ABSTRAK

Ulin Nofiasari (1820204088). Pengembangan Soal Pada Kitab Ilmu Sharaf Berbasis Keterampilan Abad Ke-21 Dengan Media Game Educandy Di Pondok Pesantren Modern Nurussalam Sidogede Belitang. Skripsi, Palembang : Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Raden Fatah Palembang. Pembimbing : 1. Dr. H. Mukmin, LC, M.Pd.I 2. Nurul Hidayah, M.Pd.I 2022
Kata Kunci : Ilmu Sharaf, Keterampilan Abad Ke-21, Game Educandy

Evaluasi pembelajaran adalah penilaian dan pengukuran belajar untuk menentukan nilai pembelajaran yang dilaksanakan. Dalam evaluasi pembelajaran harus mengacu pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan hasil wawancara, pendidik hanya melakukan penilaian kepada peserta didik dari ranah konitif saja. karena itu dibutuhkan media yang dapat menilai hasil belajar peserta didik dari 3 ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan soal pada kitab Ilmu Sharaf berbasis keterampilan abad ke-21 dengan media game educandy. keterampilan abad ke-21 mencakup 4 keterampilan yaitu berpikir kritis, berpikir kreatif, kolaborasi, dan komunikasi. Dengan soal berbasis keterampilan abad ke-21 ini, pendidik dapat menilai hasil belajar peserta didik dari 3 ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektifitas pembelajaran Ilmu Sharaf dengan menggunakan soal Ilmu Sharaf yang telah dikembangkan berbasis keterampilan abad ke-21 dengan media gamne educandy. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development (R&D).* Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, tes, dan angket. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah lembar validasi ahli soal, lembar validasi ahli media, normalitas, homogenitas, T-test, dan uji Ngain-Score.

Hasil validasi ahli materi mendapatkan sekor rata-rata 93 dengan kriteria "sangat baik". Hasil validitas dari ahli media mendapatkan sekor rata-rata 86,66 dengan kriteria "sangat baik". Hasil normalitas mendapatkan nilai signifikansi data pre-test 0,268 > 0,05 dan data post-test 0,844 > 0,05 maka data yang diuji berdistribusi normal. Hasil homogenitas mendapatkan nilai signifikansi 0,918 > 0,05 maka data yang diuji homogen. Hasil uji T-test mendapatkan nilai sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05. Hasil uji NGain kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata

67,59 % dinilai CUKUP EFEKTIF untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, berpikir kreatif, kolaborasi, dan komunikasi peserta didik Pondok Pesantren Modern Nurussalam. Maka diputuskan untuk menerima Ha dan Ho ditolak. Dapat dikatakan bahwa adanya efektivitas dalam pembelajaran ilmu sharaf dengan menggunakan soal ilmu sharaf yang telah dikembangkan berbasis keterampilan abad ke-21 dengan media game educandy di Pondok Pesantren Modern Nurussalam Sidogede Belitang

مختلص بالعربية

أولين نوفياساري (١٨٢٠٢٠٤٠٨٨) تطوير الأسئلة في كتاب علم الصرف على أساس مهارات القرن الحادي و العشرين بوسيلة لعبة إيدوكندي في معهد نور السلام للتربية الإسلامية الحديثة سيدوكيدى بليتانج . المشرفان:١. الدكتور مؤمن، الماجستير. ٢. نورالهداية، الماجستيرة. ٢٠٢٢

الكلمات الأساسية: علم الصرف، مهارات القرن الحادي و العشرين، لعبة إيدوكندي

تقييم التعلم هو تقييم وقياس للتعلم لتحديد قيمة التعلم المنفذ. يجب أن يشير تقييم التعلم إلى المجالات عملية التفكير (المعرفية) ، والاهتمام أو المواقف (العاطفية) ، والمهارات (النفسية). بناءً على نتائج المقابلات، يقوم المعلمون بتقييم التلاميذ من المجال المعرفي فقط. لذلك بحاجة إلى وسائل الإعلام التي يمكنها تقييم نتائج تعلم التلاميذ من ٣ مجالات، وهي عملية التفكير (المعرفية) ، والاهتمام أو المواقف (العاطفية) ، والمهارات (النفسية). لذلك، طورت الباحثة الأسئلة في كتاب علم الصرف على أساس مهارات القرن الحادي و العشرين بوسيلة لعبة إيدوكندي. تتضمن مهارات القرن الحادي والعشرين ٤ مهارات، وهي التفكير النقدي والتفكير الإبداعي والتعاون والتواصل. باستخدام هذه الأسئلة القائمة على المهارات في القرن الحادي والعشرين، يمكن للمعلمين تقييم نتائج تعلم التلاميذ من ٣ مجالات ، وهي عملية التفكير (المعرفية) ، والاهتمام أو المواقف (العاطفية) ، والمهارات (النفسية).

الغرض من صيهدف هذا البحث إلى تحديد فعالية تعليم مادة الصرف بإستخدام الأسئلة المطورة لمادة الصرف على أساس مهارات القرن الحادي و العشرين بوسيلة لعبة إيدوكندي. استخدمت الباحثة منهج بحث و تطوير (R&D). كانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة في هذه الدراسة هي الملاحظة والمقابلات والاختبارات والاستبيانات. بينما كانت تقنيات تحليل البيانات المستخدمة عبارة عن أوراق التحقق من صحة الخبراء الأسئلة، وأوراق التحقق من صحة خبراء الوسيلة، والحالة الطبيعية، والتجانس ، واختبار T، واختبار NGain-Score.

نتائج حصل التحقق من صحة خبير المادة على متوسط درجة ٩٣ بمعايير "جيدة جدًا". نتائج صحة خبراء الوسيلة تحصل على متوسط درجات ٨٦،٦٦ بمعيار "جيد جدا". تحصل نتائج الحالة الطبيعية على قيمة مهمة لبيانات ما قبل الاختبار ٠،٢٦٨ > ٠،٠٥ وبيانات ما بعد الاختبار ٠،٨٤٤ > ٠،٠٥ثم يتم توزيع البيانات المختبرة بشكل طبيعي. تحصل نتائج التجانس على قيمة معنوية ٠،٩١٨ > ٠،٠٥، ثم تكون البيانات التي يتم اختبارها متجانسة. نتائج اختبار

T تحصل على قيمة(sig. (2- tailed ٠.٠٠٠ <٠،٠٥. نتائج اختبار NGain للفصل التجريبي بلغت متوسط قيمته ٦٧،٥٩%، وهو ما يعتبر فعالاً بما يكفي لتحسين مهارات التفكير النقدي والتفكير الإبداعي والتعاون والتواصل لدى التلاميذ في معهد نور السلام للتربية الإسلامية الحديثة. لذلك تقرر قبول Ha و Ho رفض. يمكن القول أن فعالية تعليم مادة الصرف بإستخدام الأسئلة المطورة لمادة الصرف على أساس مهارات القرن الحادي و العشرين بوسيلة لعبة إيدوكندي في معهد نور السلام للتربية الإسلامية الحديثة سيدوكيدى بليتانج