

تطوير وسيلة تعليمية تفاعلية مبنية على المنهج العلمي  
(Scientific Approach) باستخدام Genially في مادة  
اللغة العربية لتحسين نتيجة التعلم لطلاب الصف الحادي عشر بمدرسة  
الثانوية الحكومية ٢ باى قدس

البحث العلمي

مقدم لإكمال الشروط الدررة للحصول على درجة الليسانس

في قسم تعليم اللغة العربية



إعداد:

محمد إلهام أكبر

رقم الطالب: ٢١٠٣٠٢٦٠٢١

كلية علوم التربية والتدريس  
جامعة واليسونجو الإسلامية الحكومية سمارانج

٢٠٢٥

## التصريح

الموقعة أدنى هذا البحث العلمي

الاسم : محمد الهام أكبر

رقم القيد : ٢١٠٣٠٢٦٠٢١

القسم : تعليم اللغة العربية

صرح الباحث بالصدق والأمانة أن البحث العلمي تحت الموضوع:

تطوير وسيلة تعليمية تفاعلية مبنية على المنهج العلمي (Scientifict Approach) باستخدام Genially في

مادة اللغة العربية لتحسين نتيجة التعلم لطلاب الصف الحادي عشر بمدرسة ٢ باى قدس الثانوية الحكومية

لا يتضمن الآراء من المنخصصن أو المادة التي نشرها الناشر أو كتبها الباحثون إلا أن تكون مراجع ومصادر لهذا البحث العلمي

سمارانج، ١٧ جوني ٢٠٢٥



المصرح

محمد الهام أكبر

٢١٠٣٠٢٦٠٢١

تصحيح لجنة المناقشة

إن نسخة هذا البحث العلمي:

الموضوع : تطوير وسيلة تعليمية تفاعلية مبنية على المنهج العلمي (Scientific Approach) باستخدام Genially في مادة اللغة العربية لتحسين نتيجة التعلم لطلاب الصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية الحكومية ٢ باى قدس

الاسم : : محمد الهام أكبر

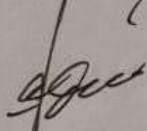
رقم القيد : ٢١٠٣٠٢٦٠٢١

القسم : تعليم اللغة العربية

ناقشتها لجنة المناقشة لكلية علوم التربية والتدريس بجامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج، وكانت مقبولة الأداء من الشروط المقررة للحصول على درجة الليسانس في قسم تعليم اللغة العربية ٢٠٢٥ م.

سمارانج ٣٠ يونيو ٢٠٢٥ م

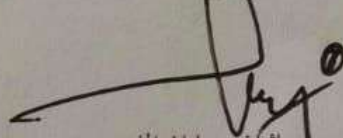
الكاتب



أحمد زهر الدين الماجستير

١٩٧٣٠٧٠١٢٠٠٦٠٤١٠١٣

الرئيس



أحمد يوسف إثنان ستياوان الماجستير

١٩٧٤٠٩٠٩٢٠٠٧٠١١٠٣٨

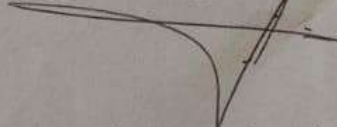
المتحنة الثانية



عناية الماجستير

١٩٨٥١٢٢٣٢٠٢٠١٢٢٠٠٢

المتحن الأولى



الدكتور الحاج شوجاعي الماجستير

١٩٧٠٠٥٠٣١٩٩٦٠٣١٠٠٣

المشرفة



الدكتور نائفة الماجستير

١٩٨٠٠٩١٦٢٠٠٧١٠٢٠٠٧

## موافقة المشرف

المعالي

عميد كلية علوم التربية والتعليم  
جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية

السلام عليكم ورحمة الله و بركاته

تحية طيبة، وبعد.

بعد الملاحظة بالتصحيحات والتعديلات على حسب الحاجة نرسل نسخة هذا البحث العلمي للطلاب:

الاسم : محمد الهام أكبر

رقم القيد : ٢١٠٣٠٢٦٠٢١

الموضوع : تطوير وسيلة تعليمية تفاعلية مبنية على المنهج العلمي (Scientific Approach) باستخدام

Genially في مادة اللغة العربية لتحسين نتيجة التعلم لطلاب الصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية الحكومية ٢ بای

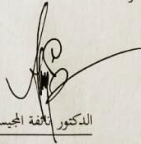
قدس

نرجو من لجنة المناقشة أن تناقش هذا البحث العلمي بأسرع وقت ممكن وشكراً على حسن اهتمامكم

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته

ممارانج، ١٧ جوني ٢٠٢٥

للمشرفة



الدكتور نالفة الميجستير

١٩٨٠٠٩١٦٢٠٠٧١٠٢٠٠٧

## الملخص

الموضوع : تطوير وسيلة تعليمية تفاعلية مبنية على المنهج العلمي  
(Scientific Approach) باستخدام Genially في مادة  
اللغة العربية لتحسين نتيجة التعلم لطلاب الصف الحادي عشر بمدرسة  
٢ باى قدس الثانوية الحكومية

الاسم : محمد الهام أكبر

رقم الطلبة : ٢١٠٣٠٢٦٠٢١ :

إن خلفية هذا البحث الحاجة إلى وسيلة تعليمية اللغة العربية  
لطلاب الصف الحادي عشر بمدرسة ٢ باى قدس الثانوية الحكومية .  
ويرجع ذلك إلى عدم استخدام معلمي اللغة العربية لوسيلة التعلم التفاعلية.  
يهدف هذا البحث إلى تحليل احتياجات الطلاب وتصميم وتطوير وتنفيذ  
وتقييم وسيلة تعليمية تفاعلية مبنية على المنهج العلمي باستخدام  
Genially في مادة اللغة العربية لتحسين نتيجة التعلم لطلاب الصف  
الحادي عشر بمدرسة ٢ باى قدس الثانوية الحكومية. النوع من البحث هو  
بحث تطوري أو (Research and Development, R&D)  
باستخدام نموذج ديك وكاري الذي ينقسم إلى خمس مراحل هي:  
(التحليل، والتصميم، والتطوير أو الإنتاج، والتنفيذ أو التسليم، والتقييم).  
وتمثلت تقنيات جمع البيانات بملاحظة، ومقابلة، واستبيان، واختبار،  
وتوثيق. تحليل البيانات باستخدام الأساليب النوعية والكمية. استخدمت  
هذا البحث ٢٠ طالبًا من الصف الحادي عشر بمدرسة ٢ باى قدس  
الثانوية الحكومية.

وكانت نتيجة هذا البحث عبارة عن وسيلة تعليمية تفاعلية مبنية على المنهج العلمي باستخدام Genially تطويرها من خلال خمس مراحل، التالي: ١) تحليل احتياجات الطلاب: استنادًا الى نتائج المقابلة والملاحظة والاستبيان؛ حيث ذكر ٩٥٪ من الطلاب أن تطوير وسيلة تعليمية التفاعلية "مهم جدًا"، وحصلت متوسط نتيجة تعلم الطلاب من نتائج الاختبار القبلي ٤٧ درجة ونسبة إكمال الطلاب ١٥٪؛ ٢) التصميم: استنادًا إلى قرار مدير عام التربية الإسلامية بشأن نواتج التعلم لمناهج التربية الدينية الإسلامية واللغة العربية المستقلة في المدرسة عام ٢٠٢٤ يتكون من ٩ نتائج التعلم و ١٣ اهداف التعلم في مادة المرافق المدرسة. بناء وحدة التدريس التي استخدم Genially في وسيلة تعليمية تفاعلية على المنهج العلمي. ويتكون ١٥ عمودًا في المخطط الانسيابي؛ ٣) التطوير: تتكون مرحلة ما قبل الإنتاج، التالي: مايكروسوفت وورد(Microsoft word)، وكانفا(Canva)، ويوتيوب(Youtube)، C.Joint.com و Genially. تتكون مرحلة الإنتاج، التالي: رابط جينيالي (<https://bit.ly/rQnFQru>)، الصفحة الافتتاحية، والإرشادة، والقائمة، والاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة، والتقريب ١ و٢، والمفردات، والتقييم، وبيانات المؤلف والمراجع، والخاتمة. حصلت نتائج التحقق من مادة المصادقة هي ٨٤,٦٢٪ وحصل وسيلة المصادق هو ٨٢% بفترة "ممكناً جداً" (٤)؛ التنفيذ: نتائج الاختبار البعدي الذي تم إجراؤه على ٢٠ طالبًا من طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة ٢ باى قدس الثانوية الحكومية في ١٥ يناير ٢٠٢٥، وحصلوا متوسط نتيجة تعلم

الطلاب ٩٣ ونسبة إكمال الطلاب ٩٠٪؛ هـ) التقييم: بناءً على المراحل الخمس التي تم تنفيذها من قبل الباحث، تزيد ونسبة إكمال الطلاب ٩٠٪. ولذلك، وباستخدام اختبار التطبيع واختبار التجانس واختبار العينة المزدوجة t، يتبين أن هناك فعالية إعلامية.

الكلمات المفتاحية: تطوير وسيلة التفاعلية، تحسين نتيجة تعلم اللغة العربية، جينياي (Genially)

## الشعار

انّ مع العسر يسرا

(الانشراح: ٦)



## الاهداد

١. والدي المحبوبين و الكريمين، أمي دوي وروسواسي و أبي أحمد فاراندي  
حيان الباحث منذ الولادة حتى الان و دعواهم على أن تسلك  
الباحث سبيل النجاح بدون التعب، عسى الله أن يباركهما في كل  
أمرمها و يساعداني على إتمام هذا البحث العلمي
٢. أختي الصغري فاريكا امليا. و كلهم أسراتي التي تدعونين و تنصحنين  
التي لم اذكرهم واحجا فواحدا

## كلمة الشكر و التقدير

الحمد لله رب العالمين وبه نستعين على امور الدنيا و الدين و الصلاة و السلام على اشرف النبياء و المرسلين نبينا محمد صلى الله عليه و سلم و على اله واصحابه و التابعين و من تبعهم باحسان الى يوم الدين, اما بعد.

قد تم هذا البحث العلمي بعون الله تعالى و توفيقه تحت الموضوع تطوير وسيلة تعليمية تفاعلية مبنية على المنهج العلمي (Scientific Approach) باستخدام Genially في مادة اللغة العربية لتحسين نتيجة التعلم لطلاب الصف الحادي عشر بمدرسة ٢ باى قدس الثانوية الحكومية. اذا تريد الباحث القاء الشكر و التقدير الى:

١. فضيلة السيد احمد نيزار الماجستير الحاج مدير جامعة والي سونجو الاسلامية الحكومية سمارتنج.
٢. فضيلة السيد فتح شكر الماجستير الحاج عميد كلية علوم التربية والتدريس بجامعة والي سونجو الاسلامية الحكومية سمارتنج.
٣. فضيلة السيدة توطي قوراةعين الماجستير الحاجة رئيسة قسم تعليم اللغة العربية بكلية علوم التربية بجامعة والي سونجو الاسلامية الحكومية سمارتنج.
٤. فضيلة السيدة نائيفة الماجستير الحاجة مشرفة للباحث في اتمام هذا البحث العلمي.
٥. فضيلة السيدة مستعانة السانية الماجستير الحاجة كالمادة المصادقة
٦. فضيلة السيد روخاني الماجستير الحاج كالوسيلة المصادق

٧. فضائل جميع المحاضرين في كلية التربية علوم التربية و التدريس بجامعة  
والي سونجو الاسلامية الحكومية سمارتنج.
٨. فضيلة السيدة سيتي نور عين كلاستاذة اللغة العربية لطلاب الصف  
الحادي عشر بمدرسة ٢ باى قدس الثانوية الحكومية.
٩. الوالدين المحبوبين السيد احمد فاروندي و السيدة دوي اوروسواسي و  
اختي فاريزكا عماليا
١٠. كل اصدقاء الكاتب الذين لا يمكن ذكرهم واحدا تلو الاخر

## محتويات البحث

الموضوع	
ب. التصريح	
ج. تصحيح لجنة المناقشة	
د. موافقة المشرف	
هـ. الملخص	
ح. الشعار	
ط. الاهداد	
ي. كلمة الشكر و التقدير	
ل. محتويات البحث	
س. محتويات الجدوال	
ع. محتويات الشكال	
الفصل الأول	١٦
أ. خلفية البحث	١٦
ب. أسئلة البحث	٢٠
ج. أهداف البحث	٢١
د. فوائد البحث	٢٢

هـ. مواصفات المنتج.....	٢٢
و. افتراضات المنتج.....	٢٣
الباب الثاني.....	٢٤
أ. الوصف النظري.....	٢٤
ب. الدراسة السابقة.....	Error! Bookmark not defined.
ج. إطار الفكر.....	٤٨
الباب الثالث.....	٤٩
أ. نوع البحث.....	Error! Bookmark not defined.
ب. إجراءات التطور ..	٥٢
ج. عينة البحث.....	٥٧
د. تحليل جمع البيانات.....	٥٨
هـ. تحليل البيانات.....	٦٤
الباب الرابع.....	٧١
أ. نتائج البحث.....	٧١
ب. البحث.....	١١٩
الباب الخامس.....	١٢٢
أ. الخاتمة.....	١٢٢

ب الاقتراحات ..... ١٢٤

المراجع

## محتويات الجدوا

الجدوال ٣,١.....	٦٠
الجدوال ٣,٢.....	٦١
الجدوال ٣,٣.....	٦٣
الجدوال ٣,٤.....	٦٥
الجدوال ٣,٥.....	٦٦
الجدوال ٣,٦.....	٦٥
الجدوال ٤,١.....	٧٥
الجدوال ٤,٢.....	٨٠
الجدوال ٤,٣.....	٨١
الجدوال ٤,٤.....	٨٣
الجدوال ٤,٥.....	١٠٥
الجدوال ٤,٦.....	١٠٨
الجدوال ٤,٧.....	١١١
الجدوال ٤,٨.....	١١٢
الجدوال ٤,٩.....	١١٤
الجدوال ٤,١٠.....	١١٥

## محتويات الشكال

٩١	الشكال ٤, ١
٩٣	الشكال ٤, ٢
٩٤	الشكال ٤, ٣
٩٥	الشكال ٤, ٤
٩٦	الشكال ٤, ٥
٩٧	الشكال ٤, ٦
٩٨	الشكال ٤, ٧
٩٩	الشكال ٤, ٨
٩٩	الشكال ٤, ٩
١٠٠	الشكال ٤, ١٠
١٠١	الشكال ٤, ١١
١٠٢	الشكال ٤, ١٢
١٠٣	الشكال ٤, ١٣
١٠٣	الشكال ٤, ١٤
١٠٤	الشكال ٤, ١٥
١١٦	الشكال ٤, ١٦
١١٧	الشكال ٤, ١٧
١١٩	الشكال ٤, ١٨



## الباب الأول

### المقدمة

#### أ. خلفية البحث

في هذا العصر الحديث أصبحت اللغة العربية مألوفة لدى الناس في مختلف البلدان، لأن اللغة العربية لغة مهمة ولغة رسمية أقرتها الأمم المتحدة. واللغة العربية هي وسيلة المسلمين لفهم آيات القرآن الكريم. ولإتقان اللغة العربية حاجة أربع مهارات: الكلام، والقراءة، والكتابة، والاستماع.<sup>١</sup>

تلعب الوسيلة التعليم دورًا مهمًا في تعلم اللغة الأجنبية، خصها تعلم اللغة العربية.<sup>٢</sup> إن تعلم اللغة العربية عملية معقدة، فليس الغرب أن يكون اختلافات لكل شخص. ولتحقيق النجاح في تعلم اللغة العربية، حاجة إلى وسيلة التعليم.

الوسيلة التعليم وسيلة صُنعت لتلبية الاحتياجات لتعليمي اللغات الأجنبية.<sup>٣</sup> ولتحقيق المزيد من النجاح في التعلم، فإن اختيار وسيلة التعليم أمر في غاية الأهمية. مثلها، اختيار استخدام وسيلة تعليمية التفاعلية.

---

<sup>١</sup> الشريف على بن محمد الجرجني. التعريف. (بيروت: در الكتب العلمية. ١٩٨٨). صف: ٣٤.

<sup>٢</sup> Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Maliki Press, ٢٠١٧), hlm. ٢٠.

<sup>٣</sup> Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, hlm. ١٩.

الوسيلة التعليمية تفاعلية وسيلة التعلم التي تتكون من مزيج الصورة والرسومات والصوت والفيديو بمساعدة تطبيقات حاسوبية بحيث يمكن للمستخدمين التحكم في الوسائط والتفاعل معها لتحقيق أهداف التعلم.<sup>٤</sup> في تطوير وسيلة تعليمية التفاعلية، حاجة إلى المنهج كأساس. أحد المناهج التي يمكن استخدامها كأساس لتطوير وسيلة تعليمية التفاعلية منهج العلمي.

النهج العلمي نهج يستخدم المبادئ العلمية التي تحتوي على سلسلة من أنشطة جمع البيانات من خلال الملاحظة والتساؤل والتجريب والاستدلال والعرض أو التواصل.<sup>٥</sup> ثم، فإن تطوير وسيلة تعليمية التفاعلية تمكن أن تستخدم مجموعة من التطبيقات، أحدها جنياي.

جنياي هو برنامج تطوير وسيلة تعليمية التفاعلية قائمة على الحاسوب. يتميز جنياي بسهولة استخدامه، حيث لا يتطلب فهماً قوياً للغات البرمجة. وهذا يمكن أن يسهل على المعلمين إنشاء عروض تقديمية

---

<sup>٤</sup>Robingah Ngadawiyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis web offline pada mata pelajaran pemrograman dasar untuk siswa kelas X TKJ Semester I SMK Negeri ٢ Depok", *skripsi*, (Yogyakarta: Program Sarjana, UNY, tahun ٢٠١٩), hlm. ١٤.

<sup>٥</sup>Ismi Dwi Sasmita, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Wawasan Pendidikan*, (Vol. ٤, No. ١, tahun ٢٠٢٤), hlm. ٢٤٢. DOI: ١٠.٢٦٨٧٧/wp.٧٤١١,١٧٤١٣

ورسوم بيانية ومواد تعليمية أخرى فعال.<sup>٦</sup> يحتوي جنياي على العديد من الميزات التفاعلية بحيث يمكنه اهتمام الطلاب للتعلم و تحسين نتائج تعلم الطلاب.

لا يستخدم الكثير من المعلمين وسيلة تعليمية التفاعلية كأحد العناصر الداعمة لعملية التعلم في الفصل الدراسي.<sup>٧</sup> استنادًا إلى مقابلة مع مدرس اللغة العربية في مدرسة الثانوية الحكومية ٢ باى قدس ، تم استخدام الباوربوينت كوسيلة تعليمية. ولكن، لأنه لا يوفر الفهم ولا يهتم الطلاب، يعود المعلم إلى استخدام الكتاب المدرسي. بالإضافة إلى ذلك، يحتاج المعلمون إلى وسيلة التعلم سهلة الاستخدام وعملية.

استنادًا إلى الملاحظة في مدرسة الثانوية الحكومية ٢ باى قدس ، غالبًا ما يستخدم المعلمون طريقة المحاضرة والترجمة النصية. طريقة المحاضرة هي طريقة تتم عن طريق التحدث مباشرة أمام الطلاب لترجمة اللغة العربية.<sup>٨</sup> يشعر الطلاب بالملل بسبب استخدام الأساليب الرتيبة.

استنادًا إلى المقابلات التي أجريت مع طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية الحكومية ٢ باى قدس، يجد منهم صعوبة في فهم

---

جنياي Prayogo, dkk., “Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas X di SMAN ٥١ Jakarta”, *Jurnal Pendidikan Geosfer*, (Vol. ٩, No. ١, tahun ٢٠٢٤), hlm. ٣. DOI: ١٠,٢٤٨١٥/jpgv٩١,٣٣٥٦٨

<sup>٧</sup> Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, hlm. ٢٠.

<sup>٨</sup> Abuddin Nata, *Prespektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, ٢٠١١), hlm. ١٨١.

دروس اللغة العربية. بالإضافة إلى تعقيد اللغة العربية، يميل الطلاب إلى الشعور من استخدام الكتب. لذلك، أن يكون تأثير على نتائج تعلم الطلاب.<sup>٩</sup>

استناداً إلى المشاكل المذكورة أعلاه، يستخدم هذا البحث "جنيالي" لتطوير وسيلة تعليمية التفاعلية في مواد اللغة العربية من أجل تحسين نتائج التعلم لطلاب الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية الحكومية ٢ باى قدس. وقد أُجري البحث في مدرسة الثانوية الحكومية ٢ باى قدس بسبب عدم استخدام وسيلة تعليمية التفاعلية في التعلم، وخاصة اللغة العربية. يمكن أن يساعد استخدام وسيلة تعليمية التفاعلية الطلاب على تحسين مخرجات التعلم.<sup>١٠</sup>

باستخدام جنيالي، تحتوي وسيلة تعليمية التفاعلية على رسوم متحركة وصور وصوت أن تهتم الطلاب للاستماع إلى شرح المادة وزيادة الحماس في التعلم. بالإضافة إلى ذلك، يعتمد تطوير هذه الوسائط التعليمية التفاعلية على المنهج العلمي. ويرغب الباحثون في إضافة تجربة تعليمية مشوقة ونشطة حتى تتحسن نتائج تعلم الطلاب. ولذلك، يهتم الباحثون بإجراء البحث ورفع عنوان "تطوير

---

<sup>٩</sup> Ahmad Rathomi, "Mengidentifikasi Minat Belajar Bahasa Arab pada Siswa", *Jurnal Tarbiyah Islamica: Kajian Keguruan dan Pendidikan Islam*, (Vol. ١٠, No. ٢, tahun ٢٠٢٢), hlm. ٨٢. DOI: <https://doi.org/10.37067/ti.v10.i1>

<sup>١٠</sup> Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Misykat*, (Vol. ٣, No. ١, tahun ٢٠١٨), hlm. ١٧٥. DOI: [10.33511/misykat.v3i1.52](https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52)

وسيلة تعليمية تفاعلية مبنية على المنهج العلمي (Scientifict Approach) باستخدام جنياي في مادة اللغة العربية لتحسين نتيجة التعلم لطلاب الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية الحكومية ٢ باى قدس. نأمل أن تُستخدم وسيلة تعليمية التفاعلية كأداة لدعم تعلم اللغة العربية ويمكنها تحسين نواتج التعلم لدى طلاب الصف الحادي عشر من مدرسة الثانوية الحكومية ٢ باى قدس في دروس اللغة العربية.

#### ب. أسئلة البحث

- ١ كيف تحليل احتياجات الطلاب الى وسيلة تعليمية تفاعلية مبنية على المنهج العلمي باستخدام جنياي في مادة اللغة العربية لتحسين نتيجة التعلم لطلاب الصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية الحكومية ٢ باى قدس ؟
- ٢ كيف تصميم وسيلة تعليمية تفاعلية مبنية على المنهج العلمي باستخدام جنياي في مادة اللغة العربية لتحسين نتيجة التعلم لطلاب الصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية الحكومية ٢ باى قدس ؟
- ٣ كيف تطوير وسيلة تعليمية تفاعلية مبنية على المنهج العلمي باستخدام جنياي في مادة اللغة العربية لتحسين نتيجة التعلم لطلاب الصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية الحكومية ٢ باى قدس ؟
- ٤ كيف تنفيذ وسيلة تعليمية تفاعلية مبنية على المنهج العلمي باستخدام جنياي في مادة اللغة العربية لتحسين نتيجة التعلم لطلاب الصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية الحكومية ٢ باى قدس ؟

٥ كيف تقييم وسيلة تعليمية تفاعلية مبنية على المنهج العلمي باستخدام جنياي في مادة اللغة العربية لتحسين نتيجة التعلم لطلاب الصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية الحكومية ٢ باى قدس ؟

### ج. أهداف البحث

١ لتحليل احتياجات الطلاب الى وسيلة تعليمية تفاعلية مبنية على المنهج العلمي باستخدام جنياي في مادة اللغة العربية لتحسين نتيجة التعلم لطلاب الصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية الحكومية ٢ باى قدس.

٢ لتصميم وسيلة تعليمية تفاعلية مبنية على المنهج العلمي باستخدام جنياي في مادة اللغة العربية لتحسين نتيجة التعلم لطلاب الصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية الحكومية ٢ باى قدس.

٣ لتطوير وسيلة تعليمية تفاعلية مبنية على المنهج العلمي باستخدام جنياي في مادة اللغة العربية لتحسين نتيجة التعلم لطلاب الصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية الحكومية ٢ باى قدس.

٤ لتنفيذ وسيلة تعليمية تفاعلية مبنية على المنهج العلمي باستخدام جنياي في مادة اللغة العربية لتحسين نتيجة التعلم لطلاب الصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية الحكومية ٢ باى قدس.

٥ لتقييم وسيلة تعليمية تفاعلية مبنية على المنهج العلمي باستخدام جنياي في مادة اللغة العربية لتحسين نتيجة التعلم لطلاب الصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية الحكومية ٢ باى قدس.

#### د. فوائد البحث

##### ١. الفوائد النظرية

أ. تعدد البحث بمثابة دليل تجريبي ومرجع في دراسة تطوير وسيلة تعليمية.

ب. توفر البحث مراجع لوسيلة تعليمية التفاعلية مثل جنيالي.

ج. توسع البحث المعرفة في مجال التعليم.

##### ٢. الفوائد العملية

أ. تساهم البحث المدرسة في صنع وسائط تعليمية خاصة اللغة العربية.

ب. تقدم البحث الدراسة للمعلمين لتطوير وسيلة تعليمية خاصة اللغة العربية.

ج. توفر البحث الدراسة تسهيلات للطلاب للتعلم بشكل مستقل، خاصة اللغة العربية.

#### هـ. مواصفات المنتج

١. يتكيف المنتج مع مادة اللغة العربية في مادة اللغة العربية لطلاب

الصف الحادي عشر من مدرسة الثانوية الحكومية ٢ باى قدس

٢. يستخدم التطبيق جنيالي

٣. بناء المنتج على النهج العلمي

٤. لا يمكن الوصول إلى وسيلة تعليمية إلا من خلال الإنترنت الجيد

٥. عرض وسيلة تعليمية أكثر تشويقاً وتفاعلية

و. افتراضات لمنتج

١. افتراضات لمنتج

أ. المدرسة لديها مرافق مثل الكمبيوتر والشاشات وأجهزة العرض والإنترنت.

ب. استخدام الطلاب والمعلمون الكمبيوتر

٢. القيود لمنتج

أ. محدودية الوقت والمال، لذلك اقتصرت المواد على المرافق المدرسية فقط.

ب. لا يمكن استخدام وسيلة تعليمية التفاعلية إلا إذا كانت متصلة بشبكة الإنترنت



## الباب الثاني

### الأساس النظري

أ. الوصف النظري

١. تعلم اللغة العربية

أ. (١) تعلم

التعلم هو المصطلح الرئيسي الأكثر أهمية في كل مسعى. التعليم بحيث أنه بدون التعلم لا يوجد تعليم. التعلم هو نشاط عملية وهو عنصر أساسي جداً في تنفيذ كل نوع من أنواع التعليم. وهذا يعني أن نجاح أو فشل تحقيق أهداف التعلم يعتمد على عملية التعلم التي يمر بها الطلاب<sup>١١</sup>.

يرى سكينر، كما ذكر بارلو في كتابه، أن التعلم هو عملية تكيف تتم بشكل تدريجي. واستناداً إلى تجاربه، يعتقد ب. ف. شينر أن عملية التكيف تنتج نتائج مثلى إذا ما أُعطيت التعزيزات. وقد عزز هذا الافتراض بافلوف وجوثري اللذان يذكran العلاقة بين المثبر والاستجابة<sup>١٢</sup>.

---

<sup>١١</sup>Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, hlm. ١٥

<sup>١٢</sup>Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, hlm. ١٦

بناءً على الشرح أعلاه، يمكن استنتاج أن التعلم هو عملية تكيف تتأثر بالمثير. العملية المعنية هي طريقة أو مرحلة في التكيف مع شيء جديد. بينما في هذه الحالة، المثير المعني هو وسائط التعلم

### ب. تعلم اللغة العربية

وفقاً على، فإن التعلم هو عملية تحول تشمل جميع جوانب الحياة لتحقيق أهداف معينة.<sup>١٣</sup> وهذا ما يؤيده ساديمان الذي كشف عن أن التعلم هو جهد مخطط له يبذل للتلاعب بمصادر التعلم بحيث تحدث أنشطة التعلم من قبل الطلاب<sup>١٤</sup>. لجعل أهداف التعلم سهلة التحقيق، يجب على كل من المعلمين والطلاب إتقان مهارات التعلم.

في تعلّم اللغة العربية، هناك أربع مهارات لغوية يجب إتقانها وتميز تعلم اللغة العربية.<sup>١٥</sup> مهارات اللغة العربية الأربع هي:

#### ١) مهارة الاستماع

الاستماع مهارة تساعد مستخدمي اللغة على فهم اللغة المحكية. لتعلم لغة أجنبية أو اللغة الأم يجب أن يكون المتعلمون قادرين على الاستماع الجيد.

#### ٢) مهارة الكلام

---

<sup>١٣</sup> الخلي، محمد على. *أساليب تدريس اللغة العربية*. (رياض: در العلوم ١٩٩٨)، صف. ١٨

<sup>١٤</sup>Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, ٢٠١٦), hlm. ١٧

<sup>١٥</sup>Iis Susiawati dan Dadan Mardani, "Bahasa Arab bagi Muslim Indonesia antara identitas dan cinta pada agama" *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, (Vol. ٤, No. ٥, tahun ٢٠٢٢), hlm ١٨-٢٣

القدرة على التواصل الفعال هي أهم موهبة في أي لغة. لأن التحدث هو إحدى القدرات التي يتعلمها المتعلمون المنتجون والتي تنتج أو تنقل المعلومات في شكل أصوات لغوية إلى الآخرين (المستمعين).

### ٣) مهارة القراءة

مهارات القراءة هي مهارات استقبالية تسمح لك بتلقي المعلومات المكتوبة من أشخاص آخرين (الكتاب). القراءة هي نشاط معرفي يتضمن فحص وتحليل وحل المشكلات

### ٤) مهارة الكتابة

مهارات الكتابة هي مهارات لغوية تسمح لك بإنتاج أو نقل معلومات مكتوبة للآخرين (القراء). الكتابة هي نظام للتعبير عن أصوات الكلام يتبع مجموعة من القواعد.

## ٢. نواتج التعلم

### أ. تعريف نواتج التعلم

نواتج التعلم هي الإنجازات التي يتم تحقيقها بعد إكمال الطلاب لقدر معين من المادة الدراسية.<sup>١٦</sup> يتم الحصول على المادة الدراسية من خلال عملية التعلم. بعد تنفيذ عملية التعلم ينتج عنها نواتج التعلم.

---

<sup>١٦</sup>Sinar, *Metode Active Learning: Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, tahun ٢٠١٨), hal. ٢٠.

مؤشرات نواتج التعلم وفقاً لستراوس وتيترو وغراهام في ريكاردو وميلاني هي<sup>١٧</sup>:

### (١) المجال المعرفي

يتعلق بالمعرفة الأكاديمية من خلال أساليب التعلم وتوصيل المعلومات.

### (٢) المجال الفعالي

يتعلق بالمواقف والقيم والمعتقدات التي تلعب دوراً مهماً في تغيير السلوك.

### (٣) المجال النفسي الحركي

يتعلق بالمهارات والتنمية الذاتية المستخدمة في أداء المهارات والممارسات في تطوير إتقان المهارات.

من الوصف أعلاه، يمكن ملاحظة أن نواتج التعلم هي النتائج التي تعطى للطلبة في شكل تقييم بعد اتباع عملية التعلم. سواء في المعرفة أو المواقف أو مهارات الطالب. وقد تناولت هذه الدراسة المجال المعرفي

### ب. كيفية قياس نتائج التعلم

نواتج التعلم هي نتيجة لعملية التعلم باستخدام أدوات القياس، أي في شكل اختبارات يتم إعدادها بطريقة مخططة. وهناك عدة أنواع

---

<sup>١٧</sup>Homroul Fauhah dan Brilian Rosy, "Analisis Model Pembelajaran *Make a match* terhadap Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, (Vol. ٩, No. ٢., tahun ٢٠٢١), hlm. ٣٢٧-٣٢٨.

من الاختبارات، مثل الاختبارات الكتابية والاختبارات الشفهية والاختبارات العملية<sup>١٨</sup>. يمكن معرفة نواتج التعلم بعد الخضوع للاختبار. يُقاس التحسن في مخرجات تعلم الطلاب من خلال زيادة النسبة المئوية لإكمال الطلاب. يجب أن تصل النسبة المئوية الدنيا إلى ٨٥٪ من الطلاب إلى الحد الأدنى لمعايير الإكمال أو تتجاوزها بعد اتخاذ الإجراء<sup>١٩</sup>.

بناءً على الوصف أعلاه، اعتمدت الدراسة على الاختبار الكتابي كأداة لقياس نواتج التعلم. تم إجراء الاختبار التحريري مرتين، وهما الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

### ج. فوائد نواتج التعلم

هناك العديد من الفوائد المستمدة من نتائج تعلم الطلاب. ومن بين فوائد تقييم نواتج التعلم ما يلي<sup>٢٠</sup>:

- ١) معرفة مستوى تحقيق الكفاءة أثناء عملية التعلم وبعدها.
- ٢) تقديم التغذية الراجعة للطلاب لمعرفة نقاط القوة والضعف في عملية تحقيق الكفاءة.

---

<sup>١٨</sup>Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, ٢٠١١), hal. ٢٧٦.

<sup>١٩</sup>Muhammad Ihsan Nurjaman, dkk., “Peningkatan Hasil belajar PAI melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran di kelas VI SDN Sukahaji Purwakarta”, (Vol. ١, No. ١, tahun ٢٠٢٤), hlm. ٧٥.

<sup>٢٠</sup>Nining Aslihah, *Peran Orang Tua dan Guru Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, ٢٠٢١), hal. ٣٢-٣٣.

٣) مراقبة التقدم المحرز وتشخيص صعوبات التعلم التي يعاني منها الطلاب.

٤) تقديم التغذية الراجعة للمعلمين في تحسين الأساليب والمناهج والأنشطة ومصادر التعلم المستخدمة.

٥) تقديم المعلومات لأولياء الأمور حول جودة وفعالية التعلم الذي يتم في المدرسة.

لذا يمكن استنتاج أن فوائد نواتج التعلم هي التغييرات في قدرات الطلاب، بحيث يمكن للمعلمين تحديد أساليب ووسائط التعلم اللازمة لتحسين نواتج تعلم الطلاب.

### ٣. وسائط التعلم

#### أ. تعريف وسائط التعلم

ويعرف وينكل وسائط التعلم حسب تعريف وينكل وسائط التعلم بأنها وسائل غير شخصية (غير بشرية) يستخدمها أو يوفرها المعلمون للتعليم والتعلم لتحقيق محتوى التعلم، وتلعب دوراً في العملية التعليمية.<sup>٢١</sup> ووفقاً لمصطفى، فإن وسائط التعلم هي:

"كُلُّ مَا يَسْتَعِينُ بِهِ الْمُعَلِّمُ عَلَى تَفْهِيمِ التَّلَامِيذِ مِنَ الْوَسَائِلِ التَّوْضِيحِيَّةِ الْمُخْتَلِفَةِ"

ويدعم بيان أحسين هذه الفكرة بقوله إن وسائط التعلم تشمل كل شيء سواء الأشخاص أو المواد أو الأدوات والفعاليات التي تدعم تكوين

---

<sup>٢١</sup> Muhammad Hasan, dkk., *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, ٢٠٢١), hlm. ٩

المرافق التي يمكن للطلاب من خلالها اكتساب المعارف والمهارات والاتجاهات.<sup>٢٢</sup>

وسائط التعلم هي كل شيء سواء كان أشخاصاً أو أشياء أو مرافق محيطية يمكن أن تكون وسيطاً يستخدم لنقل الرسائل والمعلومات في عملية التعلم، وشكل من أشكال جهد المعلم عند التعامل مع الطلاب الأقل حماساً للتعلم.<sup>٢٣</sup> وباستخدام وسائط التعلم يمكن أن تجعل الطلاب يتعلمون في الصف بشعور من الحماس وتحفز انتباه الطلاب واهتمامهم وأفكارهم ومشاعرهم في عملية التعلم، بحيث يتم تحقيق أهداف التعلم بسهولة.

وبناءً على هذا الفهم، يمكن أن نفهم أن وسائط التعلم تشمل كل ما يمكن أن يستخدمه المعلم كـ"أداة" لنقل دروس اللغة العربية إلى الطلاب حتى يمكن تحقيق أهداف التعلم.

#### ب. وظائف وسائط التعلم

بشكل عام، وفقاً لإدغار ديل في سيجيت براسيتيو، تتمثل وظيفة وسائط التعلم في توضيح الرسائل لتكون أكثر فعالية وكفاءة. بالإضافة إلى ذلك، فهي تغرس الرغبة في التعلم والاستقلالية وفقاً لمواهب الطلاب

---

<sup>٢٢</sup> مصطفى الغلاين، *جميع الدروس العبية ج: ١*، ٢٠٠٥، بيروت: در الكتب

العلمية

<sup>٢٣</sup> Asni Furoidah, "Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab", *Jurnal Al-Fusha*, (Vol. ٢, No. ٢, tahun ٢٠٢٠), hlm. ٦٥-٦٦.

وقدراتهم. وأخيراً، تخلق تفاعلاً مباشراً بين الطلاب بحيث يمكن أن تتساوى خبراتهم وتؤدي إلى نفس الفهم.<sup>٢٤</sup>

يجادل بعض الخبراء حول وظيفة وسائط التعلم. وفقاً للرملي، هناك ثلاث وظائف لوسائط التعلم<sup>٢٥</sup>:

- (١) مساعدة المعلمين في عملية التعلم للتغلب على أوجه القصور والضعف. كما يمكن لوسائط التعلم أن تنقل المعلومات المقدمة بإيجاز، بحيث تكون فعالة من حيث الوقت وتريح المعلم.
- (٢) تساعد الطلاب على تسريع فهمهم وتقبلهم للمادة المقدمة.
- (٣) تحسين عملية الأنشطة التعليمية.

استناداً إلى الشرح أعلاه، يمكن استنتاج أن وظيفة وسائط التعلم بالنسبة للمعلمين والطلاب هي تسهيل مهمة المعلمين في إيصال المادة. بالإضافة إلى ذلك، نظراً لأن توصيل المواد في مواد اللغة العربية له تعقيداته الخاصة، فإن وسائط التعلم يمكن أن تسهل على الطلاب فهم المواد المقدمة.

### ج. أنواع وسائط التعلم في تعلم اللغة العربية

الوسائط المختلفة التي يمكن استخدامها لتعلم اللغة العربية هي<sup>٢٦</sup>:

---

<sup>٢٤</sup>Sigit Prasetyo, *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, ٢٠٠٧), hlm. ٦

<sup>٢٥</sup>Muhammad Hasan, dkk., *Media Pembelajaran*, hlm. ٣٥.

<sup>٢٦</sup>Abdul Kholiq, dkk., "Media Pembelajaran Bahasa Arab", (Kediri: Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab VI, Malang ٢٠٢٠), hlm. ٢٩٧.



## ١) وسائط المشاهدة

هي وسائط تعليمية في شكل وسائل مساعدة على المشاهدة. هذه الوسائط مهمة في أنشطة التعلم التي يمكن أن تجعل الفهم سلسًا، وتقوي الذاكرة، ويمكن أن تربط بين محتوى المادة الدراسية والعالم الواقعي، كما يمكن لوسائط المشاهدة هذه أن تعزز شعور الطالب بالاهتمام بالتعلم. تنقسم هذه الوسائط إلى قسمين، وهما وسائط المشاهدة المسقطة ووسائط المشاهدة غير المسقطة. يتكون مثال وسائط العرض المسقطة من الأجهزة والبرمجيات. في حين أن أمثلة وسائط العرض غير الإسقاط هي الألواح البيضاء، وألواح الفانيليا، وألواح الحبال، والألواح المغناطيسية، واللوحات الحائطية، واللوحات البيانية الوامضة، واللوحات البيانية الوامضة.

## ٢) الوسائط الصوتية

الوسائط الصوتية هي الوسائط التي يمكن استخدامها لنقل الرسائل التي تصب في رموز صوتية، لفظية وغير لفظية. يمكن لهذه الوسائط أن تجعل الطلاب يشعرون بالاهتمام والتحفيز من خلال المادة المقدمة. ومن الأمثلة على الوسائط الصوتية الراديو، ومسجل الشريط، والمختبر اللغوي.

## ٣) الوسائط السمعية والبصرية

هذه الوسائط هي أكمل وسائط تعليم اللغة العربية. لأنه مع هذه الوسائط يمكن الربط بين حاسة الأذن وحاسة العين. ومن أمثلة

هذه الوسائط وسائط تعليم اللغة العربية: قرص الفيديو المضغوط، ومختبر اللغة، والتلفاز، والحاسوب.

بناءً على التفاصيل أعلاه، هناك عدة أنواع من وسائط التعلم التي يمكن استخدامها في تعلم اللغة العربية. يعتمد استخدام وسائط التعلم على الطريقة المستخدمة. ومع ذلك، يمكن الجمع بين وسائط التعلم لإضافة قيمة وظيفية وسائط التعلم.

#### ٤. وسائط التعلم التفاعلي

##### أ. معنى وسائط التعلم التفاعلي

وسائط التعلم التفاعلية هي استراتيجية تعليمية يتم تقديمها للطلاب في شكل مقاطع فيديو أو صور يمكن التحكم فيها بواسطة الكمبيوتر. ليس فقط عن طريق الرؤية، ولكن أيضًا عن طريق سماع الصوت ورؤية المؤثرات الرسومية التي يتم تقديمها للحصول على استجابة نشطة في عرضها. وهذا يعني أن وسائط التعلم التفاعلية هي وسيلة للمعلمين للتواصل مع الطلاب باستخدام أنظمة وبنية تحتية في شكل برامج تطبيقية واستخدام الوسائط الإلكترونية كجزء من طريقة التعلم.<sup>٢٧</sup>

كما ذكر أنغريني وسارتونو أن الوسائط المتعددة التفاعلية يمكن التحكم فيها من قبل مستخدميها بحيث توفر تجربة مباشرة للطلاب.<sup>٢٨</sup>

---

<sup>٢٧</sup>Nihayatul Husniah, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II MIN ٤ Tulungagung" *Tesis* (Tulungagung: Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, ٢٠١٩), hlm. ٢١.

<sup>٢٨</sup>Lilis Diah Kusumawati, dkk., "Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar

يمكن تفسير الوسائط المتعددة التفاعلية نفسها على أنها وسائط تعليمية تفاعلية. يتم تعريف التفاعلية على أنها علاقة تبادلية بين الوسائط والطلاب كمتحكمين في الوسائط. مع وجود الطلاب كمتحكمين في الوسائط، يمكن للطلاب تجربة التعلم مباشرة.

وبناءً على التفسير أعلاه، فإن وسائط التعلم التفاعلي هي وسيلة تستخدم لنقل التعلم إلى الطلاب باستخدام أنماط عرض مشوقة وسهلة الفهم والتفاعل بين مستخدمي الوسائط.

### ب. خصائص وسائط التعلم التفاعلي

وفقاً لإرناواتي، هناك العديد من الخصائص التي تمتلكها وسائط التعلم التفاعلي على النحو التالي<sup>٢٩</sup>:

- ١) ذاتية التعليم، قدرة على تعليم نفسك بنفسك، دون مساعدة الآخرين.
- ٢) ذاتية الاحتواء، تحتوي على الكفاءة الكلية ككل.
- ٣) قائمة بذاتها، قدرة على التطوير بمادة تعليمية واحدة.
- ٤) قابل للتكيف، قادر على التكيف مع التكنولوجيا
- ٥) سهل الاستخدام، سهل الاستخدام من قبل المستخدمين، الجدد والقدامى على حد سواء.

---

Matematika”, *Jurnal Kwangsang*, (Vol. ٩, No. ١, tahun ٢٠٢١), hlm. ٣٣.

<sup>٢٩</sup>Irma Ernawati, “Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. Elinvo (Electronics, Informatics, And Vocational Education)”, (Vol. ٢, No. ٢, tahun ٢٠١٧), hlm. ٢٠٤-٢١٠.  
<https://Doi.Org/١٠,٢١٨٣١/Elinvo.V2i2,١٧٣١٥>

- (٦) تمثيل، قادر على تمثيل المادة بأكملها.
- (٧) التمثيل المرئي، محمل بالنصوص والصور والصوت والفيديو.
- (٨) يستخدم شاشة عرض تعليمية جذابة.
- (٩) لديه مجموعة متنوعة من أساليب التعلم
- (١٠) لديه استجابة تعليمية تفاعلية.

### ج. أنواع وسائط التعلم التفاعلي

وفقاً لرزقي، هناك عدة أنواع من وسائط التعلم التفاعلي على النحو التالي<sup>٣٠</sup>:

#### (١) النموذج التعليمي

يعد نموذج البرنامج التعليمي أحد نماذج التعلم التفاعلي المستخدمة في عملية التعليم والتعلم باستخدام برمجيات في شكل برامج حاسوبية تحتوي على المادة الدراسية. تهدف البرامج التعليمية في برامج الوسائط المتعددة التفاعلية إلى أن تكون بديلاً عن البشر كمدرسين في الواقع.

#### (٢) نموذج التدريبات

نموذج التدريبات هو أحد أشكال نماذج التعلم التفاعلي القائم على الحاسوب والذي يهدف إلى توفير تجربة تعليمية أكثر واقعية من خلال

---

<sup>٣٠</sup>Febrian Rizki, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Solving Menggunakan Lectora Inspire", *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education*, (Vol. ٣ No. ١, tahun ٢٠٢٠), hlm. ٧٩-٨٦, <https://Doi.Org/١٠,٢٤٠٤٢/Ijsme.V٣i١,٥٠٥٩>

توفير أسئلة تدريبية لاختبار أداء الطالب من خلال سرعة حل المسائل التي يوفرها البرنامج.

### ٣) نموذج المحاكاة

نموذج المحاكاة هو في الأساس إحدى استراتيجيات التعلم التي تهدف إلى توفير خبرة ملموسة من خلال خلق أشكال من المحاكاة لأشكال من الخبرة قريبة من الجو الفعلي وتتم في جو خالٍ من المخاطر.

### ٤) نموذج الألعاب التعليمية

نموذج الألعاب التعليمية هو أحد النماذج في التعلم بالوسائط المتعددة التفاعلية المعتمدة على الحاسوب. والغرض من نموذج الألعاب التعليمية هو توفير جو أو بيئة توفر تسهيلات تعليمية تزيد من قدرات الطلاب. لا يحتاج نموذج الألعاب التعليمية إلى محاكاة الواقع ولكن يمكن أن يكون له طابع يوفر تحديًا ممتعًا للطلاب.

### ٥) فوائد وسائط التعلم التفاعلية

وفقًا لسلوقي، يهدف التعلم باستخدام وسائط التعلم التفاعلية إلى تسهيل عملية التعلم وتعزيز إبداع وابتكار المعلم في تصميم عملية التعلم.<sup>٣١</sup> ويُقصد بسهولة عملية التعلم سهولة عملية التعلم من خلال سهولة قيام المعلم بإيصال المادة وسهولة فهم الطلاب للمادة. بالإضافة إلى ذلك، يُطلب من المعلمين الابتكار في صنع وسائط تعليمية مشوقة.

---

<sup>٣١</sup>Abdullah, "Pembelajaran Interaktif Mobile Learning pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan", *Jurnal Tunas Pendidikan*, (Vol. ٥, No. ١, tahun ٢٠٢٢), hlm. ١٣١.

وهذا ما يتماشى مع جنة ومستوكويني اللذان ينصان على ضرورة دور المعلم في تعليم الطلاب وتدريبهم وإرشادهم ورعايتهم وتوجيههم.<sup>٣٢</sup> ويتمثل دور المعلم في توجيه عملية التعلم بما يتوافق مع أهداف التعلم، أي مخرجات التعلم الجيدة. ومن خلال تطوير وسائط تعليمية تفاعلية تساعد الطلاب على فهم المادة التي يدرسها المعلم بسهولة، فإن نتائج التعلم لدى الطلاب تتحقق بسهولة أيضاً بشكل غير مباشر.

ويدعم ذلك نتائج بحث بوجاوان الذي ينص على أن استخدام وسائط التعلم التفاعلية له فوائد من بين فوائد أخرى<sup>٣٣</sup>:

(١) يصبح الطلاب ماهرين ومعتادين على التعلم باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية،

(٢) تصبح عملية التعلم أسهل دون الاعتماد على الوقت،

(٣) يصبح الطلاب أكثر نشاطاً في العثور على المعلومات،

(٤) يصبح الطلاب متحمسين للتعلم.

(٥) هناك زيادة في نتائج تعلم الطلاب.

---

<sup>٣٢</sup>Faridatul Jannah dan Dewi Mustokoweni, "Pengembangan Media Interaktif Tema ٨ Untuk Siswa Kelas V Semester ٢ Di SDN Kademangan ١ Kota Probolinggo", *Jurnal PEDAGOGY*, (Vol. ٨, No. ٢, tahun ٢٠٢١), hlm. ٦٠.

<sup>٣٣</sup>Kadek Agus Hendra Pujawan, "Pengembangan Multimedia interaktif Pembelajaran Animasi Berbasis Inkuiri Untuk Siswa Kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja", *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, (Vol. ١, No. ١, tahun ٢٠١٢), hlm. ٨-١١.

بناءً على الشرح أعلاه، تتمثل فوائد وسائط التعلم التفاعلية في تسهيل عملية تقديم المادة التعليمية بشكل تفاعلي على المعلمين، بحيث يمكن أن تجذب اهتمام الطلاب وتحسن من نواتج تعلم الطلاب.

#### هـ. مبادئ تطوير وسائط التعلم التفاعلية

عند تطوير وسائط التعلم التفاعلي، هناك العديد من المبادئ التي يجب مراعاتها<sup>٣٤</sup>:

- ١) مواءمة الوسائط المستخدمة مع المادة الدراسية.
  - ٢) التكلفة المعقولة في الميزانية.
  - ٣) توافر الأجهزة اللازمة لاستخدام وسائط التعلم.
  - ٤) توافر وسائط التعلم في كل مكان.
  - ٥) سهولة استخدام وسائط التعلم.
- من خلال المبادئ أعلاه، يسهل على المعلمين تحديد الوسائط المناسبة لاستخدامها في أنشطة عملية التعلم. من خلال شرح المبادئ أعلاه، يتواصل تطوير وسائط التعلم التفاعلية في مواد اللغة العربية، لأن هذه المبادئ يمكن أن تتحقق في هذه الدراسة.

#### ٥. المنهج العلمي

##### أ. تعريف المنهج العلمي

---

<sup>٣٤</sup>Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*, (Jakarta: Kencana, ٢٠٢٠), hlm. ٣٥-٤٠.

المنهج العلمي هو أسلوب تعليمي يتعلم فيه الطالب المفاهيم أو القوانين أو المبادئ بفاعلية من خلال مراحل: الملاحظة (لتحديد أو إيجاد المشاكل)، وصياغة المشاكل، واقتراح أو صياغة الفرضيات، وجمع البيانات بأساليب مختلفة، وتحليل البيانات، واستخلاص النتائج، وتوصيل المفاهيم أو القوانين أو المبادئ التي تم التوصل إليها<sup>٣٥</sup>. والغرض من المنهج العلمي هو تزويد الطلاب بفهم التعرف على المواد المختلفة وفهمها لأنه يمكن الحصول على المعلومات من مصادر مختلفة من خلال الملاحظة بدلاً من أن يقدمها المعلم مباشرة. لذلك، تهدف ظروف التعلم إلى تشجيع الطلاب على معرفة المعلومات من مصادر مختلفة من خلال الملاحظة بدلاً من الحصول على المعلومات من المعلم بشكل أحادي الاتجاه.

وفقاً لداريانتو، فإن التعلم بالمنهج العلمي هو عملية تعليمية يقوم فيها الطلاب ببناء المفاهيم أو القوانين أو المبادئ بنشاط من خلال مراحل الملاحظة (تحديد أو إيجاد المشاكل)، وصياغة المشاكل، وطرح الأسئلة أو الفرضيات، وجمع البيانات بأساليب مختلفة، وتحليل البيانات، واستخلاص النتائج، ونقل المفاهيم أو القوانين أو المبادئ التي تم التوصل إليها<sup>٣٦</sup>.

---

<sup>٣٥</sup>Hosnan, Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad ٢١. (Bogor: Ghalia, ٢٠١٤)

<sup>٣٦</sup>Daryanto, *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, ٢٠١٤), hlm. ٥١



ووفقاً لإيماس كورنياسيه، فإن المنهج العلمي هو منهج تعليمي يسمح للطلاب ببناء مفاهيم التعلم بفاعلية من خلال مراحل مثل الملاحظة (لإيجاد أو تحديد المشاكل)، وصياغة المشاكل، واقتراح أو صياغة الفرضيات، وجمع البيانات بأساليب مختلفة، وتحليل البيانات، واستخلاص الاستنتاجات، ونقل المفاهيم.<sup>٣٧</sup>

### ب. أهداف التعلم باستخدام المنهج العلمي

تستند أهداف التعلم بالمنهج العلمي إلى مزايا المنهج العلمي. بعض أهداف التعلم بالمنهج العلمي هي<sup>٣٨</sup>:

(١) تحسين القدرات الفكرية، وخاصةً مهارات التفكير العليا لدى الطلاب.

(٢) تكوين قدرة الطلاب على حل المشكلات بطريقة منهجية.

(٣) تهيئة ظروف التعلم حيث يشعر الطلاب بأن التعلم ضرورة.

(٤) الحصول على نتائج تعليمية عالية.

(٥) تدريب الطلاب على توصيل الأفكار، وخاصة في كتابة المقالات العلمية.

(٦) تنمية شخصية الطلاب.

### ج. خطوات المنهج العلمي

---

<sup>٣٧</sup>Imas Kurniasih, dkk., *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep & Penerapan*. (Surabaya: Kata Pena, ٢٠١٤) hlm. ٢٩.

<sup>٣٨</sup>Imas Kurniasih, dkk., *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep & Penerapan*. hlm. ٣٨.

وفقًا لإيماس كورنياسيه، فإن خطوات المنهج العلمي هي كما يلي<sup>٣٩</sup>:

## (١) الملاحظة

تُعطى مرحلة الملاحظة الأولوية لمرحلة التعلم الهادف (التعلم الهادف). وتتميز هذه المرحلة بمزايا معينة، مثل تقديم وسائط الكائنات الحقيقية، ويشعر الطلاب بالسعادة والتحدي، وهي مفيدة لإشباع فضول الطلاب. ولذلك، فإن عملية التعلم ذات مغزى عالٍ.

## (٢) التساؤل

المعلمون الفعالون قادرون على إلهام الطلاب لتحسين وتطوير مواقفهم ومهاراتهم ومعارفهم. عندما يطرح المعلم الأسئلة، فإنه يوجه الطلاب للتعلم بشكل جيد. عندما يجيب المعلم عن سؤال الطالب، فإنه يشجع الطالب أيضًا على أن يكون مستمعًا ومتعلمًا جيدًا. وعلى عكس الواجبات التي تستدعي اتخاذ إجراءات، فإن الأسئلة تهدف إلى استنباط إجابات شفوية.

## (٣) جرب

أنشطة جمع المعلومات هي متابعة للأسئلة. يتم تنفيذ هذا النشاط عن طريق التنقيب وجمع المعلومات من مصادر مختلفة بطرق مختلفة. لهذا السبب، يمكن للطلاب قراءة المزيد من الكتب، أو الاهتمام بالظواهر أو الأشياء بشكل أكثر شمولاً، أو إجراء تجارب من هذه الأنشطة.

---

<sup>٣٩</sup>Imas Kurniasih, dkk., *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep & Penerapan*. hlm. ٣٩-٤٢.

#### ٤) الاستدلال

يشير مصطلح الاستدلال في سياق التعلم بمنهج علمي إلى نظرية التعلم الارتباطي أو التعلم الارتباطي. يشير مصطلح الارتباط في التعلم إلى القدرة على تجميع الأفكار المختلفة والربط بين الأحداث المختلفة لإدخالها بعد ذلك في أجزاء الذاكرة. أثناء نقل أحداث معينة إلى الدماغ، يتم تخزين الخبرات في إشارة إلى أحداث أخرى. ترتبط التجارب المخزنة بالفعل في ذاكرة الدماغ وتتفاعل مع تجارب سابقة متاحة بالفعل. تُعرف هذه العملية باسم الارتباط أو الاستدلال.

#### ٥) التواصل

في المنهج العلمي، من المتوقع أن يوفر المعلمون فرصًا للطلاب لتوصيل ما تعلموه. يمكن القيام بهذا النشاط من خلال الكتابة أو سرد ما تم العثور عليه في أنشطة البحث عن المعلومات والربط وإيجاد الأنماط. يتم عرض النتائج في الصف وتقييمها من قبل المعلم على أنها نتائج تعلم الطالب أو مجموعة الطلاب.

#### ٦. جنيلي

أ. معنى Genially

وفقًا لإنشتاين، جنيلي هي وسائط تعليمية عبر الإنترنت يمكن أن تساعد المعلمين على إنشاء مواد تعليمية إبداعية ومبتكرة في شكل مواد

عرض تقديمي وألعاب ومقاطع فيديو تعليمية وغيرها.<sup>٤٠</sup> يمكن أن يغطي جنيلي طرائق تعلم الطلاب، وهي البصرية والسمعية والحركية. جنيلي هو تطبيق يمكن استخدامه لإنشاء مجالات رقمية وإيبير وإيمودول وعروض تقديمية ورسوم بيانية مذهلة. يمكن الوصول إلى جنيلي عبر الإنترنت من خلال موقع الويب [www.genial.ly](http://www.genial.ly). يقدم تطبيق جنيلي عرض شرائح مع العديد من الميزات التفاعلية التي يمكن أن تنمي قدرات الطلاب الحركية مثل ميزات الرسم والألعاب التعليمية وغيرها.<sup>٤١</sup>

من الوصف أعلاه، فإن تطبيق جنيلي هو تطبيق يمكن تطويره إلى وسائط تعليمية تفاعلية. إلى جانب احتوائه على العديد من الميزات التي يمكن أن تدعم التعلم، فإن تطبيق جنيلي سهل الاستخدام أيضاً لأنه يستخدم الوصول إلى الوسائط عبر الإنترنت.

#### ب.) مزاي جنيلي لوسائط التعلم التفاعلية

تعزز هذه النظرية نتائج البحث الذي أجرته سيتي رينجاني، يتمتع جنيلي بالعديد من المزايا على النحو التالي<sup>٤٢</sup>:

---

<sup>٤٠</sup> John Enstein, dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan جنيلي”, *Jurnal Jendela Pendidikan*, (Vol. ٢, No. ١, tahun ٢٠٢٢), hlm. ١٠٢.

<sup>٤١</sup> Viga, dkk., “Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis VAK Learning”, *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika*, (Vol. ١١, No. ٢, tahun ٢٠٢١), hlm. ٩٧-٩٨.

<sup>٤٢</sup> Siti Rinjani, “Implementasi Media Genially dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa PBSI UIN

- (١) يحتوي جنياي على ألعاب وميزات تفاعلية تجذب انتباه الطلاب. وهذا يمكن أن يجعل التعلم أكثر متعة وليس رتيبًا.
- (٢) يعتبر جنياي متاحًا وسهل الاستخدام من قبل المعلمين، مما يوفر حلولاً لهم في جعل التعلم أكثر تشويقًا.
- (٣) يوفر جنياي العديد من الميزات، مثل العروض التقديمية والرسوم البيانية والمواد التفاعلية الأخرى، والتي تتيح للمعلمين أن يكونوا مبدعين ويوفروا التنوع في التدريس.
- (٤) يُعتقد أن ميزات جنياي التفاعلية، مثل الأزرار والارتباطات التشعبية والرسوم المتحركة، تزيد من مشاركة الطلاب في التعلم، مما يجعله أكثر ديناميكية.
- (٥) يساعد جنياي المعلمين في إنشاء أسئلة وتقييمات تجذب انتباه الطلاب، مما يجعل عملية التعلم أكثر تنوعًا.
- (٦) إن التصميم الجذاب والعناصر التفاعلية وإمكانية إضافة الرسوم المتحركة تجعل جنياي فعالاً في الحفاظ على اهتمام الطلاب أثناء التعلم.
- (٧) يوفر جنياي مرونة للمعلمين لتقديم المواد بطريقة أكثر إبداعًا، بحيث لا يكون التعلم غنيًا بالمعلومات فحسب، بل ترفيهيًا أيضًا.
- (٨) يُعتبر جنياي وسيلة لزيادة نشاط الطلاب في التعلم من خلال عناصر اللعبة والتفاعلية المقدمة.

٩) يُعتبر جنياىى تسهياً للمعلمين فى إنشاء مواد العروض التقديمية والرسوم البانية وغيرها من المواد التعليمية الأخرى، مما يوفر حلاً فعالاً.

١٠) يُعتبر جنياىى قادراً على توفير محتوى شيق يتناسب مع العصر، ويمكن أن يجعل الطلاب أكثر اهتماماً وحماساً فى تعلم اللغات. من الشرح أعلاه، يمكن استنتاج أن جنياىى يمكن تطويره كوسائط تعليمية تفاعلية مثيرة للاهتمام ومبتكرة وفعالة فى زيادة اهتمام الطلاب ونتائج التعلم.

#### ب. الدراسة السابقة

يشير البحث إلى دراسة بعنوان "تطوير وسائط التعلم التفاعلية فى تعلم اللغة الإندونيسية للصف الثالث الابتدائى فى المدرسة الابتدائية" التى أجراها نور عفيفة، وأوتانغ كورنياوان، وإيدي نوفيانا فى عام ٢٠٢٢. تستخدم هذه الدراسة أسلوب البحث والتطوير (R&D) مع نموذج ADDIE (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم). استخدمت هذه الدراسة استبياناً كأداة لجمع بيانات اختبارية للتحقق من صحة البيانات من خبراء الإعلام وخبراء المواد واللغويين والممارسين واستجابات من طلاب الصف الثالث الابتدائى. أجريت عملية جمع البيانات فى هذه الدراسة فى مدرسة الفرقان الإسلامية فى بيكانبارو. حصلت نتائج التحقق من صحة وسائط التعلم التفاعلية على نسبة جدوى ٩٤٪ مع فئة "مجدداً" <sup>٤٣</sup>.

---

<sup>٤٣</sup>Nur Afifah, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar", *Jurnal Kiprah Pendidikan*, (Vol. ١ No. ١, tahun ٢٠٢٢)

تستخدم هذه الدراسة جينياً كأساس لتطوير وسائط التعلم التفاعلي. بالإضافة إلى التشابه في اختيار أدوات التطوير، واستخدام نفس الطريقة وهي RND. ومع ذلك، فإن الدراسة لها اختلافات من حيث اختيار الموضوع وتقنيات جمع البيانات وتقنيات تحليل البيانات. بالإضافة إلى تطوير وسائط التعلم التفاعلي، تصف هذه الدراسة تحسين مخرجات تعلم الطلاب.

ثم، الدراسة الأخيرة في عام ٢٠٢٤، التي أجرتها سيتي مويانا أرفادا رفده بعنوان "تطوير وسائط التعلم التفاعلية القائمة على النوع الاجتماعي في مواد العلوم في تحسين نتائج التعلم لدى طلاب الصف الثالث في مدرسة ابتدائية نيجيري ٣ جمبير". تستخدم هذه الدراسة أساليب بحثية تنموية. نموذج التطوير المستخدم هو نموذج بحث ADDIE. يركز نموذج ADDIE بشكل أكبر على تنفيذ المهام الأصلية للمعرفة المعقدة والمشكلات الأصلية. نتائج هذه الدراسة هي: المنتج الذي تم تطويره هو عبارة عن وسائط تعليمية تفاعلية قائمة على الموقع الإلكتروني تحتوي على مواد متعلقة بمصادر الطاقة والتي تحتوي على صور ومقاطع فيديو ومواد واختبارات مثيرة للاهتمام. وبشكل عام تُظهر نتائج التحقق من صحة وسائط التعلم من الخبراء نسبة مئوية متوسطة قدرها ٩٤,٧٪ مع فئة جديرة بالاستخدام والتطبيق في عملية التعلم. البيانات التجريبية التي تم الحصول عليها من نتائج الاختبار القبلي والبعدي، إذا كانت النسبة المئوية ٩٥٪ مما يشير إلى أن هذه الوسائط مناسبة للاستخدام.<sup>٤٤</sup>

---

<sup>٤٤</sup>Siti Muina Arfada Rifda, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Materi Sumber Energi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III MIN ٣ Jember", *Skripsi* (Jember: Program Sarjana UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, ٢٠٢٤)

يعزز الباحثون استخدام جينالي في تطوير وسائط التعلم التفاعلية. بالإضافة إلى وجود أوجه تشابه في اختيار أدوات التطوير، واستخدام نفس الأسلوب. ومع ذلك، فإن هذه الدراسة لها اختلافات من حيث اختيار المادة، أي بين العلوم واللغة العربية. بالإضافة إلى ذلك، في تقنيات جمع البيانات وتحليلها باستخدام مقياسين في أداة الاستبيان، وهما مقياس ليكرت ومقياس غوتسمان. بالإضافة إلى ذلك، يشير البحث إلى دراسة بعنوان "تطوير الوسائط التفاعلية القائمة على الويب جينياً في مادة النهو في ماجستير سونان بانداناران يوجياكارتا" التي أجرتها سيتي ألفي علياه في عام ٢٠٢٢. تهدف هذه الدراسة إلى تصميم وتطوير منتجات في شكل وسائط تفاعلية قائمة على الويب جينياً في مواد النهو للصف الحادي عشر في ماجستير سونان بانداناران يوجياكارتا. هذا النوع من الدراسة هو بحث تطوري أو بحث وتطوير باستخدام نموذج ADDIE. التقنيات المستخدمة في جمع البيانات هي الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والاختبارات والتوثيق. تم تحليل البيانات باستخدام الأساليب النوعية والكمية. استخدمت هذه الدراسة مواضيع تجريبية لفئة محدودة وكبيرة. وكانت نتيجة هذه الدراسة عبارة عن وسائط تعليمية قائمة على الويب تم تطويرها من خلال خمس مراحل، وهي: التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم، ومن المراحل الخمس التي تم تنفيذها حصلت هذه الوسائط على استجابة إيجابية وفعالة جداً في تحسين مخرجات تعلم الطلاب، ويمكن ملاحظة ذلك من نتائج الاختبار القبلي والبعدي.<sup>٤٥</sup>

---

<sup>٤٥</sup>Siti Alfi Aliyah, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web Genially Dalam Pembelajaran Nahwu Di MA Sunan



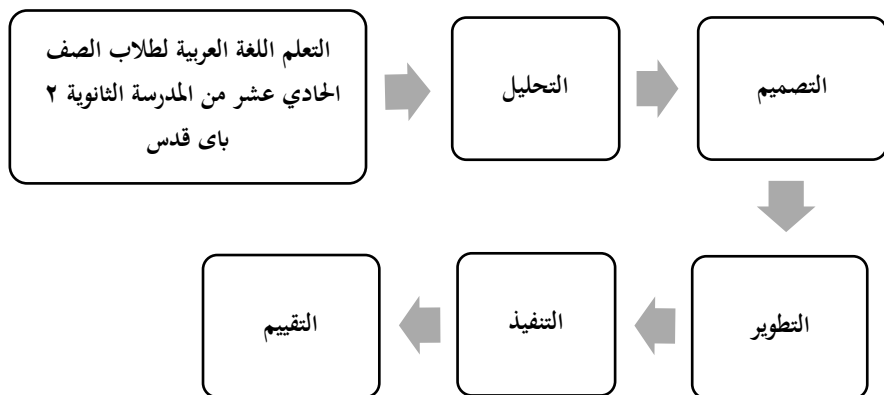
يستخدم البحث موقع جنيالي على الإنترنت من حيث تطوير وسائط التعلم التفاعلية. بالإضافة إلى وجود تشابه في اختيار أدوات التطوير والموضوعات، إلا أن الدراسة السابقة ركزت أكثر على مادة النهيو، كما استخدم البحث نفس الأساليب والنماذج. ومع ذلك، هناك اختلاف مع هذا البحث، وهو على أساس المنهج. فقد استخدمت الدراسة السابقة قاعدة الويب، بينما استخدم البحث قاعدة المنهج العلمي.

### ج. إطار الفكر

الهدف الرئيسي من البحث هو تطوير وسائط تعليمية تفاعلية مبنية على المنهج العلمي باستخدام مادة اللغة العربية جنسياً لتحسين نواتج التعلم لدى طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية الحكومية ٢ باى قدس. ويرتكز سبب البحث على عدة مشكلات، وهي احتياجات المعلمين في تطوير وسائط تعليمية تفاعلية سهلة الاستخدام ومشوقة. بالإضافة إلى احتياجات الطلاب في استخدام وسائط التعلم التفاعلية في دروس اللغة العربية لتحسين مخرجات التعلم. ومن المتوقع مع تطبيق وسائط التعلم التفاعلية أن تكون هناك زيادة في نواتج تعلم اللغة العربية لدى الطلاب. يمكن وصف التدفق على النحو التالي:

---

Pandanaran Yogyakarta”, *Tesis* (Yogyakarta: Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, ٢٠٢٢)



## الباب الثالث

### منهج البحث

يستخدم البحث دائماً أساليب البحث من أجل الحصول على البيانات بشكل علمي. طرق البحث هي في الأساس طرق علمية للحصول على البيانات ذات الأغراض والاستخدامات المحددة<sup>٤٦</sup>. ويمكن فهم طريقة البحث أيضاً على أنها نشاط علمي يتم على مراحل ويتسلسل مفصل، بدءاً من اختيار موضوعات البحث، وجمع البيانات، وتحليل البيانات، بحيث يمكن الحصول على فهم للموضوع المختار.

#### أ. نوع البحث

هذا النوع من البحث هو نوع من البحث في مجال البحث والتطوير باستخدام نموذج التطوير *ADDIE* الذي طوره ديك وكاري<sup>٤٧</sup>. لا يساعد هذا النموذج مصممي التعلم في إنشاء شيء ما فحسب، بل يمكن استخدامه أيضاً من قبل المعلمين لإنشاء تصاميم تدريس فعالة. في الواقع، يمكن استخدام المكونات التي تم تطويرها بناءً على هذا النموذج في أي منشأة، سواء كان التعلم عبر الإنترنت أو وجهاً لوجه.

---

<sup>٤٦</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Melalui Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, ٢٠١٨), hlm. ٢

<sup>٤٧</sup>Hanna Haristah Al Azka, dkk., "Pengembangan Model Pembelajaran", *Jurnal Imajiner*, (Vol. ١, no. ٥, tahun ٢٠١٩), hlm. ٢٤-٣٦.

وفقاً لريتشي وكيلين، ذكر ريتشي وكيلين أن طريقة البحث في إعادة البحث والتطوير هي تصميم وبحث تطوير مع مراجعة منهجية. ويرتبط ذلك بتصميم منتج أو تطوير أو ابتكار تصميمات وأدوات ونماذج يمكن استخدامها في التعلم وخارج التعلم.<sup>٤٨</sup>

وفي الوقت نفسه، وفقاً لإندانج مولاتينينجسيه، يهدف البحث والتطوير إلى إنتاج منتجات جديدة من خلال عملية التطوير. يمكن أن تكون منتجات البحث والتطوير في مجال التعليم على شكل نماذج تعليمية، ومصادر تعلم، ومواد ووسائط تعلم، ووحدات تعليمية، وتقييمات، وأدوات تعلم أخرى مثل المناهج الدراسية.<sup>٤٩</sup>

من بعض التعريفات أعلاه، يمكن القول أن البحث التطويري أو البحث والتطوير في عالم التعليم هو عملية تستخدم لتطوير وتحديد صلاحية منتج ما. في هذه الدراسة، التطوير المقصود في هذه الدراسة هو تطوير وسائط تعليمية تفاعلية مبنية على منهج علمي باستخدام الجينالي. ونوع البحث المستخدم هو البحث الميداني (الدراسة الميدانية). ويتم هذا النوع من البحوث من خلال جمع البيانات في الميدان من أجل الحصول على معلومات عن ظاهرة علمية.<sup>٥٠</sup>

---

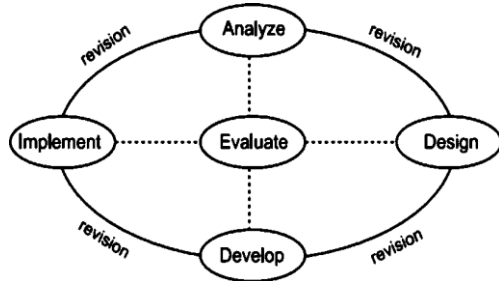
<sup>٤٨</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Melalui Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, hlm. ٣٩٤.

<sup>٤٩</sup>Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Yogyakarta: Alfabeta, tahun ٢٠١٣), hlm. ١٤٥.

<sup>٥٠</sup>Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori Dan Praktik*, (Jakarta: Bumi Aksara, tahun ٢٠١٦), hlm. ٨٢.

## ب. إجراءات التطوير

يُعرف نموذج تطوير التصميم التعليمي أيضًا باسم منهج ADDIE، والذي يرمز إلى التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم<sup>٥١</sup>. والشرح كالتالي:



### ١ التحليل

يتمثل النشاط الرئيسي في هذه المرحلة في تحليل الحاجة إلى تطوير وسائل التعلم<sup>٥٢</sup>. في هذا البحث، تم إجراء مرحلتين لتحليل الاحتياجات، وهما تحليل احتياجات المعلم وتحليل احتياجات الطالب.

#### أ) تحليل احتياجات المعلم

تحليل احتياجات المعلم هو نشاط يتم من خلال جمع البيانات حول المشاكل التي تحدث للمعلمين عند التدريس. تحليل احتياجات المعلم مهم للغاية<sup>٥٣</sup>. والغرض من تحليل احتياجات المعلم هو معرفة مشاكل المعلم وتطوير

---

<sup>٥١</sup>Andi Rustandi dan Rismayanti, "Pengembangan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN ٢٢ Kota Samarinda", *Jurnal Fasilkom*, (Vol. ١١, No. ٢, tahun ٢٠٢١), hlm ٥٨.

<sup>٥٢</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Melalui Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, hlm. ٢٠٠.

<sup>٥٣</sup>Nurul Qamariyah dan Ali Nurhadi, "Pentingnya Analisis Kebutuhan dalam Program Pendidikan dan Pelatihan berbasis IT

وسائط التعلم التفاعلية كحل لها. وتفيد نتائج المقابلة في تحديد ما إذا كان تطوير وسائط التعلم التفاعلية القائمة على المنهج العلمي باستخدام الجينالي في مواد اللغة العربية أم لا.

### ب) تحليل احتياجات الطلاب

تحليل احتياجات الطلاب هو نشاط لجمع المعلومات حول العوامل التي تعيق الطلاب في تطوير إمكاناتهم على النحو الأمثل<sup>٥٤</sup>. والغرض من تحليل احتياجات الطلاب هو معرفة احتياجات الطلاب في تطوير وسائط التعلم التفاعلية. ويتم الحصول على تحليل احتياجات الطلاب من نتائج استبيانات احتياجات الطلاب ونتائج الاختبارات القبلية للطلاب.

### ٢ التصميم

في مرحلة التصميم، يتم تصميم الوسائط المطورة وهي وسائط التعلم التفاعلية بناءً على منهج علمي باستخدام الجينالي. يتم تصميم عملية التصميم بطريقة إبداعية قدر الإمكان، بحيث يمكن أن تجذب انتباه الطلاب<sup>٥٥</sup>. ويتم تصميم هذا المنتج من خلال ثلاث مراحل، هي خريطة الكفاءات، والوحدة التعليمية لاستخدام وسائط التعلم التفاعلية، والمخطط الانسيابي.

---

bagi Guru PAI di Tengah Pandemi Covid ١٩”, *Indonesian Journal of Educational Management, IAIN Madura*, (Vol. ٤, No. ١, tahun ٢٠٢١), hlm. ١٤.

<sup>٥٤</sup>Annisa Fitri Nasution, Analisis Assesmen Kebutuhan Siswa Dalam Penyusunan Program BK di Sekolah, *Jurnal Empati, Universitas Muhammadiyah Medan*, (Vol. ٨, No. ٢, tahun ٢٠٢١), hlm ١٢٦. DOI: <https://doi.org/10.26877/empati.v8i2.8524>

<sup>٥٥</sup>Nur Afifah, dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar”, hlm. ١٠.

## أ) خريطة الكفاءة

خريطة الكفاءات هي نشاط لتحديد الكفاءات التي يتم تضمينها في تطوير وسائط التعلم التفاعلية. ويتم رسم خرائط الكفاءات من خلال إجراء مقابلات مع المعلمين فيما يتعلق بالمنهج المستخدم. وتحتوي خريطة الكفاءات على نواتج التعلم (CP) وأهداف التعلم (TP) وفقاً للمنهج المستخدم.

## ب) الوحدة التعليمية لاستخدام وسائط التعلم التفاعلية

وحدة التدريس هي مجموعة من البرامج التعليمية التي يتم ترتيبها وتخطيطها بشكل متكامل ومنظم لتحقيق أهداف التعلم<sup>٥٦</sup>. تتكون وحدة التدريس من ثلاثة مكونات رئيسية، وهي هوية الوحدة والأنشطة الأساسية والمرفقات. وتتضمن وحدة التدريس في الأنشطة الأساسية المنهج العلمي كأساس رئيسي لتطوير وسائط التعلم التفاعلية.

## ج) المخطط الانسيابي

المخطط الانسيابي هو تمثيل بياني لخطوات وتسلسل إجراءات برنامج ما<sup>٥٧</sup>. يهدف عمل مخطط انسيابي إلى تقديم نظرة عامة على تدفق المنتجات الإعلامية المطورة.

---

<sup>٥٦</sup>Irmaliya Izzah Salsabilla, dkk., “Analisis Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka”, (Vol. ٣, No. ١, tahun ٢٠٢٣), hlm. ٣٥.

<sup>٥٧</sup>Malabay, “Pemanfaatan Flowchart Untuk Kebutuhan Deskripsi Proses Bisnis”, *Jurnal Ilmu Komputer, Universitas Eka Unggul Putra*, (Vol. ١٢, No. ١, tahun ٢٠١٦), hlm. ٢١.

### ٣ التطوير

يتم تنفيذ مرحلة التطوير لتحقيق التصميم الذي تم إنجازه<sup>٥٨</sup>. ويتم تطوير المنتج على عدة مراحل، مرحلة ما قبل الإنتاج، ومرحلة الإنتاج، ومرحلة اختبار الصلاحية.

#### أ) مرحلة ما قبل الإنتاج

وفقًا لموريسان، فإن مرحلة ما قبل الإنتاج هي نشاط تجميع الأفكار حتى التنفيذ<sup>٥٩</sup>. يتم تنفيذ مرحلة ما قبل الإنتاج من خلال إعداد الموارد المستخدمة لإنشاء وسائط التعلم التفاعلية باستخدام جنياي.

#### ب) مرحلة الإنتاج

وفقًا لـ "أسوري"، مرحلة الإنتاج هي طريقة وأسلوب وتقنية لإنشاء أو زيادة فائدة سلعة أو خدمة باستخدام الموارد الموجودة<sup>٦٠</sup>. في هذه المرحلة، يبدأ تنفيذ الإنتاج بناءً على المخطط الانسيابي. وتحتوي هذه المرحلة على خطوات صنع وسائط التعلم التفاعلية مع جينييري وعرض القائمة على وسائط التعلم التفاعلية.

---

<sup>٥٨</sup>Nanda Nitami, dkk., "Pengembangan Media Likurdin Melalui Model Addie," *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Malikussaleh (JPSM)*, (Vol. ٤, No. ١, tahun ٢٠٢٣), hlm. ٢٣.

<sup>٥٩</sup>Morissan, *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa* (Jakarta: Kencana Perdana Media Group, tahun ٢٠١٥) hlm. ٣٠٩.

<sup>٦٠</sup>Sofian Assauri, *Manajemen Pemasaran*, (Jakarta: Rajawali Pers tahun ٢٠١١), hlm. ٧٥.



### ج) مرحلة التحقق من المدقق

قام الباحث في هذا البحث التطويري بالتحقق من جدوى منتجات وسائط التعلم التفاعلية القائمة على جنباي في مادة اللغة العربية الفصل الحادي عشر من مرافق المدرسة. وقد تم التحقق من صحة هذه الوسائط التعليمية من قبل مدققين خبراء، يتألفون من مدققين خبراء في المواد ومدققين خبراء في الوسائط. وتحصل منتجات وسائط التعلم التفاعلية التي تم التحقق من صلاحيتها على اقتراحات ومدخلات ونقد وتقييم لعملية التحسين قبل تطبيقها على الطلاب.

### ٤ التنفيذ

في مرحلة التنفيذ، يتم تطبيق وسائط التعلم على الطلاب لأنها اجتازت اختبار الصلاحية. في هذه المرحلة، يتم تطبيق وسائط التعلم على التجربة، أي تجربة مجموعة كبيرة. تجربة المجموعة الكبيرة هي عملية لتقييم المنتج وأهدافه التحصيلية من خلال إشراك العديد من الأشخاص الخاضعين للاختبار<sup>٦١</sup>. كان المشاركون في هذه التجربة ٢٠ شخصًا. في هذه المرحلة، يقوم الطلاب في هذه المرحلة بملء الاختبار البعدي لتحديد مدى تحسن مخرجات التعلم.

### ٥ التقييم

بناءً على التنفيذ، تتطلب وسائط التعلم التفاعلية تقييمًا لتقييم وسائط التعلم. تُستخدم نتائج عملية التقييم كمراجعة نهائية في تطوير الوسائط. يتم

---

<sup>٦١</sup>Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Edisi IV*, (Jakarta: Prenadamedia Group, tahun ٢٠١٥), hlm. ٢٨٨-٢٨٩.

إجراء المراجعات بناءً على المدخلات والاقتراحات لتحسين نقاط الضعف التي تم العثور عليها في مرحلة الاختبار الميداني<sup>٦٢</sup>. بالإضافة إلى ذلك، هناك فعالية الوسائط باستخدام ٣ مراحل اختبار، وهي اختبار التطبيع، واختبار التجانس، واختبار T.

### ج. عينة البحث

أُجري هذا البحث في المدرسة الثانوية الحكومية ٢ باي كودوس في الفصل الدراسي الزوجي من العام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥. تقنية أخذ العينات هي طريقة أو أسلوب لتقديم العينات. وهناك نوعان من تقنيات أخذ العينات، وهما: تقنية أخذ العينات الاحتمالية وتقنيات أخذ العينات غير الاحتمالية. في هذه الدراسة، استخدم الباحثون في هذه الدراسة أسلوب أخذ العينات غير الاحتمالية مع نوع أخذ العينات الاحتمالية لأخذ العينات. إن أسلوب أخذ العينات غير الاحتمالية هو أسلوب لأخذ العينات لا يوفر فرصاً متساوية لكل فرد من أفراد المجموعة السكانية ليتم اختياره كعضو في العينة. أما العينة القصدية فهي أسلوب لأخذ العينات وفقاً لأهداف البحث، وفي هذا الصدد، كانت عينة هذه الدراسة من طلبة الصف الحادي عشر في تخصص المعدل التراكمي البالغ عددهم ٢٠ طالباً<sup>٦٣</sup>.

---

<sup>٦٢</sup>Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan", *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, (Vol.١, No.١, tahun ٢٠٢٣), hlm. ٩١

<sup>٦٣</sup>Nanang Martono, "Metedologi Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder". (Jakarta: *Raja Grafindo*, ٢٠١٠): hlm. ٧٤.

## د. تحليل جمع البيانات

تحليل جمع البيانات هي الطرق التي يستخدمها الباحثون في جمع البيانات لتسهيل حصول الباحثين على البيانات المطلوبة<sup>٦٤</sup>. تم جمع البيانات في هذه الدراسة باستخدام عدة أساليب وهي

### (١) الملاحظة

تعتبر الملاحظة أسلوبًا معقدًا لجمع البيانات يتضمن عوامل مختلفة في ملاحظته بالإضافة إلى التسجيل المنهجي للأشياء<sup>٦٥</sup>. يتم تنفيذ أسلوب الملاحظة عند تحليل المشكلات في الفصل الدراسي. وبالإضافة إلى ملاحظة أنشطة التعلم، تتم الملاحظة أيضًا على المرافق والبنية التحتية التي يستخدمها الطلاب أثناء التعلم.

### (٢) المقابلة

يؤكد موريسون على أهمية جمع المعلومات حول تقييم الاحتياجات مباشرة من الطلاب، سواءً من الكبار أو من عامة الطلاب، أي عن طريق المقابلات. المقابلة هي إحدى طرق جمع البيانات التي يتم الحصول عليها من خلال طرح

---

<sup>٦٤</sup>Yudi Hari Rayanto dan Sugiarti, *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, tahun ٢٠٢٠), hlm. ٣٤.

<sup>٦٥</sup>Mochammad Nashrullah, dkk., *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data*, (Sidoarjo: UMSIDA PRESS, tahun ٢٠٢٣), hlm. ٥٩.

عدد من الأسئلة المتعلقة بموضوع البحث على المصدر<sup>٦٦</sup>. ويتم تنفيذ أسلوب المقابلة هذا كخطوة أولى في تطوير المنتج الإعلامي.

### ٣) الاستبيان

أسلوب الاستبيان عبارة عن مجموعة من خطوات الأسئلة المرتبة على أساس أدوات قياس متغير البحث. في أسلوب الاستبيان، يختار المبحوثون في أسلوب الاستبيان الإجابات التي قدمها الباحث فقط<sup>٦٧</sup>. الاستبيانات أو الاستبيانات المستخدمة هي: استبيان تحليل احتياجات الطالب واستبيان التحقق من صحة الخبراء.

#### أ) استبيان تحليل احتياجات الطالب

تم تنفيذ استبيان تحليل احتياجات الطالب من خلال ملء الأسئلة بناءً على نتائج المقابلة. يُستخدم استبيان تحليل احتياجات الطلاب لتعزيز تحليل احتياجات الطلاب في تطوير وسائل الإعلام. المقياس المستخدم هو مقياس غوتمان. مقياس غوتمان هو مقياس يُستخدم للحصول على إجابات قاطعة من المستجيبين، وهو مقياس يحتوي على فترتين فقط (نعم/لا)<sup>٦٨</sup>.

#### ب) استبيان التحقق من المدقق

تُستخدم استبيانات التحقق من صحة الخبراء لتحديد جدوى تطوير الوسائط. يحتوي استبيان التحقق من الصحة على جدول بالمؤشرات والتقييمات وأعمدة الاقتراحات والاستنتاجات. تؤخذ المؤشرات من شبكة

---

<sup>٦٦</sup>Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia, ٢٠٢١), hlm. ٢٩.

<sup>٦٧</sup>Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian*, hlm. ٣٠.

<sup>٦٨</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, hlm. ١٣٩

الجوانب التي تم تقييمها، بينما يستخدم تقييم المؤشرات مقياس ليكرت. تحتوي الإجابة على كل عنصر من عناصر الأداة التي تستخدم مقياس ليكرت هذا على قيم إيجابية إلى سلبية، والتي تكون على شكل كلمات تقييم مثل، جيد جداً (SB)، جيد (B)، وجيد (B)، وجيد بما فيه الكفاية (CB)، وأقل جودة (KB)، وغير جيد (TB). في التحليل الكيفي، يتم تسجيل الإجابات من ١ إلى ٥ حيث تكون أعلى درجة ٥ وأدنى درجة ١.<sup>٦٩</sup>

### ١) استبيان مدقق المواد

تم تجميع الاستبيان وتطويره استناداً إلى معايير تقييم المواد التي تم إجراؤها. يستخدم هذا الاستبيان للحصول على البيانات المتعلقة بمدى المواد في وسائط التعلم. فيما يلي شبكة التحقق من صحة خبراء المواد في الجدول أدناه:<sup>٧٠</sup>

### الجدول ٣،١

#### شبكة استبيان التحقق من مدقق المواد

المؤشر	الجوانب
وضوح المنهجيات وتدقيق المواد في الوسائط	التعلم
وضوح المواد المقدمة	
وسائط التعلم التفاعلية وفقاً للمادة المقدمة	
اكتمال المادة المقدمة	

<sup>٦٩</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*), hlm. ١٤٦

<sup>٧٠</sup>Daryanto, "Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Mengajar" (Yogyakarta: Gaya Media, ٢٠١٣), hlm. ٩

	وسائط التعلم تجعل التعلم أكثر تشويقاً
	سهولة فهم المواد المقدمة
	ملاءمة المواد مع نواتج التعلم
	مواد تتماشى مع أهداف التعلم
	وضوح وصف المادة
	المادة سهلة الفهم
	ملاءمة المثل للمادة
	ملاءمة استخدام اللغة
	صحة المادة

## ٢) استبيان مدقق الوسائط

تم إعداد هذا الاستبيان للحصول على البيانات المتعلقة بمدى تعلم وسائل الإعلام. وترد في الجدول أدناه شبكات التحقق من صحة خبراء المواد التالية<sup>٧١</sup>:

### الجدول ٣,٢

#### شبكة استبيان التحقق من مدقق الوسائط

المؤشر	الجوانب
مستوى تفاعل الطلاب مع وسائل الوسائط	

<sup>٧١</sup>Romi Satrio Wahono, "Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran", <http://romisatriawahono.net/2006/6/21/aspek-dankriteria-penilaian-media-pembelajaran/>, diakses pada tanggal ١ Desember ٢٠٢٤

هندسة الوسائط	سهولة التفاعل مع الوسائط
	وضوح استخدام الوسائط
	ملاءمة اختيار الوسائط المناسبة للتطوير
	تقديم ملاحظات حول استجابات الطلاب
	تغليف الوسائط
	الكفاءة الإعلامية
التواصل المرئي	التواصل (لغة سهلة الفهم وجيدة وصحيحة وفعالة)
	ملاءمة اختيار لون الخلفية المناسب
	اختيار نوع الخط وحجمه
	التباعد (حرف، سطر، حرف)
	سهولة قراءة النص
	عرض الصور المعروضة
	توازن أبعاد الصورة
	ملاءمة الصور التي تدعم المادة
	ترتيب التخطيط
	تركيبية الألوان
	تناغم اختيار الألوان
	أناقة التصميم
	جاذبية التصميم

#### (٤) الاختبار

الاختبار هو مجموعة من المحفزات أو المثيرات التي تُعطى لشخص ما للحصول على إجابات يمكن استخدامها كأساس لتحديد الدرجات.<sup>٧٢</sup> في البحث، تُستخدم الاختبارات لتحديد مدى تحسن نتائج تعلم الطلاب. تم إجراء الاختبارات قبل وبعد استخدام وسائط التعلم التفاعلية. تم اختبار الاختبار على مجموعة كبيرة، وهي ٢٠ طالبًا من طلاب الصف الحادي عشر. شكل الاختبار المستخدم هو الاختبار من متعدد.

#### (٥) التوثيق

التوثيق هو ملف حدث يتعلق بالأحداث الماضية، في شكل كتابات أو صور أو أعمال<sup>٧٣</sup>. في البحث، تم التوثيق للحصول على بيانات في مدرسة الثانوية الحكومية ٢ باى قدس، وأدوات التعلم، والصور التي تم فيها التعلم، وغيرها من الوثائق المهمة.

---

<sup>٧٢</sup>Arikunto dan Suharsimi, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, tahun ٢٠١٩), hlm. ١٣١.

<sup>٧٣</sup>Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Prenada Media Group, ٢٠١٤), hlm. ٣٩١



## ٥. تحليل البيانات

### ١ تحليل بيانات احتياجات الطلاب

تم الحصول على تحليل بيانات احتياجات الطلاب لتطوير وسائط التعلم من خلال ملء استبيان، لمعرفة احتياجات الطلاب للمنتجات المطورة. أجرى

الباحثون تحليلاً باستخدام مقياس غوتسمان بالخطوات التالية<sup>٧٤</sup>:

(أ) تغيير دليل المقابلة إلى نموذج استبيان. تحويل أسئلة المقابلة إلى

مؤشرات استبيان. بعد ذلك، يتم تقييم المؤشر باختيار عبارة

"نعم/لا".

(ب) لحساب النسبة المئوية لكل مؤشر باستخدام الصيغة

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

النسب المئوية = P

تكرار كل إجابة = F

عدد الأشخاص = N

ثابت = ١٠٠٪

(ج) تحويل النسبة المئوية التي تم الحصول عليها إلى شكل نوعي بناءً على

معايير محددة مسبقاً. معايير النسبة المئوية هي كما يلي:

---

<sup>٧٤</sup>Bungin Burhan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, tahun ٢٠١٠), hlm. ١٧٧.

### الجدول ٣.٣

#### فئات النسب المئوية

النسب المئوية	مقياس
٠ - ٢٠ %	لا مهم جداً
٢١ - ٤٠ %	لم مهم
٤١ - ٦٠ %	مهم الكفاية
٦١ - ٨٠ %	مهم
٨١ - ١٠٠ %	مهم جداً

#### ٢ تحليل نتائج التحقق من مدقق

في هذه الحالة، هناك مدققان، وهما مدقق المواد ومدقق الوسائط. وفيما يلي

خطوات تحليل بيانات جدوى الوسائط:

(أ) التقييم من مدقق المواد ومدقق الوسائط. يتم إعطاء كل مؤشر تم

قياسه درجة على شكل مقياس ليكرت يمكن رؤيتها في الجدول

التالي<sup>٧٥</sup>:

### الجدول ٣,٤

#### مقياس نتيجة التقييم

نتيجة	مقياس
١	جيد جداً
٢	جيد

<sup>٧٥</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Melalui Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, hlm. ٤٤-٤٣

جيد الكفاية	٣
لم جيد	٤
لا جيد	٥

ب) قام الباحثون بحساب متوسط كل جانب تم تقييمه بالصيغة التالية:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

متوسط درجات كل جانب من الجوانب =  $\bar{X}$

عدد المقيمين =  $N$

نتيجة الإجمالية =  $\sum x$

ج) قام الباحثون بحساب النسبة المئوية للجدوى باستخدام المعادلة.

د) حدد الباحثون معايير الجدوى الإعلامية بناءً على الدرجات الواردة

في الجدول التالي:

### الجدول ٣,٥

#### مقياس الجدوى الإعلامية

مقياس	متوسط نتيجة
لا تستحق	% ٢٠ - ٠
لم تستحق	% ٤٠ - ٢١
تستحق الكفاية	% ٦٠ - ٤١
تستحق	% ٨٠ - ٦١

تستحق جدا	٨١-١٠٠ %
-----------	----------

### ٣ تحليل نتائج اختبارات الطلاب

يتم تحليل ما إذا كانت نتائج اختبارات الطلاب قد تحسنت أم لا باستخدام مؤشر. بلغت نسبة الطلاب الذين اجتازوا اختبار KKTP أكثر من ٨٥٪. قام الباحثون بحساب متوسط درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي، ثم قارنوا بينهما. بعد ذلك، حددوا درجة برنامج KKTP والنسبة المئوية لإكمال الطالب من نتائج الاختبار البعدي. تم حساب البيانات بالخطوات التالية<sup>٧٦</sup>:

(أ) تحديد قيمة معيار اكتمال الهدف التعليمي (KKTP) لتحديد عدد الطلاب الذين اكتملوا. تستخدم قيمة KKTP الأحكام المنصوص عليها في المنهج الدراسي. الجدول الذي يمكن استخدامه كمرجع هو كما يلي<sup>٧٧</sup>:

#### الجدول ٣,٦

##### معايير إنجاز أهداف التعلم

مقياس	نتيجة
لا يكتمل	٠ - ٤٠

<sup>٧٦</sup> Arikunto dan Suharsimi, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, tahun ٢٠٠٩), hlm. ٢٦٤.

<sup>٧٧</sup> Agnes Meilina, "Contoh KKTP dalam Kurikulum Merdeka", <https://blog.kejarcita.id/contoh-kktp-dalam-kurikulum-merdeka/>, diakses pada tanggal ١ Desember ٢٠٢٤.

٤١-٦٥	لم يكتمل
٦٦-٨٠	يكتمل
٨١-١٠٠	يكتمل جدا

ب) حساب اكتمال الطالب من نواتج تعلم الطالب. يمكن استخدام إيجاد النسبة المئوية لإكمال الطالب باستخدام المعادلة التالية:

$$DP = \frac{F}{N} \times 100\%$$

النسبة المئوية للبيانات المكتملة = DP

عدد الطلاب الذين أكملوا = F

عدد الطلاب الذين خضعوا للاختبار = N

#### ٤ تحليل الفاعلية الوسائط

تتضمن كيفية تحليل فاعلية وسائل الإعلام ثلاث فئات، وهي اختبار التطبيع، واختبار التجانس، و اختبار العينة المزدوجة t، وفيما يلي الشرح التالي:

##### أ) اختبار التطبيع

يهدف هذا الاختبار إلى تحديد ما إذا كانت البيانات التي تم الحصول عليها من جمع البيانات لكل متغير موزعة بشكل طبيعي أم لا. إن التقنية التي يستخدمها الباحثون لاختبار معيارية البيانات في هذه الدراسة هي معادلة كولموغوروف سميرونوف باستخدام برنامج IBM SPSS ٢٤. الفرضية في اختبار معيارية البيانات هذا هي:

تأتي البيانات من مجتمع سكاني موزع بشكل طبيعي = Ho

لا تأتي البيانات من مجتمع سكاني موزع بشكل طبيعي =  $H_1$

معايير اتخاذ القرار، وهي

- إذا كانت قيمة الدلالة  $< 0.05$ ، فإن  $H_0$  مقبولة

- إذا كانت قيمة الدلالة  $> 0.05$ ، فإن  $H_0$  مرفوضة

### (ب) اختبار التجانس

الغرض من إجراء اختبار التجانس هو إظهار أن العينة تأتي من مجتمع سكاني له نفس التباين. ويستخدم اختبار التجانس هذا تقنية أنوفا أحادية الاتجاه من خلال الاهتمام بمجدول اختبار تجانس التباين من خلال مساعدة

برنامج IBM SPSS ٢٤

الفرضية في اختبار التجانس هذا وهي

تجانس التباين =  $H_0$

التباين غير متجانس =  $H_1$

إذا كان مستوى الدلالة ٥٪، فإن معايير اتخاذ القرار هي:

- إذا كانت قيمة الدلالة  $< 0.05$ ، فإن  $H_0$  مقبولة

- إذا كانت قيمة الدلالة  $> 0.05$ ، فإن  $H_0$  مرفوضة

### (ج) اختبار العينة المزدوجة t

بعد قبول  $H_0$  من اختبار المعيارية والتجانس، يقوم الباحث بعد ذلك

بإجراء اختبار الفرضية باستخدام اختبار t. ونوع اختبار t المستخدم في هذه الدراسة هو اختبار العينة المزدوجة t لمقارنة الفرق وتحديد دلالة متوسط عدد متوسطات موضوع البحث المترابط في ضوء المعالجة، أي نتائج ما قبل أو بعد المعالجة من الاختبار القبلي والبعدي. وفيما يلي وصف للمعايير:

- إذا كان  $T_{hitung} > T_{table}$  ، فإن  $H_0$  مرفوض، ما يعني

قبول  $H_1$

وهذا يدل على وجود فرق متوسط (متوسط) معنوي بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

## الباب الرابع

### النتائج والبحث

#### أ نتائج البحث

سيشرح الباحث في هذا الفصل نتائج البحث في تطوير وسائط التعلم التفاعلية المبنية على المنهج العلمي باستخدام الجيني في مواد اللغة العربية لتحسين نواتج التعلم لدى طلاب الصف الحادي عشر من طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة مدرسة الثانوية ٢ باى قدس، والتي تشير إلى نموذج *ADDIE* الذي سيتم عرضه في خمس مراحل تشمل :

#### ١. التحليل احتياجات الطلاب

في هذه المرحلة، يتمثل النشاط الرئيسي الذي يقوم به الباحثون في هذه المرحلة في تحليل احتياجات تطوير وسائط التعلم التفاعلية. وقد تم القيام بذلك للحصول على بيانات حول المشاكل والاحتياجات وبيئة التعلم في هذا المجال كخطوة أولى في تطوير وسائط التعلم. وقد تم الحصول على البيانات المتعلقة بالاحتياجات في هذه الدراسة من الملاحظات والمقابلات والاستبيانات التي أجريت على طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية ٢ باى قدس وفيما يلي استعراض تفصيلي لمراحل التحليل في هذه الدراسة:



## أ) الملاحظة

يتم في هذه المرحلة إجراء الملاحظات للتعرف مباشرة على أنشطة التعلّم المنفذة والمواد المستخدمة ووسائط التعلّم المستخدمة. يتم هذا النشاط التعلّمي من خلال قيام المربي أو المعلم بتقديم الشروحات المتعلقة بالمادة، وطرح الأسئلة، وانتهاءً بإعطاء الواجبات<sup>٧٨</sup>. الكتاب المستخدم هو كتاب منشور من **PT Optima Intermedia**، ٢٠٢٤، من تأليف الدكتور محمد وهيب داريادي، ماجستير وبيترنيك فيريانديكا، ماجستير.

من خلال الملاحظات التي أبداهها الباحثون حول احتياجات ووسائط التعلّم التفاعلية للصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية ٢ باى قدس ، هناك العديد من المشاكل في أنشطة التعليم والتعلم. حيث يولي الطلاب اهتمامًا أقل لشرح المعلم، لأن هناك بعض الطلاب يقومون بأنشطة أخرى، مثل الدردشة مع زملائهم في الفصل، أو القيام بواجبات أخرى في المادة. بالإضافة إلى ذلك، هناك بعض الطلاب الذين يبدو عليهم الملل ويبدو أنهم أقل اهتمامًا بتعلم اللغة العربية. ذكر بعض الطلاب أن هناك بعض المواد التي كانت صعبة في بعض الأحيان، كما أن بعض الطلاب لم يكن لديهم كتب مدرسية.

---

<sup>٧٨</sup> Observasi kegiatan pembelajaran nahwu di kelas XI SMAN ٢ Bae Kudus pada hari Selasa, ١٤ Januari ٢٠٢٤, pukul ٠٨,٣٠ WIB

فيما يتعلق بهذه المشاكل، يرغب طلاب الصف الحادي عشر مدرسة الثانوية ٢ باى قدس في تحديد وسائط التعلم التي تكون أكثر تفاعلية وتشويقاً ومتعة وقدرة على توفير تعزيز للمادة المقدمة. وبالتالي، يفترض الباحثون أن استخدام وسائط التعلم التفاعلية القائمة على المنهج العلمي باستخدام الجينالي في مواد اللغة العربية يمكن أن يساعد الطلاب على تحسين نتائج التعلم وخلق جو ممتع وإثارة اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية .

بالإضافة إلى ذلك، توصل الباحثون إلى جدوى تطوير وسائط التعلم التفاعلية القائمة على المنهج العلمي باستخدام مادة اللغة العربية جينياً في الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية ٢ باى قدس نظراً لأن استخدام تكنولوجيا التعلم في هذه المدرسة داعم جداً، مثل توفر شبكات الإنترنت في البيئة المدرسية، وأجهزة الكمبيوتر المحمولة، ومختبرات الكمبيوتر، وأجهزة عرض LCD ، والصوت المحمول. وبالتالي، فقد تم دعم تطوير وسائط التعلم التفاعلية القائمة على المنهج العلمي باستخدام الجينالي في مواد اللغة العربية بتسهيلات كافية. وبالإضافة إلى ذلك، يُعتقد أن تطوير وسائط التعلم التفاعلية القائمة على المنهج العلمي باستخدام الجينالي قادر على جعل جو التعلم يبدو أكثر متعة، مما يجعل الطلاب نشيطين ومهتمين بعملية التعلم في مادة النهيو، بحيث يرتبط ذلك بزيادة نواتج التعلم لدى طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية ٢ باى قدس

## ب) مقابلة

أجرت الباحثة مقابلة مع مدرس مادة اللغة العربية في مدرسة الثانوية ٢ باى قدس يوم الثلاثاء ١٤ يناير ٢٠٢٥ في حوالي الساعة الواحدة إلى الثانية بتوقيت غرب إندونيسيا. أُجريت المقابلة بهدف معرفة رأي مدرس مادة اللغة العربية المتعلق بتعلم اللغة العربية الذي تم إجراؤه في مدرسة الثانوية ٢ باى قدس يتم تعلم اللغة العربية في مدرسة الثانوية ٢ باى قدس مرة واحدة في الأسبوع لمدة ١ × ٣٥ دقيقة. الوسيلة التعليمية المستخدمة في دروس اللغة العربية هي كتاب من دار النشر Optima Intermedia ، ٢٠٢٤ ، من تأليف الدكتور محمد وهيب داريادي، ماجستير في اللغة العربية وبيترينك فيريانديكا، ماجستير في اللغة العربية.

بناءً على المعلومات التي حصل عليها من مدرس مادة اللغة العربية، فقد رأى أن نتائج تعلم اللغة العربية في مدرسة الثانوية ٢ باى قدس تفاوتت نتائج الطلاب، فهناك طلاب حصلوا على نتيجة فوق المتوسط، ونتيجة مساوية للمتوسط، بل هناك طلاب حصلوا على نتيجة أقل من المتوسط. وهو سعيد جداً، إذا أراد أحدهم إضافة وسائل تعليمية للغة العربية، لأنه يشعر أحياناً بالارتباك، لأن الطلاب يبدوون مرتبكين ولا يفهمون وأحياناً يبدوون ضجرين. لذا فهو مهتم جداً بالبحث باستخدام الجيليني كوسيلة تعليمية تفاعلية في مواد اللغة العربية.

### ج) استبيان

تهدف الباحثة في هذه المرحلة إلى معرفة نسبة احتياجات الطلاب في تطوير الوسائط التفاعلية في تعلم اللغة العربية لطلاب الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية ٢ بى قدس، لذا قامت الباحثة بعمل استبيان تحليل احتياجات الطلاب. وفيما يلي، ستعرض الباحثة نتائج استبيان تحليل احتياجات الطلاب التي تم ملؤها من قبل ٢٠ طالباً من طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية ٢ بى قدس.

### الجدول ٤,١

نتائج تحليل استبيان احتياجات الطلاب السؤال رقم ١ من استبيان

### احتياجات الطلاب

رقم	سؤال	الإجابة الطلاب		في المائة		مقياس
		نعم	لا	نعم	لا	
١	هل تواجه صعوبات في تعلم مواد اللغة العربية؟	١٣	٧	٦٥%	٣٥%	مهم
٢	هل تتعلم اللغة العربية غالباً باستخدام المنهج العلمي؟	١٩	١	٩٥%	٥%	مهم جداً

٣	هل تواجه أي صعوبات في تحسين نتائج تعلمك للغة العربية؟	١٨	٢	٩٠٪	١٠٪	مهم جدا
٤	هل تشعر بالملل من استخدام وسائط التعلم حتى الآن في مواد اللغة العربية؟	١٧	٣	٨٥٪	١٥٪	مهم جدا
٥	هل تشعر بالملل من استخدام وسائط التعلم حتى الآن في مواد اللغة العربية؟	١٩	١	٩٥٪	٥٪	مهم جدا
٦	هل من الضروري تطوير وسائط تعليمية تفاعلية مبنية	١٩	١	٩٥٪	٥٪	مهم جدا

					على المنهج العلمي باستخدام الجينالي لتحسين مخرجات التعلم لطلاب الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية ٢ باى قدس ؟	
--	--	--	--	--	---	--

في رقم ١, يمكن وصف أنه من بين ٢٠ طالبًا من طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية ٢ باى قدس، هناك ١٣ طالبًا أو ٦٥٪ يعانون من صعوبات في تعلم مواد اللغة العربية و٧ طلاب فقط أو ٣٥٪ من طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية ٢ باى قدس لا يعانون من صعوبات في تعلم مواد اللغة العربية. استنادًا إلى نتائج تحليل احتياجات الطلاب، يمكن للباحث أن يرى أنه لا يزال هناك الكثير من طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية ٢ باى قدس لا يزالون يعانون من صعوبات في تعلم مواد اللغة العربية.

في رقم ٢، يمكن للباحث أن يصف أنه من بين ٢٠ طالبًا من طلاب الصف الحادي عشر من الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية ٢ باى قدس

، هناك ١٩ طالبًا أو ٩٥٪ غالبًا ما يتعلمون اللغة العربية بمنهج علمي وهناك طالب واحد أو ٥٪ يشعرون بأنهم لا يتعلمون اللغة العربية بمنهج علمي في كثير من الأحيان. يمكن للباحثة أن ترى من تحليل احتياجات طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية الحكومية ٢ باى قدس أنهم يشعرون أن المنهج العلمي غالبًا ما يستخدم عند تعلم اللغة العربية.

في رقم ٣، يمكن وصف أنه من بين ٢٠ طالبًا من طلاب الصف العاشر في مدرسة الثانوية ٢ باى قدس ، هناك حوالي ١٨ طالبًا أو ٩٠٪ من الطلاب الذين يجدون صعوبة في تحسين نواتج التعلم في مواد اللغة العربية. ويوجد طالبين أو ١٠٪ من الطلاب الذين يشعرون بعدم وجود صعوبة في تحسين نواتج التعلم في مواد اللغة العربية. من خلال تحليل احتياجات الطلاب، فإن العديد من طلاب الصف الحادي في مدرسة الثانوية ٢ باى قدس يواجهون صعوبة في تحسين نتائج التعلم في مادة اللغة العربية

في رقم ٤، يمكن للباحث أن يصف من بين ٢٠ طالبًا من طلاب الصف الحادي عشر من الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية ٢ باى قدس ، هناك ١٧ طالبًا أو ٨٥٪ يشعرون بالملل من استخدام وسائط التعلم حتى الآن في المادة. هناك ٣ طلاب أو ١٥٪ لا يشعرون بالملل من استخدام وسائط التعلم حتى الآن في مادة اللغة العربية. لذا من نتائج تحليل الاحتياجات، يمكن للباحثين ملاحظة أن الطلاب يشعرون بالملل من استخدام وسائط التعلم حتى الآن في مواد اللغة العربية.

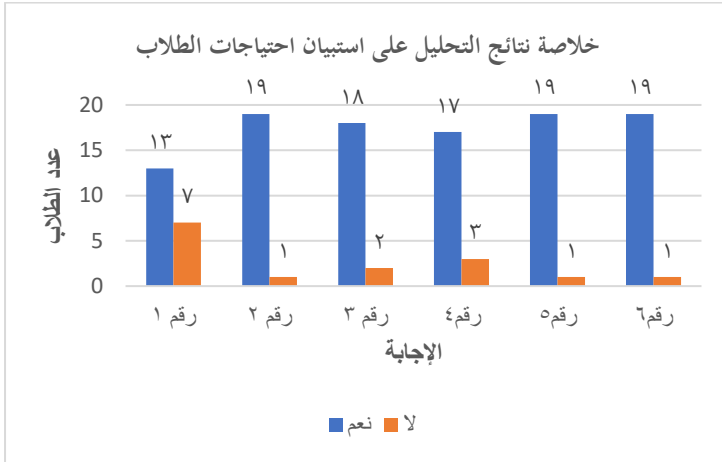
في رقم ٥، يمكن وصف ما إذا كان هناك ١٩ طالبًا أو ٩٥٪ من أصل ٢٠ طالبًا من طلاب الصف الحادي عشر من الصف الحادي عشر في مدرسة

الثانوية ٢ باى قدس، يشعرون بالاهتمام بتعلم اللغة العربية باستخدام  
حكوسيلة تعلم تفاعلية. في حين أن هناك طالب واحد فقط أو ٥٪ غير مهتم  
بتعلم اللغة العربية باستخدام جنيالي كوسيلة تعلم تفاعلية. من خلال البيانات،  
يمكن القول أن العديد من طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية ٢  
باى قدس مهتمون بتعلم اللغة العربية باستخدام جنيالي كوسيلة تعلم تفاعلية.  
في رقم ٦، يمكن للباحث أن يصف أنه من بين ٢٠ طالبًا من طلاب في  
مدرسة الثانوية ٢ باى قدس ، هناك ١٩ طالبًا أو ٩٥٪ أجابوا أنه من  
الضروري تطوير وسائط التعلم التفاعلية القائمة على المنهج العلمي باستخدام  
جنيالي لتحسين نتائج التعلم لطلاب الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية  
٢ باى قدس أجاب طالب واحد فقط أو ٥٪ أنه لا توجد حاجة لتطوير  
وسائط تعلم تفاعلية مبنية على المنهج العلمي باستخدام جنيالي لتحسين  
مخرجات التعلم لطلاب الصف الحادي عشر ف في مدرسة الثانوية ٢ باى  
قدس



## الجدول ٤,٢

### خلاصة نتائج التحليل على استبيان احتياجات الطلاب



من خلاصة استبيان احتياجات الطلاب، يمكن ملاحظة أن بنود السؤال من الأرقام من ١-٦ تحصل على إجابة "نعم" بقيمة عالية. يبلغ متوسط قيمة النسبة المئوية ٨٨٪، ما يعني أنها مهمة جداً. يرى الباحثون أن هناك حاجة إلى تطوير وسائط تعليمية تفاعلية مبنية على المنهج العلمي باستخدام جنيالي لتحسين مخرجات التعلم لطلاب الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية ٢ باى قدس.

#### (د) الوثائق

في هذه المرحلة، تكون الوثائق المقدمة في هذه المرحلة هي نتائج الاختبار المسبق. تم إجراء الاختبار قبل استخدام طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية ٢ باى قدس لوسائط التعلم التفاعلية جينياً كوثيق لتحليل احتياجات الطلاب.

الجدول ٤,٣

نتيجة ما قبل الاختبار

رقم	الاسم	نتيجة	مقياس
١	أحمد رافي محمود	٣٠ / ١٠٠	لا يكتمل
٢	علي رضا أحمد نجاد	٥٠ / ١٠٠	لم يكتمل
٣	أريني تياس نوغراهيني	٥٠ / ١٠٠	لم يكتمل
٤	باغاس مولانا سابوترا	٤٠ / ١٠٠	لا يكتمل
٥	دافي أندرا فاهريز	٨٠ / ١٠٠	يكتمل
٦	دينيس إرلانجا	٣٠ / ١٠٠	لا يكتمل
٧	دومينيك يشيل	٦٠ / ١٠٠	لم يكتمل
٨	جيلانج دوي سابوترا	٥٠ / ١٠٠	لم يكتمل
٩	هاناتوس سعادة	٢٠ / ١٠٠	لا يكتمل
١٠	هيام كوكي أديان	٢٠ / ١٠٠	لا يكتمل
١١	كينيسيا أوريل بينتانج	٣٠ / ١٠٠	لا يكتمل
١٢	مقداد مفضل	٣٠ / ١٠٠	لا يكتمل
١٣	محمد روشمادوني	٩٠ / ١٠٠	يكتمل جيدا
١٤	محمد أجي بانجستو	٦٠ / ١٠٠	لم يكتمل
١٥	نصيلة نائلة ألفة	٤٠ / ١٠٠	لا يكتمل
١٦	نيفيكا ماور نينجروم	٥٠ / ١٠٠	لم يكتمل
١٧	نور الرزقي نور	٤٠ / ١٠٠	لا يكتمل
١٨	رايزا إنتان مارسيليا	٦٠ / ١٠٠	لم يكتمل

١٩	ريفانا أغوستينا زهرة	٧٠ / ١٠٠	يكتمل
٢٠	زهرة ميسيلة أرداريفا	٣٠ / ١٠٠	لا يكتمل

استنادًا إلى الجدوال ٤,٣ ثم احسب النسبة الكتمال الطالب باستخدام المعادلة التالية :

$$DP = \frac{F}{N} \times 100\%$$

DP = النسبة الكتمال الطالب

F = مجموعة من الطلاب المكتملة

N = مجموع من الطلاب

بعد ذلك، يتم إدخال البيانات من الجدوال ٤,٣ في الصيغة بحيث

$$DP = 10\%$$

$$F = 3$$

$$N = 20$$

$$\frac{3}{20} \times 100\% = 15\% = \text{النسبة الكتمال الطالب}$$

## ٢. التصميم

أما المرحلة الثانية فهي مرحلة التصميم، وتتم هذه المرحلة لتصميم الوسائط المطورة على شكل وسائط تعليمية تفاعلية مبنية على المنهج العلمي باستخدام الجينالي. في هذه المرحلة هناك ٣ مكونات، وهي :

## أ. خريطة الكفاءة

تحتوي خريطة الكفايات على نواتج التعلم وأهداف التعلم وفقاً لقرار المدير العام للتربية الإسلامية بشأن نواتج التعلم لمادتي التربية الدينية الإسلامية واللغة العربية لمنهج المزدكا في المدارس الدينية الإسلامية لعام ٢٠٢٤ والمنهج المستخدم في مواد اللغة العربية للصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية ٢ بأى قدس. وفيما يلي عناصر دعم مخرجات التعلم التي تشمل ما يلي:

### الجدول ٤,٤

#### عناصر دعم مخرجات التعلم

العناصر	البيان
الاستماع	الاستماع هو نشاط يتضمن استخدام جهاز السمع (الأذن) والعقل والتركيز الكامل على ما يتم سماعه. يحتوي نشاط الاستماع هذا على أنشطة استماع للمتعلمين للاستماع إلى حروف الهجاء والمفردات العربية اليومية التي لا تقل عن ٥٠٠ مفردة، والجمل العربية والفقرات والنصوص البسيطة والأغاني التي يتم الاستماع إليها من خلال الهواتف المحمول والراديو والتلفزيون والإنترنت وغيرها من الوسائط.
الكلام	الكلام هو نشاط للتعبير عن شيء ما وشرحه وفقاً لقصد المتكلم. تشمل أنشطة التحدث باللغة العربية أنشطة المتعلم في التحية والتحية والشكر وتقديم المعلومات وطرح الأسئلة

<p>والحوار مع الآخرين والمناقشة وشرح النوايا ووصف طبيعة الأشخاص والأشياء ونقل الرسائل وتقديم وتحليل محتوى النصوص التي لها قيم إيجابية في حياة المتعلمين.</p>	
<p>القراءة هي نشاط فهم الحروف والكلمات والجمل في النصوص العربية. يحتوي نشاط القراءة هذا على أنشطة المتعلمين المتعلقة بفهم وتحليل معنى ورسالة النصوص اللغوية. ويشمل أنشطة المتعلمين المتعلقة بفهم وتحليل معنى ورسالة نصوص اللغة العربية، واستنتاج محتوى النص، والتقاط المعنى الصريح والضمني للكتب والإنترنت والصحف والجرائد والأوراق والكتيبات وأنواع أخرى من النصوص.</p>	<p><b>القراءة</b></p>
<p>الكتابة هي نشاط لغوي ينطوي على نشاط قوة العقل في التفكير، وقوة ومرونة اليدين لتشكيل الحروف والكلمات في جمل ونصوص، وقوة البصر (العينين) لمساعدة اليدين والأفكار. ويحتوي نشاط الكتابة باللغة العربية على أنشطة للمتعلمين تتعلق بمهارات كتابة الحروف الهجائية بشكل صحيح ودقيق، والخط، وكتابة المفردات والجمل، وكذلك النصوص باللغة العربية، والإجابة عن الأسئلة، وشرح نشاط ما، والتعبير عن المشاعر، وتقديم المعلومات، وتقديم الاستنتاجات، ووصف الموقف/الجو في مكان ما، وتحليل النصوص باللغة العربية كتابةً بشكل صحيح.</p>	<p><b>الكتابة</b></p>

ثم، بالنسبة لنتائج التعلم في المرحلة واو بناءً على كل عنصر، على النحو التالي:

عناصر الاستماع	
في نهاية هذه المرحلة، من المتوقع أن يكون المتعلمون قادرين على الاستماع إلى حروف الهجاء في ٥٠٠ كلمة وجملة عربية على الأقل.	
الاستماع إلى رسائل الحجية	في هذه المرحلة، يمكن للمتعلمين في هذه المرحلة الاستماع إلى الحروف الهجائية وفقاً لنطقها. يمكن للمتعلمين تمييز الحروف التي تخرج بشكل صحيح وتقليد الحروف التي يسمعونها. بالإضافة إلى ذلك، يمكن للمتعلمين الاستماع وتقليد الكلمات والجمل.
الاستماع إلى المفردات والجمل والنصوص العربية	في هذه المرحلة، يتمكن المتعلمون في هذه المرحلة من إعادة صياغة المفردات والجمل المسموعة بشكل صحيح والمتعلقة برد التحية والشكر والاستئذان والاعتذار والتعبير عن الوداع والتعبير عن التهنية والتعبير عن الموافقة وغيرها من النصوص العربية.
الاستماع إلى الحوارات والمناجاة وأوصاف الأشياء والقصص القصيرة	في هذه المرحلة، يستطيع المتعلمون الاستماع إلى النصوص الحوارية والمونولوجات والنصوص الوصفية عن شيء ما (أشخاص وحيوانات

وأشياء) والقصص العربية بشكل جيد ويستطيعون كتابتها بشكل صحيح وجيد وبخطوط جيدة.	
عناصر الكلام	
في نهاية هذه المرحلة، يُتوقع من المتعلمين أن يكونوا قادرين على التعبير عن المفردات والجمل العربية بإتقان ما لا يقل عن ٥٠٠ مفردة على الأقل.	
الاستجابة للتعبيرات اليومية بفهم متعدد الثقافات	يستطيع المتعلمون في هذه المرحلة التعبير عن الإجابات أو الرد على الأسئلة المتعلقة بالرد على التحية والشكر وطلب الإذن والاعتذار والتعبير عن الوداع والتعبير عن التهئة والتعبير عن الموافقة بشكل صحيح ومهذب ووفقاً للتفاهم بين الثقافات.
نقل المعلومات	في هذه المرحلة، يمكن للمتعلمين في هذه المرحلة نقل المعلومات المتعلقة بالتعريف عن الذات والأسرة والأنشطة المدرسية والمرافق في المدرسة والمعلم السياحية والوقت في الأنشطة اليومية شفهيًا.
نقل رسالة النص	يستطيع المتعلمون في هذه المرحلة نقل الرسالة الواردة في النص شفهيًا حول محتوى النصوص السردية والوصف والرسائل والنصوص الإجرائية وكيفية عمل شيء ما بإيجاز

	والإعلانات والتقارير القصيرة شفهيًا.
عناصر القراءة	
في نهاية هذه المرحلة، من المتوقع أن يكون المتعلمون قادرين على فهم نصوص الحوار/المحادثة العربية والقصص السردية والأوصاف التي تُظهر إتقان المتعلمين لما لا يقل عن ٥٠٠ كلمة من المفردات.	
قراءة الحروف والمفردات والجمل والنصوص بدقة وجودة وصحة	في هذه المرحلة، يستطيع المتعلمون قراءة المفردات والجمل والنصوص العربية بطلاقة وعناية ودقة وفق حركة وقواعد صحيحة تتعلق بنص التعريف بالنفس، والأسرة، والأنشطة المدرسية، والمرافق في المدرسة، والمعالم السياحية، والوقت في الأنشطة اليومية.
التقاط معنى المفردات وترجمة الجمل في النصوص	في هذه المرحلة يمكن للمتعلمين فهم معاني المفردات وترجمة الجمل في النصوص العربية المتعلقة بالمحادثة والسرد والوصف والرسائل
تحليل التفاهم بين الثقافات في النصوص العربية.	في هذه المرحلة، يمكن للمتعلمين في هذه المرحلة تحليل فهم الثقافات المختلفة في النصوص العربية، من العادات، والعادات، والبيئة، والخلفية، والدين/المعتقدات، والشخصيات، وإيماءات اليد، وتعبيرات الوجه، ونبرة الصوت، والإيماءات، وغيرها.
عناصر الكتابة	



<p>في نهاية هذه المرحلة، يُتوقع من المتعلمين أن يكونوا قادرين على تأليف مقالات تحتوي على حوارات/محادثات عربية، وقصص سردية، وأوصاف تُظهر إتقان المتعلمين لما لا يقل عن ٥٠٠ مفردة لغوية.</p>	
<p>العناصر الفرعية: كتابة الحروف والكلمات والجمل.</p>	<p>في هذه المرحلة، يستطيع المتعلمون كتابة الحروف الهجائية والكلمات والجمل العربية بشكل مناسب وصحيح وبالخط.</p>
<p>في هذه المرحلة، يستطيع المتعلمون في هذه المرحلة كتابة إجابات الأسئلة كتابةً باللغة العربية بشكل صحيح وسليم.</p>	<p>العناصر الفرعية: بناء الإجابات على الأسئلة الواردة في النص</p>
<p>في هذه المرحلة، يمكن للمتعلمين في هذه المرحلة كتابة استمارة أو بيانات حيوية، ومقال مكتوب بلغة عربية بسيطة مع لغة جيدة وصحيحة تتعلق بالتعريف بالذات والأسرة والأنشطة المدرسية والمرافق في المدرسة والمعلم السياحية والوقت في الأنشطة اليومية، مع تنويعات الكتابة السردية والوصف</p>	<p>العناصر الفرعية: بناء الإجابات على الأسئلة الواردة في النص</p>

يوجد في هذا الكتاب فصلان فقط يدرسان في فصل دراسي واحد، وهما المرافق في المدرسة والأنشطة في المدرسة. ولتركيز المناقشة في هذا البحث، ناقش الباحثون مع معلمي اللغة العربية لتطوير وسائط تعليمية تفاعلية فقط على مادة المرافق في المدرسة. ثم تم تطويرها من نواتج التعلم إلى مؤشرات وأهداف للدروس حول مادة التسهيلات في المدرسة على النحو التالي :

١. قائمة المفردات والتعبيرات العربية عن المرافق في المدرسة
٢. بحث عن المعنى الضمني للصورة عن المرافق في المدرسة
٣. تحديد أصوات الكلام، (كلمات، أو عبارات، أو جمل) حول المرافق في المدرسة
٤. الحصول على معلومات أو تفاصيل عامة من قراءة نصوص عن المرافق في المدرسة
٥. قراءة نص محادثة بالتجويد الصحيح حول المرافق في المدرسة
٦. تطوير محادثة بمقابلة بسيطة عن المرافق في المدرسة
٧. قراءة نص قراءة بصوت عالٍ عن المرافق في المدرسة
٨. الحصول على معلومات عامة أو تفصيلية من نص قراءة عن المرافق في المدرسة
٩. كتابة الكلمات بشكل صحيح عن المرافق في المدرسة
١٠. إنشاء وكتابة جمل ذات بنية لغوية صحيحة حول المرافق في المدرسة
١١. وصف المرافق المدرسية كتابةً
١٢. تطبيق قواعد "مفرد، متسنى، جامع"

١٣. تطبيق قواعد نحو "ظرف مكان"

### ب. الوحدة التعليمية حول استخدام وسائط التعلم التفاعلية

في هذه المرحلة، تحتوي وحدة التدريس لاستخدام وسائط التعلم على المكونات الرئيسية:

#### (١) هوية الوحدة التعليمية

هوية الوحدة هي المعلومات العامة المتعلقة بالوحدات التعليمية، بما في ذلك عنوان الوحدة واسم المدرسة واسم المؤلف والموضوع في شكل نواتج التعلم وأهداف التعلم.

#### (٢) جوهر الوحدة التعليمية

جوهر الوحدة النمطية هو تفاصيل أنشطة التعلم في كل اجتماع. تتكون أنشطة التعلم من مقدمة وأنشطة أساسية وختام. تعتمد الأنشطة الأساسية على المنهج العلمي في شكل خطوات. ثم يتكون التقييم من تقييم تشخيصي وتكويني وتلخيصي. وتتمثل وظيفة التقييم في قياس مستوى فهم الطالب للمادة.

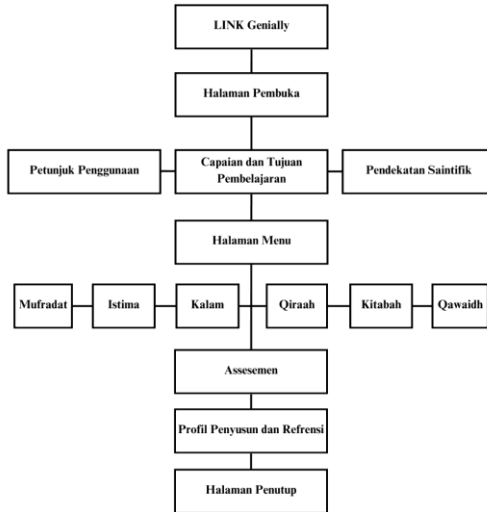
#### (٣) الملحق الوحدة التعليمية

يحتوي الملحق على أوراق مادة في شكل صور وكتابة وأشكال تقييم وأوراق عمل المتعلم.

#### ج. عمل مخطط انسيابي

في المرحلة الثالثة، وهي صنع مخطط انسيابي يهدف إلى تقديم صورة لتدفق المنتجات الإعلامية المطورة. فيما يلي مخطط انسيابي للوسائط

التعليمية التفاعلية القائمة على أساس علمي باستخدام جينيلي مع مواد  
عن التسهيلات في المدرسة.



الشكل ٤,١

مخطط انسيابي لوسائط التعلم التفاعلية القائمة على العلم باستخدام  
جينيلي مع مواد عن المرافق في المدرسة

### ٣. التطوير

في هذه المرحلة هناك أمران يقوم بهما الباحثون، وهما صناعة الوسائط  
والتحقق من جدوى المنتج، وفيما يلي الخطوات التي سيقوم بها الباحثون  
في مرحلة التطوير

## أ) مرحلة ما قبل الإنتاج

في مرحلة ما قبل الإنتاج، استعان الباحثون في مرحلة ما قبل الإنتاج بعدة تطبيقات في صنع وسائط التعلم، مثل المواد والأسئلة التدريبية بمساعدة برنامج مايكروسوفت وورد للتصميم الأولي للكتابة قبل تحميلها في وسائط التعلم. نموذج جوجل لمرحلة التقييم Canva. لإنشاء وسائط إضافية على شكل صور. يوتيوب لتحميل صوت ترديد آيات القرآن الكريم على شكل mp3. الموقع الإلكتروني <https://www.cjoint.com/> الذي يستخدم لتحويل mp3 إلى عنوان URL بالصيغة <https://myaudio.mp3> من أجل تحميلها في محتوى الوسائط التعليمية. بعد اكتمال جميع المواد وتجميع الأسئلة، استمر في إنشاء المجال على [www.genial.ly](http://www.genial.ly).

## ب) مرحلة الإنتاج

يستخدم الباحث في صنع الوسائط التعليمية شبكة الويب جنسيًا، وتتكون الوسائط التعليمية من عدة صفحات تتكون من صفحة افتتاحية وتعليمات الاستخدام، ونواتج التعلم وأهدافه، وقوائم (تحتوي على مهارة متنوعة)، وملفات تعريفية للمصنف، وصفحات ختامية.

الخطوة الأولى التي يقوم بها الباحث هي إعداد وجمع كل المواد ومجموعة من الأسئلة التي تم تصميمها باستخدام برنامج مايكروسوفت وورد. ليس هذا فحسب، بل يستخدم الباحث أيضًا العديد من الوسائط لدعم وسائط التعلم مثل استمارة جوجل، ويوتيوب، وكانفا، وجوجل، وموقع الويب وغيرها. بعد اكتمال جميع المواد ومجموعات الأسئلة، تابع

إنشاء نطاق على [www.genial.ly](http://www.genial.ly) (تسجيل الدخول بحساب جوجل)، ثم ابدأ التصميم باستخ دام الويب الجيني وفقاً للمخطط الانسيابي الذي تم تصميمه.

استناداً إلى المخطط الانسيابي الذي تم عمله، فإن تصميم خطوات صناعة وسائط تعليمية تفاعلية قائمة على أساس علمي باستخدام مادة جنيالي مع المواد الموجودة في المرافق في المدرسة، على النحو التالي :

#### (١) رابط جنيالي

سيقوم الباحثون بمشاركة رابط جنيالي عند إجراء الدروس من خلال مجموعات الصفوف عبر واتساب أو من خلال عرض Barcode لتسهيل وصول طلاب الصف الحادي عشر إلى جنيالي. فيما يلي رابط لوسائط التعلم التفاعلية القائمة على العلم باستخدام Genailly مع المواد الموجودة على المرافق في المدرسة <https://bit.ly/٢QnFQ٢u>.



#### الشكل ٢،٤

الرمز الشريطي لوسائط التعلم التفاعلية القائمة على العلم باستخدام جينيالي مع المواد الموجودة في المرافق في المدرسة

## ٢) الصفحة الافتتاحية

في هذه الصفحة سيتم عرض الصفحة الأولية على مرافق المواد التعليمية في المدرسة وتحتوي على اسم المادة والمادة التعليمية والصف واسم الفصل والمدرسة. في هذا القسم، يتم جعلها مثيرة للاهتمام بحيث يشعر طلاب الصف الحادي عشر بالاهتمام في الانطباع الأول. عند النقر على زر "ابدأ!"، سينتقل إلى الصفحة التالية.



## الشكل ٤,٣

### تصميم الصفحة الافتتاحية

## ٣) صفحة التعليمات

تحتوي هذه الصفحة على أزرار إرشادية يمكن أن تساعد في استخدام الوسائط. "زر القائمة" عند النقر عليه سينتقل إلى صفحة القائمة. "زر التعليمات" عند النقر عليه، سيعرض وظائف الأزرار في كل صفحة. "زر التالي" عند النقر عليه، سينتقل إلى الصفحة التالية. "زر السابق" عند النقر عليه، سينتقل إلى الصفحة السابقة. ستكون

هذه الأزرار الأربعة موجودة دائماً في كل صفحة لمساعدة المستخدمين.



#### الشكل ٤,٤

صفحة تصميم التعليمات والمنهج العلمي ونتائج التعلم وأهداف التعلم

#### ٤) المنهج العلمي

سيتم تطبيق المنهج العلمي الذي يتكون من خمس خطوات، وهي الملاحظة، والتساؤل، والمحاولة، والاستدلال، والتواصل في كل صفحة. عند النقر على "الزر العلمي"، سيتم عرض خطوات المنهج العلمي.

#### ٥) نواتج التعلم وأهدافه

تحتوي هذه الصفحة على ٤ عناصر من نواتج التعلم وهي الاستعاذة والقراءة والكلام والكتابة، ثم في هذه الصفحة نواتج التعلم وأهدافه. ثم تضاف في أهداف التعلم والمفردات والترغيب والترهيب.



عند النقر على أحد أزرار النواتج أو أهداف التعلم، سيتم عرض تفاصيل وشروحات حول المهارة.

## ٦) صفحة القائمة

يوجد في صفحة القائمة خيارات متنوعة للمهارات (المهارات المطلوب تعلمها). وتتألف صفحة القائمة من مهارة الاستقامة، والكلام، والقراءة، والكتابة، والمفردات، والقواعد (التركيب ١ والتركيب ٢)، والتقييم، والملف الشخصي للمصنف. عند النقر على أحد أزرار المهارة سينتقل مباشرة إلى تلك الصفحة.



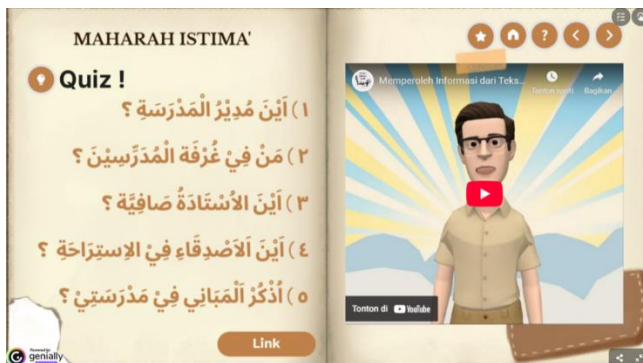
## الشكل ٤,٥

### تصميم صفحة القائمة

## ٧) صفحة الاستماع

ستدرب صفحة "الاستماع" سمع الطلاب على الأصوات العربية. يوجد في هذه الصفحة "أزرار تعليمية" و"أزرار علمية" تشرح الخطوات العلمية. عند النقر على الفيديو، سيظهر فيديو باللغة

العربية. يمكن للطلاب مشاهدة الفيديو، والسؤال عن المعلومات التي يسمعونها، ومحاولة كتابة المعلومات التي يسمعونها، وإجراء اختبار مع الاستدلال، وتوصيل نتائج الاستدلال. يمكن جمع الواجبات من خلال "زر الرابط".



## الشكل ٤,٦

### تصميم صفحة الاستماع

#### ٨) صفحة الكلام

ستعمل صفحة "الكلام" على تدريب الطلاب على النطق باللغة العربية. يوجد في هذه الصفحة "زر تعليمي" و"زر علمي" يشرح الخطوات العلمية. عند النقر على الفيديو، سيظهر فيديو لمحادثة عربية. يمكن للطلاب مشاهدة الفيديو، وطرح أسئلة حول المحادثة التي يسمعونها، ومحاولة تقليد المحادثة التي يسمعونها، وإجراء اختبار مع الاستدلال، وتوصيل نتائج الاستدلال. يمكن لـ "زر حوار" إظهار نص المحادثة ويمكن لـ "زر المديح" إظهار مادة جمل المديح.



## الشكل ٧،٤

### تصميم صفحة الكلام

#### ٩) صفحة القراءة

ستعمل صفحة "القراءة" على تدريب الطلاب على النطق بالنص العربي المقروء باللغة العربية. يوجد في هذه الصفحة "زر تعليمي" و"زر علمي" يشرح الخطوات العلمية. عند النقر على النص، سيتم تكبير النص المقروء باللغة العربية. يمكن للطلاب ملاحظة النص، وطلب معلومات من النص، ومحاولة قراءة النص بشكل صحيح، وإجراء اختبار مع الاستدلال، وتوصيل نتائج الاستدلال. "زر الترجمة" عند النقر عليه، سيعرض ترجمة نص القراءة.



## الشكل ٨، ٤

### تصميم صفحة القرعة

### (١٠) صفحة الكتابة

ستدرب صفحة "الكتابة" سمع الطلاب على الأصوات العربية. يوجد في هذه الصفحة "أضرار تعليمية" و "أضرار علمية" تشرح الخطوات العلمية. عندما يتم النقر على الصورة، سيتم تكبير جدول القات. يمكن للطلاب ملاحظة جدول القات، والسؤال عن القات غير الواضح، ومحاولة كتابة القات، وإجراء اختبار مع التعليل، وتوصيل نتائج التعليل



## الشكل ٤,٩

### تصميم صفحة الكتابة

#### (١١) صفحة المفردات

ستعمل صفحة المفردات على تدريب الطلاب على الاستماع والنطق والكتابة بالمفردات حول المرافق في المدرسة. يوجد في هذه الصفحة "أزرار تعليمية" و "أزرار علمية" تشرح الخطوات العلمية. عند النقر على الفيديو، سيظهر فيديو عن مفردات المرافق المدرسية والتجهيزات المدرسية وأصوات النطق باللغة العربية. يمكن للطلاب مشاهدة الفيديو، والسؤال عن المفردات غير الواضحة، ومحاولة نطق المفردات، وإجراء اختبار مع التعليل، وإبلاغ نتائج التعليل.

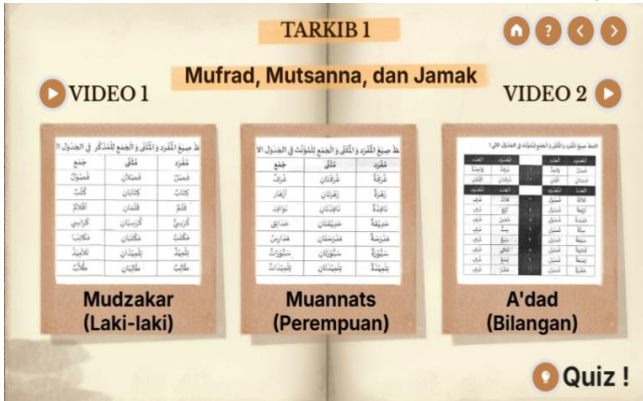


## الشكل ٤,١٠

### تصميم صفحة المفردات

## ١٢) صفحة القواعد أو صفحة التقريب

تنقسم صفحة "القواعد" إلى "التقريب ١" و"التقريب ٢"،  
 فصفاة "التقريب ١" لتدريب الطلاب على "المفردات" و"المسندة"  
 و"الجمع" على "المذكرات" و"المؤنثات" و"العبادات". يوجد في هذه  
 الصفاة "أزرار تعليمية" و"أزرار علمية" تشرح الخطوات العلمية. عند  
 النقر على الفيديو، سيظهر لك فيديو توضيحي يتعلق بالتقريب.  
 يمكن للطلاب مشاهدة فيديو شرح التقريب، وطرح شرح التقريب،  
 ومحاولة تمييز التقريب، وإجراء الاختبار مع التعليل، وإبلاغ نتائج  
 التعليل.



الشكل ١١، ٤

## تصميم صفاة التقريب ١

أما صفاة "التقريب ٢" فتقوم بتدريب الطلاب على "شرح  
 المكان" (وصف المكان). يوجد في هذه الصفاة "أزرار تعليمية"  
 و"أزرار علمية" تشرح الخطوات العلمية. يمكن للطلاب ملاحظة

صورة التقريب، وطلب شرح للتقريب، ومحاولة تمييز التقريب، وإجراء اختبار مع التعليل، وتوصيل نتائج التعليل.

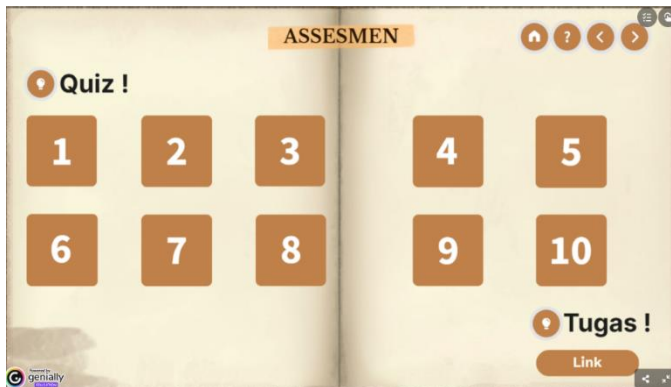


الشكل ١٢، ٤

### تصميم صفحة التقريب ٢

### (١٣) صفحة التقييم أو التقييم

ستقوم صفحة التقييم أو التقييم بتدريب الطلاب على فهم مواد المرافق المدرسية. في هذه الصفحة، يوجد "زر التعليمات" و"زر مشكلة العدد". عند النقر على "زر مشكلة العدد"، سيتم عرض أسئلة متعددة الاختيارات على كل رقم. يمكن جمع الواجبات من خلال "زر الواجبات".

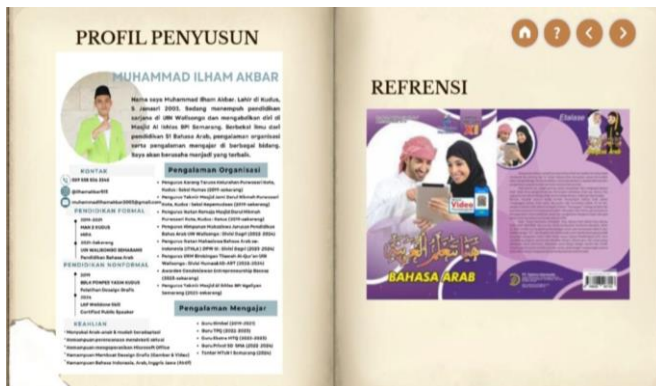


الشكل ١٣، ٤

### تصميم صفحة التقييم

### ١٤) صفحة المترجم وصفحة المرجعية

تحتوي هذه الصفحة على الملف الشخصي بما في ذلك البيانات الحيوية لل، وتاريخه التعليمي، وخبرته التنظيمية، والكتب التي تعتبر مراجع للمترجم. وفيما يلي تصميم صفحة الملف الشخصي وصفحة المراجع.



الشكل ١٤، ٤

### تصميم صفحة المترجم وصفحة المرجعي



## ١٥) الصفحة الختامية

تحتوي الصفحة الختامية على ملاحظة شكر كخاتمة. بالإضافة إلى ذلك، يوجد زر "إعادة التشغيل!" الذي يمكن عند النقر عليه العودة إلى الصفحة الافتتاحية. فيما يلي تصميم الصفحة الختامية،



الشكل ١٥، ٤

تصميم صفحة ختامية

## التحقق من جدوى المنتج

في هذه المرحلة، يقوم الباحثون في هذه المرحلة بالتحقق من صحة جدوى المنتج الخاص بتطوير وسائط التعلم التفاعلية القائمة على العلوم باستخدام جنياي على مرافق مادة اللغة العربية في المدارس مع مدقق خبير يضم مدققين خبراء في المواد وخبراء في الوسائط. ويتم التحقق من صحة جدوى المنتج من خلال ملء استبيان تقييمي يحتوي على مؤشرات تتعلق بتطوير منتج وسائط التعلم التفاعلية القائمة على المادة

العلمية باستخدام جنياي على مرافق مادة اللغة العربية في المدارس، كما يقدم المدقق أيضاً تعليقات أو اقتراحات تتعلق بالمنتج سواء في جانب المادة أو في جانب تصميم المنتج. وفيما يلي شرح يتعلق بالتحقق من جدوى المنتج:

### ج) التحقق من صحة خبر المواد

في هذه الدراسة، تم تقييم التحقق من صحة خبر المواد من قبل السيدة مستانة ماجستير في القانون، وهي إحدى محاضرات برنامج دراسة تعليم اللغة العربية من جامعة واليسونغو سيما رانغ التي درّست دورة تقييم التعلم. قام خبر المواد بالتحقق من صحة جوانب التعلم والمواد التعليمية من خلال ملء استبيان وتقديم اقتراحات أو تعليقات. تم الحصول على نتائج البيانات باستخدام مقياس ليكرت. استخدم الباحثون مقياساً من ٥ نتيجة تشمل: ١ = أقل جداً، ٢ = أقل، ٣ = مقبول، ٤ = جيد، ٥ = جيد جداً، ٥ = جيد جداً. فيما يلي نتائج التحقق من صحة البيانات من قبل خبراء المواد:

### الجدول ٤,٥

#### نتائج التحقق من الصحة من خبراء المواد

رقم	المؤشر	نتائج
جوانب التعلم		
(١)	وضوح المنهجيات وتدفق المواد في الوسائط	٤

٥	وضوح المواد المقدمة	(٢)
٤	وسائط التعلم التفاعلية وفقاً للمادة المقدمة	(٣)
٥	اكتمال المادة المقدمة	(٤)
٤	وسائط التعلم تجعل التعلم أكثر تشويقاً	(٥)
٥	سهولة فهم المواد المقدمة	(٦)
جوانب المادة		
٥	ملاءمة المواد مع نواتج التعلم	(٧)
٥	مواد تتماشى مع أهداف التعلم	(٨)
٤	وضوح وصف المادة	(٩)
٣	المادة سهلة الفهم	(١٠)
٤	ملاءمة المثال للمادة	(١١)
٣	ملاءمة استخدام اللغة	(١٢)
٤	صحة المادة	(١٣)
٥٥	النتيجة الإجمالية	

٦٥	عدد المقيمين
٨٤,٦٢%	نسبة مئوية

بناءً على الجدول ٤,١٧، ثم احسب المتوسط باستخدام الصيغة التالية :

$$\frac{\sum x}{N} \times 100\% = X$$

X = نسبة مئوية

$\sum x$  = النتيجة الإجمالية

N = عدد المقيمين

بعد ذلك، يتم إدخال البيانات من الجدول ٤,١٧ في المعادلة بحيث :

$$84,62\% = X$$

$$55 = \sum x$$

$$65 = N$$

النسبة المئوية للخبراء الماديين:  $84,62\% = \frac{55}{65} \times 100\%$

استنادًا إلى الجدول ٤,١٧، يشير خبير المادة إلى أن جوانب التعلم والمادة في تطوير وسائط التعلم التفاعلية القائمة على مواد اللغة العربية العلمية باستخدام الجينالي حصلت على مجموع ٥٥ درجة من مجموع ٦٥ درجة كحد أقصى. وبناءً على الدرجة التي تم الحصول عليها، فإن النسبة المئوية هي ٨٤,٦٢٪. بحيث يتم إدراجها في فئة "جيد جدًا".

#### د) التحقق من صحة الخبراء الوسائط

في هذه الدراسة، تم تقييم التحقق من صحة الخبير الإعلامي من قبل السيد روخاني س.ب.د، ماجستير في الإعلام التربوي، وهو أحد محاضري برنامج دراسة تعليم اللغة العربية من جامعة واليسونجو سيمارانج، الذي قام بتدريس مقرر الإعلام التعليمي. قام خبير المادة بالتحقق من صحة جوانب هندسة الإعلام والاتصال المرئي من خلال ملء استبيان وتقديم اقتراحات أو تعليقات. تم الحصول على نتائج البيانات باستخدام مقياس ليكرت. استخدم الباحثون مقياساً من ٥ درجات تشمل: ١ = أقل جداً، ٢ = أقل، ٣ = مقبول، ٤ = جيد، ٥ = جيد جداً، ٥ = جيد جداً. وفيما يلي نتائج التحقق من صحة البيانات من قبل خبراء الإعلام:

#### الجدول ٤,٦

#### نتائج التحقق من الصحة مع خبراء الوسائط

رقم	المؤشر	نتائج
جوانب هندسة الوسائط		
(١)	مستوى تفاعل الطلاب مع وسائل الإعلام	٤
(٢)	سهولة التفاعل مع الوسائط	٤
(٣)	وضوح استخدام الوسائط	٥

٥	ملاءمة اختيار الوسائط المناسبة للتطوير	(٤)
٥	تقديم ملاحظات حول استجابات الطلاب	(٥)
٤	تغليف الوسائط	(٦)
٤	الكفاءة الإعلامية	(٧)
جوانب تواصل المرئي		
٥	التواصل (لغة سهلة الفهم وجيدة وصحيحة وفعالة)	(٨)
٤	ملاءمة اختيار لون الخلفية المناسب	(٩)
٤	اختيار نوع الخط وحجمه	(١٠)
٤	التباعد (حرف، سطر، صور)	(١١)
٥	سهولة قراءة النص	(١٢)
٥	عرض الصور المعروضة	(١٣)
٤	توازن أبعاد الصورة	(١٤)

٥	ملاءمة الصور التي تدعم المادة	(١٥)
٤	ترتيب التخطيط	(١٦)
٤	تركيبة الألوان	(١٧)
٤	تناغم اختيار الألوان	(١٨)
٣	أناقة التصميم	(١٩)
٤	جاذبية التصميم	(٢٠)
٨٢	النتيجة الإجمالية	
١٠٠	عدد المقيمين	
٨٢%	نسبة مئوية	

بناءً على الجدول ١٤٣ ، تم احسب المتوسط باستخدام الصيغة التالية :

$$\frac{\sum x}{N} \times 100\% = X$$

X = نسبة مئوية

$\sum x$  = النتيجة الإجمالية

N = عدد المقيمين

بعد ذلك، يتم إدخال البيانات من الجدول ٤,١٢ في المعادلة بحيث :

$$82\% = X$$

$$\sum x = 82$$

$$100 = N$$

$$82\% = \frac{82}{100} \times 100\%$$

النسبة المئوية للخبراء الوسائط : ٨٢% =  $\frac{82}{100} \times 100\%$   
استنادًا إلى الجدول ٤،١٣، يشير خبير الوسائط إلى أن جوانب هندسة الوسائط والاتصال المرئي لتطوير وسائط التعلم التفاعلية القائمة على مواد اللغة العربية العلمية باستخدام الجينالي تحصل على مجموع ٨٢ من أصل ١٠٠ درجة كحد أقصى. وبناءً على الدرجة التي تم الحصول عليها، تحصل على نسبة مئوية قدرها ٨٢٪. بحيث يتم إدراجها في فئة "مجدّد جدًا".

#### الجدول ٤،٧

##### نتائج تقييم معايير وسائط التعلم التفاعلي

مقياس	نسبة مئوية	جوانب
تستحق جدا	٨٤,٦٢%	المواد
تستحق جدا	٨٢%	الوسائط
٨٣,١٣%	متوسط نتيجة	
تستحق جدا	مقياس	

استنادًا إلى الجدول ٤،١٩، تؤخذ نتائج تقييم معايير وسائط التعلم التفاعلي من تقييم الجوانب المادية والوسائط. تحصل الجوانب المادية على ٨٤,٦٢% مع فئة "تستحق جدا". وفي الوقت نفسه، يحصل الجانب الإعلامي على ٨٢% مع فئة "تستحق جدا". يحصل متوسط التقييم على درجة ٨٣,١٣% حيث يتم إدراجه ضمن معايير "تستحق جدا". وعليه، يمكن استنتاج أن استخدام وسائط التعلم التفاعلية القائمة على المنهج العلمي



باستخدام الجينالي في مادة اللغة العربية للصف الحادي عشر من الصف  
الحادي عشر في مدرسة الثانوية الحكومية ٢ باى قدس يعتبر مجدياً جداً.

#### ٤. التنفيذ

المرحلة الرابعة هي تطبيق وسائط التعلم التفاعلي على طلاب في  
مدرسة الثانوية ٢ باى قدس في هذه المرحلة، استخدم الباحثون نتائج  
الاختبار القبلي والاختبار البعدي لتحديد مدى تحسن نتائج التعلم.

#### الجدول ٤,٨

#### النتيجة اختبار ما بعد

رقم	الاسم	نتيجة	مقياس
١	أحمد رافي محمود	٩٠ / ١٠٠	يكتمل جيداً
٢	علي رضا أحمد نجاد	١٠٠ / ١٠٠	يكتمل جيداً
٣	أريني تياس نوغراهيبي	١٠٠ / ١٠٠	يكتمل جيداً
٤	باغاس مولانا سابوترا	١٠٠ / ١٠٠	يكتمل جيداً
٥	دافي أندرا فاهريز	١٠٠ / ١٠٠	يكتمل جيداً
٦	دينيس إرلانجا	٥٠ / ١٠٠	لم يكتمل
٧	دومينيك يشيل	١٠٠ / ١٠٠	يكتمل جيداً
٨	جيلانج دوي سابوترا	١٠٠ / ١٠٠	يكتمل جيداً
٩	هاناتوس سعادة	١٠٠ / ١٠٠	يكتمل جيداً
١٠	هيام كوكي أدريان	١٠٠ / ١٠٠	يكتمل جيداً
١١	كينيسيا أوريل بينتانج	١٠٠ / ١٠٠	يكتمل جيداً

لا يكتمل	٤٠ / ١٠٠	مقداد مفضل	١٢
يكتمل جيدا	١٠٠ / ١٠٠	محمد روشمادوني	١٣
يكتمل جيدا	١٠٠ / ١٠٠	محمد أجي بانجستو	١٤
يكتمل جيدا	١٠٠ / ١٠٠	نصيلة نائلة ألفة	١٥
يكتمل جيدا	١٠٠ / ١٠٠	نيفيكا ماور نينجروم	١٦
يكتمل جيدا	١٠٠ / ١٠٠	نور الرزقي نور	١٧
يكتمل جيدا	١٠٠ / ١٠٠	رايزا إنتان مارسيليا	١٨
يكتمل	٨٠ / ١٠٠	ريفانا أغوستينا زهرة	١٩
يكتمل جيدا	١٠٠ / ١٠	زهرة ميسيلة أرداريفا	٢٠

استنادًا إلى جدول ٤,٢٠ ، ثم احسب النسبة الكتمال الطالب باستخدام

المعادلة التالية :

$$DP = \frac{F}{N} \times 100\%$$

DP = النسبة الكتمال الطالب

F = مجموعة من الطلاب المكتملة

N = مجموع من الطلاب

بعد ذلك، يتم إدخال البيانات من جدول ٤,٢٠ في الصيغة بحيث

$$90\% = DP$$

$$18 = F$$

$$20 = N$$

$$\frac{18}{20} = 90\% = \text{النسبة الكتمال الطالب}$$

#### الجدول ٤,٩

مقارنة بين درجات ما قبل الاختبار وما بعد الاختبار

النسبة الكتمال الطالب القبلي	١٥%
النسبة الكتمال الطالب البعدي	٩٠%
الزيادة بين النسبة الكتمال الطالب القبلي و البعدي	$٩٠\% - ١٥\% = ٧٥\%$

استنادًا إلى الجدول ٤,١٧، كانت النسبة المئوية لاكتمال الاختبار القبلي ١٥٪، والنسبة المئوية لاكتمال الاختبار البعدي ٩٠٪، والزيادة ٧٥٪. يُظهر الفرق في نسبة الاكتمال بين الاختبار القبلي والبعدي زيادة قدرها ٧٥٪. تجاوز عدد الطلاب المكتملين معيار الحد الأدنى لعدد الطلاب المكتملين البالغ ٨٥٪

#### ٥. التقييم

في مرحلة التقييم، يتم استخدام الاقتراحات والتعليقات من مدقق المواد و مدقق الوسائط كمادة لمراجعة وسائط التعلم التفاعلي. فيما يلي اقتراحات التحسين ونتائج المراجعة.

الجدول ٤,١٠  
التحسينات المقترحة

رقم	التحسينات المقترحة	نتائج الإصلاح
١	في الصفحة الافتتاحية، تمت إضافة شعار في مدرسة الثانوية ٢ باى قدس	
٢	في صفحة القراءة، يمكن تكبير نص القراءة لتسهيل القراءة	
٣	في صفحة الكتابة، يمكن تكبير صورة جدول الخوات في صفحة الكتابة، وذلك لتسهيل إعادة الكتابة	

بعد إجراء الاختبار القبلي والبعدي، تتمثل الخطوة التالية في تحليل فعالية الوسائط. وفيما يلي خطوات تحليل فعالية الوسائط:

### أ) اختبار التطبيع

تم إجراء اختبار التطبيع لمعرفة ما إذا كانت البيانات المأخوذة من درجات الاختبار القبلي والبعدي طبيعية أم لا. تم إجراء هذا الاختبار باستخدام معادلة شابيرو ويلك. وإذا كانت قيمة  $Sig \geq 0.05$  فإن البيانات موزعة توزيعاً طبيعياً، وإذا كانت قيمة  $Sig < 0.05$  فإن البيانات تعتبر غير موزعة توزيعاً طبيعياً. وفيما يلي صورة لنتائج اختبار الطبيعي:

Tests of Normality							
	Kategori	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil	Pre Test	.162	20	.178	.947	20	.318
	Post Test	.458	20	.051	.475	20	.097

a. Lilliefors Significance Correction

### الشكل ٤,١٦

#### صورة لنتائج اختبار الطبيعي

استناداً إلى الشكل ٤,١٧ البيانات المستخلصة من نتائج اختبار المعيارية أعلاه، تشير البيانات إلى أن قيمة الدلالة  $\leq 0.05$  وقيمة الدلالة قبل الاختبار القبلي هي  $0.318 \leq 0.05$  وقيمة الدلالة بعد الاختبار البعدي هي  $0.097 \leq 0.05$ . استناداً إلى هذه النتائج، يمكن استنتاج أن بيانات الاختبار القبلي والبعدي موزعة توزيعاً طبيعياً.

## ب) اختبار التجانس

بعد إجراء اختبار المعيارية على نتائج تعلّم الطلاب، تتمثل الخطوة التالية في إجراء اختبار التجانس. يهدف اختبار التجانس إلى تحديد ما إذا كانت العينة المستخدمة مأخوذة من مجتمع سكاني متجانس أم لا. ويتمثل مفهوم اختبار التجانس في أنه إذا كانت قيمة  $\text{sig} \geq 0.05$ ، فيُقال إن البيانات متجانسة، أما إذا كانت قيمة  $\text{sig} < 0.05$ ، فإن البيانات غير متجانسة. فيما يلي نتائج اختبار التجانس لنواتج تعلم الطلاب:

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Has1	Based on Mean	.441	1	38	.511
	Based on Median	2.269	1	38	.140
	Based on Median and with adjusted df	2.269	1	28.220	.143
	Based on trimmed mean	1.046	1	38	.313

## الشكل ٤,١٧

### صورة لنتائج اختبار التجانس

استنادًا إلى الشكل ٤,١٨ نتائج البيانات أعلاه، تم الحصول على بيانات التجانس باستخدام بيانات ما بعد الاختبار، وتظهر النتائج قيمة  $\text{sig} > 0.05$ . ثم يمكن اتخاذ قرار من قيمة اختبار التجانس. إذا كانت قيمة  $\text{sig} > 0.05$ ، فإن  $H_1$  مقبولة وإذا كانت قيمة  $\text{sig} < 0.05$  فإن  $H_0$  مرفوضة. والاستنتاج هو أن قيمة علامة اختبار التجانس هي  $0.051 <$

٠,٠٥، لذا فإن قيمة علامة اختبار التجانس هي ٠,٥١١ < ٠,٠٥، لذا فإن قيمة اختبار التجانس هي مقبولة.

### ٣) اختبار العينة المزدوجة t

يتم إجراء الاختبار العينة المزدوجة t بعد اختبار التجانس الذي يهدف إلى معرفة الاختلافات والتحسينات ذات الدلالة في موضوع البحث المترابط الذي يتم إعطاؤه العلاج. قبل وبعد العلاج. يكون أساس اتخاذ القرار على النحو التالي:

- تشير قيمة الدلالة (٢-الذيل)  $0.05 >$  إلى وجود فرق معنوي في نواتج تعلم الطلاب باستخدام المنتج الإعلامي المطور.

- تشير قيمة الدلالة (٢-الذيل)  $0.05 <$  إلى عدم وجود فرق معنوي في نواتج تعلم الطلاب باستخدام المنتجات الإعلامية المطورة.

يمكن رؤية النتائج في الشكل التالي:

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	44.50	20	16.376	3.662
	Post Test	93.00	20	17.199	3.846

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-48.500	20.844	4.661	-58.255	-38.745	-10.406	19	<.001

## الشكل ٤,١٨

### صورة لنتائج الاختبار العينة المزدوجة t

بناءً على النتائج أعلاه، يظهر أن هناك زيادة بين متوسط الاختبار القبلي والاختبار البعدي بقيمة sig (٢-الذيل)  $0.001 < 0.05$  ووفقاً لأساس اتخاذ القرار هناك فرق كبير في نواتج تعلم الطلاب باستخدام وسائط التعلم التي تم تطويرها.

## ب البحث

ينتج هذا البحث وسائط تعليمية تفاعلية قائمة على أساس علمي باستخدام الجينالي في مواد اللغة العربية لتحسين مخرجات التعلم لطلاب الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية ٢ باى قدس. تم تطوير الوسائط باستخدام نموذج التطوير *ADDIE* الذي يتضمن التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم.

المرحلة الأولى هي تحليل الاحتياجات. تم إجراء تحليل الاحتياجات عن طريق المقابلات والملاحظات وملء الاستبيانات والتوثيق. استناداً إلى نتائج المقابلات التي أجريت مع معلمي مادة اللغة العربية في مدرسة الثانوية ٢ باى



قدس ، ذكر الباحثون أن استخدام وسائط تعلم اللغة العربية لم يتم استخدامه في كثير من الأحيان ولا يجذب اهتمام الطلاب. بالإضافة إلى ذلك، استنادًا إلى نتائج الملاحظات في بيئة مدرسة الثانوية ٢ باى قدس، هناك مرافق وتسهيلات كافية لاستخدام المزيد من وسائط التعلم التفاعلية. ثم استنادًا إلى نتائج استبيان احتياجات الطلاب، ذكر ٩٠٪ منهم أنه من الضروري جدًا تطوير وسائط التعلم التفاعلية في مواد اللغة العربية. أخيرًا، وبناءً على التوثيق، لوحظ أن نتيجة الطلاب قبل الاختبار كانت منخفضة جدًا وأن العديد من الطلاب لم يكتملوا.

المرحلة الثانية هي تصميم وسائط التعلم. قام الباحثون بثلاثة مكونات رئيسية. المكون الأول هو عمل خريطة الكفايات التي تحتوي على نواتج التعلم وأهداف التعلم في مواد اللغة العربية للصف الحادي عشر سمان ٢ باي كودوس وتركز فقط على مادة الوسائط في المدرسة. يليه المكون الثاني وهو عمل وحدات تعليمية باستخدام وسائط التعلم التفاعلية. ثم الأخير هو إنشاء مخطط انسيابي يستخدم كمرجع في صنع منتجات وسائط التعلم التفاعلية.

المرحلة الثالثة هي تطوير منتجات وسائط التعلم التفاعلية. يقوم الباحثون بتطوير المنتجات من خلال ثلاث مراحل. المرحلة الأولى هي مرحلة ما قبل الإنتاج، وهي إعداد المواد في شكل تطبيقات داعمة قبل صناعة المنتج. المرحلة الثانية هي إنتاج المنتج وفقًا للمخطط الانسيابي الذي تم إعداده. المرحلة الثالثة هي التحقق من صحة الخبراء. وتستخدم مرحلة التحقق من صحة الخبراء خبراء المواد وخبراء الوسائط كخبراء في التحقق من صحة وسائط التعلم التفاعلي. حصلت نتائج التحقق من صحة كلاهما على تقييم "لائق جدًا".

المرحلة الرابعة هي تنفيذ وسائط التعلم التفاعلي لطلاب مدرسة الثانوية ٢ باى قدس. تم أخذ نتائج تطبيق وسائط التعلم التفاعلي من نتائج الاختبار البعدي للطلاب. بناءً على المقارنة بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي، كانت هناك عدد الطلاب الذين أكملوا ٩٠٪.

أما المرحلة الخامسة فهي تقييم اقتراحات وتعليقات المدققين المتعلقة بوسائط التعلم التفاعلي، وبناءً على اقتراحات وتعليقات خبراء الوسائط، تم إجراء عدة مراجعات وهي: إضافة شعار " مدرسة الثانوية ٢ باى قدس " إلى الصفحة الافتتاحية، وتوضيح نص القراءة في صفحة القراءة، وتوضيح جدول الخواتم في صفحة الكتابة، كما تم إجراء بعض التعديلات على صفحة الكتابة، وتم تعديل بعض الكلمات في صفحة القراءة. بعد ذلك، وباستخدام اختبار المعيارية واختبار التجانس واختبار التجانس واختبار العينة المزدوجة t، يتبين أن هناك فعالية إعلامية.

## الباب الخامس

### الخاتمة

#### أ الخاتمة

بناءً على نتائج البحث الذي ناقشه الباحثون بشأن تطوير وسائط تعليمية تفاعلية قائمة على أساس علمي باستخدام الجينالي في مواد اللغة العربية لتحسين مخرجات التعلم لدى طلاب الصف الحادي عشر من طلاب الصف بى قدس ، يقوم الباحثون بعمل ٢ الحادي عشر في مدرسة الثانوية الحكومية جنياليمع نطاق منتج على شكل وسائط تعليمية باستخدام شبكة الإنترنت والذي يمكن الوصول إليه عبر [URL https://bit.ly/rQnFQ2u](https://bit.ly/rQnFQ2u) الكمبيوتر أو الكمبيوتر المحمول. أجرى الباحثون ٥ مراحل في إجراء البحث، والتي تشمل:

#### ١ التحليل

يتمثل النشاط الرئيسي الذي يقوم به الباحثون في هذه المرحلة في تحليل احتياجات تطوير وسائط التعلم التفاعلية. وقد تم الحصول على البيانات المتعلقة بتحليل الاحتياجات من الملاحظات، والمقابلات مع معلمي مادة اللغة العربية، واستبيانات احتياجات الطلاب التي أجريت على طلاب الصف الحادي عشر، والتوثيق في شكل اختبارات قبلية.

#### ٢ التصميم

تتمثل الأنشطة في هذه المرحلة في تصميم الوسائط المطورة لتعلم اللغة العربية والتي تنقسم إلى ٣ مكونات وهي خريطة الكفايات (تحتوي على مخرجات التعلم وأهداف التعلم)، والوحدات التعليمية (هوية الوحدة

والأنشطة التعليمية والمرفقات)، وعمل مخططات انسيابية (تحتوي على مراجع لتطوير وسائط التعلم التفاعلية القائمة على أساس علمي باستخدام جنياي).

### ٣ التطوير

وتتمثل الأنشطة التي يقوم بها الباحثون في هذه المرحلة في صنع وسائط التعلم (باستخدام جنياي مع مرجع مخطط انسيابي) والتحقق من جدوى المنتج (التحقق من صحة المواد التي تغطي جوانب التعلم والمادة، وكذلك التحقق من صحة الوسائط التي تغطي جوانب هندسة الوسائط والاتصال المرئي).

### ٤ التنفيذ

في هذه المرحلة، طبقت الباحثة استخدام وسائط التعلم التفاعلية على طلاب الصف الحادي عشر من الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية الحكومية ٢ باى قدس. ثم قام طلاب الصف الحادي عشر بتعبئة الاختبار البعدي. واستخدم الباحثون بيانات الاختبار البعدي لتحديد مدى تحسن مخرجات التعلم من قبل استخدام الوسائط التعليمية التفاعلية وبعد استخدام الوسائط التعليمية التفاعلية.

### ٥ التقييم

حصلت الباحثة على بعض المراجعات من خبراء المواد وخبراء الإعلام. بعد ذلك، قام الباحثون بإجراء مراجعات وفقاً للتوجيهات والاقتراحات التي تم تقديمها من أجل إنتاج وسائط تعليمية تفاعلية أفضل.

بعد اجتياز المراحل الخمس، يمكن للباحث تحليل نتائج تطوير وسائط التعلم التفاعلية القائمة على العلوم باستخدام الجينالي في مواد اللغة العربية لتحسين مخرجات التعلم لدى طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية الحكومية ٢ باى قدس . ونتيجة لذلك، تلقت وسائط التعلم التفاعلي استجابة إيجابية من معلم المادة وطلاب الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية الحكومية ٢ باى قدس ويمكن إثبات ذلك من خلال تحسن نتائج تعلم الطلاب. وبالتالي، تم الإعلان عن نجاح نتاج تطوير وسائط التعلم القائمة على العلم باستخدام الجينالي في مواد اللغة العربية لتحسين مخرجات تعلم الطلاب في الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية الحكومية ٢ باى قدس. بعد ذلك، وباستخدام اختبار المعيارية واختبار التجانس واختبار التجانس واختبار العينة المزدوجة t، يتبين أن هناك فعالية إعلامية.

## ب الاقتراحات

من خلال نتائج هذه الدراسة يدرك الباحث أن هذا البحث لا يزال بعيداً عن الكمال، لذا هناك اقتراحات لأبحاث مستقبلية وهي:

- ١ من المتوقع أن يستخدم معلمو المواد الدراسية وسائط التعلم التفاعلية بشكل جيد.
- ٢ يمكن تحسين المواد التعليمية ومراجعتها وتعديلها بما يتناسب مع ظروف واحتياجات المواد الدراسية.
- ٣ يمكن تغليف تصميم الوسائط التعليمية بشكل أكثر تشويقاً وتعديلها بما يتناسب مع مستوى المادة الدراسية.

- ٤ يركز هذا البحث فقط على تحسين مخرجات التعلم لدى الطلاب، ويمكن مراجعته أو إضافة متغيرات أخرى في الأبحاث المستقبلية، بحيث يمكن مواصلة تطوير البحث.
- ٥ يمكن للأبحاث المستقبلية تحسين العرض الجيني لجعله أكثر راحة للاستخدام على الهواتف المحمولة دون الحاجة إلى استخدام جهاز كمبيوتر أو كمبيوتر محمول أو جهاز لوحي، مما يسهل على الطلاب الوصول إليه.
- ٦ من المتوقع أن تكون الأبحاث المستقبلية قادرة على اختبار مواضيع ذات مستويات أخرى مثل طلاب المدارس الإعدادية أو طلاب الجامعات ويمكن تطوير عدد المواضيع، بحيث تكون نتائج الدراسة أكثر شمولاً.

## المراجع

- الصابر، عبد الله بن محمد. *القواعد الأربع*. (دار السلام ، ١٩٩٩)
- الشاويش، محمد بن عبد الله. *البلاغة الواضحة*. (دار الكتب العلمية، ١٩٨٩)
- المالكي، عبد الرحمن بن حمد. *القواعد الثلاث*. (دار القلم، ١٩٩٥)
- الجرجاني، عبد القاهر بن عبد الرحمن. *الحاوي القدسي*. (دار الكتب العلمية، ٢٠٠٠).
- الشاطي، عبد الله بن عبد الرحمن. *المواقفات*. (مكتبة الإمام البخاري، ٢٠٠١).
- عبدی، الشیخ مج الدین محمد بن یاقب الفایروز. *قמוש المحيط ج. ٥*. (بيروت: در الفكر، ١٩٨٣)
- الغلايين، مصطفى. *جميع الدروس العربية ج. ١*. (بيروت: دار الكتب العلمية، ٢٠٠٥)
- الخلي. محمد علي، *اساليب تدريس اللغة العربية*, (الرياض: دار العلوم، ١٩٩٨)
- \_\_\_\_\_، *دراسات لغوية*. (الرياض: دار العلوم، ١٩٨٢)
- مجاور. محمد صلاح الدين. *تدريس اللغة العربية*. (القاهرة: دار المعارف، ١٩٧١)

الشريف. علي بن محمد الجرجاني. كتب التعريف, بيروت: دار الكتب العلمية,

(١٩٨٨)

الحصري, ساطع. اصول تدريس اللغة العربية, (بيروت: دار الغندور, ١٩٩٩)

قورة, حسن سليمان. تعليم اللغة العربية, (القاهرة: دار المعارف, ١٩٦٩)

ستيتية, سمير. المشكلات اللغوية. (الاردان: دار الثقافة, ١٩٩٦)

\_\_\_\_\_. فنون اللغة العربية. (عمان: دار الميسرة, ٢٠٠٠)

Abdullah, “Pembelajaran Interaktif Mobile Learning pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan”, *Jurnal Tunas Pendidikan*, (Vol. ٥, No. ١, tahun ٢٠٢٢)

Afifah, Nur, dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar”, *Jurnal Kiprah Pendidikan*, (Vol. ١ No. ١, tahun ٢٠٢٢)

Aliyah, Siti Alfi, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web Genially Dalam Pembelajaran Nahwu Di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta”, *Tesis* (Yogyakarta: Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, ٢٠٢٢)



Arikunto dan Suharsimi, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, tahun 2009)

\_\_\_\_\_, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, tahun 2009)

Aslihah, Nining, *Peran Orang Tua dan Guru Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2021)

Assauri, Sofian, *Manajemen Pemasaran*, (Jakarta: Rajawali Pers tahun 2011)

Azka, Hanna Haristah Al, dkk., “Pengembangan Model Pembelajaran”, *Jurnal Imajiner*, (Vol.1, no. 2, tahun 2019)

Burhan, Bungin. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, tahun 2010)

Daryanto, “*Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Mengajar*” (Yogyakarta: Gaya Media, 2013)  
\_\_\_\_\_, “*Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*” (Yogyakarta: Penerbit Gaya Media, 2014)

Enstein, John, dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar

- menggunakan Genially”, *Jurnal Jendela Pendidikan*, (Vol. 2, No. 1, tahun 2022)
- Ernawati, Irma, “Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo* (Electronics, Informatics, And Vocational Education)”, (Vol. 2, No. 2, tahun 2022), DOI: <https://doi.org/10.21831/Elinvo.V2i2.17310>
- Fauhah, Homroul dan Rosy, Brilian, “Analisis Model Pembelajaran Make a match terhadap Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, (Vol. 9, No. 2., tahun 2021)
- Fauzi, Ahmad, dkk., “Pengembangan Karakter Kepedulian Melalui Kurikulum Sentra: Dengan Menggunakan Model Addie”, *Jurnal Instruksional*, (Vol. 2, No. 1, tahun 2020)
- Fitri Nasution, Annisa, Analisis Assesmen Kebutuhan Siswa Dalam Penyusunan Program BK di Sekolah, *Jurnal Empati*, Universitas Muhammadiyah Medan, (Vol. 8, No. 2, tahun 2021), DOI: <https://doi.org/10.26877/empati.v8i2.8024>
- Furoidah, Asni, "Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran

Bahasa Arab", *Jurnal Al-Fusha*, (Vol. ٢, No. ٢, tahun ٢٠٢٠)

Gunawan, Imam, *Metode Penelitian Kualitatif Teori Dan Praktik*, (Jakarta: Bumi Aksara, tahun ٢٠١٦)

Hasan, Muhammad, dkk., *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, ٢٠٢١)

Hosnan, *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. (Bogor: Ghalia, ٢٠١٤)

Husniah, Nihayatul, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II MIN ٤ Tulungagung”, *Tesis*, (Tulungagung: Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, ٢٠١٩)

Jannah, Faridatul dan Mustokoweni, Dewi “Pengembangan Media Interaktif Tema ٨ Untuk Siswa Kelas V Semester ٢ Di SDN Kademangan ١ Kota Probolinggo”, *Jurnal PEDAGOGY*, (Vol. ٨, No. ٢, tahun ٢٠٢١)

Kemendikbudristek Republik Indonesia tahun ٢٠٢٢, “*Perumusan TP dan Penyusunan ATP*”, <https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/١٤١٠١٣٩١١٠٤٩٦٩-Perumusan-Tujuan->

Pembelajaran-TP-dan-Penyusunan-Alur-Tujuan-  
Pembelajaran-ATP, diakses pada tanggal 1  
Desember 2024

Khasinah, Siti dan Elviana, "Need Analysis dalam  
Pengembangan Kurikulum", *Jurnal Mudarrisuna*,  
(Vol. 12 No. 4, tahun 2022)

Kholiq, Abdul, dkk., "Media Pembelajaran Bahasa Arab",  
(Kediri: *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa  
Arab VI*, Malang 2020)

Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas  
sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta:  
Rajagrafindo Persada, 2011)

Kurniasih, Imas, dkk., *Implementasi Kurikulum 2013  
Konsep & Penerapan*. (Surabaya: Kata Pena,  
2014)

Kustandi, Cecep dan Darmawan, Daddy, *Pengembangan  
Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi  
Pengembangan Media Pembelajaran Bagi  
Pendidik di Sekolah Dan Masyarakat*, (Jakarta:  
Kencana, 2020)

Kusumawati, Lilis Diah, dkk., "Kelayakan Multimedia  
Pembellajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa

- Belajar Matematika”, *Jurnal Kwangsan*, (Vol. 9, No. 1, tahun 2021)
- Malabay, “Pemanfaatan Flowchart Untuk Kebutuhan Deskripsi Proses Bisnis”, *Jurnal Ilmu Komputer*, Universitas Eka Unggul Putra, (Vol. 12, No. 1, tahun 2016)
- Meilina, Agnes, “Contoh KKTP dalam Kurikulum Merdeka”, <https://blog.kejarcita.id/contoh-kktp-dalam-kurikulum-merdeka/>, diakses pada tanggal 1 Desember 2024.
- Meldawati, “Pengembangan E-Diklat Berbasis Pemecahan Masalah Matematika pada Maseri Relasi dan Fungsi Kelas VIII di MTsN 2 Banjar Tahun ajaran 2021/2022”, *Skripsi* (Banjarmasin: Program Sarjana UIN Antasari Banjarmasin, 2022)
- Morissan, *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa* (Jakarta: Kencana Perdana Media Group, tahun 2015)
- Mulyatiningsih, Endang, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Yogyakarta: Alfabeta, tahun 2013)

Nashrullah, Mochammad, dkk., Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data, (Sidoarjo: *UMSIDA PRESS*, tahun ٢٠٢٣)

Nata, Abuddin, *Prespektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, ٢٠١١)

Nitami, Nanda dkk., “Pengembangan Media Likuridin Melalui Model Addie,” *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Malikussaleh*, (Vol. ٤, No. ١, tahun ٢٠٢٣)

Ngadawiyah, Robingah, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis web offline pada mata pelajaran pemrograman dasar untuk siswa kelas X TKJ Semester I SMK Negeri ٢ Depok”, *skripsi*, (Yogyakarta: Program Sarjana, UNY, tahun ٢٠١٩)

Nurjaman, Muhammad Ihsan, dkk., “Peningkatan Hasil belajar PAI melalui Penggunaan Media Video Pembelejaraan di kelas VI SDN Sukahaji Purwakarta”, (Vol. ١, No. ١, tahun ٢٠٢٤)

Nurrita, Teni, “Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Misykat*, (Vol. 3, No. 1, tahun 2018), DOI: 10.335011/misykat.v3i1.02

Okpatrioka, “Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan”, *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2023)

Prasetyo, Sigit, *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007)

Prayogo, dkk., “Penggunaan Media Pembelajaran Genially Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas X di SMAN 01 Jakarta”, *Jurnal Pendidikan Geosfer*, (Vol. 9, No. 1, tahun 2024), DOI: 10.24810/jpgv9i1.33068

Pujawan, Kadek Agus Hendra, “Pengembangan Multimedia interaktif Pembelajaran Animasi Berbasis Inkuiri Untuk Siswa Kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja”, *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2012)

xi, No. 1, tahun 2021)

Rathomi, Ahmad, “Mengidentifikasi Minat Belajar Bahasa Arab pada Siswa”, *Jurnal Tarbiyah Islamica: Kajian Keguruan dan Pendidikan Islam*, (Vol. 11, No. 2, tahun 2022), DOI: <https://doi.org/10.37067/ti.v11.i1>

Rayanto, Yudi Hari dan Sugiarti, *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, tahun 2020)

Rifda, Siti Muina Arfada, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Materi Sumber Energi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III MIN 3 Jember”, *Skripsi* (Jember: Program Sarjana UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022)

Rinjani, Siti, “Implementasi Media Genially dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa PBSI UIN Jakarta”, *Jurnal Diajar*, (Vol. 3, No. 1, tahun 2022), DOI: 10.04209/diajar.v3i1.2340

Rizki, Febrian dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Solving Menggunakan Lectora Inspire”, *Indonesian Journal of Science*



*and Mathematics Education*, (Vol. 3 No. 1, tahun 2020), DOI:

<https://doi.org/10.24042/Ijsme.V3i1.0009>

Rosyidi, Abdul Wahab, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: *UIN Maliki Press*, 2017)

Rustandi, Andi dan Rismayanti, “Pengembangan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda”, *Jurnal Fasilkom*, (Vol. 11, No. 2, tahun 2021)

Sahir, Syafrida Hafni, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021)

Sasmitha, Ismi Dwi, dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, *Jurnal Wawasan Pendidikan*, (Vol. 4, No. 1, tahun 2024), DOI: 10.26877/wp.v4i1.17413

Setiadi, Syamsi, dkk., *Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Komputer (Langkah Awal Menyusun Media Pembelajaran Era 4.0)*, (Serang, Banten: Media Madani, 2020)

- Setyosari, Punaji, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Edisi IV*, (Jakarta: Prenadamedia Group, tahun 2010)
- Sinar, *Metode Active Learning: Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, tahun 2018).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Melalui Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018)
- Sungkono, “Pengembangan Instrumen Evaluasi Media Modul Pembelajaran”, *Jurnal Majalah Ilmiah Pembelajaran*, (Vol. 1, No. 2, tahun 2012)
- Susiawati, Iis dan Mardani, Dadan, "Bahasa Arab bagi Muslim Indonesia antara identitas dan cinta pada agama" *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, (Vol. 4, No. 2, tahun 2022)
- Viga, dkk., “Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis VAK Learning”, *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika*, (Vol. 11, No. 2, tahun 2021)
- Wahono, Romi Satrio, “*Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*”,

<http://romisatriawahono.net/2016/12/1/aspek-dankriteria-penilaian-media-pembelajaran/>, diakses pada tanggal 1 Desember 2016

Yusuf, Muri, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016)

## Lampiran

### Angket Analisis Kebutuhan Siswa

**Nama :**

**Kelas :**

Petunjuk Pengisian Angket

١. Lembar ini diisi siswa kelas XI
٢. Lembar ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data guna menganalisis kebutuhan siswa
٣. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda check list (V) pada pilihan yang ada

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
١.	Apakah kamu mengalami kesulitan belajar pada mata pelajaran bahasa arab?		
٢.	Apakah kamu sering belajar bahasa arab menggunakan pendekatan saintifik?		

٣.	Apakah kamu mengalami kesulitan dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa arab?		
٤.	Apakah kamu merasa bosan menggunakan media pembelajaran selama ini pada mata pelajaran bahasa arab?		
٥.	Apakah kamu tertarik belajar bahasa arab menggunakan Genially sebagai media pembelajaran interaktif?		
٦.	Apakah perlu untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik menggunakan Genially untuk		

	meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMAN 2 Bae Kudus?		
--	---	--	--

Lampiran

Angket Analisis Kebutuhan Siswa

Nama : Ahmad Rafi Mahmud

Kelas : F8

Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar ini diisi siswa kelas XI
2. Lembar ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data guna menganalisis kebutuhan siswa
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda check list (V) pada pilihan yang ada

No.	Fertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah kamu mengalami kesulitan belajar pada mata pelajaran bahasa arab?	✓	
2.	Apakah kamu sering belajar bahasa arab menggunakan pendekatan saintifik?	✓	
3.	Apakah kamu mengalami kesulitan dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa arab?	✓	
4.	Apakah kamu merasa bosan menggunakan media pembelajaran selama ini pada mata pelajaran bahasa arab?		✓
5.	Apakah kamu tertarik belajar bahasa arab menggunakan Genially sebagai media pembelajaran interaktif?	✓	
6.	Apakah perlu untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik menggunakan Genially untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMAN 2 Bae Kudus?	✓	

## **Lampiran**

### **Pedoman Wawancara**

Wawancara dengan guru bahasa arab kelas XI SMAN Ƴ  
Bae Kudus

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Bahasa arab di SMAN Ƴ Bae Kudus?
2. Bagaimana penggunaan media pembelajaran pada mata Pelajaran bahasa arab?
3. Bagaimana hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa arab siswa kelas XI SMAN Ƴ Bae Kudus?
4. Apakah tertarik menggunakan Genially sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran bahasa arab?
5. Apakah penting untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik menggunakan Genially pada mata Pelajaran bahasa arab untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMAN Ƴ Bae Kudus?

### **Jawaban:**

1. Pembelajaran bahasa arab di SMAN Ƴ Bae Kudus dilaksanakan satu kali pertemuan dalam satu minggu



dengan durasi pembelajaran 1x30 menit. Kegiatan pembelajaran dilakukan di dalam kelas, dan beberapa kali di labortaorium bahasa. Namun, karena masih dalam masa maintence, maka pembelajaran lebih sering di kelas. Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa dan mengingat pelajaran yang kemarin. Kemudian kegiatan belajar biasanya diisi dengan menghafalkan mufradat, mendengar penjelasan guru, dan mengerjakan tugas. Pembelajaran diakhiri dengan pembahasan tugas dan mengulas kembali materi yang baru saja diajarkan. Apabila tugas belum selesai, maka bisa dijadikan PR.

2. Media pembelajaran yang digunakan pada pelajaran bahasa arab yakni buku dengan penerbit PT. Optima Intermedia, tahun 2014, yang ditulis oleh Dr. Moch. Wahib Dariyadi, M.Pd dan Betric Feriandika, M.Pd.
3. Hasil pembelajaran bahasa arab pada siswa kelas XI di SMAN 2 Bae Kudus beragam, terdapat siswa yang mendapatkan nilai di atas rata-rata, nilai sama dengan rata-rata bahkan terdapat siswa yang nilainya di bawah rata-rata. Hal ini disebabkan karena latar belakang pendidikan siswa, ada yang dari madrasah dan sekolah umum.

4. Guru merasa tertarik, jika ada yang hendak mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran bahasa arab menggunakan Genially. Hal itu dikarenakan, karena beberapa siswa masih sering kebingungan, kurang paham dan merasa jenuh. Sehingga, beliau sangat tertarik dengan adanya penelitian menggunakan Genially sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran bahasa arab.
5. Berdasarkan alasan yang sudah dipaparkan, maka guru menyatakan penting untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik menggunakan Genially pada mata Pelajaran bahasa arab untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMAN 1 Bae Kudus

## Lampiran

### Pedoman Observasi

NO	Aspek	Keterangan
1.	<b>Kegiatan Pembelajaran Bahasa Arab</b>	Pembelajaran bahasa arab di SMAN 1 Bae Kudus dilaksanakan satu kali pertemuan dalam satu minggu dengan durasi pembelajaran 1x30 menit. Kegiatan pembelajaran dilakukan di dalam kelas, dan beberapa kali di laboratorium bahasa. Namun, karena masih dalam masa maintenance, maka pembelajaran lebih sering di kelas. Media pembelajaran yang digunakan pada pelajaran bahasa arab yakni buku dengan penerbit PT. Optima Intermedia, tahun 2024, yang ditulis oleh Dr. Moch. Wahib Dariyadi, M.Pd dan Betric Feriandika, M.Pd. Kegiatan

		<p>pembelajaran diawali dengan berdoa dan mengingat pelajaran yang kemarin. Kemudian kegiatan pembelajaran dengan menghafalkan mufradat, mendengar penjelasan guru, dan mengerjakan tugas. Apabila tugas belum selesai, maka bisa dijadikan PR. Sering juga, pembelajaran diakhiri dengan pembahasan tugas dan mengulas kembali materi yang baru saja diajarkan.</p>
<p>2.</p>	<p><b>Sarana dan Prasarana</b></p>	<p>Penyediaan sarana dan prasarana di SMAN 2 Bae Kudus cukup baik. Penggunaan teknologi di sekolah cukup mendukung, seperti tersedianya jaringan internet di lingkungan sekolah, laptop, laboratorium komputer, LCD proyektor, dan sound portabel. Selain itu, sekolah juga</p>

		mengizinkan siswa-siswanya menggunakan handphone untuk mendukung pembelajaran di sekolah.
۳.	<b>Lain-lain</b>	Pada saat pembelajaran berlangsung, beberapa siswa mengobrol dengan teman sebangkunya, mengerjakan tugas mata pelajaran yang lain, dan tidak fokus dengan penjelasan guru. Hal itu dikarenakan, para siswa kurang tertarik dengan penjelasan guru, merasa bosan dan jenuh dengan metode dan media yang ada.

## **Lampiran**

### **Dokumentasi**



**Wawancara dengan Guru  
Bahasa Arab SMAN 1  
Bae Kudus**



**Observasi Kondisi Kelas  
dan Sarana lainnya**



**Pengisian Angket Analisis  
Kebutuhan Siswa**



**Pengisian Pre-Test**



## **Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif**



## **Pengisian Post-Test**





# Lampiran

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG**  
**FAKULTAS ILMU TARIKH DAN KEBUDURAN**  
Jalan Prof. Nurjati Km. 2 Semarang 50132  
 Telp. (061) 9002001, Faksimil (061) 9002002  
 www.uin-walisongo.ac.id

Nomor : 4888/Un.10.3/2024/DA.00/11/2024  
 Lamp : 1  
 Hal : **Permohonan Izin Penelitian Skripsi**  
**Muhammad Iham Akbar**  
 (210302621)

Yth.  
 Kepala Sekolah  
 di SMAN 2 BAE KUDUS

Assalamu'alaikum Wt-Wb.

Dibertahukan dengan hormat dalam rangka penelitian skripsi, atas nama mahasiswa

Nama : Muhammad Iham Akbar  
 NIM : 210302621  
 Alamat : Purnawati, Kota, Kudus  
 Alamat : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendetektan  
 Judul skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendetektan  
 Sarefah, Menggunakan Genshu pada Mata Pelajaran Bahasa Arab  
 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 2 Bae Kudus  
 Pembimbing : Dr. Nafan S.Pd., M.Pd.  
 1. Berkaitan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan di berikan  
 izin riset, dan dukungan data dengan terwujud skripsi sebagaimana tersebut diatas  
 selama 3 hari, mulai tanggal 18 November 2024.  
 Demikian atas perhatian dan kerahmatanya permohonan ini diampungkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wt-Wb.

  
 Dr. Nafan S.Pd., M.Pd.  
 Wakil Dekan Bidang Akademik

Terselamatkan  
 Dengan Fakultas Ilmu Tarikh dan Keguruan UIN Walisongo Semarang (selanjutnya disebut)

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG**  
**FAKULTAS ILMU TARIKH DAN KEBUDURAN**  
Jalan Prof. Nurjati Km. 2 Semarang 50132  
 Telp. (061) 9002001, Faksimil (061) 9002002  
 www.uin-walisongo.ac.id

Nomor : 2043/Un.10.3/2024/DA.00/11/2024  
 Lamp : 1  
 Hal : **Permohonan Izin Penelitian Skripsi**  
**Muhammad Iham Akbar**  
 (210302621)

Yth.  
 Kepala Sekolah  
 di SMAN 2 BAE KUDUS

Assalamu'alaikum Wt-Wb.

Dibertahukan dengan hormat dalam rangka penelitian skripsi, atas nama mahasiswa

Nama : Muhammad Iham Akbar  
 NIM : 210302621  
 Alamat : Purnawati, Kota, Kudus  
 Alamat : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendetektan  
 Judul skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendetektan  
 Sarefah, Menggunakan Genshu pada Mata Pelajaran Bahasa Arab  
 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 2 Bae Kudus  
 Pembimbing : Dr. Nafan S.Pd., M.Pd.  
 1. Berkaitan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan di berikan  
 izin riset, dan dukungan data dengan terwujud skripsi sebagaimana tersebut diatas  
 selama 3 hari, mulai tanggal 18 Januari 2025.  
 Demikian atas perhatian dan kerahmatanya permohonan ini diampungkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wt-Wb.

  
 Dr. Nafan S.Pd., M.Pd.  
 Wakil Dekan Bidang Akademik

Terselamatkan  
 Dengan Fakultas Ilmu Tarikh dan Keguruan UIN Walisongo Semarang (selanjutnya disebut)

## Surat Izin Penelitian

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG**  
**FAKULTAS ILMU TARIKH DAN KEBUDURAN**  
Jalan : R. Prof Nurjati Km. 2, Ngaliwung Semarang, Telp/Fax (061) 9002001  
 www.uin-walisongo.ac.id

Nomor : 7775/Un.10.3/2024/DA.00/12/2024  
 Lamp : 1  
 Hal : **Permohonan Validator AAM Madi**

Yth. Bapak Rukman M.Pd.  
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Walisongo Semarang

Assalamu'alaikum Wt-Wb

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program N1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 UIN Walisongo Semarang, mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas  
 akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, di mohon kepada bapak Rukman, M.Pd. untuk menjadi  
 Validator AAM Madi, mahasiswa:

Nama : Muhammad Iham Akbar  
 NIM : 210302621  
 Prodi : Pendidikan Bahasa Arab  
 Judul : Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Pendetektan Sarefah  
 menggunakan Genshu untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMAN 2  
 Bae Kudus

Dengan ini permohonan validator ini diampungkan, dan kerahmatanya diampungkan terimakasih.

Semarang, 18 Desember 2024  
 Atas nama Dekan,  
 Wakil Dekan Bidang Akademik  
  
 Dr. Nafan S.Pd., M.Pd.

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG**  
**FAKULTAS ILMU TARIKH DAN KEBUDURAN**  
Jalan : R. Prof Nurjati Km. 2, Ngaliwung Semarang, Telp/Fax (061) 9002001  
 www.uin-walisongo.ac.id

Nomor : 7775/Un.10.3/2024/DA.00/12/2024  
 Lamp : 1  
 Hal : **Permohonan Validator AAM Madi**

Yth. Ibu Mami Nurrahmah M.Pd.  
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Walisongo Semarang

Assalamu'alaikum Wt-Wb

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program N1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 UIN Walisongo Semarang, mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas  
 akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, di mohon kepada Ibu Mami Nurrahmah M.Pd. untuk  
 menjadi Validator AAM Madi, mahasiswa:

Nama : Muhammad Iham Akbar  
 NIM : 210302621  
 Prodi : Pendidikan Bahasa Arab  
 Judul : Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Pendetektan Sarefah  
 menggunakan Genshu untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMAN  
 2 Bae Kudus

Dengan ini permohonan validator ini diampungkan, dan kerahmatanya diampungkan terimakasih.

Semarang, 19 Desember 2024  
 Atas nama Dekan,  
 Wakil Dekan Bidang Akademik  
  
 Dr. Nafan S.Pd., M.Pd.

## Surat Permohonan Validator

Lampiran

**Instrumen Pengujian Materi**

**Direktorat Tenaga Pendidikan Direktorat Jenderal Pendidikan Mata Pondsik Dan Tenaga Pendidikan Departemen Pendidikan Nasional (2008)**

Judul penelitian: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gensialy Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Bae Kudus

Sistem penelitian: Siswa Kelas XI SMAN 2 Bae Kudus

Penulis: Mohamad Ilyas Akbar

NIM: 2103090021

Validator: M. Sidiq

NIP:

Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar ini diisi validator
2. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instrumen pengumpulan data, serta mengungkapkai komentar atau saran dari validator jika ada
3. Penulisan penilaian dengan menggunakan kode check list (V) pada kolom yang sesuai
4. Apabila ada komentar atau saran, mohon dituliskan pada kolom catatan yang telah tersedia
5. Pedoman penilaian sebagai berikut:

Sangat Baik (SB) : 5

Baik (B) : 4

Cukup Baik (CB) : 3

Kurang Baik (KB) : 2

Tidak Baik (TB) : 1

No.	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Pembelajaran</b>						
1.	Kejelasan elemen-tika dan isi materi dalam media					✓
2.	Kejelasan materi yang disajikan					✓
3.	Media pembelajaran interaktif sesuai dengan materi yang disajikan					✓
4.	Kelengkapan materi yang disajikan					✓

Lampiran

**Instrumen Pengujian Materi**

**Aspek Materi**

5.	Media pembelajaran mengandung pembelajaran lebih menarik					✓
6.	Kemudahan memahami materi yang disajikan					✓
7.	Kemudahan materi dengan Capaian Pembelajaran					✓
8.	Materi sesuai dengan Inqian Pembelajaran siswa					✓
9.	Kejelasan unsur materi					✓
10.	Materi mudah dipahami					✓
11.	Kemudahan untuk dengan materi					✓
12.	Kemudahan bahasa					✓
13.	Kelengkapan materi					✓
		Jumlah	09			
		Persentase	90,00	80	%	
		Kategori	Sangat	Layak		

Catatan :

Keterangan :

Media pembelajaran ini dinyatakan :

1. Dapat digunakan tanpa perbaikan
2. Dapat digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak dapat digunakan

Melihat dilampirkan "09" pada nomor yang ditulis.

Saratung, 20 Desember 2024  
Ahli Materi

M. Sidiq  
Nama: Mohamad Ilyas Akbar, M.Pd.  
NIP:

## Hasil Validasi Ahli Materi

Lampiran

**Instrumen Pengujian Media**

Judul penelitian: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gensialy Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Bae Kudus

Sistem penelitian: Siswa Kelas XI SMAN 2 Bae Kudus

Penulis: Mohamad Ilyas Akbar

NIM: 2103090021

Validator: M. Sidiq

NIP:

Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar ini diisi validator
2. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instrumen pengumpulan data, serta mengungkapkai komentar atau saran dari validator jika ada
3. Penulisan penilaian dengan menggunakan kode check list (V) pada kolom yang sesuai
4. Apabila ada komentar atau saran, mohon dituliskan pada kolom catatan yang telah tersedia
5. Pedoman penilaian sebagai berikut:

Sangat Baik (SB) : 5

Baik (B) : 4

Cukup Baik (CB) : 3

Kurang Baik (KB) : 2

Tidak Baik (TB) : 1

No.	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Bekerja Media</b>						
1.	Tingkat interaktif siswa dengan media					✓
2.	Kemudahan berinteraksi dengan media					✓
3.	Kejelasan penggunaan media					✓
4.	Kelengkapan materi media untuk pembelajaran					✓
5.	Penggunaan sumber belajar terdapat respon siswa					✓
6.	Penggunaan media					✓
7.	Efisiensi media					✓

Lampiran

**Instrumen Pengujian Media**

**Aspek Komunikasi Visual**

8.	Kemudahan Bahasa mudah dipahami, baik, benar dan jelas					✓
9.	Kemudahan pemilihan warna background					✓
10.	Pemilihan font dan ukuran font					✓
11.	Pemilihan font dan ukuran font, baik dan benar					✓
12.	Kelengkapan teks					✓
13.	Tampilan gambar disajikan					✓
14.	Kelengkapan gambar gambar					✓
15.	Kemudahan gambar yang mendukung materi					✓
16.	Penggunaan foto gratis					✓
17.	Kemudahan materi					✓
18.	Kemudahan penulisan materi					✓
19.	Kemudahan materi					✓
20.	Kemudahan materi					✓
		Jumlah	09			
		Persentase	90,00			
		Kategori	Sangat	Layak		

Catatan :

- Lembar ini diisi validator

- Lembar ini diisi validator

Keterangan :

Media pembelajaran ini dinyatakan :

1. Dapat digunakan tanpa perbaikan
2. Dapat digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak dapat digunakan

Melihat dilampirkan "09" pada nomor yang ditulis.

Saratung, 20 Desember 2024  
Ahli Media

M. Sidiq  
Nama: Mohamad Ilyas Akbar, M.Pd.  
NIP:

## Hasil Validasi Ahli Media

## بيانات الباحث

اسم : محمد الهام اكبر  
رقم الطالب : ٢١٠٣٠٢٦٠٢١ :  
المكان والتاريخ الميلاد : قدس, ٥ يناير ٢٠٠٣  
العنوان : قرية فورواساري مدينة قدس  
اسم الاب : فاروندي  
اسم الام : دووي اوروسواسي  
الكلية/القسم : كلية علوم التربية والتدريس/قسم تعليم اللغة العربية  
رقم الذاتف : ٠٨٩٥٣٨٥٠٦٣٣٤٥ :

السيرة التربية الرسمية :

١. مدرسة الابتدائية الحكومية قدس
٢. مدرسة المتوسطة الحكومية ١ قدس
٣. مدرسة الثانوية الحكومية ٢ قدس