنة الأولى	**الممتحن الثاني**
الدكتورة مستواري الماجستيرة	الدكتوراندوس احمد هاشمي حاصونا الماجستير
١٩٦٩٠٤١٨١٩٩٥٠٣٢٠٠٢	١٩٦٤٠٣٠٩١٩٩٣٠٣١٠٠٢

المشرف

محمد عا قل لطفان الماجستير

١٩٨٤١٠٠٦٢٠١٦٠١١٩٠١

موافقة المشرف

موافقة المشرف

صاحب المعالي

عميد كلية التربية وتكوين المدرسين

جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

تحية طيبة, وبعد,

بعد الملاحظة بالتصحيحات والتعديلات على حسب الحاجة ترسل هذا البحث العلمي

الاسم : محمد مصلح الأبي

رقم الطالب : ١٩٠٣٠٢٦٠٥٥

الموضوع : تعليم اللغة العربية من خلال لعبة الرواية المرئية (Visual Novel Games) للمبتدئين

ونرجو من لجنة المناقشة أن تناقش هذا البحث العلمي بأسرع وقت ممكن وشكرا على حسن اهتمامكم.

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته

سمارانج،٢١ من ديسمبر ٢٠٢٣

المشرف

محمد عاقل لطفان الماجستير

١٩٨٤١٠٠٦٢٠١٦٠١١٩٠١

الملخص

الموضوع : تعليم اللغة العربية باستقدام لعبة الرواية المرئية (*Visual Novel Games*) للمبتدئين

الاسم : محمد مصلح الأبي

رقم الطالب : ١٩٠٣٠٢٦٠٥٥

تعليم اللغة العربية يشتمل على عدة مهارات منها مهارات الاستماع والقراءة والكلام والكتابة. هدف تعليم اللغة العربية الرئيسي هو فهم واستخدام اللغة العربية بفعالية، سواء في السياق الرسمي أو غير الرسمي.

في تعليم اللغة العربية، يستخدم المعلمون العديد من الأساليب. في هذا العصر التكنولوجي المتقدم، تطورت أساليب تعليم اللغة العربية أيضًا، حيث ظهرت العديد من التقنيات المتنوعة في تعليم اللغة العربية عبر التكنولوجيا، واحدة منها هي أسلوب لعبة الرواية المرئية. تعتمد لعبة الرواية المرئية على مفهوم تعليمي يجمع بين القصة والمواد التعليمية.

باستخدام منصة تيرانوبوئلدير ، قام الباحث بإنشاء لعبة رواية مرئية. تمكّن الباحث من تحقيق هذا بنجاح وإنتاج لعبة رواية مرئية تحمل عنوان "تعلم اللغة العربية". تحتوي هذه اللعبة على مواد تعليمية للغة العربية تتناول المقدمة، وكلمات الاستفهام، والعائلة.

الكلمة الرئيسية: تعليم اللغة العربية, العصر التكنولوجي المتقدم, لعبة رواية مرئية

الشعار

لَوْلاَ الْعُلَمَاءُ لَكَانَ النَّاسُ كَالْبَهَائِمِ

Kalau bukan karena ulama' maka manusia akan seperti binatang

Al-Hasan Al-Bashri

(نقل الفقيه المالكي أبو الوليد الباجي (٤٧٤ هـ.) في كتابه سنن الصالحين عن الحسن بن يسار البصري (ت ١١٠ هـ))

الإهداء

أهدي هذا البحث إلى:

١. أبي وأمي المحبوبان، اللذان قد ربَّياني منذ صغيري يجميل الصبر وكثيرة الحب واللذان لا ينسى بذكر اسمي في كلِّ الدعاء، واللذان قد جاهدان في تلبية جميع احتياجي حتى تتم دراستي في قسم تعليم اللغة العرابية بجامعة واليسنجو الإسلامية الحكومية سمارانج. عسى الله أن يطيل عمرهما ويجعلهما في صحة وعافية دائمة

٢. أختي صغرة عادلة أزكيا زين و أخي صغير محمد بيريليان أطفا زين. سهل الله أمورهما وبارك فيهما.

كلمة الشكر التقدير

الحمد لله الذي أنعم علينا وهدانا دين الإسلام، والحمد لله الذي بنعمة الله تتم الصالحات وتدوم النعم. أشهد أن لا إله إلا الله وحده لاشريك له، وأشهد أن محمدا عبده ورسوله لانبي بعده. أما بعد. لقد تمت الباحثة كتابة هذا البحث العلمي تحت الموضوع : " **تعليم اللغة العربية باستقدام لعبة الرواية المرئية (*Visual Novel Games*) للمبتدئين**"

وهذا البحث شرط لنيل درجة اللسانس في كلية علوم التربية والتدريس لقسم تعليم اللغة العربية بجامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج. غير أن الباحثة تشكر حق الشكر علي تمام البحث العلمي. لذالك تقدم البحثة إلقاء شكر وتقديره إلى:

١. فضيلة السيد الدكتور نزار الحاج الماجستير رئيس الجامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج.
٢. فضيلة السيد الدكتور أحمد اسماعيل الماجستير عميد كلية علوم التربية والتدريس بجامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج.
٣. فضيلة السيد الدكتور أحمد مغفورين الماجستير رئيس قسم تعليم اللغة العربية بكلية علوم التربية والتدريس بجامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج.

٤. فضيلة السيد عاقل لطفان الماجستير سكرتير قسم تعليم اللغة العربية بكلية علوم التربية والتدريس بجامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج.

٥. فضيلة السيد عاقل لطفان الماجستير مشريف هذا البحث. أشكر شكرا كثيرا على جميع التوجيهات والإرشادات الدافعة لهذا البحث. عسى الله يجزيه بأحسن الجزاء.

٦. جزيلة الشكر لجميع محاضرين والمحاضرات بكلية علوم تربية والتدريس بجامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج زخاصة في قسم تعليم اللغة العربية الذين قد أعطاني العلوم والخيرة.

٧. ولاأنسي أبي و أمي اللذان تربيان بحب وصبر جميل. عسى الله ان يحفظهما يجزي بأحسن الجزاء.

٨. جميع أصدقائي قسم تعليم اللغة العربية ٢٠١٩ وخاصة لأعضاء إتحاد الطلبة لقسم تعليم اللغة العربية.

أشكركم شكرا جزيلا على تشحيعكم، ومساعدتكم ودعائكم. جزاكم الله احسن الجزاء.

محتويات البحث

التصريح.....أ
تصحيح لجنة المناقشة .....ب
الملخص..... ج
الشعار .....هـ
الإهداء .....هـ
كلمة الشكر التقدير..... ز
محتويات البحث ..... ط
الباب الأول ١
المقدمة ١
أ. خلفية البحث ١
ب.أسئلة البحث ٤
ج. أهداف البحث.....٤
د. مواصفات المنتج ٤
الباب الثاني ٤

الإطار النظرى ٦
أ الهيكل نظرية ٦
١. التعريف لعبة (Game) ٦
٢. التعريف تيرانوبوئلدير ٧
٣. التعريف كلمة استفهام ٨
٤. التعريف التعارف ٨
٥. التعريف الأسرة ٩
الباب الثالث ١٠
منهجية ١٠
أ. طريقة الصنع ١٠
١. تصميم اللعبة ١٠
٢. تحديد استخدام الجهاز ١٢
٣. تحديد قائمة تطبيق تيرانوبوئلدير ١٢
الباب الرابع ٢٣
المناقشة ٢٣

١. تنفيذ التطبيق ٢٣

حدود تنفيذ التطبيق ٢٣

الباب الخامس ٣١

الإختتام ٣١

أ. خلاصة ٣١

ب. الإقتراحة ٣١

مراجع ٣٢

الباب الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

التعليم في اللغة العربية هو دراسة تشمل تعليم وفهم اللغة العربية، إحدى أهم وأشهر اللغات في العالم. اللغة العربية لها تاريخ طويل حتى تدخل حتى تدخل إلى اندونيسيا. اللغة العربية لها تأثير عميق في إندونيسيا، وكذلك في مجال التعليم العالمي. تعتبر اللغة العربية مادة دراسية هامة بشكل خاص في مؤسسات التعليم الإسلامي، حيث تُدرَّس اللغة العربية كلغة أجنبية بجانب اللغة الإنجليزية.

التعليم في اللغة العربية هو تعليم اللغة العربية التي يقوم بها المعلم والطالب في المدرسة، يبدأ من جوانب الاستماع (مهارة الاستماع), والكتابة (مهارة الكتابة) والقراءة (مهارة القراءة) والتحدث (مهارة الكلام). في تعليم اللغة العربية، يُطالب الطلاب بإتقان هذه الجوانب الأربعة.

تقدم التكنولوجيا فتح الأبواب أمام طرق تعليم اللغة العربية التفاعلية وسهولة الوصول. هناك تطبيقات وألعاب ومنصات عبر الإنترنت مصممة خصيصًا لمساعدة الأشخاص على تعليم اللغة العربية بشكل ممتع وفعال. اللغة العربية تحمل قيمة استراتيجية كبيرة في السياق العالمي الحالي، خاصة في السياسة والاقتصاد والدبلوماسية والثقافة. مهارات اللغة العربية تفتح آفاقًا وظيفية في مختلف المجالات، خاصة في العلاقات الدولية والتجارة ووسائل الإعلام. تستمر التطورات في مجال تعليم اللغة العربية مع مرور الوقت، وتصبح أكثر انفتاحًا وإمكانية للوصول لأولئك الذين

يسعون لتعليم هذه اللغة لأغراض مختلفة، بدءًا من الاهتمامات الأكاديمية والدينية وصولاً إلى الاحتياجات المهنية.

تعليم اللغة العربية في العصر التكنولوجي تطورات كبيرة. تسمح التكنولوجيا بوصول أوسع إلى موارد التعليم ، مثل تطبيقات الهاتف المحمول، والمنصات عبر الإنترنت، والدورات التفاعلية عبر الإنترنت المصممة خصيصًا لتعليم اللغة العربية. يمكن للطلاب الوصول إلى مجموعة متنوعة من المواد التعليمية، بدءًا من دروس الفيديو والتمارين التفاعلية ومنتديات المناقشة عبر الإنترنت التي تسهل التواصل باللغة العربية. تساعد الأساليب المبتكرة واستخدام التكنولوجيا في التدريس بشكل أكثر جاذبية وفعالية. غالبًا ما تأتي تطبيقات تعليم اللغة العربية مزودة بميزات مثل نطق الكلمات وممارسة الاستماع والاختبارات التفاعلية لإثراء تجربة تعليم الطلاب. بالإضافة إلى ذلك، يتيح وجود المنصات عبر الإنترنت للطلاب التعليم بالوتيرة والجدول الزمني الخاصين بهم، مما يسمح بمرونة أكبر في عملية التعليم . وهذا يفتح الفرص للأفراد من خلفيات مختلفة لتعليم اللغة العربية بسهولة أكبر وفعالية ومتعة.

الرواية المرئية هي نوع من القصص التفاعلية تستخدم العناصر الرسومية والنصية والصوتية لسرد القصة. في سياق تعليم اللغات، تُستخدم الروايات المرئية كأداة لتعزيز مهارات اللغة. الرواية المرئية في تعليم اللغة لها بعض المزايا، حيث تتيح المشاركة التفاعلية لمتعليم ي اللغة المشاركة النشطة في القصة. يمكنهم اختيار مسار القصة واتخاذ القرارات والتفاعل مع الشخصيات، وكل هذا يمكن أن يعزز المشاركة ويحسن فهمهم للغة.

الروايات المرئية أيضًا قادرة على توسيع المفردات في اللغة العربية والمساعدة في توسيعها من خلال تقديم الكلمات في سياقات ذات صلة. يمكن للمتعليم ين تعليم كلمات جديدة ورؤية كيفية استخدامها في الجمل.

تحسين مهارات الاستماع والقراءة والكلام، الصوت والنصوص في الرواية المرئية تساعد في تطوير مهارات الاستماع والقراءة والكلام. يمكن للمتعلمين الاستماع إلى الحوارات وقراءة النصوص في نفس الوقت، مما يساعدهم في تحسين فهمهم للنغمة، والنطق، وبنية الجمل. الرواية المرئية يمكن أن تكون أداة مفيدة ومثيرة في تعليم اللغات. من خلال تقديم المادة في شكل قصة مثيرة وتفاعلية، يمكن للمتعليم ين أن يشعروا بتجربة تعليم أكثر متعة وفعالية .رواية الصوت التي يمكن أن تُشار إليها بوصفها رواية مرئية هي لعبة تفاعلية خيالية تُلعب عادة على الكمبيوتر ويمكن أيضًا لعبها على أجهزة ألعاب مثل الحاسوب.

في هذا العصر التكنولوجي، هناك الكثير من الأطفال الصغار الذين يلعبون الألعاب وينسون التعليم. هذا أمر محزن لأنهم جيل الشباب. في هذه الحالة، مناسب جدًا لجذب انتباه الأطفال للتعليم باستخدام الألعاب، وذلك من خلال الروايات المرئية. تيرانوبوئلدير عبارة عن منصة لتطوير ألعاب الرواية المرئية تتيح للمستخدمين إنشاء قصص تفاعلية باستخدام واجهة رسومية. عبارة عن منصة لتطوير ألعاب الرواية المرئية تتيح للمستخدمين إنشاء قصص تفاعلية باستخدام واجهة رسومية. يمكن

تيرانوبوئلدير للمستخدمين إنشاء روايات مرئية بسهولة نسبية دون الحاجة إلى معرفة برمجية متعمقة.

وبعيدا عن هذه المشاكل ، فإن البحث الذي أشار إليه الباحث **هو تعليم اللغة العربية باستقدام لعبة الرواية المرئية (*Visual Novel Games*) للمبتدئين**.

ب. أسئلة البحث

بناءً على الخلفية المذكورة أعلاه، يمكن العثور على صياغة للمشكلة وهي أنه في هذا العصر التكنولوجي، هناك الكثير من الطلاب الذين يستخدمون التكنولوجيا بشكل أكبر فقط للعب ويستهينون بتعلم اللغة العربية، على الرغم من أن اللغة العربية هي لغة هامة بشكل خاص في التعليم الإسلامي. من خلال تطبيق "تعلم اللغة العربية"، يمكن للطلاب أن يلعبوا ألعابًا وفي نفس الوقت يتعلمون اللغة العربية.

ج. أهداف البحث

الهدف من هذا البحث هو تغيير نمط تفكير الطلاب، بحيث يروا أن تعلم اللغة العربية ليس مملًا بل ممتعًا من خلال تعلم مبني على تطبيقات الألعاب.

د. مواصفات المنتج

بواسطة هذا التطبيق اللعبة، يمكن أن يساعد الأطفال في تعزيز حماسهم لتعلم اللغة العربية، بدءًا من تطوير المفردات وحتى مهارات التحدث.

الباب الثاني
الإطار النظرى

أ الهيكل نظرية

١. التعريف لعبة (Game)

اللعبة هي شيء يمكن لعبه بقواعد معينة حتى يكون هناك فائز وخاسر، عادةً في سياق غير جاد أو بهدف التجديد والاسترخاء. طريقة تعليم تستخدم في تحليل تفاعلات بين عدد من اللاعبين أو الأفراد التي تظهر الاستراتيجيات الرشيدة.[١]

التعريف لعبة يشير إلى نشاط يشمل التفاعل، وقواعد معينة، والتنافس، أو التحدي الذي يقوم به شخص أو أكثر. الألعاب غالبًا ما تحمل أهدافًا محددة، سواء كان ذلك للتسلية، أو التعليم ، أو تنمية المهارات. عمومًا، توفر الألعاب بيئة أو سيناريو معين حيث يشارك اللاعبون بنشاط من خلال اتباع القواعد المحددة لتحقيق أهداف معينة، سواء كان ذلك الفوز، أو تحقيق مستوى، أو مجرد الاستمتاع بذاته.

يمكن أن تأتي الألعاب بأشكال متنوعة، بدءًا من الألعاب البدنية مثل الرياضة إلى الألعاب الرقمية مثل ألعاب الفيديو. يمكن لها أن

[1] Riannatta Adellin, Skripsi: *Game Pengenalan Kuliner Yogyakarta Berbasis Android Dengan Menggunakan Sensor Accelerometer*, (Yogyakarta: UII, 2016), Hal. 5.

تُلعب فرديًا أو في مجموعات، بمستويات متنوعة من التعقيد. يتوسع هذا المفهوم أيضًا إلى مختلف المنصات، بدءًا من أجهزة الألعاب، الحواسيب، إلى الأجهزة المحمولة. وهذا هو رابط تطبيق لعبة رواية مرئية لتعلم اللغة العربية:
https://drive.google.com/drive/folders/1AofRF8zPYeGnmz04Wau1DHhUizVfur4d?usp=drive_link

٢. التعريف الرواية المرئية (*Visual Novel*)

الرواية المرئية هي إحدى فروع ألعاب الفيديو التي في جوانب متعددة تشبه قراءة كتاب. تُقدم القصة بشكل أساسي من خلال النصوص وعادة ما تستخدم وجهة نظر شخصية الأولى. لكن الاختلاف بين الرواية المرئية والكتاب الإلكتروني هو أن خلفيات الصور في الرواية المرئية يمكن أن تتغير وفقًا للموقع والظروف أثناء حديث الشخصيات.[٢]

[2] Ayu Sekar Ningrum, "PENGEMBANGAN MEDIA GAME VISUAL NOVEL UNTUK MENGENALKAN DONGENG JEPANG MOMOTAROU 「桃太郎」", Hikari, Vol.3 No.1 (Juni, 2019), 3.

٣. التعريف كلمة استفهام

الاستفهام من اللغة العربية, يعني استفهم – يستفهم.[٣] كلمة استفهام في اللغة العربية تُستخدم لطرح الأسئلة والحصول على معلومات إضافية. تتضمن هذه الكلمات: "ما"، "من"، "متى"، "أين"، "كيف"، و"لماذا". تعتبر هذه الكلمات أساسية للتواصل وطرح الأسئلة في اللغة العربية، حيث يُمكن استخدامها للحصول على معلومات محددة أو لفتح حوارات ومناقشات.

في الختام، التطبيق هو إجراء لحل مشكلة بطريقة مخططة وتجميعها من قبل طرف مهتم حتى يتمكن من حل مشكلة.

٤. التعريف التعارف

كلمة التعارف من مصدر تعارف –يتعارف – تعارفا, و من كلمة عرف.[٤] التعارف هو عملية أو نشاط لتقديم النفس للآخرين أو لبدء علاقة اجتماعية مع شخص معروف حديثًا. يشمل هذا تبادل المعلومات الأساسية مثل الاسم والخلفية الشخصية أو معلومات

[3] Muhammad Mutawakkil Alallah K, "Kaidah istifhām dan fungsnya dalam pandangan az-zamakhsyarī dan al-baiḍāwī", Jurnal Studi Islam Kawasan Melayu, Vol. 5 No. 1 (Januari, 2022), 96.

[4] Laily Noor Mardianti, Skripsi: *Makna Ta'aruf Pra Nikah Perspektif Al-Qur'an Surat Al-Hujurat Ayat 13 (Studi Tentang Makna Ta'aruf Menurut Mahasiswa Iain Kudus Fakultas Ushuluddin Tahun 2018-2019)*, (Kudus: IAIN Kudus, 2022), Hal. 9.

أخرى كخطوة أولى لبناء انطباع إيجابي وبدء تفاعل اجتماعي إيجابي. يمكن أيضًا أن يكون التعارف طريقة لفتح الباب أمام الصداقات أو العلاقات الأعمق في المستقبل.

٥. التعريف الأسرة

الأسرة هي مادة دائمة في تعليم اللغة العربية، لذا تصبح هذه المادة مهمة للدراسة. تتألف الأسرة من الأب والأم والإخوة والأخوات والجدة والجد، ويوجد أيضًا العم والعمة ولكنهما ليسا جزءًا من الأسرة الأساسية، لذا يجب أولًا معرفة الأسرة الأساسية.

الباب الثالث

منهجية

أ. طريقة الصنع

الطريقة يشير إلى الطريق أو السبيل الذي يجب أن يسلكه الشخص ليصل إلى الهدف المطلوب.[5] إنها النهج أو الطريقة التي يتم اتباعها لتحقيق نتيجة معينة. الصنع تشير إلى العملية أو النشاط الذي يهدف إلى خلق أو إنتاج شيء ما من مواد خام أو مكونات أو عناصر متاحة. يشمل هذا العملية خطوات محددة يتم اتخاذها لصنع أو إنتاج شيء ما وتشكيله إلى الشكل أو المنتج النهائي المطلوب. في الختام، طريقة الصنع هي الدليل أو الأسلوب الذي يتبع لتحويل المواد الخام إلى منتج نهائي.

١. تصميم اللعبة

لعبة 'تعليم اللغة العربية' هي لعبة تتضمن مفهومًا حول طالب ينتقل إلى مدرسة وليسونغو الابتدائية العربية، حيث يتمركز اللعبة حول استخدام اللغة العربية. خلال رحلته إلى صفوفه، يلتقي الشخصية الرئيسية فيريان بزميلته نايدا. تحية نايدا وتعريفها لنفسها لفيريان باللغة العربية، فيريان الذي لا يفهم العربية يسأل نايدا عن معنى الكلمة التي قالتها، ثم تشرح نايدا وتعليم اللغة العربية لفيريان. اللاعب يلعب

---

[5] M. Prawiro, "Pengertian Metode Serta Bentuk Karakteristik Dan Contohnya", Maxmanroe.com, Agustus 31, 2023, https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-metode.html

وحده في هذه اللعبة. وقد أطلق عليها اسم 'تعليم اللغة العربية للمبتدئين' لأن هدف اللعبة هو تعريف اللغة العربية وتعليمها لغير الناطقين بها.

عنوان اللعبة: تعليم اللغة العربية

نوع اللعبة: تعليمية

نظرة عامة على اللعبة:

يلعب اللاعب هذه اللعبة من خلال جهاز يعمل بنظام ويندوز

أ. اللعبة تُلعب من قبل شخص واحد.

ب. اللعبة هي رواية مرئية (visual novel) مبنية على اللغة العربية.

ج. يوجد في اللعبة خيارات إجابة يمكن أن تحدد مجرى القصة.

د. لا يوجد حد زمني محدد في هذه اللعبة.

هـ. هدف اللعبة هو تعريف وتعليم اللغة العربية.

متطلبات النظام:

أ. منصة: Tyranobuilder

ب. نظام التشغيل: ويندوز ١٠

ج. الأبعاد: ٩٦٠ × ٦٤٠

تصميم عام للعبة:

القائمة الرئيسية: في القائمة الرئيسية، هناك خياران:

١. البدء: لبدء اللعبة

٢. التحميل: لعرض ومتابعة اللعبة المحفوظة

٢. تحديد استخدام الجهاز

تحديد استخدام الأجهزة هو عملية تحديد الأجهزة التي سيتم استخدامها في بناء النظام. يشير تحديد استخدام الأجهزة إلى العملية أو القرارات التي تتخذ لتحديد كيفية استخدام جهاز معين أو تقنية[٦].

البرمجيات المستخدمة هي:

أ. نظام التشغيل ويندوز ١٠

ب. GIMP 2.10.34 لتحرير الصور

ج. يوتيوب لاستخراج الصوت

د. Tyranobuilder هو تطبيق لصناعة الألعاب

الأجهزة الحاسوبية المستخدمة هي الكمبيوتر المحمول بالمواصفات التالية:

أ. معالج إنتل سيليرون N3160 @ 1.60GHz، 1601 ميجاهرتز، ٤ نوى، ٤ معالج منطقي

ب. ذاكرة وصول عشوائي ٤ غيغابايت

ج. لوحة مفاتيح

[6] Riannatta Adellin, Skripsi: *Game Pengenalan Kuliner Yogyakarta Berbasis Android Dengan Menggunakan Sensor Accelerometer*, (Yogyakarta: UII, 2016), Hal. 27.

٣. التعريف تيرانوبوئلدير

تيرانوبوئلدير فيزوال نوفل ستوديو هو واحد من أشهر تطبيقات إنشاء روايات مرئية في الوقت الحالي.[٧] تيرانوبوئلدر هو برنامج أو منصة تطوير ألعاب روايات مرئية تسمح للمستخدمين بإنشاء روايات مرئية أو ألعاب تفاعلية بطريقة سهلة دون الحاجة إلى معرفة عميقة في مجال البرمجة. يوفر هذا البرنامج أدوات تطوير بديهية وبسيطة، مما يسمح للمستخدمين بإنشاء قصص وإضافة رسومات ونصوص وصوتيات وعناصر تفاعلية أخرى إلى ألعابهم بسرعة وسهولة. يُستخدم تيرانوبيلدر كثيرًا من قبل مطوري الألعاب المستقلة أو المبتدئين الذين يرغبون في إنشاء روايات مرئية دون الحاجة إلى مهارات فنية عميقة في صناعة الألعاب.

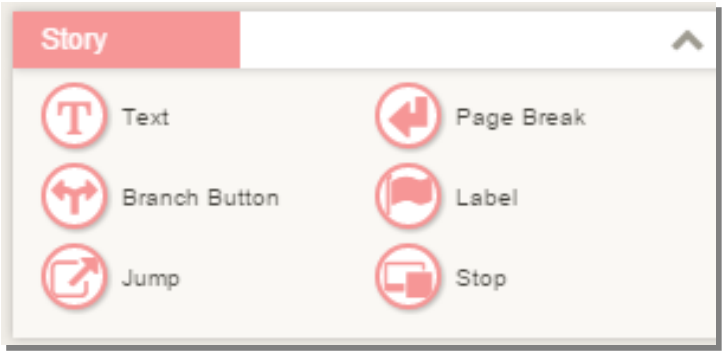
[7] rheynoapria, "Pembuatan game sederhana dengan TyranoBuilder Visual Novel Studio", ENNS blog, 14 desember, 2017, . https://ekuilaz.wordpress.com/2017/12/14/game-development-aplikasi-pembuatan-game-sederhana-dengan-tyranobuilder-visual-novel-studio/

٤. تحديد قائمة تطبيق تيرانوبوئلدير

تحديد قائمة تطبيق تيرانوبوئلدير هو كيفية استعمال قائمة تطبيق في تيرانوبوئلدير.

أداة القصة (Story)

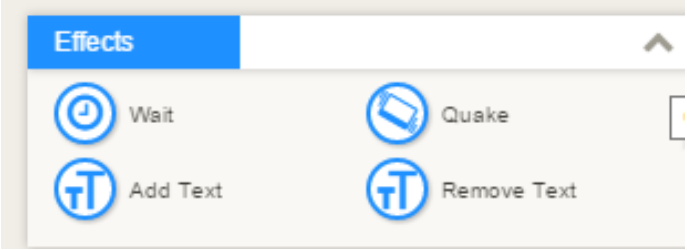
هذه الأداة هي أهم أدوات لصنع هذه اللعبة. في هذه القائمة أداة النص (Text) لإدخال النص إلى اللعبة, زر الفرع (Branch Button) لإدخال زر الاختيار في اللعبة, زر القفز (Jump) للإنتقال من المشهد الأول إلى الشهد الأخر, فاصل صفحة (Page Break) لحذف القوائم السابقة, ملصق (Label) لوضع علامة على كل أول الحادثة, قف (Stop) لإيقاف القصة في اللعبة. تم أداة كما هو موضح في الصورة ١,١



الصورة ١,١

أداة التأثير (Effects)

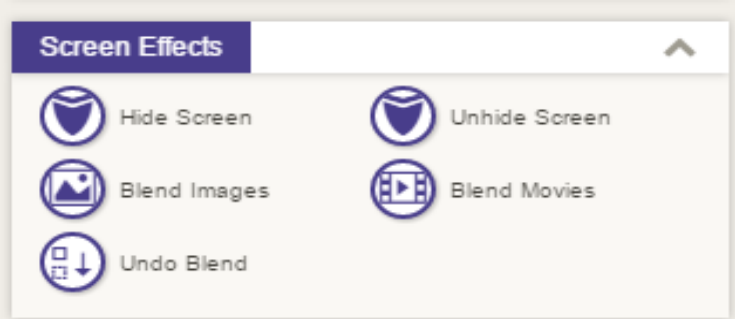
هذه الأداة لإدخال التأثيرات في اللعبة. انتظار (Wait) لإنتظار مظهر في اللعبة, زد النص (Add Text) لزيادة النص في مظهر اللعبة, زلزال (Quake) لزيادة الزلزال في لعب اللعبة, إزالة النص (Remove Text) لحذف النص السابق. تم أداة كما هو موضح في الصورة ١,٢



الصورة ١,٢

أداة تأثير الشاشة (Screen Effects)

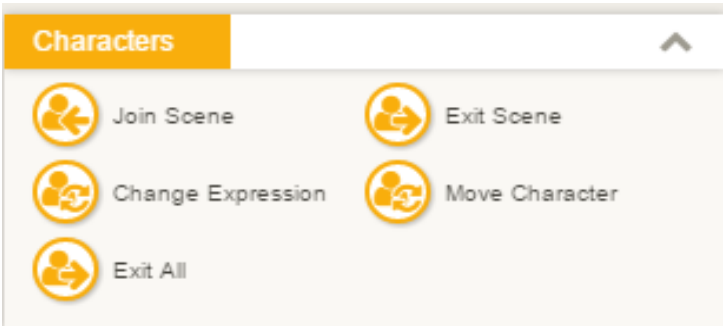
ههذه الأداة لزيادة تأثير في شاشة اللعبة. فيها إخفاء الشاشة (Hide Screen), و إظهار الشاشة (Unhide Screen), و مزج الصور (Blend Images), و مزج الأفلام (Blend Movies), و التراجع عن المزج (Undo Blend). تم أداة كما هو موضح في الصورة ١,٣



الصورة ١,٣

أداة الشخصيات (Characters)

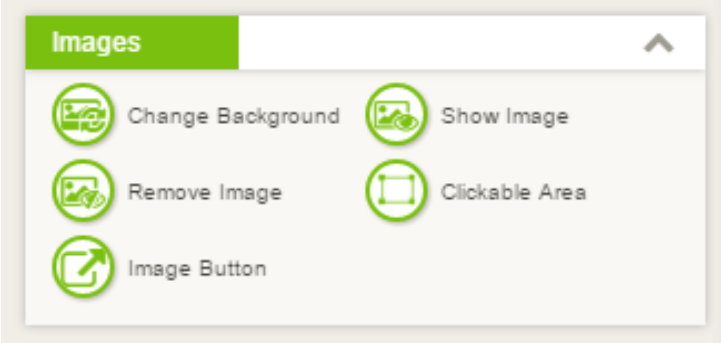
هذه الأداة لترتيب الشخصيات في هذه اللعبة.في هذه الأداة الانضمام إلى المشهد (Join Scene), والخروج من المشهد (Exit Scene), وتغيير التعبير (Change Expression), وتحريك الشخصية (Move Character), والخروج من الكل (Exit All). تم أداة كما هو موضح في الصورة ١,٤



الصورة ١,٤

أداة الصوار (Images)

هذه الأداة لترتيب الصوار في هذه اللعبة. في هذه الأداة تغيير الخلفية (Change Background), وإظهار الصورة (Show Image), وإزالة الصورة (Remove Image), والمنطقة القابلة للنقر (Clickable Area), وزر الصورة (Image Button). تم أداة كما هو موضح في الصورة ١,٥.

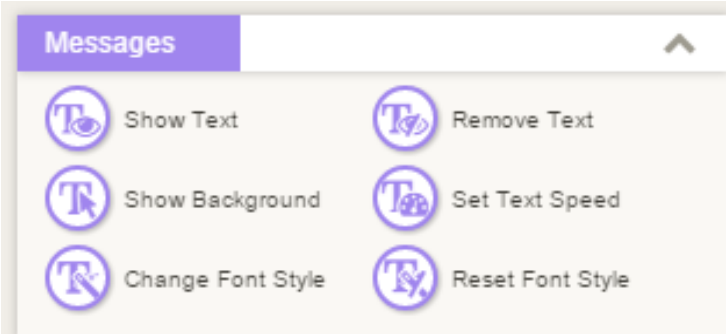


الصورة ١,٥

أداة الرسائل (Message)

هذه الأداة لترتيب الرسائل في اللعبة, فيها إظهار النص (Show Text), وإزالة النص (Remove Text), وإظهار الخلفية (Show Background), وضبط سرعة النص (Set Text Speed), وتغيير نمط

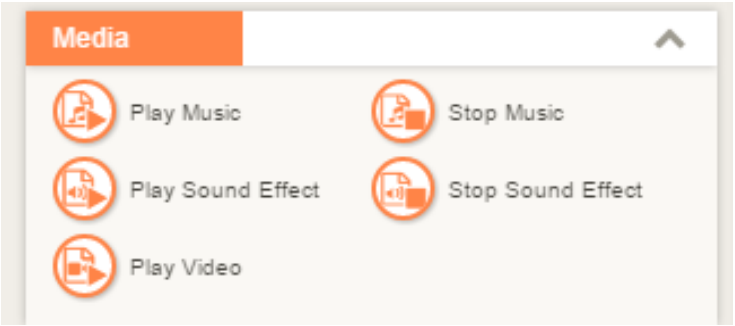
الخط (Change Font Style), وإعادة تعيين نمط الخط (Reset Font Style). تم أداة كما هو موضح في الصورة ١,٦



الصورة ١,٦

أداة الوسائط (Media)

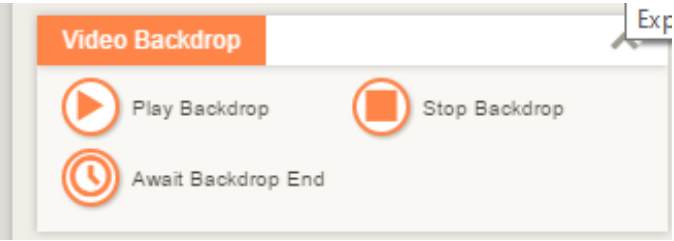
هذه الأداة لإدخال الوسائط في اللعبة, منها تشغيل الموسيقي (Play Music), وإيقاف الموسيقي (Stop Music), و تشغيل الصوتية (Play Sound Effect), و وإيقاف الصوتية (Stop Sound Effect), و تشغيل الفيديو (Play Video). تم أداة كما هو موضح في الصورة ١,٧



الصورة ١,٧

أداة خلفية الفيديو (Video Backdrop)

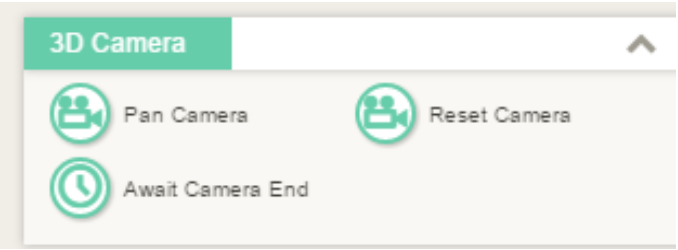
هذه الأداة لإدخال خلفية الفيديو في اللعبة, منها تشغيل الخلفية (Play Backdrop), و إيقاف الخلفية (Stop Backdrop), وانتظار نهاية الخلفية (Await Backdrop End). تم أداة كما هو موضح في الصورة ١,٨



الصورة ١,٨

أداة كاميرا ثلاثية الأبعاد (3D Camera)

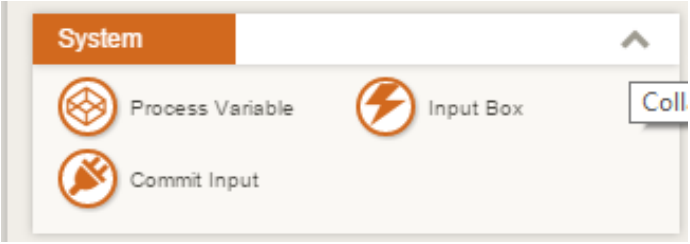
هذه الأداة لترتيب مشهد اللعبة, فيها تحريك الكاميرا (Pan Camera), وإعادة ضبط الكاميرا (Reset Camera), و انتظار انتهاء الكاميرا (Await Camera End). تم أداة كما هو موضح في الصورة ١,٩



الصورة ١,٩

أداة النظام (System)

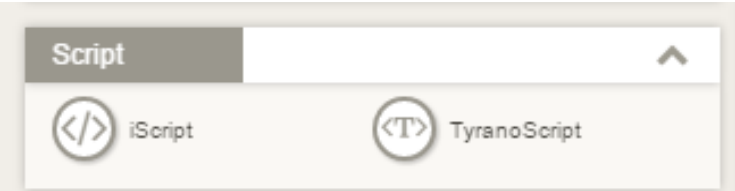
هذه الأداة لإدخال النظام في اللعبة. فيها متغير العلمية (Process Variable), ومربع الإدخال (Input Box), وإدخال الالتزام (Commit Input). تم أداة كما هو موضح في الصورة ١,١٠.



الصورة ١,١٠

أداة النصي (Script)

هذه الأداة لإدخال النصي في اللعبة, منها إ النصي (iScript), وتيرانو النصي (TyranoScript). تم أداة كما هو موضح في الصورة ١,١١.



الصورة ١,١١

الباب الرابع

المناقشة

١. تنفيذ التطبيق

تنفيذ التطبيق هذه اللعبة هي عملية إنشاء التطبيق وقفا للتصميم. بعد إنجاز التصميم, يمكن عرض النتائج والتصميم الذي تم إنشاءه. في تطبيق لعبة تعلم اللغة العربية، يتناول القصة حياة طالب انتقل إلى مدرسة باللغة العربية. يحتوي هذا اللعبة على مواد تتعلق بالتعارف وكلمات الاستفهام والأسرة. اللعبة تركز أكثر على مهارات الكتابة وإضافة مفردات، باستخدام وسائط الرواية المرئية.

حدود تنفيذ التطبيق

في تنفيذها، تطبيق اللعبة يعاني من بعض القيود وهي:

أ. هذه اللعبة يمكن أن تُلعب فقط في وضع لاعب واحد.

ب. هذا التطبيق يعمل بدون اتصال بالإنترنت.

ج. هذا التطبيق مخصص فقط لنظام التشغيل الأندرويد.

٢. تنفيذ *Tyranobuilder*

مرحلة تنفيذ برنامج *Tyranobuilder* هي المرحلة الرئيسية. جميع محتويات اللعبة عبارة عن نموذج ثنائي الأبعاد والبرمجيات المكتوبة مدمجة ومصنوعة في برنامج *Tyranobuilder*. ثم يتم دمج

جميع الأصول لتشكيل وحدة واحدة متكاملة جاهزة للتشغيل كتطبيق منفصل أو تطبيق مستقل.

استيراد كائنات ثنائية الأبعاد

الكائنات ثنائية الأبعاد التي تم تصديرها في شكل .*png* ثم استيرادها إلى *Tyranobuilder* في مجلد الأصول حتى تُقرأ ككائن.

مشهد

الخطوة التالية هي إعطاء المشهد. يعمل المشهد هنا كمكان لفصل الأحداث. في هذه اللعبة، هناك عدة مشاهد مثل مشهد القائمة الرئيسية، ومشهد داخل اللعبة.

بناء

في مرحلة البناء هذه، سيتم ترتيب جميع المشاهد التي تم إنشاؤها لتنفيذها وسيتم تصديرها إلى المنصة المستخدمة. في لعبة "تعليم اللغة العربية" تم استخدام منصة ويندوز.

٣. تنفيذ واجهة المستخدم

تنفيذ واجهة تطبيق "تعليم اللغة العربية" تتألف من عدة صفحات تحتوي على عمليات تعتمد على وظائف كل صفحة.

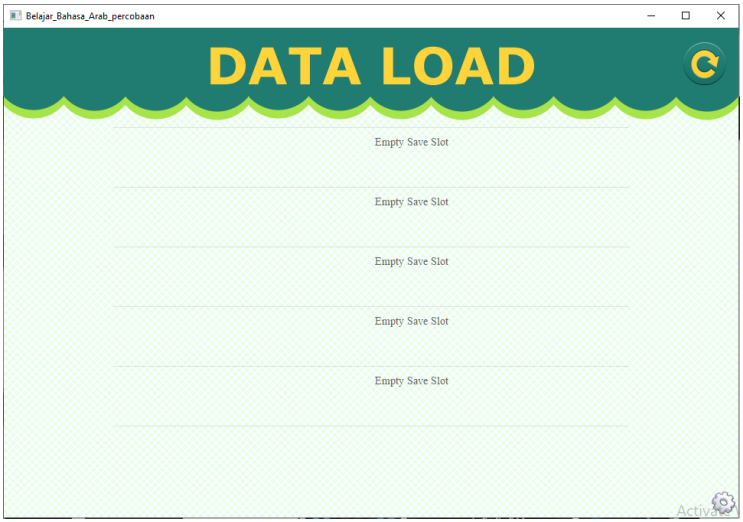
تنفيذ صفحة قائمة البداية

صفحة قائمة البداية هي الصفحة الأولية التي تحتوي على زرين، وهما زر البدء (start) والتحميل (load). تم تنفيذ هذه الصفحة كما هو موضح في الصورة ١,١.

الصورة ١,١. قائمة البداية

تنفيذ صفحة التحميل

تنفيذ صفحة التحميل هي الصفحة التي ستظهر إذا قام اللاعب باللعب وحفظ آخر تقدم في اللعبة، تم تنفيذ هذه الصفحة كما هو موضح في الصورة ١,٢.

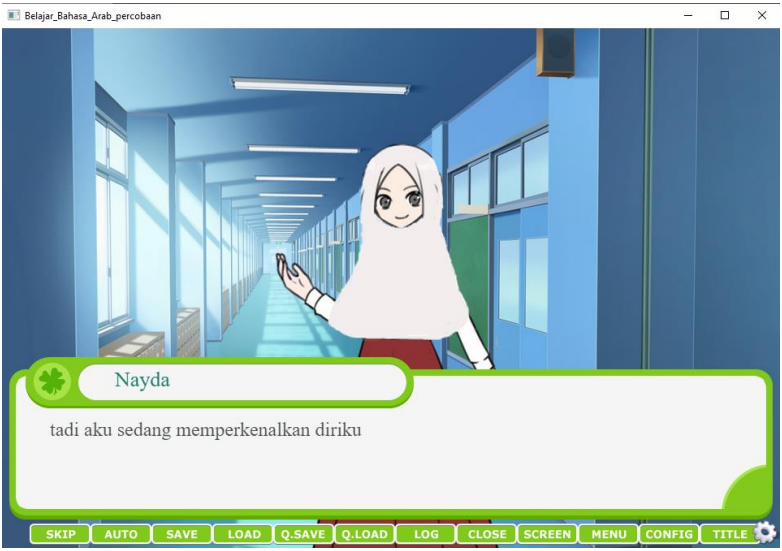


الصورة ١,٢ صفحة التحميل

تنفيذ صفحة داخل اللعبة

تنفيذ صفحة داخل اللعبة هي الصفحة التي تستخدم للعب اللعبة.

تم تنفيذ هذه الصفحة كما هو موضح في الصورة ١,٣.



الصورة ١,٣. صفحة داخل اللعبة

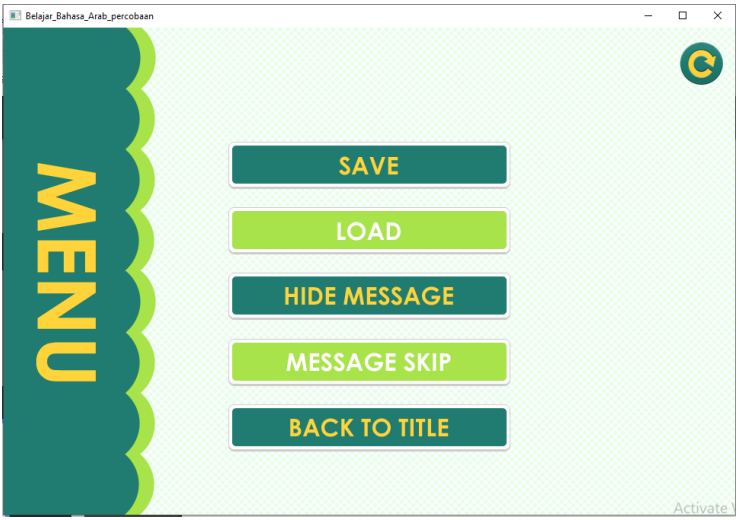
تنفيذ صفحة الانتهاء

تنفيذ صفحة الانتهاء هي الصفحة التي ستظهر إذا نجح اللاعب في إكمال اللعبة. تم تنفيذ هذه الصفحة كما هو موضح في الصورة ١,٤.

الصورة ١,٤. صفحة الانتهاء

تنفيذ صفحة القائمة

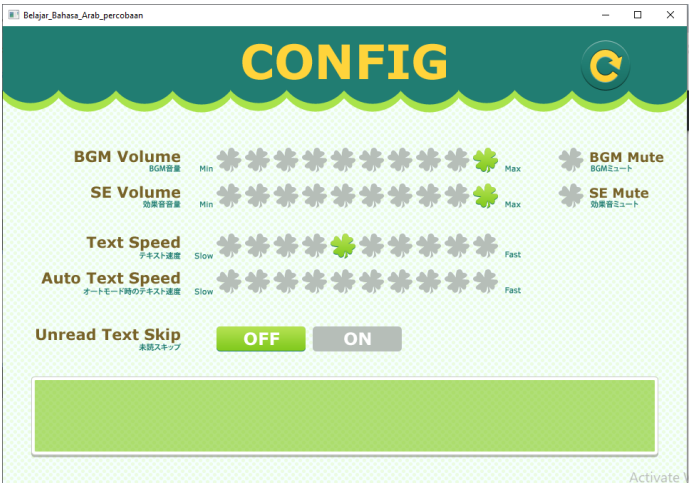
تنفيذ صفحة القائمة هي الصفحة التي ستظهر عندما يضغط اللاعب زر القائمة، تم تنفيذ هذه الصفحة كما هو موضح في الصورة ١,٥.



الصورة ١,٥. صفحة القائمة

تنفيذ صفحة الإعدادات

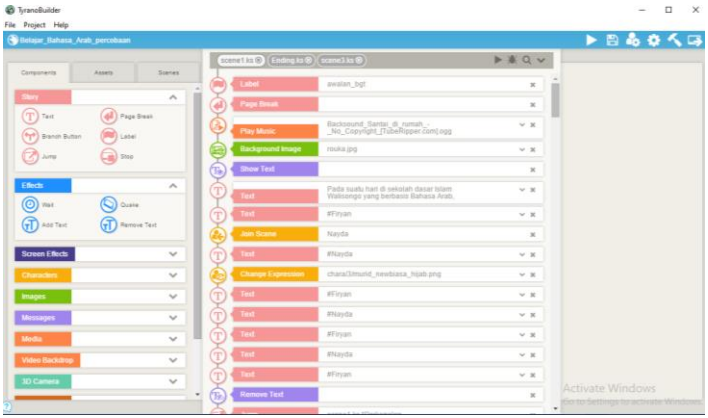
تنفيذ صفحة الإعدادات هي الصفحة التي ستظهر عندما يضغط اللاعب زر الإعدادات، تم تنفيذ هذه الصفحة كما هو موضح في الصورة ١,٦.



الصورة ١,٦. صفحة الإعدادات

الشيفرة في اللعبة

فيما يلي الشيفرة المستخدم في اللعبة:



الصورة ١,٧. الشيفرة في اللعبة

الباب الخامس

الإختتام

أ. خلاصة

١. يمكن إنشاء هذه اللعبة عن طريق إضافة مواد باللغة العربية إليها.

٢. تُعزز هذه اللعبة اهتمام الأطفال في سن الابتدائية باللعب وتعليم اللغة العربية.

٣. هذه اللعبة يمكن أن تكون وسيلة بديلة لتعليم اللغة الإنجليزية خارج الفصول الدراسية للأطفال في سن الابتدائية.

ب. الإقتراحة

في تطبيق لعبة التعليم في "تعليم اللغة العربية" المستندة إلى ويندوز، لا يزال هناك العديد من النقائص. نأمل في وجود مزيد من التطوير لجعل التطبيق أفضل. فيما يلي بعض الاقتراحات التي يجب أخذها في الاعتبار:

أ. يجب زيادة عدد الأسئلة الموجودة في القصة لتوسيع مدى معرفة اللاعب.

ب. يجب تحسين شكل العرض داخل اللعبة لزيادة راحة اللاعب.

ج. يمكن إضافة أصوات للحوارات داخل اللعبة لمساعدة اللاعب على فهم الطريقة الصحيحة للنطق.

مراجع

Adellin, R. (2016). *Game Pengenalan Kuliner Yogyakarta Berbasis Android Dengan Menggunakan Sensor Accelerometer.* (Universitas Islam Indonesia, 2016). https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/254

K, Muhammad Mutawakkil Alallah. (2022). Kaidah istifhām dan fungsnya dalam pandangan az-zamakhsyarī dan al-baiḍāwī. *Jurnal Studi Islam Kawasan Melayu.* 5(1), 96. https://doi.org/10.35961/perada.v5i1.561 Diakses 23 Desember 2023.

Mardianti, Laily Noor. (2022). *Makna Ta'aruf Pra Nikah Perspektif Al-Qur'an Surat Al-Hujurat Ayat 13 (Studi Tentang Makna Ta'aruf Menurut Mahasiswa Iain Kudus Fakultas Ushuluddin Tahun 2018-2019).* (IAIN Kudus, 2022). http://repository.iainkudus.ac.id/7741/

Ningrum, Ayu Sekar. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA GAME VISUAL NOVEL UNTUK MENGENALKAN DONGENG JEPANG MOMOTAROU 「桃太郎」. *Hikari.* 3(1), 3. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/kejepangan-unesa/article/view/28533

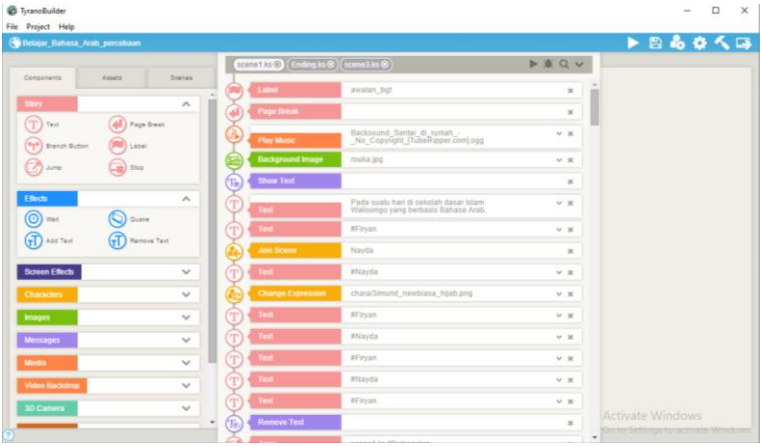
Prawiro, M. “Pengertian Metode Serta Bentuk Karakteristik Dan Contohnya”. *Maxmanroe.com*, Senin, 25 Desember 2023, https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-metode.html

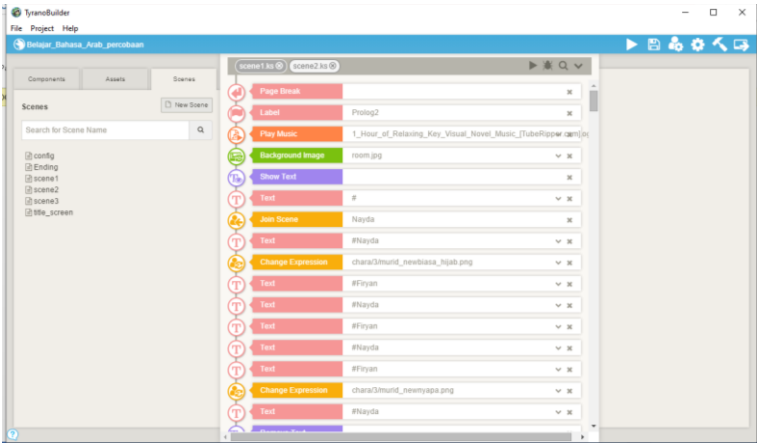
Rheynoapria. (14 desember 2017). Pembuatan game sederhana dengan TyranoBuilder Visual Novel Studio. ENNS blog. https://ekuilaz.wordpress.com/2017/12/14/game-development-aplikasi-pembuatan-game-sederhana-dengan-tyranobuilder-visual-novel-studio/

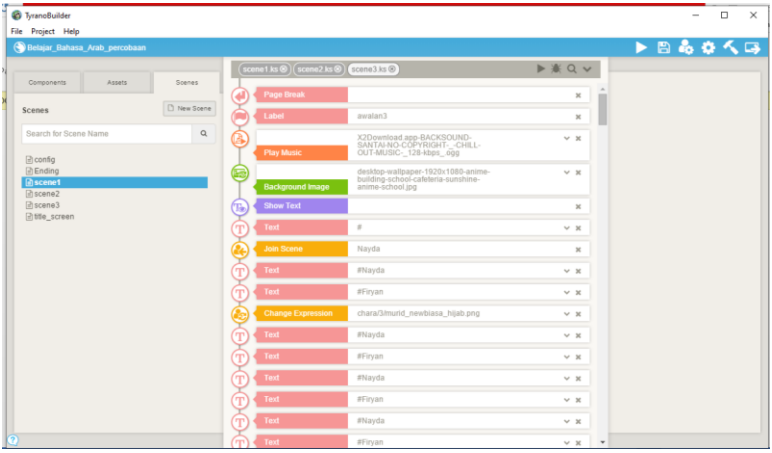
Lampiran 1

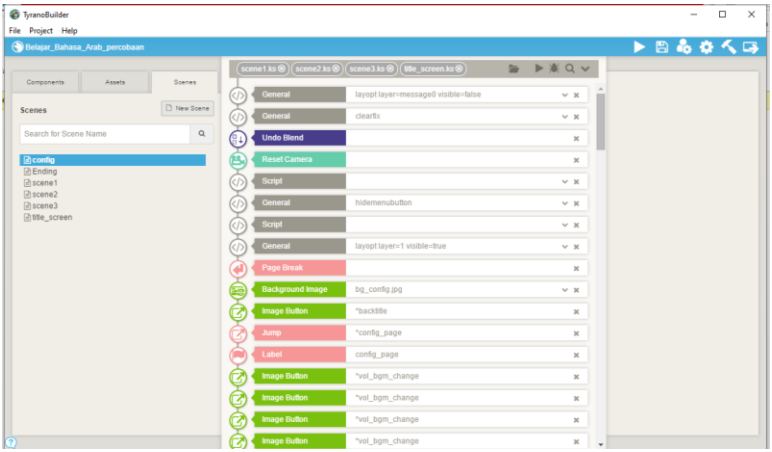
Link aplikasi game:
https://drive.google.com/drive/folders/1AofRF8zPYeGnmz04Wau1DHhUizVfur4d?usp=drive_link

إنشاء لعبة

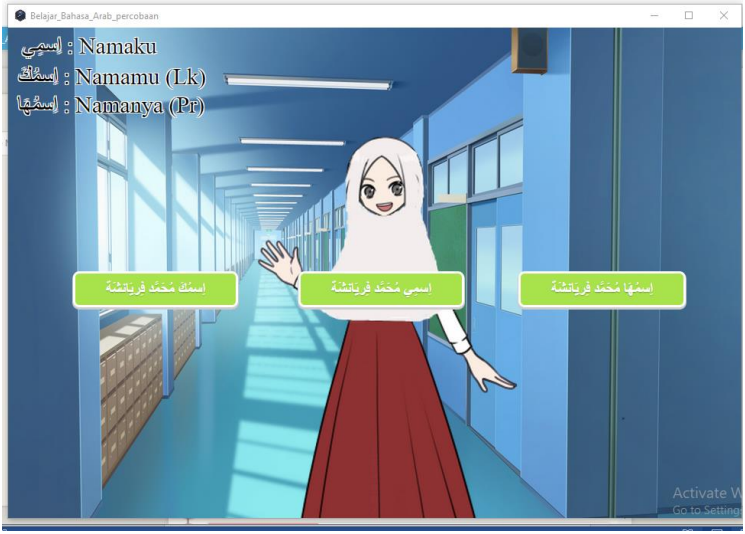


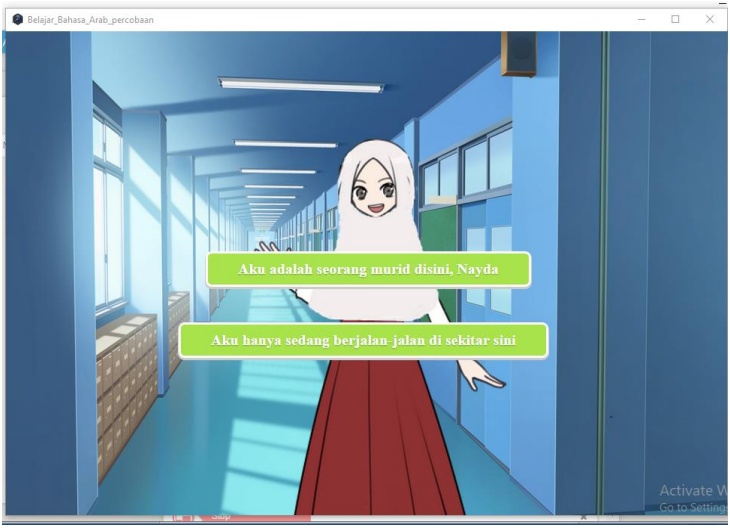

TyranoBuilder
File Project Help
Belajar_Bahasa_Arab_percobaan
Components
Assets
Scenes
Scenes
New Scene
Search for Scene Name
config
Ending
scene1
scene2
scene3
title_screen
scene1.ks
scene2.ks
Page Break
Label
Prolog2
Play Music
1_Hour_of_Relaxing_Key_Visual_Novel_Music_[TubeRipper.com]
Background Image
room.jpg
Show Text
Text
#
Join Scene
Nayda
Text
#Nayda
Change Expression
chara/3/murid_newbiasa_hijab.png
Text
#Firyan
Text
#Nayda
Text
#Firyan
Text
#Nayda
Text
#Firyan
Change Expression
chara/3/murid_newnyapa.png
Text
#Nayda

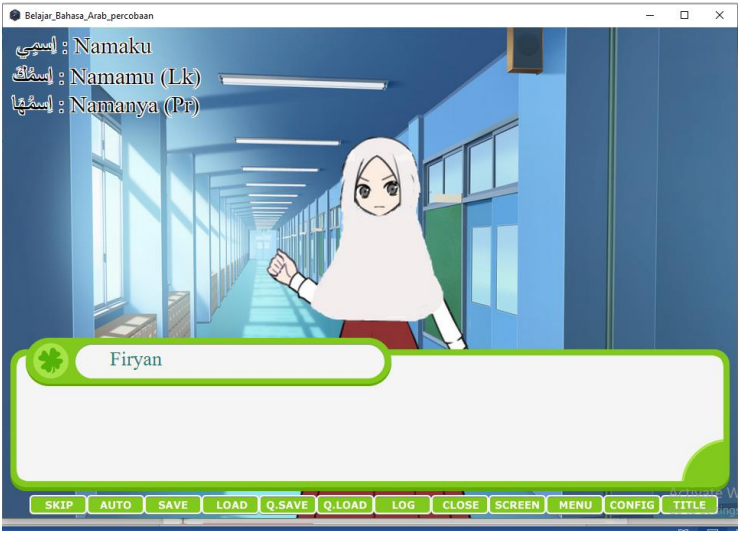

TyranoBuilder
File Project Help
Belajar_Bahasa_Arab_percobaan
Components
Assets
Scenes
Scenes
New Scene
Search for Scene Name
config
Ending
scene1
scene2
scene3
title_screen
scene1.ks
scene2.ks
scene3.ks
Page Break
Label
awalan3
Play Music
X2Download.app-BACKSOUND-SANTAI-NO-COPYRIGHT-_-CHILL-OUT-MUSIC-_128-kbps_.ogg
Background Image
desktop-wallpaper-1920x1080-anime-building-school-cafeteria-sunshine-anime-school.jpg
Show Text
Text
#
Join Scene
Nayda
Text
#Nayda
Text
#Firyan
Change Expression
chara/3/murid_newbiasa_hijab.png
Text
#Nayda
Text
#Firyan
Text
#Nayda
Text
#Firyan
Text
#Nayda
Text
#Firyan

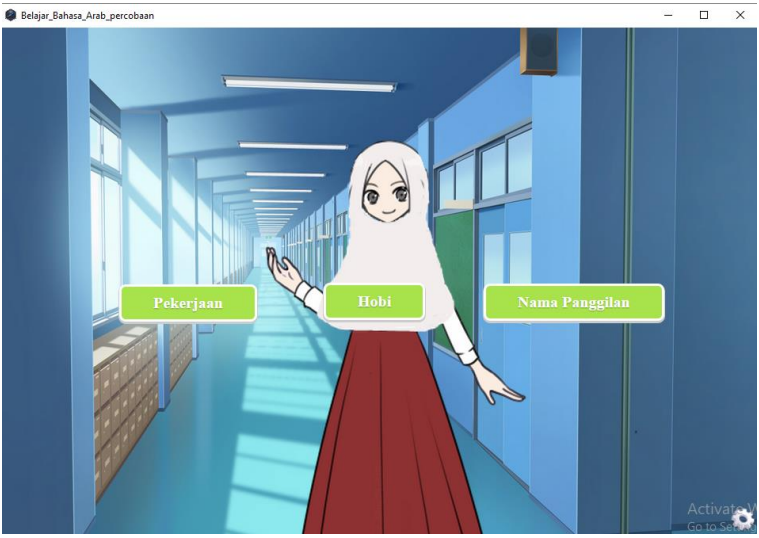

TyranoBuilder
File Project Help
Belajar_Bahasa_Arab_percobaan
Components
Assets
Scenes
Scenes
New Scene
Search for Scene Name
config
Ending
scene1
scene2
scene3
title_screen
scene1.ks
scene2.ks
scene3.ks
title_screen.ks
General
layopt layer=message0 visible=false
General
clearfix
Undo Blend
Reset Camera
Script
General
hidemenubutton
Script
General
layopt layer=1 visible=true
Page Break
Background Image
bg_config.jpg
Image Button
*backtitle
Jump
*config_page
Label
config_page
Image Button
*vol_bgm_change
Image Button
*vol_bgm_change
Image Button
*vol_bgm_change
Image Button
*vol_bgm_change

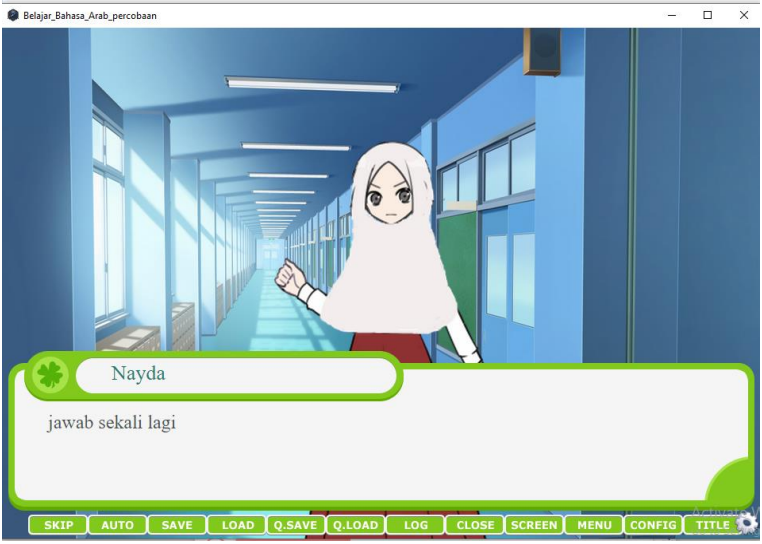
Scene 1


Belajar_Bahasa_Arab_percobaan
إسمي : Namaku
إسمُك : Namamu (Lk)
إسمُها : Namanya (Pr)
إسمكَ مُحَمَّد فِرياتشة
إسمي مُحَمَّد فِرياتشة
إسمُها مُحَمَّد فِرياتشة
Activate W
Go to Setting

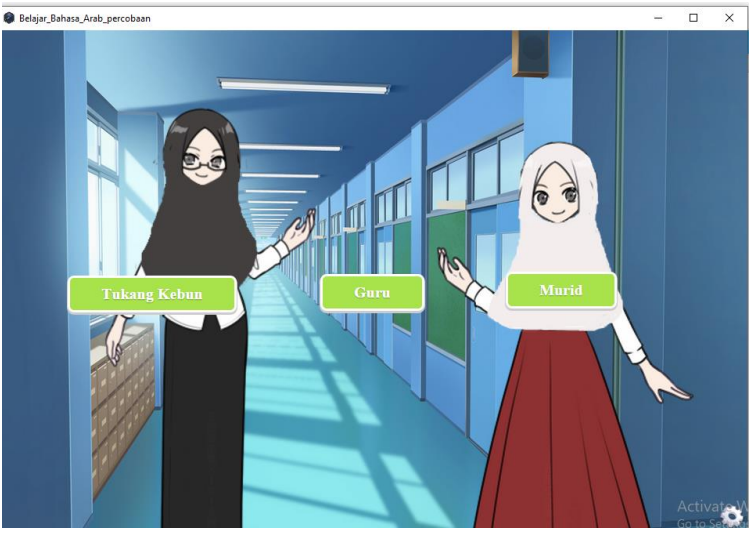

Belajar_Bahasa_Arab_percobaan
Aku adalah seorang murid disini, Nayda
Aku hanya sedang berjalan-jalan di sekitar sini


Belajar_Bahasa_Arab_percobaan
إسمي : Namaku
إسمك : Namamu (Lk)
إسمها : Namanya (Pr)
Firyan
SKIP
AUTO
SAVE
LOAD
Q.SAVE
Q.LOAD
LOG
CLOSE
SCREEN
MENU
CONFIG
TITLE

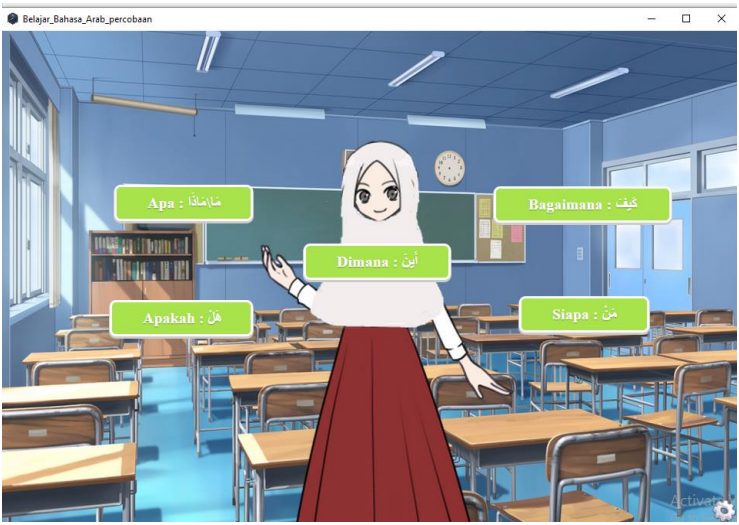

Belajar_Bahasa_Arab_percobaan
Pekerjaan
Hobi
Nama Panggilan


Belajar_Bahasa_Arab_percobaan
Nayda
jawab sekali lagi
SKIP
AUTO
SAVE
LOAD
Q.SAVE
Q.LOAD
LOG
CLOSE
SCREEN
MENU
CONFIG
TITLE

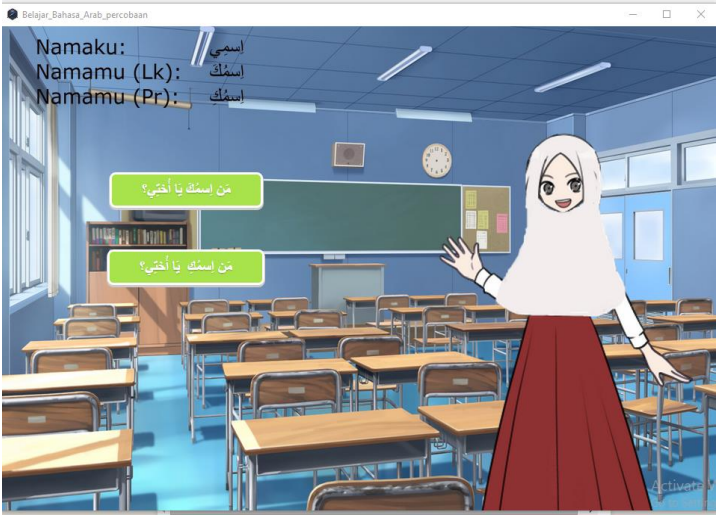
Belajar_Bahasa_Arab_percobaan
Bu Guru
Sedang apa kalian disini?
SKIP
AUTO
SAVE
LOAD
Q.SAVE
Q.LOAD
LOG
CLOSE
SCREEN
MENU
CONFIG
TITLE

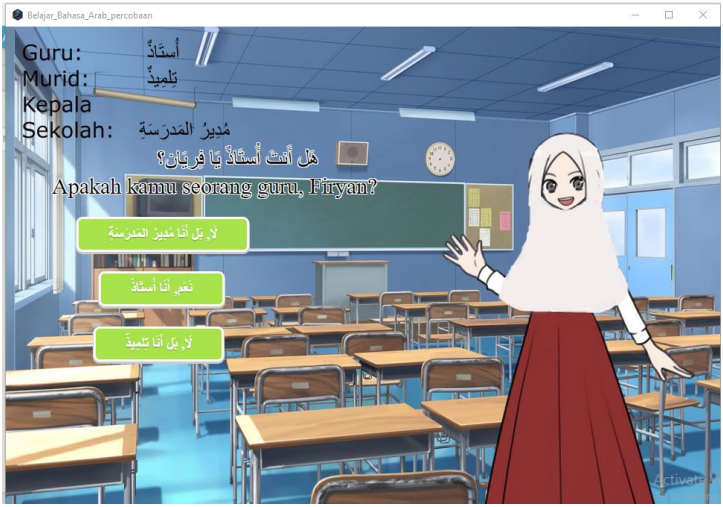

Belajar_Bahasa_Arab_percobaan
Tukang Kebun
Guru
Murid

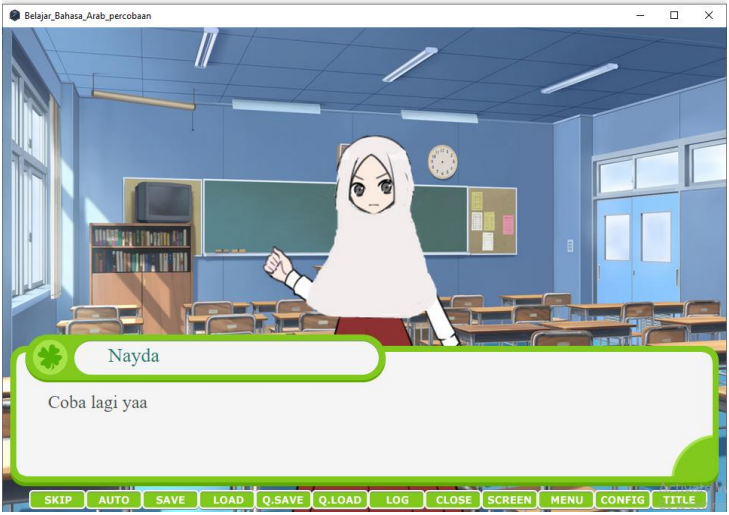
Scene 2

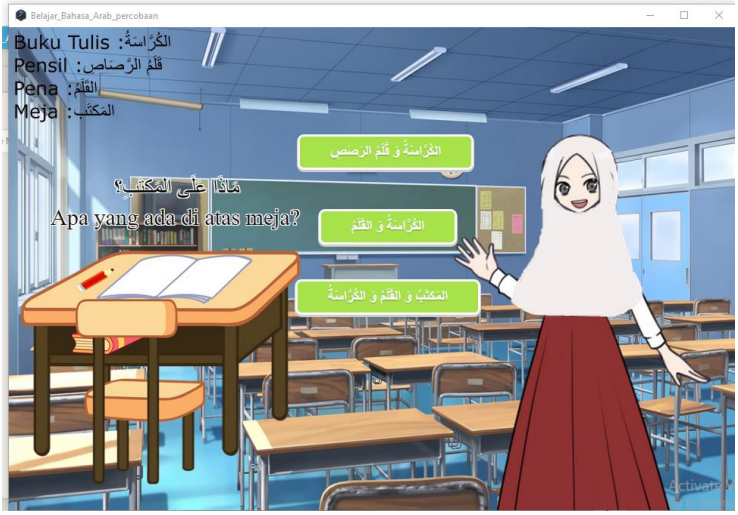

Belajar_Bahasa_Arab_percobaan
Apa : مَاذَا
Bagaimana : كيف
Dimana : أينَ
Apakah : هَلْ
Siapa : مَنْ

Belajar_Bahasa_Arab_percobaan
Namaku: اسمي
Namamu (Lk): اسمُك
Namamu (Pr): اسمُكِ
مَن اسمُكَ؟
Siapa nama kamu?
اسمي فريان
اسمُك فريان
اسمُكِ فريان

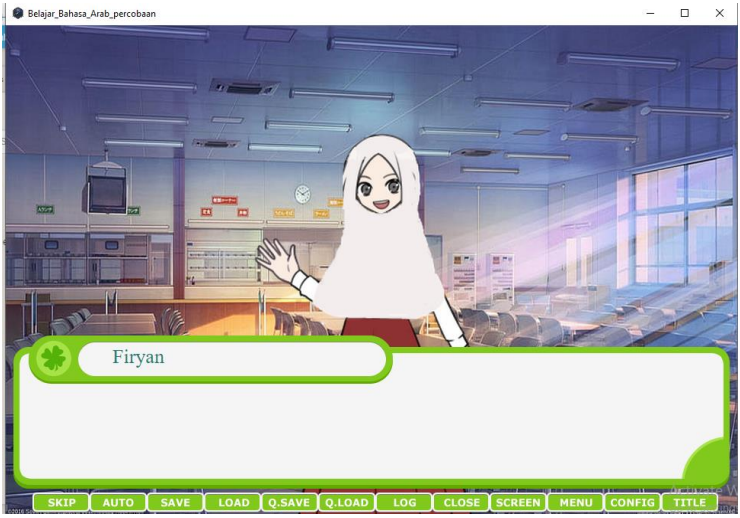

Belajar_Bahasa_Arab_percobaan
Namaku: اسمي
Namamu (Lk): اسمُك
Namamu (Pr): اسمُكِ
مَن اسمُك يا أختي؟
مَن اسمُكِ يا أختي؟


Belajar_Bahasa_Arab_percobaan
Guru: أُستَاذٌ
Murid: تِلمِيذٌ
Kepala Sekolah: مُدِيرُ المَدرَسَةِ
هَل أَنتَ أُستَاذٌ يَا فِريَان؟
Apakah kamu seorang guru, Firyan?
لَا، بَل أَنَا مُدِيرُ المَدرَسَةِ
نَعَم، أَنَا أُستَاذٌ
لَا، بَل أَنَا تِلمِيذٌ


Belajar_Bahasa_Arab_percobaan
Nayda
Coba lagi yaa
SKIP
AUTO
SAVE
LOAD
Q.SAVE
Q.LOAD
LOG
CLOSE
SCREEN
MENU
CONFIG
TITLE


Belajar_Bahasa_Arab_percobaan
Buku Tulis :الكُرَّاسَةُ
Pensil :قَلَمُ الرَّصَاص
Pena :القَلَمُ
Meja :المكتب
الكُرَّاسَةُ وَ قَلَمُ الرَّصَاص
مَاذَا عَلَى المَكتَبِ؟
Apa yang ada di atas meja?
الكُرَّاسَةُ وَ القَلَمُ
المَكتَبُ وَ القَلَمُ وَ الكُرَّاسَةُ

Scene 3


Belajar_Bahasa_Arab_percobaan
Firyan
SKIP
AUTO
SAVE
LOAD
Q.SAVE
Q.LOAD
LOG
CLOSE
SCREEN
MENU
CONFIG
TITLE

Belajar_Bahasa_Arab_percobaan
Klik Pada Salah Satu Gambar
Lanjut Cerita

Belajar_Bahasa_Arab_percobaan
Nayda
SKIP
AUTO
SAVE
LOAD
Q.SAVE
Q.LOAD
LOG
CLOSE
SCREEN
MENU
CONFIG
TITLE

Belajar_Bahasa_Arab_percobaan
Ibu
Saudara perempuan

Lampiran 2
Penunjukkan Pembimbing

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus II Ngaliyan Telp. 7601295 Semarang 50185

Semarang, 15 September 2023

Nomor : 3627/Un.10.3/J2/DA.04.09/09/2023
Lamp : -
Hal : **Penunjukan Pembimbing**
Kepada Yth:

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penilitian di Jurusan Pendidikan Bahasa Arab (PBA), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyutujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : M. Muslihul Ubay
NIM : 1903026055
Judul : Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Game Visual Novel bagi Pemula
تعلم اللغة العربية من خلال ألعاب الرواية المرئية للمبتدئين

Dan menunjuk bapak :

1. Pembimbing : M. Aqil Luthfan, M.A., M.Hum. (NIP. 198410062016011901)
2.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

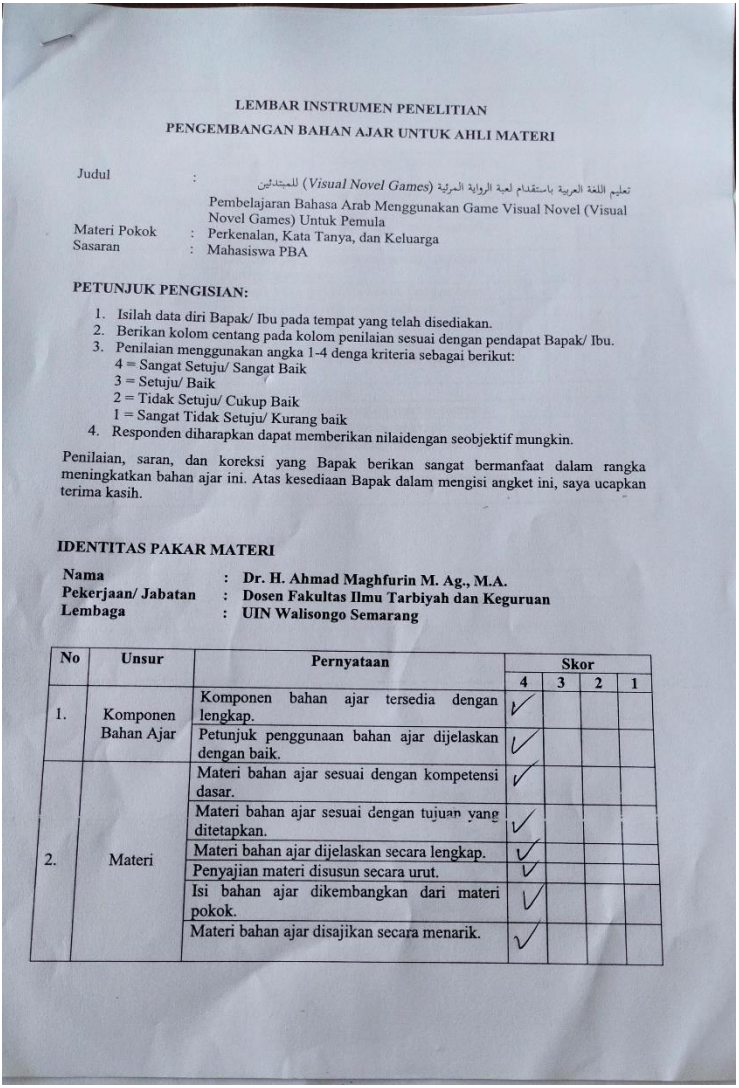
a.n Dekan
Ketua Jurusan PBA

Dr. H. Ahmad Maghfurin, M.Ag, MA
NIP. 19750120 200003 1 001

Tembusan :

1. Dosen Pembimbing

Lampiran 2
Validasi validator



LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR UNTUK AHLI MATERI

Judul : تعليم اللغة العربية باستقدام لعبة الرواية المرئية (*Visual Novel Games*) للمبتدئين
Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Game Visual Novel (Visual Novel Games) Untuk Pemula
Materi Pokok : Perkenalan, Kata Tanya, dan Keluarga
Sasaran : Mahasiswa PBA

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Isilah data diri Bapak/ Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berikan kolom centang pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat Bapak/ Ibu.
3. Penilaian menggunakan angka 1-4 denga kriteria sebagai berikut:
   4 = Sangat Setuju/ Sangat Baik
   3 = Setuju/ Baik
   2 = Tidak Setuju/ Cukup Baik
   1 = Sangat Tidak Setuju/ Kurang baik
4. Responden diharapkan dapat memberikan nilaidengan seobjektif mungkin.

Penilaian, saran, dan koreksi yang Bapak berikan sangat bermanfaat dalam rangka meningkatkan bahan ajar ini. Atas kesediaan Bapak dalam mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

IDENTITAS PAKAR MATERI

Nama : Dr. H. Ahmad Maghfurin M. Ag., M.A.
Pekerjaan/ Jabatan : Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Lembaga : UIN Walisongo Semarang

No	Unsur	Pernyataan	Skor			
			4	3	2	1
1.	Komponen Bahan Ajar	Komponen bahan ajar tersedia dengan lengkap.	✓			
		Petunjuk penggunaan bahan ajar dijelaskan dengan baik.	✓			
2.	Materi	Materi bahan ajar sesuai dengan kompetensi dasar.	✓			
		Materi bahan ajar sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.	✓			
		Materi bahan ajar dijelaskan secara lengkap.	✓			
		Penyajian materi disusun secara urut.	✓			
		Isi bahan ajar dikembangkan dari materi pokok.	✓			
		Materi bahan ajar disajikan secara menarik.	✓			

4.	Suara	Suara yang diberikan sesuai dengan isi materi pembelajaran.	✓			
		Suara yang diberikan bias didengar dengan jelas.		✓		
5.	Visual	Gambar yang ada sesuai dengan materi pembelajaran.		✓		
		Gambar terlihat jelas.		✓		
		Tata letak *(layout)* yang digunakan menarik.	✓			
		Tata letak *(layout)* diatur secara rapi.		✓		

KOMENTAR/ KRITIK/ SARAN:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Semarang, 29 Desember 2023

Rokhani, M.Pd.

NIP.198605072020121004

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR UNTUK AHLI MEDIA

Judul : تعليم اللغة العربية باستخدام لعبة الرواية المرئية (*Visual Novel Games*) للمبتدئين
Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Game Visual Novel (Visual Novel Games) Untuk Pemula
Materi Pokok : Perkenalan, Kata Tanya, dan Keluarga
Sasaran : Pelajar Pemula

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Isilah data diri Bapak/ Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berikan kolom centang pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat Bapak/ Ibu.
3. Penilaian menggunakan angka 1-4 denga kriteria sebagai berikut:
   4 = Sangat Setuju/ Sangat Baik
   3 = Setuju/ Baik
   2 = Tidak Setuju/ Cukup Baik
   1 = Sangat Tidak Setuju/ Kurang baik
4. Responden diharapkan dapat memberikan nilaidengan seobjektif mungkin.

Penilaian, saran, dan koreksi yang Bapak berikan sangat bermanfaat dalam rangka meningkatkan metode pembelajaran ini. Atas kesediaan Bapak dalam mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

IDENTITAS PAKAR MATERI

Nama : Rokhani, M.Pd.
Pekerjaan/ Jabatan : Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Lembaga : UIN Walisongo Semarang

No	Unsur	Pernyataan	Skor			
			4	3	2	1
1.	Menu awal	Menu awa aplikasi dibuat menarik.	✓			
		Komposisi gambar dan tulisan pada menu awal aplikasi seimbang.		✓		
		Gambar pada menu awal aplikasi terlihat jelas.	✓			
		Tulisan pada menu awal aplikasi terlihat jelas.		✓		
2.	Ilustrasi	Ilustrasi yang digunakan di dalam aplikasi sesuai dengan materi pembelajaran	✓			
		Ilustrasi yang digunakan di dalam aplikasi terlihat jelas.		✓		
		Ilustrasi yang digunakan di dalam aplikasi cocok untuk pelajar pemula.	✓			
3.	Sound	Sound yang digunakan sesuai dengan pembelajaran.		✓		
		Sound yang digunakan sesuai enak didengar.		✓		

		Terdapat langkah-langkah pembuatan khatt pada materi bahan ajar.					
		Terdapat kegiatan siswa untuk berlatih secara mandiri					
4.	Verbal	Kalimat yang digunakan sesuai dengan mahasiswa.					
		Kalimat yang digunakan sesuai dengan materi bahan ajar.					
		Struktur penulisan kalimat yang digunakan sudah tepat.					
5.	Latihan	Latihan yang diberikan sesuai dengan isi materi bahan ajar.					
		Latihan yang diberikan sesuai dengan tujuan.					
		Instruksi dalam latihan dijelaskan secara baik.					
		Latihan yang diberikan melatih kemampuan peserta didik dalam menulis khat					
6.	Visual	Gambar yang ada sesuai dengan materi bahan ajar					
		Gambar terlihat jelas.					
		Tata letak *(layout)* yang digunakan menarik.					
		Tata letal *(layout)* diatur secara rapi.					
		Ukuran bahan ajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik.					
		Bentuk bahan ajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik					

KOMENTAR/ KRITIK/ SARAN:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Semarang, 29 Desember 2023

Dr. H. Ahmad Maghfurin M. Ag., M.A.
NIP. 197501202000031001

أ. **السيرة الذاتية**

الاسم : محمد مصلح الأبي

رقم الطالب : ١٩٠٣٠٢٦٠٥٥

المكان وتاريخ الميلاد : بوجونيجارا، ٠١ أغوسطوس ٢٠٠١

العنوان : تالون, سومبيريجو, بوجونيجارا.

الكلية/القسم : كلية علوم التربية التدريس/قسم تعليم اللغة الربية

رقم الهاتف : ٠٨٨٢١٧٠٨٢١٣٠

البريد الإليكترانية : muslihul.ubay@gmail.com

ب. **السيرة تربية**

١. التربية الرسمية

١) عائشية بستان الأطفال ٢ سوموراجونج

٢) مدرسة إبتدائية محمدية ١٢ سوموراجونج

٣) مدرسة المتوسطة محمدية ١٢ سيندانج أجونج

٤) مدرسة العالية الإصلاح

٢. التربية غير الرسمية

١) معهد الإصلاح الإسلامي

٢) معهد سيريبو دووا