

تطوير وسيلة التعليم التفاعلية الذاتية باستخدام *Smart Apps*
Creator لترقية نتائج تعلم اللغة العربية المعتمدة علي المدخل العلمي
في مدرسة حاجة إسرياتي المتوسطة سيمارانج

رسالة الماجستير

مقدمة لإكمال الشروط المقررة للحصول على درجة الماجستير

في قسم تعليم اللغة العربية ببرنامج دراسة العليا



إعداد:

محمد علوي هارون

رقم القيد : ٢٢٠٣٠٢٨٠٢٧

الدراسات العليا قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتدريس جامعة

والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارنج

٢٠٢٤

تصحيح لجنة المناقشة

إن نسخة اقتراح الرسالة:

الموضوع : تطوير وسيلة التعليم التفاعلية الذاتية باستخدام *Smart Apps Creator* لترقية نتائج تعلم اللغة العربية المعتمدة علي المدخل العلمي في المدرسة حاجة إسرياتي المتوسطة سمارانج.

الكاتب : محمد علوي هارون

رقم القيد : ٢٢٠٣٠٢٨٠٢٧ :

القسم : الدراسات العليا في قسم تعليم اللغة العربية

ناقشتها لجنة المناقشة لكلية علوم التربية والتدريس بجامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج. وكانت مقبولة لأداء إحدى الشروط المقررة للحصول على درجة الماجستير (S2) في الدراسات العليا

في قسم تعليم اللغة العربية سنة ٢٠٢٤

سمارانج، ١٦ ديسمبر ٢٠٢٤

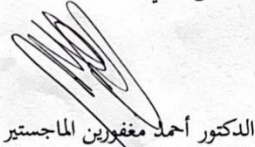
الكاتبة



الدكتورة الحاجة نائفة الماجستير

١٩٨٠٠٩١٦٢٠٠٧١٠٢٠٠٧

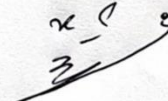
المتنحن الثاني



الدكتور أحمد مغفورين الماجستير

١٩٧٥٠١٢٠٢٠٠٠٣١٠٠١

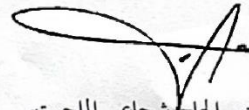
الرئيس



الدكتور الحاج محفوظ صديق الماجستير

١٩٦٨٠٢٢٧٢٠٠٠٣١٠٠١

المتنحن الأول



الدكتور الحاج شجاعى الماجستير

١٩٧٠٠٥٠٣١٩٩٦٠٣١٠٠٣

موافقة المشرف

الرسالة

سمارانج، ١٦ ديسمبر ٢٠٢٤

إلى سيادة

عميد كلية علوم التربية و التدريس

جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج

في سمارانج

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

من المعلوم بأنني قد قمت بإرشادات و توجيهات وتصحيحات للرسالة الذي كتبها:

الإسم : محمد علوي هارون

رقم الجامعة : ٢٢٠٣٠٢٨٠٢٧

قسم التعليم : الدراسات العليا في قسم تعليم اللغة العربية

الموضوع : تطوير وسيلة التعليم التفاعلية الذاتية باستخدام *Smart Apps Creator* لرقية نتائج

تعلم اللغة العربية المعتمدة علي المدخل العلمي في المدرسة حاجة إسرئاتي المتوسطة سيمارانج

أعتبر أنه يمكن تقديم الرسالة العليا في قسم تعليم اللغة العربية جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج

لاختبارها في محاكمة الرسالة.

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته

المشرف

الدكتور أحمد مفوريرين الماجستير

رقم التوظيف ١٩٧٥٠١٢٠٢٠٠٠٠٣١٠٠١

موافق المشرف

الرسالة

سمارنج، ١٦ ديسمبر ٢٠٢٤

إلى سيادة

عميد كلية علوم التربية و التدريس

جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج

في سمارانج

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

من المعلوم بأنني قد قمت بإرشادات و توجيهات وتصحيحات للرسالة الذي كتبها:

الإسم : محمد علوي هارون

رقم الجامعة : ٢٢٠٣٠٢٨٠٢٧

قسم التعليم : الدراسات العليا في قسم تعليم اللغة العربية

الموضوع : تطوير وسيلة التعليم التفاعلية الذاتية باستخدام *Smart Apps Creator* لترقية نتائج

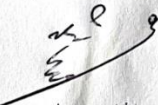
تعلم اللغة العربية المعتمدة علي المدخل العلمي في المدرسة حاجة إسراني المتوسطة سمارانج

أعتبر أنه يمكن تقديم الرسالة العليا في قسم تعليم اللغة العربية جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج

لاختبارها في محاكمة الرسالة.

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته

المشرف


الدكتور الحاج محفوظ صديق الماجستير

رقم التوظيف ١٩٦٨٠٢٢٧٢٠٠٠٠٣١٠٠١

التصريح

الموقع أدنى هذا البحث العلمي :

الاسم : محمد علوي هارون

رقم القيد : ٢٢٠٣٠٢٨٠٢٧

القسم : الدراسات العليا في قسم تعليم اللغة العربية

يصرّح بالصدق والأمانة أن هذا البحث العلمي بموضوع:

" تطوير وسيلة التعليم التفاعلية الذاتية باستخدام *Smart Apps Creator* لترقية نتائج تعلم اللغة العربية المعتمدة علي المدخل العلمي في المدرسة حاجة إسرّياني المتوسطة سيمارانج.".

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

سيمارانج، ١٩ من ديسمبر ٢٠٢٤

المصرح



(Handwritten signature of Muhammad Alwi Harun)

محمد علوي هارون

رقم الطالبة: ٢٢٠٣٠٢٨٠٢١



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA ARAB
Jl. Prof Dr. Hamka Kampus II Ngaliyan Telp. (024)7601295 Semarang 50185
www.walisongo.ac.id. http://pasca.walisongo.ac.id. http://ftk.walisongo.ac.id

PBA 0

**PENGESAHAN PERBAIKAN
OLEH MAJELIS PENGUJI UJIAN TESIS**

Yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa Ujian Tesis mahasiswa Magister:

Nama : **Muhammad Alwi Harun**
NIM : **2203028027**
Studi : **Magister Pendidikan Bahasa Arab**
Judul : **تطوير وسيلة التعليم التفاعلية الذاتية باستخدام *Smart Apps Creator* لترقية نتائج تعلم اللغة العربية المعتمدة علي المدخل العلمي في مدرسة حاجة إسرياتي المتوسطة سيمارانج**

Telah dilakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan pada saat Ujian Tesis
yang diselenggarakan pada : Rabu, 20 Maret 2024 dan dinyatakan LULUS.

NAMA	TANGGAL	TANDATANGAN
<u>Dr. Mahfudz Siddiq, Lc., M.A.</u> Ketua/Penguji	6/1/25	
<u>Dr. Naifah, M.S.I</u> Penguji/Sekretaris	6/1/25	
<u>Dr. Ahmad Maghfurin, M.Ag., M.A.</u> Penguji	6/1/25	
<u>Dr. Suja'i, M.Ag</u> Penguji	6/1/25	
<u>Dr. Musthofa, M.Pd.I.</u> Penguji	6/1/2025	

الملخص

الموضوع : تطوير وسيلة التعليم التفاعلية الذاتية باستخدام *Smart Apps Creator* لترقية نتائج تعلم اللغة العربية المعتمدة علي المدخل العلمي في مدرسة حاجة إسرياتي المتوسطة سيمارانج

الاسم : محمد علوي هارون

رقم الطالبة : ٢٢٠٣٠٢٨٠٢٧

. وتتضح تلك التصريحات من خلال نتائج التحليل الأولى. فقد ذكر ٥٧,١٪ من الطلاب أحب اللغة العربية أما البقية منهم يعتبرون بأنها غير معجب. ويعتبر ٥٢,٣٨٪ من الطلاب أن الوسائل التعليمية تؤثر على مخرجات التعلم. فتطوير الوسيلة التفاعلية باستخدام *Smart Apps Creator* ضرورة حيث أن يكون ترقية نتائج تعلم اللغة العربية لدى تلاميذ في مدرسة حاجة إسرياتي المتوسطة سيمارانج.

يقع موقع البحث في مدرسة حاجة إسرياتي المتوسطة سيمارانج. منهجية البحث المستخدمة هي البحث والتطوير بنموذج ADDIE. الغرض من هذا البحث هو المعرفة عن فعالية الوسيلة التفاعلية المتطورة أي *Smart Apps Creator* لترقية نتائج تعلم اللغة العربية. تعدد العينة في هذا البحث ٣٠ طالبا في الصف السابع. يتم تنفيذ طريقة جمع البيانات بملء أسئلة الاختيار من متعدد. تقنيات تحليل البيانات المستخدمة هي التحليل الإحصائي الوصفي والاستدلالي. بناء على نتائج البحث، المنتج المطور هو الوسيلة التفاعلية *Smart*

Apps Creator. يمكن للمستخدمين أن يوصول إلى هذا المنتج عبر الكمبيوتر أو الحاسوب. وقد رتب المادة فيه بالرجوع إلى نموذج التعلم العلمي. بناءً على نتائج تقييم خبير الوسيلة و المادة والتعليم فهذه الوسيلة لائقة بمرتبة "ممتاز" للاستخدام بدرجة ٩٤٪ و ٩٢،٢٪.

بناءً على نتائج البحث لقيمة Significance التي بلغت ٠،٠٠١ > ٠،٠٥ وأيضاً من خلال اختبار t، كانت القيمة الحسابية t تساوي ٥،٣٤٤، بينما القيمة الجدولية t كانت ١،٦٧١. بما أن t الحسابية أكبر من t الجدولية (٥،٣٤٤ أكبر من ١،٦٧١)، فإن الفرضية البديلة Ha مقبولة، بينما تُرفض الفرضية الصفرية Ho هذا يدل على أن تطبيق الوسيلة التفاعلية باستخدام Smart Apps Creator المعتمد على التعلم العلمي فعّالة لتحسين نتائج تعلم اللغة العربية لدى طلاب في مدرسة حجة إسرئاتي المتوسطة سيمارانج ومن المتوقع أن تكون نتائج هذا البحث معلومة واعتباراً لتطبيق الوسيلة التفاعلية باستخدام Apps Creator المعتمد على التعلم العلمي حتى يحصل الطلاب على الفهم الكامل للمادة وخاصة لترقية نتائج تعلم اللغة العربية.

الإهداء

لوالديّ، أبي المحبوب "محمد صواب" وأمي المحبوبة "سيتي انيس" اللذان يذكراني
عن الصلاة ويشجعاني في طلب العلم، شكرا على كل حبكم.
لأختي "الينا عون فاعقة" وأخي "غفران حبيب" اللذين يدعوني. عسى الله أن
يسهل أمورنا ويرشدنا لنكون من الصالحين والصلحات. لجميع الأساتيد الذين
قد نبذو وإقامتهم ليعلموا في أنواع العلوم والمعارف خاصة لجميع الأساتيد في
كلية الدراسة العليا.

كلمة الشكر والتقدير

الحمد لله الذي جعل اللّغة العربية أعلى اللغات أسلوباً وتعبيراً. وهي اللّغة التي تكلم بها سيّد الأنبياء، ويتكلم بها ملايين الأتقياء والأصفياء والأولياء، وكتب بها كلام ربّ الناس جمعاء. الصلاة والسلام على سيّد المرسلين وعلى اله وأصحابه اجمعين. أما بعد. لقد تمّ الباحث كتابة هذه رسالة الماجستير تحت الموضوع: تطوير وسيلة التعليم التفاعلية الذاتية باستخدام *Smart Apps Creator* لترقية نتائج تعلم اللغة العربية المعتمدة علي المدخل العلمي في مدرسة حاجة إسرياتي المتوسطة سيمارانج

وهذه رسالة الماجستير شرط لنيل درجة الماجستير في برنامج الماجستير في كلية علوم التربية والتدريس لقسم تعليم اللغة العربية بجامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج. غير أن الباحث يشكر حق الشكر على تمام رسالة الماجستير. لذلك يقدم الباحث إلقاء شكرها وتقديرها إلى:

١. فضيلة السيد الأستاذ الدكتور نزار الحاج الماجستير رئيس الجامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج.
٢. فضيلة السيد الدكتور فتاح شكور الحاج الماجستير عميد كلية علوم التربية والتدريس بجامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج.
٣. فضيلة السيد الدكتور الحاج محفوظ صديق الماجستير رئيس برنامج الماجستير في قسم تعليم اللغة العربية بكلية العلوم التربية والتدريس بجامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج

٤. فضيلة السيدة نائفة الماجستير رئيس برنامج الماجستير في قسم تعليم اللغة العربية بكلية العلوم التربية والتدريس بجامعة وادي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانج.
٥. فضيلة السيد الحاج محفوظ صديق الماجستير والسيد احمد مغفورين الماجستير . وهما مشرفان اللذان قد أعطاني علومهما وأرشداني الحلول والتشجيع بجد وصبر وبخلوص قلبهما لتبرع الوقت والفكر في كتابة هذه رسالة الماجستير. أكثر شكري على جميع التوجيهات والإرشادات الدافعة. عسى الله أن يحفظه ويجزيه بأحسن الجزاء.
٦. جزيلة الشكر لجميع المحاضرين والمحاضرات بكلية علوم التربية والتدريس خاصة في برنامج الماجستير في قسم تعليم اللغة العربية الذين قد أعطوني العلوم والخبرة ونتائج الحياة.
٧. والشكر لاتحصى في نطقه لفضيلة المحبوب والدي أبي وأمي اللذان قد زودان بجودة أصول الحياة للحياة المستقبلية مع جودة التربية العقلية والخلقية.
٨. أصدقائي وزملائي في برنامج الماجستير في قسم تعليم اللغة العربية ٢٠٢٢. أشكركم شكرا جزيلا على مساعدتكم. عسى الله أن يمن علينا رحمته وأن يثيبنا بحسن الثواب وجزاكم الله أحسن الجزاء.

محتويات البحث

- أ..... تصحيح لجنة المناقشة
- ب..... موافقة المشرف
- د..... التصريح
- ه..... الملخص
- ح..... الإهداء
- ط..... كلمة الشكر والتقدير
- ك..... محتويات البحث
- ١..... الباب الأول : المقدمة
- أ. خلفية البحث ١
- ب. أسئلة البحث ٦
- ج. أهداف البحث ٧
- د. فوائد البحث ٧
- ه. مواصفات المنتج ٩
- و. افتراضات التطوير ٩
- ز. الدراسات السابقة ١٠

الباب الثاني.....	١٧
أ. الهيكل النظري	١٧
١. نظرية التطوير.....	١٧
٢. الوسائل التعليمية.....	٢٢
٣. Smart Apps Creator	٣٣
٤. المدخل العلمي	٤١
٥. نتائج تعلم اللغة العربية.....	٤٤
٦. المدرسة حاجة إسرئاتي المتوسطة سمارن	٤٩
ب. الإطار التفكير	٥١
الباب الثالث	٥٣
مناهج البحث	٥٣
أ. مناهج البحث ونوعه	٥٣
ب. إجراءات تطوير البحث	٥٥
ج. تصميم تجربة المنتج.....	٦١
د. تقنية تحليل البيانات.....	٧١
هـ. مناقشة ترتيب البحث	٧٥
الباب الرابع.....	٧٧

٧٧	المناقشة ونتائج البحث
٧٧	أ. نتائج تحليل احتياجات الطلاب
٨٩	ب. وصف منتج الوسيلة التعليمية
١٠٧	ج. وصف بيانات التجربة الميدانية
١١٠	د. تحليل بيانات فعالية الوسيلة التعليمية
١٢٥	الباب الخامس
١٢٥	الاختتام
١٢٥	أ. الخلاصة
١٢٦	ب. الإقتراحات
١٢٧	ج. تطوير المنتج في المستقبل
١٢٨	د. المراجع
١٣٥	بيانات الباحث

الباب الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

شهد التعليم في إندونيسيا حاليًا تغييرات كبيرة، ويؤثر وجود التكنولوجيا تأثيرًا كبيرًا أيضًا على عملية التدريس والتعليم في المدارس.¹ فيمكن الحصول على أحدث المعارف والمعلومات من قبل كل شخص وفي كل مكان وزمان، بما في ذلك الطلاب في بيئة المدرسة. للتكنولوجيا تأثير إيجابي يتمثل في التقدم والازدهار للمستخدمين، وتسهيل التواصل مع الآخرين، وتوفير مصادر تعليمية متنوعة ومثيرة للاهتمام. والعكس صحيح، فإن التقدم التكنولوجي له تأثير سلبي على عملية التدريس والتعليم، وهي كان الطلاب أقل ذكاءً في استخدام التكنولوجيا التي لها تأثير على السلوك الاجتماعي لهم ويمكن أن تقوض القيم الثقافية².

تلعب التكنولوجيا أدوارًا كثيرة في حياة الإنسان، سواء في المجالات الصناعية أو الاجتماعية أو الترفيهية أو التعليمية. في هذا العصر الحديث، يعيش الإنسان جنبًا إلى جنب مع التكنولوجيا. على سبيل المثال إحدى الظواهر في مدرسة "الحاجة إسريراتي" المتوسطة، تسمح هذه المدرسة الطلاب لاستخدام الهواتف الذكية في بيئة المدرسة ولكنهم لا يزالون تحت إشراف المعلم. ويدعم

¹ Firman, " Pembelajaran di Perguruan Tinggi," Bioma, Vol. 2, No. 1(2020):14- 20.

² Khodijah Siti dan Yeti Nurizzati, "Dampak Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Man 2 Kuningan," Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi, Vol. 7, No. 2 (2018)

ذلك شعبية الأجهزة المحمولة التي أصبحت خيار عامة الناس، وزيادة عدد أصحاب الهواتف الذكية بين الطلاب. وقد تؤثر هذه الظاهرة إلى عدم تركيز الطلاب في عملية التعلم، لأنهم في الغالب يستخدمونها للألعاب أو الدردشة أو مشاهدة مقاطع الفيديو، لكن هذا لا يحدث في بيئة مدرسة "الحاجة إسراتي" المتوسطة، حيث يتم جمع الهواتف الذكية التي يحملها الطلاب عند بداية الدرس ولا يُسمح باستخدامها إلا عند الحاجة إليها.

أما الطريقة الفعالية لتقديم تعليم اللغة العربية للطلاب حتى يتمكنوا من فهم المادة فهما جيدا فهي باختيار طرق التعلم الجيدة والوسائل التعليمية المناسبة للمواد التعليمية. يعتقد موليانتا أن وسائل التعليم الجيدة تتكون من: (١) الملاءمة، أي التناسب بين وسائل التعليم وحوائح التعليم، والأهداف المراد تحقيقها، وشخصيات الطلاب أنفسهم. (٢) سهولة الاستخدام، أي أن الطلاب لا يجدون صعوبة في استخدام وسائل التعليم. (٣) مثيرة للاهتمام، أي أن وسائل التعليم المستخدمة قادرة على جذب اهتمام الطلاب بالتعليم. (٤) مفيدة، أي أن وسائل التعليم المستخدمة لها فائدة في تنمية فهم الطلاب.³ ومن خلال شرح النقاط الأربع أعلاه، فيمكن الاستنتاج أن وسائل التعليم الجيدة والمثالية هي الوسائل التي تتمتع بقيم الملاءمة، والسهولة، والجدابية، والفائدة. يؤدي استخدام وسائل التعليم المناسبة إلى تعليم فعال ومثير للاهتمام حيث يمكن للطلاب تسليم المواد التعليمية بشكل كامل وهادف حتى لا يواجه الطلاب صعوبات في تعلم اللغة العربية.

³ Mulyanta dan Leong, Tutorial Membangun Media Pembelajaran: Media Pembelajaran. (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2009), hlm. 10.

ويمكن تقييم فعالية تحقيق أهداف التعليم من خلال الدور الذي تلعبه وسائل التعليم. ترتبط فعالية استخدام الوسائل في عملية التعليم برأي سوبريونو، الذي يؤكد على أن استخدام الوسائل في عملية التعليم يمكن أن يثير اهتمام الطلاب ويشجعهم في التعلم، ويقلل الكلام، ويولد تفكيرًا منظمًا، وتعميق الفهم، وتنمية القيم لدى الطلاب.⁴ إضافة إلى ذلك، فإن استخدام وسائل التعليم يلعب دورًا هامًا لأنه يوفر الوقت ويسهل على المعلمين في نقل مواد اللغة العربية.

ويجب على المعلمين أن يكونوا قادرين على إظهار ابتكارات جديدة من خلال الاستفادة التقدم التكنولوجي في هذا العصر لتسهيل الطلاب حتى يتمكنوا من التعلم في أي مكان وفي أي وقت، ولجذب اهتمامهم بتعلم اللغة العربية وعدم الشعور بالملل. وبناء على هذه المشكلة، يقدم هذا البحث حلاً مبتكرًا وعمليًا في استخدام وسائل التعليم وهو أحد الحلول المبتكرة والعملية في تطوير وسائل التعليم القائمة على التكنولوجيا والمعلومات والاتصالات (TIK).

يتم تشكيل وسائل التعلم القائمة على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في شكل تطبيقات أندرويد. ليس أندرويد شيئًا جديدًا للمعلمين أو الطلاب. وبالنسبة للمعلمين، من المتوقع أن يكون أندرويد قادرًا على تسهيلهم في القيام بتطوير وسائل التعليم مبتكرة. وأما النسبة للطلاب، ومن المتوقع أن يكون قادرًا على جذب اهتمامهم للتعلم، وستكون عملية التعليم ممتعة لهم.

⁴ Supriyono. Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 2018, hlm. 43-48.

يمكن القول أن هذه الوسيلة عملية ومرنة لأنه يمكن استخدام هذه الوسيلة في أي وقت وفي أي مكان دون التقيد بالمكان والزمان.

فالوسيلة التعليمية التي يمكن أن تجعل عملية التعليم أكثر فعالية مقارنة بوسيلة التعليم التقليدية هي *Smart Apps Creator*. تستحق هذه التكنولوجيا حقاً التفكير فيها لتسهيل الطلاب وتحسين نتائجهم في تعلم اللغة العربية. لأنه في استخدام هذه التطبيق لا يطلب من المستخدم أن يفهم برمجة الكمبيوتر، بل بمجرد أن يكون لدى المستخدم جهاز كمبيوتر وشبكة الإنترنت، فمن السهل تطوير هذه التطبيق. وقد وفرت *Smart Apps Creator* نفسها ميزات القالب لتسهيل المعلمين لإدخال المواد التعليمية، سواء في شكل نص أو صور أو مقاطع فيديو. ومع ذلك، إذا أراد المعلمون أن يصنع عرض التطبيق أكثر جاذبية، فيمكن له تصميم الخلفية والأيقونات المستخدمة بالتصميم المطلوب. وقد اختار *SAC* لأن هذا التطبيق يحتوي على العديد من الابتكارات التي يسهل الوصول إليها من خلال مصادر مختلفة من اللينتوب والهاتف والتابلت. ووفقاً لما قالت ساري أن استخدام وسائل التعليم بمساعدة هذه تطبيق قادر على تحسين نتائج تعلم الطلاب وقادر على جعل التعليم فعالاً لأن التعليم مدعوم بالتكنولوجيا على شكل تطبيقات كوسائل تعليمية.⁵

بناءً على نتائج الملاحظات التي أجراها الباحث في الصف السابع

⁵ Sari, V. A. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Smart Apps Creator untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Materi Usaha dan Energi (*Doctoral Dissertation: UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2021*), hlm. 83.

بمدرسة "الحاجة إسرّياني" المتوسطة سيمارانج. رأى الباحث أن نتائج تعلم للطلاب في الصف السابع، وخاصة في درس اللغة العربية، لم تصل إلى الحد الأدنى المحدد لمعايير الاكتمال (KKM). وبعد مزيد من الملاحظات أدرك الباحث أن المعلم في هذه لم يستخدم التكنولوجيا لتحسين عملية التعليم. مع مرور الوقت، يستخدم المعلم فقط الوسائل البسيطة في شكل كتب، وصور عند شرح الدرس، مما يجعل مصادر التعلم المستخدمة أقل جاذبية للطلاب. فمع النظر إلى تقدم الزمان، فسجد أن طلاب المدرسة المتوسطة يستخدمون بالفعل تطبيقات أندرويد ويقومون بتشغيله في الحياة اليومية حتى يكون أمهر من المعلم. وهذا بالطبع يتوافق مع رأي جان بياجيه الذي ذكر أن الطلاب سيتعلمون من خلال عملية التفاعل مع بيئتهم.

وللتغلب على الصعوبات في تقديم المواد التعليمية، تم تطوير وسائل تعليمية تفاعلية ذات مدخل علمي. نظرًا لأن الطلاب الذين يفتقرون إلى المسؤولية في التعلم مثل عدم القيام بالواجبات، والتحدث أثناء التعلم، وغيرها من التصرفات غير الجيدة أثناء التعلم، يجب تطبيق هذا المدخل التعليمي. يعتبر المنهج العلمي قادرًا على تحسين قيم الشخصية بحيث يكون الطالب أكثر مسؤولية في تعلم اللغة العربية هو مدخل تعليمي للمنهج العلمي،⁶ فالمنهج العلمي يؤدي إلى نموذج تعليم إنساني أي التعليم الذي يعطي الطالب التطور حسب إمكانيات ذكائه. ويصبح الطالب هو محور التعلم، بحيث تتطور شخصيته ومهاراته وإدراكه.

⁶ Suardi, *Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm. 45.

وبناء على البيان السابق أجرى الباحث بحثاً علمياً بعنوان " تطوير وسيلة التعليم التفاعلية الذاتية باستخدام *Smart Apps Creator* لترقية نتائج تعلم اللغة العربية المعتمدة علي المدخل العلمي في مدرسة حاجة إسرياتي المتوسطة سيمارانج.".

ب. أسئلة البحث

اعتمادا على خلفية البحث السابقة، يقدم الباحث أسئلة البحث كما يلي :

- ١ . كيفية تحليل الاحتياجات لتطوير وسيلة التعليم التفاعلية الذاتية باستخدام *Smart Apps Creator* لترقية نتائج تعلم اللغة العربية المعتمدة علي المدخل العلمي في مدرسة حاجة إسرياتي المتوسطة سيمارانج ؟
- ٢ . كيف توصيف منتج الوسيلة التعليم الذاتية باستخدام *Smart Apps Creator* لترقية نتائج تعلم اللغة العربية المعتمدة علي المدخل العلمي في مدرسة حاجة إسرياتي المتوسطة سيمارانج ؟
- ٣ . كيف نتائج التحقق من الخبراء فيما يتعلق بوسيلة التعليم التفاعلية الذاتية باستخدام *Smart Apps Creator* لترقية نتائج تعلم اللغة العربية المعتمدة علي المدخل العلمي في مدرسة حاجة إسرياتي المتوسطة سيمارانج؟
- ٤ . كيف فاعلية وسيلة التعليم التفاعلية الذاتية باستخدام *Smart Apps Creator* لترقية نتائج تعلم اللغة العربية المعتمدة علي المدخل العلمي في مدرسة حاجة إسرياتي المتوسطة سيمارانج ؟

ج. أهداف البحث

استنادا إلى مشكلات البحث أعلاه، قام الباحث بصياغة أهداف البحث، وهو لمعرفة:

١. تحليل الاحتياجات لتطوير وسيلة التعليم التفاعلية الذاتية باستخدام *Smart Apps Creator* لترقية نتائج تعلم اللغة العربية المعتمدة علي المدخل العلمي في مدرسة حاجة إسرائيلي المتوسطة سيمارانج؟
٢. توصيف منتج الوسيلة التعليم الذاتية باستخدام *Smart Apps Creator* لترقية نتائج تعلم اللغة العربية المعتمدة علي المدخل العلمي في مدرسة حاجة إسرائيلي المتوسطة سيمارانج؟
٣. نتائج التحقق من الخبراء فيما يتعلق بوسيلة التعليم التفاعلية الذاتية باستخدام *Smart Apps Creator* لترقية نتائج تعلم اللغة العربية المعتمدة علي المدخل العلمي في مدرسة حاجة إسرائيلي المتوسطة سيمارانج؟
٤. فاعلية وسيلة التعليم التفاعلية الذاتية باستخدام *Smart Apps Creator* لترقية نتائج تعلم اللغة العربية المعتمدة علي المدخل العلمي في مدرسة حاجة إسرائيلي المتوسطة سيمارانج؟

د. فوائد البحث

- ومن المأمول أن تكون نتائج هذا البحث قادرة على تقديم فوائد لجميع الأطراف المشاركة في التعليم. تشمل الفوائد المتوقعة ما يلي:
١. الفوائد النظرية

(أ) تطوير رؤية علمية فيما يتعلق بتطوير وسيلة التعليم باستخدام

Smart Apps Creator، بالإضافة إلى التكنولوجيا المتعلقة

بهذا البحث.

(ب) تقديم مساهمات فكرية مفيدة كمصدر لمزيد من البحث أو مزيد من التطوير في المستقبل.

٢. فوائد عملية

(أ) للطلاب

- (١) تسهيل الطلاب في فهم مواد اللغة العربية.
- (٢) جعل الطلاب أكثر حماسًا للتعلم وأكثر نشاطًا في عملية التعليم لأنهم يستخدمون وسيلة التعليم باستخدام *Smart Apps Creator*.

(٣) يمكن أن يحسن نتائج تعلم الطلاب.

(ب) للمعلمين

- (١) مساعدة المعلمين في شرح مادة اللغة العربية في الصف السابع.
- (٢) زيادة الرؤية العلمية للمعلمين فيما يتعلق بوسائل التعليم البديلة المفيدة لدعم عملية التعليم.
- (٣) زيادة حماس المعلمين لاستخدام الوسائل التعليمية القيمة لدعم عملية التعليم والتعلم.

(ج) للمدرسة

ومع تطور وسيلة التعليم باستخدام *Smart Apps Creator*، يمكن تحسين جودة التعليم في مدرسة.

هـ. مواصفات المنتج

أنتج هذا البحث منتج تطوير وسائل التعليم التي تتميز بالخصائص السابقة:

١. المنتج على شكل وسيلة التعليم ويتم إنشاؤه باستخدام Smart Apps Creator.

٢. مساحة تخزين هذه التطبيق منخفضة حتى لا تستهلك مساحة تخزينية كبيرة في الجهاز.

٣. المظهر الإعلامي جذاب في تصميم عرضه.

٤. تشغيل قائمة هذه التطبيق واضح وسهل الفهم.

٥. يتم إنشاء وسيلة التعليم باستخدام *Smart Apps Creator* للطلاب لاستخدامها في التعلم المستقل، باستخدام أجهزة الكمبيوتر المحمولة أندرويد.

٦. يحتوي محتوى البرنامج على عدة تراكيب للصفحات، وهي: صفحة الغلاف على شكل الفيديو، و صفحة الكفاءات الأساسية، و صفحة تعليمات المستخدم، و صفحة المواد، و صفحة الألعاب، و صفحة التقييم، و الصفحة المرجعية، و صفحة الملف الشخصي للمطور.

و. افتراضات التطوير

فيما يلي الافتراضات الخاصة بتطوير وسيلة التعليم باستخدام Smart

Apps Creator:

١. يمكن استخدام هذه الوسيلة التعليمية من قبل الطلاب داخل الفصل الدراسي

- وخارجه على حد سواء، وهي غير محدودة بالزمان والمكان.
٢. يتمتع المدققون بنفس وجهة النظر فيما يتعلق بمعايير/أهمية وسيلة التعليم باستخدام Smart Apps Creator. والمدققون في هذا البحث هم المحاضرون في برنامج اللغة العربية، والمحاضرون في برنامج التعليمي، والمحاضرون في برنامج الإعلام.
٣. باستخدام وسيلة التعليم باستخدام Smart Apps Creator، يمكن تحسين نتائج تعلم اللغة العربية للطلاب.

ز. الدراسات السابقة

١. مايا أوليا، بموضوع "تطوير وسائل التعلم لمهارات القراءة القائمة على الأندرويد مع تطبيقات في مدرسة ابتدائية نيجيري برينجسيو لامبونج"^٧ من جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج كتبتها مايا أولياء عام ٢٠١٨. وتتمثل أهداف هذه الرسالة هي (١) إنتاج نواتج ومعارف حول خطوات تطوير وسائل التعليم القائمة على نظام أندرويد لمهارات القراءة في الصف العاشر في مدرسة برينجسيو الثانوية الإسلامية الحكومية في لامبونج. (٢) تحديد مدى صلاحية وسائل التعليم القائمة على نظام أندرويد لمهارات القراءة في الصف العاشر في مدرسة العالية برينج ساو الإسلامية الحكومية لامبونج. (٣) تحديد مدى فعالية استخدام وسائل التعليم القائمة

⁷ Pengembangan Media pembelajaran untuk Keterampilan Membaca Berbasis Android dengan Aplikasi di MAN Pringsewu Lampung (Tesis Magister - Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018), 2.

على نظام أندرويد لمهارات القراءة في الصف العاشر في مدرسة العالية بربنج ساو الإسلامية الحكومية لامبونج.

نتائج بحثه هي: (١) احتواء أساليب التعلم على مادة مهارات القراءة عن المهن والحياة. استخدمت الباحثة وسائل الإعلام لهذا العمل، وهي: *Power Point, Spring* ثم الأندرويد (٢) أن نتائج تقييم هذه الوسائل جيدة جداً ومشوقة جداً، مما يسهل على الطلاب تعلم مهارات القراءة التي تم الحصول عليها من تقييم الخبراء والمقابلات مع الطلاب (٣) الطريقة التعليمية المطورة فعالة في تحسين مهارات القراءة لدى الطلاب. ويستند هذا إلى تجربة ٢٥ طالباً من طلاب الصف العاشر، قسم التربية الطبيعية ٢ وحصلوا على إجابات جيدة جداً.

٢. محمد خير العصري، بموضوع تطوير وسائل التعلم باستخدام برنامج الأندرويد على تعلم النحو لقسم تعليم اللغة العربية.^٨ وهدفت الرسالة إلى تطوير وسائل تعليمية باستخدام برنامج الأندرويد على تعلم النحو لقسم تعليم اللغة العربية، ومعرفة مدى فاعلية الوسائل التعليمية المنتجة باستخدام برنامج الأندرويد. ويتخذ هذه الرسالة منهجاً كمياً وكيفياً في تحليلها، واستخدم نموذج تطوير بورغ وغال، ووسائل التعلم هنا بأساليب التعلم المستقلة باستخدام برنامج إنتل *XDX* في تصميمه، ومن المتوقع أن يصبح التعلم في مواد النحو أسهل. ونتائج هذه الرسالة فعالة لأن نتائج حساب أعلى من جدول.

⁸ Muhammad Khair Al-Asrari, "Mengembangkan media pembelajaran Android pada pembelajaran nahwu untuk Jurusan Pendidikan Bahasa Arab. (Penelitian Magister Universitas Maulana Malik)

نتائج هذه الرسالة هي: (١) تحليل احتياجات هذا التطوير هو الحاجة إلى تطوير المواد بشكل ذاتي خارج الفصل الدراسي كدعم للتعليم. (٢) نتائج التعلم المستقل باستخدام برمجية إنتل *ADX*، وهذه الطريقة سهلة الاستخدام، ويمكن تعلمها في أي مكان، ويسهل حملها لأنه يمكن إدخالها على نظام الأندرويد. من السهل حفظ المواد بنسبة ٤١٪ (خبير في الموضوع)، و ٥٠٪ (خبير في الطريقة).

٣. حنيف محفوظ، بعنوان تطوير مواد المحادثة باستخدام الأندرويد استناداً إلى المواقف اليومية في معهد الجامعة الإسلامية الحكومية في مولان مالك إبراهيم مالانج.^٩ المنهج المستخدم في هذا البحث هو التطوير كما وصفه *Borg dan Gall*. ويختلف هذا البحث من حيث المادة، أي مادة المحادثة الخاصة القائمة على المواقف اليومية، ويكمن التشابه في المنتج، أي استخدام التعلم القائم على الأندرويد، والغرض من هذه الدراسة هو تطوير مادة المحادثة اليومية القائمة على الأندرويد، ومعرفة كيفية استخدام الأندرويد كوسيلة للمحادثات اليومية وقياس نتائج فعاليتها.

وقد توصلت هذه الرسالة إلى نتائج مفادها أن تمارين المحادثة لا تزال قليلة، وأن مادة المحادثة فعالة في تحسين مهارات المحادثة العربية لدى الطلاب بقيمة (١٤,٨٢-) أقل من قيمة (١٤,٨٢-) التي تبلغ (١,٨١٢). وبلغت القيمة المعطاة من قبل خبير المادة ٨٢,٥٪، وخبير الوسائل ٨٣٪،

⁹ Hanif Mahfouz, "Pengembangan materi percakapan menggunakan Android berdasarkan situasi sehari-hari di Institut Universitas Islam Negeri Mulan Malik Ibrahim Malang" (*penelitian Magister - Universitas Islam Negeri Mulan Malik Ibrahim Malang*. (2016), vii.

وخبير الطريقة ٨٠٪، أما الاستبيان الذي تلقاه الطلاب فقد بلغت قيمته ٧٤,٢٥٪.

٤. المقالة التي قام ببحثها فخر الهداية وإيما مولياواتي بوضع "تطوير وسائل التعليم التفاعلية باستخدام *Smart Apps Creator* في مواد الرياضيات في مادة الكسور للصف الرابع في مدرسة الابتدائية^{١٠} والغرض من هذه الرسالة هو الرغبة في تطوير وسائل أنشطة التعليم والتعلم التفاعلية باستخدام *Smart Apps Creator* في مواد الرياضيات في مادة الكسور للصف الرابع الابتدائي التي تعتبر صالحة وعملية. نموذج التطوير المستخدم هو D٤. تم الحصول على البيانات من خلال استخدام نتائج الاستبيانات والملاحظات. كانت عينة البحث من طلاب الصف الرابع في مدرسة الابتدائي بسانجراهان ١٠ باجي.

كانت نتائج التحقق من الأداة ٨١٪ مع قسم مناسب حقاً بينما حصلت نتائج التحقق من الأداة على نسبة مئوية قدرها ٨٠٪ مع فئة مناسبة جداً بينما حصلت نتائج التحقق من اللغة على نسبة مئوية قدرها ١٠٠٪ مع فئة مناسبة جداً. تحصل استجابات المعلمين على نسبة مئوية ٩٠٪ وتحصل استجابات الطلاب على نسبة مئوية قدرها ٨٦٪.

جدول ١.١ الدراسات السابقة

رقم	العنوان	الاختلافات	التشابه
-----	---------	------------	---------

¹⁰ Fachrul Hidayat dan Ima Mulyawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Kelas 4 SD", JPD: Jurnal Pendidikan Dasar Vol. 13, No. 1 (2022): 111-120.

<p>(١) استخدام تطبيق أندرويد في وسائل الإعلام (٢) البحث والتطوير <i>R&D</i> (<i>Research and Development</i>)</p>	<p>(١) يكمن الاختلاف في مستوى التعليم في مدرسة العالية الحكومية (٢) يقوم هذا البحث بتطوير مواد أو أساليب تختص بمهارة لغوية واحدة فقط، وهي مهارات القراءة. (٣) استخدام وسائل <i>power point, spring</i> والعرض عبر الأندرويد، وعدم استخدام منشئ التطبيقات الذكية. (٤) يستخدم نموذج البحث بورغ وجال <i>Borg and .Gall</i></p>	<p>١ مايا أوليا، تطوير وسائل تعليمية لمهارات القراءة القائمة على نظام أندرويد مع تطبيقات في مدرسة العالية الحكومية بيرينجساو لامبونج</p>	<p>١</p>
<p>(١) استخدام تطبيق</p>	<p>(١) هذا</p>	<p>محمد خير</p>	<p>٢</p>

<p>أندرويد في وسائل الإعلام (٢) البحث والتطوير <i>R&D</i> (<i>Research and Development</i>)</p>	<p>البحث استخدام نموذج بورغ وغال <i>Borg and Gall</i> (٢) الاختلاف في مستوى موضوع البحث، أي مستوى الطلاب في الجامعة (٣) تطبيقه على تعلم الناهو (٤) أساليب التعلم المستقل (خارج الفصل الدراسي) بدلاً من التدريس داخل الفصل. (٥) وسائل التعلم باستخدام برنامج <i>Intel XDX</i> الذي يتم الوصول إلى نتائجه عبر نظام أندرويد بدلاً من</p>	<p>العصاري، ”تطوير وسائل تعليمية على نظام الأندرويد لتعليم اللغة العربية على نظام الأندرويد لتعليم اللغة العربية. (بحث ماجستير، جامعة مولانا مالك)</p>
---	---	--

	.SAC		
<p>٣</p> <p>حنيف محفوظ، ”تطوير مواد المحادثة باستخدام الأندرويد استنادًا إلى المواقف اليومية في جامعة مولان مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج“</p>	<p>(١) مستوى موضوع البحث هو طلاب الجامعة (٢) المادة المقدمة هي محادثة يومية فقط. (٣) وسائل الأندرويد ليست تفاعلية ولا تستخدم تطبيقات.</p>	<p>(١) البحث والتطوير <i>R&D</i> (<i>Research and</i> <i>Development</i> (٢) استخدام تطبيق أندرويد في وسائلها</p>	
<p>٤</p> <p>فخر الهداية وإيما مولياواتي بوضوح ”تطوير وسائل التعليم التفاعلية باستخدام <i>Smart Apps</i> <i>Creator</i> في مواد الرياضيات في مادة الكسور للصف الرابع في</p>	<p>المادة التعليمية هي تعلم الرياضيات مع مادة الكسور في الصف الرابع الابتدائي.</p>	<p>(١) وسائل تعليمية تفاعلية باستخدام <i>Smart Apps</i> <i>Creator</i> (٢) البحث والتطوير <i>R&D</i> (<i>Research and</i> <i>Development</i> مع النموذج</p>	

		مدرسة الابتدائية	
--	--	------------------	--

الباب الثاني

تطوير وسيلة التعليم التفاعلية الذاتية باستخدام *Smart Apps Creator* لترقية نتائج تعلم اللغة العربية المعتمدة علي المدخل العلمي في مدرسة حاجة إسرياتي المتوسطة سيمارانج

أ. الهيكل النظري

١. نظرية التطوير

معنى كلمة "التطوير" في القاموس الإندونيسي الكبير هو عملية، أو طريقة، أو فعل تطوير لقضاء احتياجات معينة.^{١١} وقال عاصم إن تطوير البحث في التعليم هو عملية تستخدم للتطوير والتحقق من صحة المنتجات المستخدمة في عملية التعليم.^{١٢} ويعرف المجلس الوطني للعلوم في بوترا، أن التطوير هي التطبيق المنهجي من المعرفة أو المفهوم الموجه لإنتاج أشياء مفيدة.^{١٣} ويرى تيسمر وريتشي أيضاً أن التطوير لا تركز فقط على تحليل الاحتياجات، بل على القضايا الأوسع، مثل التحليل الطيفي الذي يهدف إلى إنتاج منتجات بناءً على نتائج الاختبار الميداني^{١٤}.

¹¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia. (Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional Indonesia, 2014), hlm. 201.

¹² Asim. *Langkah-langkah Penelitian Pengembangan*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2007), hlm. 3.

¹³ Nusa Putra. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*.

¹⁴ Tessmer, and Richey, R. C. The Role of Context in Learning and Instructional Design. *Educational Technology Research and Development*, 45(2), 1997, hlm. 93.

بناءً على عدة آراء الخبراء المذكورة أعلاه، فيمكن الاستنتاج أن التطوير هو جهد واعي ومخطط وموجه لإنتاج أو تحسين منتج مفيد بشكل متزايد، ولترقية الجودة، وخلق جودة أفضل.

تتركز الدراسة التطويرية على دراسة أو مجال التصميم سواء على شكل منتجات أو مواد تعليمية أو عمليات مثل نموذج التصميم،¹⁵ وتصميم المواد التعليمية، والوسائل التعليمية. يهدف البحث التطويري إلى إنتاج منتجات جديدة من خلال عملية التطوير. لذلك، يمكن وصف دراسة التطوير بأنها خطوة في تطوير منتج، أو منتج جديد، أو تحسين منتج تم إنتاجه من قبل. وهناك أنواع مختلفة من نماذج البحث التي يمكن استخدامها كمرجع في أبحاث البحث والتطوير، وفي هذه الرسالة باستخدام نموذج:

أ) نموذج *ADDIE*

كلمة "*ADDIE*" هو اختصار من كلمات *Analyze, Design, Develop, Implement* و *Evaluate*. يتم تطبيق مفهوم نموذج *ADDIE* لبناء الأداء الأساسي في التعليم، وهو مفهوم تطوير تصميم منتج التعليم. ويعد نموذج *ADDIE* أيضاً أنه تصميم تعليمي يتمحور حول التعليم الفردي، وله مراحل فورية وطويلة الأجل، منهجي، ويستخدم منهج الأنظمة للمعرفة والتعلم لدى الإنسان. يركز التصميم التعليمي الفعال لـ *ADDIE* على تنفيذ المهام الأصلية والمعرفة المعقدة والمشكلات الحقيقية. وبالسابق، فإن التصميم التعليمي

¹⁵Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 389.

الفعال يعزز الدقة العالية بين بيئة التعليم وبيئة العمل الفعلية. يعتمد نموذج تعليم *ADDIE* على نهج الأنظمة الفعال والساري وعملية تفاعلية بين الطلاب والمعلمين والبيئة. يمكن لنتائج التقييم لكل خطوة تعليمية أن تأخذ معها تطوير التعليم إلى الخطوة أو المرحلة السابقة.¹⁶

قام ديك وآخرون بتطوير نموذج *ADDIE* في خمس مراحل تطوير تشمل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. مراحل تطوير نموذج *ADDIE* هي كما يلي:¹⁷

(١) *Analysis* (التحليل) في نموذج بحث التطوير *ADDIE*، تتمثل المرحلة الأولى في تحليل الحاجة إلى تطوير منتجات جديدة (النماذج، والطرق، والوسائل، والمواد التعليمية) وتحليل الجدوى ومتطلبات تطوير المنتج. يمكن أن يبدأ تطوير المنتج بسبب وجود مشكلة في منتج موجود/منفذ. يمكن أن تصدر وتحدث المشاكل لأن المنتجات الحالية أو المتاحة لم تعد ذات صلة بالاحتياجات المستهدفة وبيئات التعليم والتكنولوجيا وخصائص الطلاب وما إلى ذلك.

(٢) *Design* (التصميم) أنشطة التصميم في نموذج البحث والتطوير *ADDIE* هي عملية منهجية تبدأ من تصميم المفهوم والمحتوى في المنتج. تتم كتابة التصميم لكل محتوى المنتج. يجب كتابة إرشادات

¹⁶ Dedi Junaedi, *Desain Pembelajaran Model ADDIE*. (Bandung: Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Jati, 2019), hlm. 1-14.

¹⁷ Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O., *The Systematic Design of Instruction (6th ed.)*. (Boston: Pearson/Allyn and Bacon, 2005), hlm. 73.

تنفيذ تصميم المنتج أو تصنيعه بوضوح وتفصيل. في هذه المرحلة، لا يزال تصميم المنتج في صفة مفاهيمية وسيشكل أساس عملية التطوير في المرحلة السابقة.

(٣) *Development* (التطوير) يحتوي التطوير في نموذج بحث التطوير *ADDIE* على أنشطة لتحقيق تصميمات المنتجات التي تم إنشاؤها مسبقًا. في المرحلة السابقة تم إعداد الإطار المفاهيمي لتنفيذ المنتج الجديد. يتم بعد ذلك تحقيق الإطار المفاهيمي في منتج جاهز للتنفيذ. في هذه المرحلة من الضروري أيضًا إنشاء أداة لقياس أداء المنتج.

(٤) *Implementation* (التنفيذ) يهدف تطبيق المنتجات في نموذج البحث والتطوير *ADDIE* إلى الحصول على الاستجابات حول المنتجات التي تم إنشاؤها/تطويرها. يمكن الحصول على الاستجابات الأولية (التقييم الأولي) من خلال طرح الأسئلة المتعلقة بأهداف تطوير المنتج. يتم تنفيذ التطبيق بالرجوع إلى تصميم المنتج الذي تم إنشاؤه.

(٥) *Evaluation* (التقييم) يتم تنفيذ مرحلة التقييم في بحث تطوير نموذج *ADDIE* لتقديم الاستجابات من مستخدمي المنتج، بحيث يتم إجراء التقييم وفقًا لنتائج التقييم أو الاحتياجات التي لا يمكن للمنتج قضاؤها. الهدف النهائي للتقييم هو قياس مدى تحقيق أهداف التطوير.

(ب) مزايا *ADDIE* وعيوبه

عند تطبيق نموذج *ADDIE* في الميدان، من المؤكد أن له مزايا وعيوب تشمل مزايا وعيوب تصميم نموذج تعليم *ADDIE* على ما يلي:¹⁸

(١) من مميزات هذا النموذج أنه كان بسيطاً وسهل التعلم وبنيته منهجية. وكما هو معروف فإن نموذج *ADDIE* يتكون من ٥ مكونات مترابطة ومنظمة بشكل منهجي، أي أنه من المرحلة الأولى إلى المرحلة الخامسة يجب أن يتم تطبيقه بشكل منهجي، لا يمكن فرزها بشكل عشوائي أو اختيار أي منها يأتي أولاً. لأن هذه المراحل/الخطوات الخمس بسيطة جداً عند مقارنتها بنماذج التصميم الأخرى. نظرًا لطبيعته البسيطة والمنظمة والمنهجية، سيكون من السهل على المعلمين تعلم هذا النموذج التصميمي.

(٢) ومن عيوب نموذج التصميم هذا هو أن مرحلة التحليل تستغرق وقتًا طويلًا. في هذه المرحلة، من المتوقع أن يكون المصمم أو المعلم قادرًا على تحليل العنصرين من الطلاب أولاً عن طريق تقسيم التحليل إلى قسمين، وهما تحليل الأداء وتحليل الاحتياجات. سيؤثر هذان العنصران من التحليل لاحقًا على طول عملية تحليل الطلاب قبل تنفيذ مرحلة التعليم. وهذان العنصران مهمان لأنهما سيؤثران على المرحلة السابقة من تصميم التعليم.

ومن آراء هؤلاء الخبراء يمكن الاستنتاج أن البحث والتطوير (R&D) هو طريقة بحث تهدف إلى إنتاج منتجات معينة واختبار مدى

¹⁸ Cahyadi, R. A. H. Pengembangan Bahan Ajar berbasis ADDIE Model. Halaqa: Islamic Education Journal, 3(1), 2019, hlm. 35-42.

صلاحيّة وفعاليّة هذه المنتجات في تطبيقها. يتم التمييز بين أهداف بحث التطوير الخاص في مجال التعليم بناءً على جوانب التطوير، وهي المناهج الدراسية، والتكنولوجيا، والوسائل، والدروس، والإرشادات، وتعليم المعلمين التربوي.

هناك عدة صيغ لنموذج البحث والتطوير وفقاً للخبراء، على سبيل المثال نموذج البحث والتطوير *Borg and Dick and Carey, Kemp, ADDIE, 4D, Gall* وغيرها. إن نماذج البحث والتطوير السابقة لها أيضاً مزايا وعيوب. إن منهج البحث والتطوير قادر على إنتاج منتجات/نماذج ذات قيمة تحقق عالية والعثور على منتجات/نماذج تتوافق دائماً مع متطلبات العصر، حتى ينتج المعرفة التي يمكن استخدامها في المستقبل. ومع ذلك، من حيث المبدأ، يتطلب البحث والتطوير وقتاً طويلاً نسبياً ويتطلب موارد مالية وجهود كبيرة جداً. ولا يمكن تعميمها بشكل كامل.

٢. الوسائل التعليمية

أ) فهم الوسائل التعليمية

هذا هو أحد العناصر الأساسية التي يجب على المدرس تضمينها في خطة التعليمية. مثلما يتم اختيار المواد والاستراتيجيات والأساليب وأنشطة التعليمية بناءً على أهدافهم، كذلك يتم اختيار وسائل التعليمية. مهمة المدرس في هذه الحالة، للتفكير والبحث عن الوسائل التي يمكنها تحسين عملية التعليمية ولها معنى ووظيفة واضحين.^{١٩}

^{١٩} حسن جعفر الخليفة، فصول في تدريس اللغة العربية، (الرياض: مكتبة الرشد،

تأتي كلمة "Media" من الكلمة اللاتينية "medius" والتي تعني حرفياً "الوسط" أو الوسيط أو الوسيلة. يشير هذا المصطلح إلى شيء يحمل المعلومات من مرسل المعلومات إلى متلقي المعلومات. وفقاً ليودهى مونادي، فإن الوسائل التعليمية هي كل ما يمكن توصيل الرسائل وتوجيهها بشكل منهجي من مصدر من أجل خلق بيئة تعليمية حيث يمكن للمتلقين تنفيذ عملية التعليم بفعالية وكفاءة. وفي الوقت نفسه،^{٢٠} وفقاً لعريف ساديمان، فإن الوسائل التعليمية هي كل ما تستخدم لنقل الرسائل من المرسل إلى المتلقي بحيث يمكنه تحفيز أفكار الطلاب ومشاعرهم وانتباههم واهتمامهم بطريقة تتم بها عملية التعليم.^{٢١}

هناك العديد من التعريفات للوسائل التعليمية وأكثر التعريفات شهرة ودقة هي كما يلي:^{٢٢}

(١) الوسائل التعليمية هي: مكون من نظام تعليمي شامل يسعى إلى تحقيق أهداف تعليمية محددة.

(٢) الوسائل التعليمية هي: المواد والمعدات والعملية التعليمية التي يستخدمها المدرسون لنقل التعلم بطريقة ونظام خاص لشرح فكرة أو

²⁰ Yudhi Munadhi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2013), hlm. 8.

²¹ Arif S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* Depok: Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 7.

²² سمير خلف جلوب، الوسائل التعليمية (مكة المكرمة: دار خالد اللحياني للنشر

والتوزيع، ٢٠١٧)، ٧.

شرح المفاهيم غير الواضحة أو شرح الموضوعات من أجل تحقيق أهداف تعليمية معينة للتلاميذ.

٣) الوسائل التعليمية هي: مجموعة من الخبرات والمواد والأدوات التي يستخدمها المدرس لنقل المعلومات إلى أذهان التلاميذ، داخل وخارج الصف، بهدف تحسين نتائج التعليمية التي يكون التلاميذ هم الهدف الرئيسي لها.

٤) أي أداة أو مادة يستخدمها المدرس الخلق جو مناسب لعملية التعليمية تساعد التلاميذ على اكتساب معرفة وتعريفات دقيقة بينما يستفيد التلاميذ في نفس الوقت من وسائل التعليمية في عملية التعلم واكتساب الخبرة.

بناءً على آراء الخبراء أعلاه، فيمكن الاستنتاج أن الوسائل التعليمية هي أداة يمكن استخدامها لنقل رسالة أو معلومة بحيث يمكنها تعزيز اهتمام الطلاب وتحفيزهم في التفكير وتحقيق أهداف التعليم بفعالية وكفاءة.

(ب) وظيفة الوسائل التعليمية

عند عملية التعليم، تعمل الوسائل التعليمية كوسيلة لنقل المعلومات من المصدر (المعلم) إلى المتلقي (الطلاب). يجب أن تسعى الوسائل التعليمية إلى استخدام مزاياها على النحو الأمثل وتجنب العقبات في عملية التعليم.

وفقاً لكيمب ودايتون، فإن وظائف الوسائل التعليمية هي كما يلي:

- ١) تقديم الدروس أكثر فصيحاً، مما يؤدي إلى تقليل تنوع تفسيرات المواد المقدمة؛
- ٢) جعل عملية التعليم أكثر إثارة للاهتمام، يمكن أن تنتسب الوسائل التعليمية إلى أنها مثيرة الاهتمام ويمكن للطلاب أن يظلوا مستيقظين ومركزين؛
- ٣) جعل عملية التعليم أكثر تفاعلية، مما يجعل الطلاب أكثر نشاطاً في الفصل (يصحح الطلاب أكثر تشاركية)؛
- ٤) تقصير طول وقت التعلم.
- ٥) تحسين جودة نتائج التعليم إذا كان هناك تأزر وتكامل بين المواد والوسائل التي سيتم تقديمها؛
- ٦) تقديم المادة في أي وقت وفي أي مكان، خاصة إذا كان من الممكن استخدام الوسائل المصممة بشكل فردي؛
- ٧) تحسين اتجاهات الطلاب الإيجابية تجاه ما يتعلمونه وتجاه عملية التعليم.
- ٨) يمكن أن يتغير دور المعلم في اتجاه أكثر إيجابية، ويمكن تقليل عبء المعلم قليلاً ويمكن تقليل إمكانية تكرار الشروحات مراراً وتكراراً. من الشرح أعلاه، فإن استخدام الوسائل التعليمية قادر على جعل عملية التعليم تفاعلياً لأن الطلاب يشاركون بشكل مباشر في استخدام الوسائل. عندما يتم التعليم بشكل تفاعلي، يمكن تحسين جودة التعليم وتقليل عبء المعلم في عملية التعلم قليلاً بسبب مشاركة الطلاب في استخدام

ذكر ليفيد ولينتز أن هناك ٤ (أربع) وظائف للوسائل التعليمية، وهي: ٢٣

١) الوظيفة الاهتمامية، وهي إثارة اهتمام الطلاب وتوجيههم للتركيز على المواد التعليمية المرتبطة بالمعنى البصري الموضح أو المصاحب لنص الموضوع؛

٢) الوظيفة العاطفية، يمكن رؤية الوسائل التعليمية المرئية من مستوى استمتاع الطلاب عند التعلم أو قراءة النصوص المصورة؛

٣) الوظيفة المعرفية، حيث يشرح أن الرموز أو الصور المرئية تسهل تحقيق هدف فهم وتذكر المعلومات أو الرسالة الواردة في الصورة؛

٤) الوظيفة التعويضية، حيث توفر سياقاً لفهم النص لتشجيع الطلاب ذوي مهارات القراءة الضعيفة على تنظيم وتذكر المعلومات الموجودة في النص. من الوصف أعلاه، وفقاً لليفيد ولينتز، يعمل استخدام الوسائل التعليمية في أنشطة التدريس والتعليم كأداة يمكن أن تصبح مصدراً للتعلم ويمكن أن يؤثر اهتمام الطلاب بالتعلم وتحسين نتائج تعلمهم. كان للوسائل التعليمية وظيفة اهتمامية وهي القدرة على إثارة اهتمام الطلاب، ووظيفة عاطفية وهي القدرة على زيادة حماسة الطلاب باستخدام الوسائل التعليمية وخاصة الصور، ووظيفة معرفية وهي القدرة على فهم المعلومات من خلال الوسائل في شكل الصور، ووظيفة تعويضية، وهي مساعدة الطلاب الذين يعانون من ضعف في القراءة.

²³ Levie, W. H. and Lentz, R. Effects of Text Illustrations: A Review of Research. *Educational Communication and Technology Journal*, Vol. 30, No. 4, 1982, hlm. 195-232.

من آراء الخبراء المذكورة أعلاه، فيمكن الاستنتاج أن الوظيفة العامة للوسائل التعليمية هي: (١) جعل التعلم أكثر وضوحًا وأكثر إثارة للاهتمام؛ (٢) زيادة كفاءة الوقت والطاقة باستخدام الوسائل بحيث يمكن تحسين جودة نتائج تعلم الطلاب؛ (٣) يمكن أن يتم التعلم في أي وقت وفي أي مكان. لذلك فهي غير مقيدة بالزمان والمكان.

ج) معايير اختيار الوسائل التعليمية

تلعب الوسائل التعليمية في عملية التدريس والتعلم دورًا مهمًا جدًا لأن الوسائل التعليمية يمكن أن تساعد المعلمين والطلاب بسهولة أكبر في تحقيق أهدافهم. لذلك، قبل مواصلة التعليم، يجب على المعلمين مراعاة الأمور السابقة عند اختيار الوسائل التعليمية:^{٢٤}

وهذا رأي أُرشد بأن الأمور التي يجب الاهتمام بها في عملية اختيار الوسائل التعليمية تشمل على ما يلي:^{٢٥}

(١) تتماشى الوسائل التعليمية مع الأهداف المراد تحقيقها. يتم اختيار الوسائل بناءً على أهداف تعليمية محددة مسبقًا والتي تسترشد عمومًا بواحد أو مزيح من اثنين أو ثلاثة مجالات معرفية وعاطفية وحركية نفسية؛

(٢) كانت الوسائل التعليمية مناسبة لدعم محتويات الدرس التي تتكون من الحقائق أو المفاهيم أو المبادئ أو التعميمات. تتطلب الوسائل المختلفة

²⁴ Cahyadi Ani, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. (Serang: Laksita Indonesia, 2019), hlm. 46.

^{٢٥} محمد عيسى الطيطي وآخرون، إنتاج وتصميم الوسائل التعليمية (الرض: دار علم الثقافة،

٢٠٠٨) ص. ١٣٧-١٣٩.

مثل الأفلام والصور، رموزًا مختلفة، ولأن تلك الأعمال عمليات ومهارات عقلية مختلفة لفهمها. ولدعم عملية التعليم لأن تكون فعالة، يجب أن تكون الوسائل متسقة وذات صلة باحتياجات مهمة التعليم وقدرات الطلاب العقلية؛

(٣) كانت الوسائل التعليمية عملية ومرنة ودائمة. ترشد هذه المعايير المعلمين في تحديد الوسائل المتاحة أو التي يمكن للمعلمين إنشاؤها بأنفسهم. يجب أن تكون الوسائل المختارة متاحة في أي وقت وفي أي مكان باستخدام المعدات الموجودة، ويجب أن تكون سهلة النقل والحمل في أي مكان؛

(٤) يمكن للمعلم استخدام الوسائل بمهارة. وهذا هو واحد من أهم المعايير. مهما كانت الوسائل التعليمية، يجب أن يكون المعلمون قادرين على استخدامها في عملية التعليم. يتم تحديد قيمة الوسائل وفوائدها من قبل المعلم الذي يستخدمها في عملية التعليم.

فمن الرأي أعلاه يمكن الإستنتاج أن الأمر الرئيسي الذي يجب مراعاته عند اختيار الوسائل التعليمية هو أن تكون مناسبة للأهداف المراد تحقيقها، وأن تكون قادرة على دعم محتويات الدرس التي تتكون من الحقائق أو المفاهيم أو المبادئ، وأن تصف بصفة عملية ومرنة ومستدامة، ومن أهم المعايير هو أن يكون المعلمون ماهرين في استخدامها. لأنه إذا لم يكن المعلمون ماهرين في استخدام الوسائل، فإن الوسائل تكون غير فعالة وغير قادرة على تحسين جودة عملية التعليم.

(د) أنواع الوسائل التعليمية

يمكن للمعلمين استخدام الوسائل التعليمية المختلفة في عملية التدريس والتعليم. يجب أن يكون المعلمون قادرين على اختيار الوسائل التعليمية المناسبة لاستخدامها في التعليم وفقاً لاحتياجات تعلم الطلاب. تشمل أنواع الوسائل التعليمية على ما يلي:²⁶

(١) الوسائل البصرية

الوسائل التعليمية البصرية هي أداة أو مصدر تعليمي يحتوي على رسائل ومعلومات وخاصة موضوعات التعليم التي يتم تمثيلها بطريقة مذهلة ومبتكرة و يتم تطبيقها باستخدام حاسة البصر. ولذلك فإن هذه الوسائل البصرية ليست متاحة لعامة الناس. وبشكل أكثر دقة، لا يمكن استخدام هذه الوسائل إلا بصرياً، لذلك لا يمكن للأعمى استخدامها. تشمل الوسائل البصرية أنواعاً مختلفة أي الصور والرسومات والملصقات والخرائط وغيرها.

(٢) الوسائل الصوتية أو السماعية

الوسائل الصوتية أو السماعية هي إحدى الوسائل التعليمية أو المصادر التعليمية التي تحتوي على الرسائل أو المفاهيم ويتم تمثيلها بطريقة جذابة ومبتكرة ويمكن تطبيقها باستخدام حاسة السمع فقط، لأن

²⁶ Susanti & Afrida Zulfiana. *Jenis-jenis Media dalam Pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2018, hlm. 1-16.

الوسائل صوتية بحتة. ومن أمثلة الوسائل الصوتية يعني الراديو،
والمسجلات، ومسجلات الأشرطة المغناطيسية، ومختبرات اللغة.

(٣) الوسائل السمعية والبصرية

الوسائل السمعية والبصرية هي شكل من إحدى الوسائل
التعليمية أو المواد التعليمية التي تحتوي على معلومات أو مفاهيم
مصممة لتكون مثيرة للاهتمام ومبتكرة من خلال استخدام حاسني
السمع والبصر. وتأخذ هذه الوسائل شكل الصوت والصور. تنقسم
الوسائل السمعية والبصرية إلى نوعين، الوسائل السمعية والبصرية
الصامتة والوسائل السمعية والبصرية المتحركة. ومن أمثلة الوسائل
السمعية والبصرية الصامتة هو التلفزيون الصامت، والكتب الصوتية،
والصفحات الصوتية. وفي الوقت نفسه، من أمثلة الوسائل السمعية
والبصرية المتحركة هو الأفلام، التلفزيونية، والصور الصوتية وما إلى
ذلك.

(٤) الوسائل المتعددة

الوسائل المتعددة هي إحدى الوسائل التعليمية التي تستخدم
أجهزة الكمبيوتر لتقديم الصوت، والنص، والرسوم المتحركة، والصوت،
والفيديو في شكل مزيج من الأدوات والاتصالات التي تسمح
للمستخدمين بالتنقل، والتفاعل، والإنشاء، والتواصل.

(٥) الوسائل التعليمية الواقعية

الوسائل التعليمية الواقعية هي الوسائل المادية الموجودة في البيئة الطبيعية، اما حية أو محفوظة، على سبيل المثال الحيوانات، والعينات، والأعشاب، وما إلى ذلك.

يوضح الوصف السابق أن هناك أنواعًا مختلفة من الوسائل التعليمية. ترى سوزانتي وأفريدا أن أنواع الوسائل التعليمية هو الوسائل البصرية، مما يعني أن الوسائل تتم دراستها باستخدام حاسة البصر. الوسائل الصوتية أو السمعية هي الوسائل التي تتم دراستها باستخدام حاسة السمع. الوسائل السمعية والبصرية هي الوسائل التي تتم دراستها باستخدام حاستي السمع والبصر. والوسائل المتعددة هي الوسائل التي يتم تقديمها بالكامل. والوسائل الواقعية هي وسائل حقيقية يمكننا رؤيتها في البيئة الطبيعية.

(هـ) منافع الوسائل التعليمية

تتمتع الوسائل التعليمية بمكانة مهمة جدًا في عملية التعليم، لأن الوسائل التعليمية يمكن أن تدعم نجاح التعلم. إن مكانة الوسائل التعليمية لا تقتصر فقط على كونها كوسيلة لنقل الرسائل التي يجب أن يتحكم فيها المعلم بشكل كامل، بل يمكنها أيضًا أن تحل محل بعض واجبات المعلمين في

تقديم المواد الدراسية. بشكل عام، للوسائل التعليمية منافع منها:²⁷

(١) توضيح الرسالة بحيث لا تكون لفظية أكثر من اللازم؛

(٢) التغلب على حدود المكان والزمان والطاقة والقوة الحسية؛

²⁷ Susilana & Cepi, *Media Pembelajaran*. (Bandung: Wacana, 2008), hlm. 22.

٣) إثارة حماسة الطلاب للتعلم، وخلق المزيد من التفاعل المباشر بين الطلاب ومصادر التعلم؛

٤) سماحة الأطفال بالتعلم بشكل مستقل وفقًا لمواهبهم وقدراتهم البصرية والسمعية والحركية؛

٥) تقديم نفس التحفيز ومساواة الخبرات واستحضار نفس التصورات. بناءً على رأي نانا سودجانا أعلاه، تساعد الوسائل التعليمية المعلمين في توضيح المواد المجردة، وتتغلب الوسائل التعليمية أيضًا على القيود المختلفة مثل المكان والزمان، كما أن الوسائل التعليمية قادرة على تعزيز حماسة الطلاب للتعلم لأن الطلاب سوف يتعلمون بشكل مستقل باستخدام قدراتهم.

ويعتقد أفندي أيضًا أن منافع استخدام الوسائل التعليمية تشمل على: ٢٨:

- ١) أخذ الدروس التي يمكن أن تكون متساوية؛
- ٢) التعلم أسهل وأكثر إثارة للاهتمام.
- ٣) التعلم أكثر تفاعلية؛
- ٤) المزيد من الوقت والجهد بكفاءة؛
- ٥) يمكن تحسين جودة نتائج تعلم الطلاب.
- ٦) من خلال الوسائل التعليمية، تتم عملية التعليم في أي مكان؛

²⁸ Afandi, & Oktarina. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press, 2013, hlm. 94.

٧) يمكن للوسائل التعليمية أن تؤثر على اتجاهات الطلاب الإيجابية تجاه المواد والأنشطة التعليمية.

٨) تحويل دور المعلم ليكون أكثر إيجابية ومهنية.
وبناءً على رأي أفندي كما هو موضح أعلاه، فإن منافع الوسائل التعليمية هي أصبحت عملية التعلم ممتعة وتفاعلية، وتجعل الوقت والطاقة أكثر كفاءة، وتعزز المواقف الإيجابية لدى الطلاب في عملية التعليم.

٣. Smart Apps Creator

(أ) فهم *Smart Apps Creator*

تتكون كلمة *Smart Apps Creator* من ثلاث كلمات إنجليزية وهي كلمة *Smart* التي تعني ماهر أو ذكي أو حكيم، وكلمة *Apps* التي تعني التطبيقات وهذه الكلمات اختصار من كلمة *applications*، وكلمة *Creator* التي تعني المنشئ. لذا، يعد Smart Apps Creator أو ما يسمى عادةً SAC تطبيقًا ذكيًا لإنشاء الوسائل المستندة إلى Android و iOS دون استخدام تعليمات برمجية. قدرت SAC على إنتاج تطبيقات بتنسيق HTML 5 و EXE والتي يمكن تشغيلها على العديد من الأجهزة مثل أجهزة الكمبيوتر وأجهزة الحاسوب والهواتف الذكية. يمكن أن يحتوي هذه التطبيقات على رسوم متحركة وصور ومقاطع فيديو وموسيقى وقوائم أخرى. يمكن للطلاب قبول هذا المظهر البسيط بسهولة، لأن العرض المقدم عبارة عن مزيج من الكتب الإلكترونية و *Power Point*. وبصرف النظر عن استخدام

Smart Apps Creator كوسيلة تعليمية، يمكن أيضاً استخدامها لتصميم تطبيقات بسيطة، وتحديداً في مجال السياحة وأدلة المدن والتسويق والألعاب التعليمية البسيطة.²⁹

إن تطوير *Smart Apps Creator* مع الإبداع والابتكار المثير للاهتمام يمكن أن يجعل هذه الوسائل التعليمية وسيلة للتواصل البصري بين المعلمين والطلاب. ويمكن الوصول إلى نتائج هذه التطبيقات عبر شبكة الهاتف أو نقل الملفات عبر الأجهزة مثل أقراص الفلاش والذاكرة.³⁰

ومن الوصف أعلاه، فيمكن الاستنتاج أن *Smart Apps Creator* هو تطبيق تستخدم لإنشاء وسائل يمكن تشغيلها على أجهزة مختلفة، بما في ذلك أجهزة *Android* وأجهزة الحاسوب وأجهزة الكمبيوتر دون استخدام كود البرمجة.

(ب) يعد عرض *Smart Apps Creator*

يعد عرض *Smart Apps Creator* نموذجاً بصرياً في التطبيق كمكان (وسيلة) لتوصيل النظام بالمستخدمين للتفاعل مع الميزات والمحتوى والوظائف المختلفة الموجودة فيه.

²⁹ Muhamad Faqih, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android dalam Pembelajaran Pusi," *Konfiks Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia* 7, No. 2 (2021), hlm. 27-34.

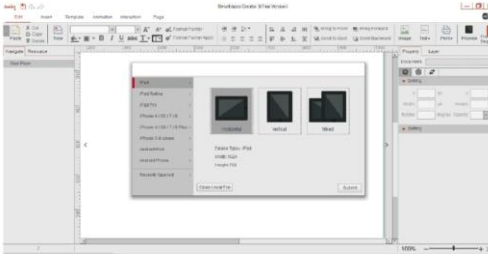
³⁰ L Azizah, S Mariani, and Rochmad, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Core Bernuansa Konstruktivistik untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis," *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, (2012). hlm. 101-105.

(١) العرض الأولي لمنشئ التطبيقات الذكية: العرض الأولي هو الواجهة التي تظهر لأول مرة عند الوصول إلى *Smart Apps Creator*. وأما طريقة الوصول إلى *Smart Apps Creator* فهي بالضغط مرتين على أيقونة *Smart Apps Creator* الموجودة على سطح المكتب أو يمكن رؤيتها من خلال قائمة البرامج في قائمة البدء. ما يلي هو العرض الأولي عند فتح *Smart Apps Creator*.



الصورة ٢ ١ يعد عرض *Smart Apps Creator*

(٢) الصورة ٢،١ يعد عرض *Smart Apps Creator* هي الصفحة الرئيسية لـ *Smart Apps Creator* هي الصفحة الرئيسية أو الصفحة الافتتاحية التي تظهر بعد العرض الأولي. يعد وجود الصفحة الرئيسية أمرًا مهمًا جدًا في التطبيق لأنها صفحة الفهرس أو الصفحة الأولى المعروضة.



الصورة ٢ ٢ الصفحة الرئيسية لـ Smart Apps Creator

ج) ميزة Smart Apps Creator

عند تطوير وسيلة ما، تعد الميزات أحد العناصر التي يمكن للمستخدمين الاستفادة منها ليتمكنوا من إنشاء الوسائل التعليمية مثيرة للاهتمام. الميزات المتوفرة في تطبيق *Smart Apps Creator* هي كما يلي:^{٣١}

١) تعد قائمة "إدراج" (insert) إحدى ميزات *Smart Apps Creator* وهي مفيدة لإدراج الصور وتغيير الخلفيات وإدخال النص وإدخال ميزة نقطة الاتصال (التبديل بين الشرائح) واختبار المعايين (الشرائح). أما الرموز المتوفرة في قائمة الإدراج فهي كما يلي:

³¹ S Khasanah, Maulana, & Lisna. Pengembangan Media Pembelajaran e-Learning Smart Apps Creator (SAC) bagi Karyawan Penjual pada TV Berbayar. Jakarta: Jurnal Akademika, 2020, 129-143.

(أ) أيقونة الصورة (*Image*) وهي إحدى ميزات *Smart Apps Creator* وهي مفيدة لإدراج الصور في الصفحات؛

(ب) أيقونة النص (*Text*) وهي إحدى ميزات *Smart Apps Creator* وهي مفيدة لإدراج النص في الصفحات حسب الحاجة؛

(ج) أيقونة الخلفية (*Background*) وهي إحدى ميزات *Smart Apps Creator* وهي مفيدة لإدراج الخلفيات في الصفحات لجعلها أكثر جاذبية؛

(د) أيقونة نقطة الاتصال (*Hotspot*) وهي إحدى ميزات *Smart Apps Creator* وهي مفيدة لمعالجة الشرائح لجعلها أكثر جاذبية وأسهل في استخدام التطبيق؛

(هـ) أيقونة المعاينة (*Preview*) وهي إحدى ميزات *Smart Apps Creator* وهي مفيدة لعرض جميع القوائم التي تم إنشاؤها أو تقديمها بحيث يمكن تصحيحها بشكل أكبر.

(٢) قائمة القالب (*Template*) وهي إحدى ميزات *Smart Apps Creator* واختبار المعاينات (الشرائح) والاتصال بين الشرائح؛

(٣) قائمة الرسوم المتحركة (*Animation*) وهي إحدى ميزات *Smart Apps Creator* وهي مفيدة لتصميم

الشرائح لجعلها أكثر جاذبية، بما في ذلك الأعلى إلى الأسفل، والأسفل إلى الأعلى، واليمين واليسار، أو يمكن أن تختفي ثم تعاود الظهور؛

(٤) قائمة التفاعل (Interaction) وهي إحدى ميزات *Smart Apps Creator* وهي مفيدة للتصميم بين الشرائح لتسهيل فتح التطبيق؛

(٥) قائمة الصفحة (Page) وهي إحدى ميزات *Smart Apps Creator* وهي مفيدة لفتح الملفات وفقاً لاحتياجاتك، على سبيل المثال: الصفحة العمودية أو الأفقية، ثم يمكن أيضاً تعديل هذه الميزة لتناسب مع المكان الذي ستبدأ فيه الشريحة.

(د) *Smart Apps Creator* منافع

تعد تطبيق *Smart Apps Creator* تطبيق جديدة في عالم التعليم. يمكن تطوير هذا التطبيق دون استخدام كود البرمجة، مما يسهل على المعلمين تطوير هذا التطبيق لتحسين جودة تعلم الطلاب. والمنافع التي يتمتع بها المستخدمون عند استخدام تطبيق *Smart Apps Creator* هي كما يلي:^{٣٢}

³² S Rizqi Ratna Paramitha, Pemanfaatan Aplikasi Smart Apps Creator (SAC) sebagai Media Pembelajaran Sosiologi berbasis e-Learning Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Pontianak: *Universitas Tanjung Pura*, 2020, hlm. 1-48.

- (١) أصبح جو التعليم شيئًا ومتمتعًا بحيث يشعر الطلاب بالتحفيز من خلال الوسائل المقدمة؛
- (٢) من الممكن الوصول إلى هذه التطبيقات في أي وقت وفي أي مكان دون التقييد بالمكان أو الزمان أو الظروف؛
- (٣) تسهيل تصميم الوسائل التعليمية المتنوعة على المعلمين على الرغم من أن قدرتهم على تصميم الوسائل التعليمية ضئيلة.
- من الوصف أعلاه، يتمتع Smart Apps Creator بمنافع يمكن للمستخدمين تجربتها إذا قاموا بتشغيل هذه التطبيقات. وبصرف النظر عن جعل عملية التعليم مثيرة للاهتمام، يمكن الوصول إلى هذه التطبيقات دون التقييد بالزمان والمكان. من السهل أيضًا على المعلمين تصميم هذه التطبيقات حتى لو كانت قدرتهم على تشغيل الكمبيوتر/الحاسوب ضئيلة لأن هذه التطبيقات لا تتطلب كود برمجي للتطوير.

هـ) مزايا وعيوب Smart Apps Creator

إن وجود *Smart Apps Creator* في عالم التعليم يساعد المعلمين حقًا في عملية التعليم. لا يواجه المعلمون الأقل مهارة في استخدام الوسائل الرقمية صعوبة كبيرة في تطوير هذه الوسائل لأن هذه الوسائل لا تتطلب مهارات خاصة لتطويرها. وأما مزايا *Smart Apps Creator* فهي كما يلي:^{٣٣}

³³ Sida Ferlianti dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Pembelajaran SAC (Smart Apps Creator) pada Materi Tekanan Hidrostatik," *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)* 3, No. 1 (2022),

(١) يسهل على المبتدئين تعلمه. باستخدام تصميم بسيط لواجهة المستخدم (UI)، يسهل على المبتدئين فهم الميزات والأيقونات المتوفرة.

(٢) يقدر على تصميم تطبيقات تعمل بنظام الأندرويد دون استخدام لغات البرمجة. تم تصميم برنامج *Smart Apps Creator* بحيث يمكن إنشاء الوسائل التعليمية دون أن يجد صعوبة في تجميع لغة برمجة، بحيث حتى لو كانت قدرة المبتدئين ضئيلة، فيمكنه إنشاء تطبيقات وفقاً لما صممه مسبقاً؛

(٣) إمكانية حفظها على أجهزة متعددة. يمكن تخزين هذه التطبيقية مع نائج Android و iOS و EXE و HTML 5 وحجم تخزين هذه التطبيقية منخفض جداً ولا يستهلك مساحة تخزينية كبيرة على الجهاز؛

(٤) إمكانية تشغيلها دون استخدام الإنترنت. يمكن تشغيل هذه التطبيقية مع أو بدون الإنترنت. وهذا يسهل على المستخدمين تشغيله لأنه غير محدود بالمكان والزمان والاتصالات.

وفي الوقت نفسه، فإن عيوب *Smart Apps Creator* هي كما يلي:

(أ) تصف *Smart Apps Creator* بصفة نسخة تجريبية. لا يمكن تنزيل *Smart Apps Creator* إلا بإصدار تجريبي لأن هذه التطبيقية لا تزال جديدة نسبياً ولا يمكن استخدامه إلا لمدة

٣٠ يومًا. يمكن بالطبع استخدام هذه التطبيقات إلى الأبد إذا قام المستخدم بشراء ترخيص. وأما الأسعار المذكورة تختلف. للاستخدام التجاري، السعر هو ٢,٨٠٠,٠٠٠ روبية. في الأوساط التعليمية، السعر هو ١,٨٠٠,٠٠٠ روبية، وفي الوقت نفسه، للاستخدام السنوي السعر هو ٧٠٠,٠٠٠ روبية.

(ب) الميزات المتوفرة المحدودة: عند مقارنتها بالتطبيقات الأخرى المستندة إلى *Android*، فإن الميزات الموجودة في هذه التطبيقات محدودة.

(ج) اللغات المتاحة: لا تزال هناك عدة لغات مستخدمة، بما في ذلك اللغة الإنجليزية. وفي الوقت نفسه، الإندونيسية لا تزال غير متوفرة.

(د) المظهر المقدم بسيط: نظرًا لأن المظهر بسيط، فإن هذه التطبيقات قادرة فقط على إنشاء تطبيقات بسيطة وله قيود بحيث يتنافس مع تطبيقات *Android* الأخرى.

من الشرح أعلاه، فيمكن الاستنتاج أن *Smart Apps Creator* هو تطبيق لا يستخدم المعرفة البرمجية، لذا يمكن أن يكون حلاً للوسائل التعليمية. لا تتطلب هذه التطبيقات سوى مساحة تخزين صغيرة بحيث يمكن مشاركة الوسائل عبر وسائل التواصل الاجتماعي، سواء الدردشة الشخصية أو الدردشة الجماعية. ومن السهل فهم العرض الموجود في هذه التطبيقات بحيث يتم نقل المعلومات التي ينقلها المعلمون إلى الطلاب بسهولة من خلال الاتصال البصري. ويمكن أيضًا تصميم هذه الوسائل بشكل جذاب من خلال تعديل محتوى الوسائل إلى اختبارات وألعاب تعليمية تشجع اهتمام الطلاب بالتعلم. ومع

ذلك، يمكن تطوير هذه التطبيقات في ٣٠ يومًا فقط، لذا عندما يرغب المعلمون في تطوير وسائل أخرى، يتعين عليهم إعادة تثبيته ليتمكنوا من استخدامه.

٤. المدخل العلمي

(أ) مفهوم المدخل العلمي (*Scientific Approach*)

المدخل العلمي هو المدخل التعليمي الجديد في المنهج الدراسي ٢٠١٣ الذي قرره وزارة التعليم والثقافة بجمهورية أندونيسيا، منذ ١٢ ديسمبر ٢٠١٤ حتى الآن.^{٣٤} أن المدخل العلمي عملية التعليم التي صممها المدرسون القائم على الخطوات العلمية وهي عملية الملاحظة، وتقديم الأسئلة، والتفكير المنطقي والتجارب، واتصال المعلومات وهذه الخطوات تأخذ دورا مهما لتحقيق المطالب المتجهدين في عملية التعليم وبعدها. وإضافة إلى ذلك، قال محمد أغوس كارسنو بوديتنو وآخرون في مقالتهم بأن المدخل العلمي يصبح وسيلة فعالة لتطوير وتعزيز قدرة الطلاب في مجال معرفي وسلوكي ومهاري لأن الطلاب لا يدرسون من المدرسين فقط بل إنما يدرسون أيضا من بيئتهم.^{٣٥}

ومن البيان السابق، قدم الباحث الخلاصة أن المدخل العلمي نموذج عملية التعليم المصمم بناء على الخطوات العلمية وهي عملية

³⁴ Musfiqon dan Nurdyansyah, *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2015), Cet. 1. h. 38.

³⁵ Moch. Agus Krisno Budiyo, dkk, *Implementasi Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran di Pendidikan Dasar Malang*, t.t, hal. 46.

الملاحظة وتقديم الأسئلة، والتفكير المنطقي، والتجارب، واتصال
البيانات.

(ب) أهداف التعليم بالمدخل العلمي

- ١) لتنمية القدرة الفكرية لدى الطلاب
- ٢) لتكوين قدرة الطلاب في حلول المشكلة منظما
- ٣) وجود مواقف التعليم حيث يشعر الطلاب أن التعليم هو الحاجة
- ٤) الحصول على نتائج التعلم العالية
- ٥) لتدريب الطلاب في تواصل الفكرة خاصة في كتابة المقالة العلمية
- ٦) لتطوير شخصية الطلاب.^{٣٦}

(ج) خطوات عملة التعلم على ضوء المدخل العلم

١) الملاحظة (Mengamati)

الملاحظة هي عملية الطلاب إلى التعرف على الموضوع
الدراسي من خلال استخدام البصر والسمع. وفي هذا الخطوة،
يمكن للطلاب أن يلاحظوا على الموضوعات المتنوعة مثل الصور،
والنصوص، والجدوال حتى أن يقرأوا المعلومات في المصادر
التعليمية. وهدفت عملية الملاحظة إلى تكوين الطلاب القادرين
على تشخيص المشكلات.^{٣٧}

٢) تقديم الأسئلة (Menanya)

³⁶ Daryanto, *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Gava Media, 2014), h. 54.

³⁷ Yanti Herlianti, *Pembelajaran Tematik: Menggunakan Pendekatan Sainifik dan Penilaian Otentik untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013*, (Ciputat: UIN Press 2015, h. 93

تقديم السؤال هي عملية الطلاب إلى معرفة عن الأشياء التي لم يعرفوها من المواد الدراسية. وفي هذه الخطوة، يمكن للطلاب أن يجعولوا الأسئلة، أما كانت هي خطية أو كتابية، ثم يطرحونها إلى المدرس أو أصدقائهم وهدفت عملية تقديم السؤال إلى تكوين الطلاب القادرين على تقرير المشكلات.³⁸

(3) التفكير المنطقي (Menalar)

التفكير المنطقي عملية الطلاب إلى جمع المعلومات والبيانات لدى الأشياء التي لم يعرفوها من المواد الدراسية. وفي هذه الخطوة، يمكن للطلاب أن يجمعوا المعلومات والبيانات من خلال قراءة الكتب والمناقشة.

(4) التجارب (Mencoba)

التجريبية هي عملية الطلاب إلى معالجة المعلومات والبيانات بمساعدة الجهاز أو بغيره. وفي هذه الخطوة، يمكن للطلاب أن يعالج المعلومات والبيانات من خلال تصنيف المعلومات، و تعديد المعلومات، وتصميم الجدول أو الخريطة الذهنية. ثم قام الطلاب بتحليل البيانات ومقارنة البيانات مع النظرية حتى يمكن للطلاب أن يحددوا الخلاصة أو النظرية الجديدة.

(5) اتصال البيانات (Mengkomunikasikan)

³⁸ *Sufairoh, Pendekatan Saintifik dan Model Pembelajaran K-13, Jurnal Pendidikan Profesional, 2006, Vol. 5, 2006, h. 121*

الاتصال هي عملية الطلاب إلى إلقاء مكتشفاتهم بعد أن يمروا أربع خطوات السابقة، بداية من عملية الملاحظة وعملية تقديم السؤال، وعملية التفكير المنطقي، وعملية التجربة. وقدم الطلاب مكتشفاتهم إلى المدرس أو الأصدقاء من خلال خطأ أو لسانا .

٥ . نتائج تعلم اللغة العربية

نتائج تعلم اللغة العربية هي التغيرات في مستوى السلوك التي يحصل عليها الطالب بعد مشاركته في عملية تعلم اللغة العربية والتي تتجلى في الكفاءة في اللغة العربية. والكفاءة مأخوذة من كلمة "competent" التي تعني قدرة الشخص ومهاراته في مجاله.³⁹ الكفاءة هي نتيجة تعلم تتضمن ٣ مجالات وهي المعرفة والمهارات والمواقف التي تتشكل في الأفكار والأفعال في الحياة اليومية. وعلى هذا الأساس، فإن الكفاءة تعني المعارف والمهارات والقدرات التي يتقنها المتعلمون بحيث يتمكنون من أداء السلوكيات المعرفية والوجدانية والحركية النفسية على أفضل وجه ممكن.⁴⁰

وفقاً لهاماليك نتائج التعلم هي تغيرات في السلوك لدى الشخص يمكن ملاحظتها وقياسها من معارف ومواقف ومهارات. ويتم تفسير هذا التغيير على أنه زيادة وتطور أفضل من عدم المعرفة إلى المعرفة. يمكن استنتاج تُعرّف نواتج التعلم بأنها النتائج التي حققها الطلاب بعد عملية التعليم والتعلم في تعلم مادة معينة. ولا تكون نتائج التعلم على شكل درجات

³⁹Syamsuddin Asyrofi, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Ombak, 2016), hlm. 66.

⁴⁰ Syamsuddin Asyrofi, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Ombak, 2016), hlm. 69.

فقط، بل يمكن أن تكون على شكل تغييرات أو تحسينات في المواقف والعادات والمعرفة والمثابرة والثبات والاستدلال والانضباط والمهارات وما إلى ذلك من الأمور التي تؤدي إلى تغييرات إيجابية.

(أ) العوامل المسببة لل صعوبات

تُصنف العوامل المسببة ل صعوبات التعلم إلى مجموعتين هما.⁴¹

(١) العوامل الداخلية:

(أ) العوامل البدنية (الجسدية). وهي الحالة العامة للجسم التي يمكن

أن تؤثر على همة الأطفال وانباههم في متابعة الدروس.

(ب)العوامل النفسية. تشمل العوامل التي تشمل الجوانب النفسية التي

يمكن أن تؤثر على جودة نواتج التعلم لدى الطلاب: الذكاء

والسلوك والموهبة والاهتمام والدافعية.

(٢) العوامل الخارجية:

(أ) العوامل غير الاجتماعية مثل المرافق المدرسية/التعليمية والبنية

التحتية، ومكان الإقامة، وظروف الطقس، ووقت الدراسة

الذي يستخدمه الأطفال.

(ب) العوامل الاجتماعية مثل طبيعة المدرسين والموظفين الإداريين

وزملاء الدراسة والأصدقاء في البيئة المنزلية.

(٣) مؤشرات نتائج تعلم اللغة العربية

إن نواتج التعلم المستخدمة في هذه الدراسة هي نواتج تعلم

اللغة العربية، وهذه النواتج يمكن تحقيقها بالتعلم الجاد والإرادة الجادة

⁴¹ Ibid, hlm. 76.

وبدون ذلك كله لن تتحقق الأهداف المتوقعة.

في عملية تعليم اللغة العربية، يتوقع المعلم من الطلاب أن يتقنوا أربع مهارات لغوية بشكل فعال ومتتابع، وهي مهارة الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة.^{٤٢} يعرف كوتريل المهارة على القدرة على العمل والتعلم جيدا فيما نضعه في أذهاننا. إنه نشاط مكتسب تم تطويره أثناء ممارسة نشاط مدعوم لتعليقات.^{٤٣}

(١) مهارة الاستماع

ينص أحد مبادئ علم اللغة على أن اللغة الأولى هي أصوات اللغة المنطوقة والمسموعة.^{٤٤} وعلى هذا الأساس، يؤسس بعض اللغويين لمبدأ أن تعليم اللغة يجب أن يبدأ بتعليم السمع والنطق قبل القراءة والكتابة.

وبالسابق، فإن الاستماع هو تجربة تعليمية مهمة جدًا للطلاب وينبغي أن تحظى باهتمام جاد من المعلم. ولذلك، إن تطبيق تعليم اللغة العربية هو أن يتم تعليمها عن طريق الاستماع إلى الألفاظ العربية (ويفضل ألا يكون ذلك عن طريق القراءة)، سواء في شكل كلمات أو جمل، فيجب على الطلاب الاستماع جيدًا عندما يقدم المعلم كلمات جديدة أو تعابير جديدة أو أنماط جديدة من الجمل.

⁴² Ahmad Fuad Effendi, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat, 2009), hlm. 98.

⁴³ عقيف حلمية، "تعليم مهارة القراءة للناطقين بغيرها"، التدريس، ٨٠ رقم ١ (٢٠٢٠). ٧٨

⁴⁴ Ibid, hlm. 128.

الغرض من تدريب الاستماع هو أن يتمكن الطلاب من فهم الكلام باللغة العربية، سواء اللغة العامية أو اللغة المستخدمة في المحافل الرسمية.^{٤٥} مؤشرات تعلم الاستماع الناجح هي: (١) أن يتمكن الطلاب من فهم الألفاظ العربية بشكل جيد، (٢) أن يكون الطلاب قادرين على شرح المقصود شفويًا أو كتابيًا، (٣) أن يكون الطلاب قادرين على تقليد النبر وفقاً لذلك.

(٢) مهارة الكلام

إن إتقان التحدث هو أحد أنواع القدرة اللغوية التي يرغب المتعلمون في تحقيقها. وبالسابق، يجب ممارسة التحدث بطرق منها: (١) تدريب مهارات الاستماع؛ (٢) القدرة على نطق الجمل؛ (٣) إتقان المفردات والتعبيرات التي تسمح للطلاب بتوصيل أفكارهم.

بشكل عام، يتمثل الغرض من تدريب الكلام للمستويين أي المبتدئ والمتوسط أن يكون الطلاب قادرين على التواصل شفويًا باللغة العربية ببساطة. مؤشرات الإنجاز هي (١) أن يكون الطلاب قادرين على التواصل شفويًا باللغة العربية ببساطة (٢) الإجابة عن الأسئلة الكتابية والشفوية. (٣) تلاوة الكلمات التي يسمعونها (٤) الشرح المبسط عن حدث أو فيديو أو صورة.

(٣) مهارة القراءة

القراءة هي مفتاح العلم والمعرفة. يجب استكشاف العلوم

⁴⁵ Ibid, hlm. 129.

المخزنة في الكتب والبحث عنها من خلال أنشطة القراءة. تحتوي مهارة القراءة على مفهومين، وهما تحويل الرموز المكتوبة إلى أصوات، وفهم معنى القراءة. ولتدريب هما، هناك عدة أنواع من نشاطات القراءة منها (١) القراءة بصوت عالٍ، (٢) القراءة بصمت، (٣) القراءة السريعة، (٤) القراءة الترفيهية، (٥) القراءة التحليلية.

في مهارات القراءة هناك تمارين يجب أن يقوم بها الطلاب من أجل اكتساب مهارات قراءة وفهم النصوص المقروءة باللغة العربية، وهي (١) القدرة على معرفة معنى المفردات، (٢) القدرة على قراءة النص العربي بشكل صحيح، (٣) القدرة على فهم النص العربي بشكل صحيح، (٤) القدرة على إيجاد المعلومات بشكل صحيح وتقديم تعليقات أو فهم إضافي. ٤٦

٤ مهارة الكتابة

في هذه المهارة هناك العديد من التمارين التي يجب أن يقوم بها الطلاب، بما في ذلك: (١) اللغة (إعادة التركيب والتحويل)، (٢) النمذجة، (٣) الاستنساخ، (٤) الإملاء، (٥) السابقف الموجه، (٦) ملء النماذج والرسوم البيانية وما شابه ذلك، (٧) السابقف الحر. ومؤشرات التحصيل هي (١) كتابة الكلمات المسموعة (٢) تحديد الكلمات المكتوبة بالإملاء الصحيح (٣) كتابة الفقرات

⁴⁶ Ibid, hlm. 161-166.

بناءً على موضوعات معينة.^{٤٧}

٦. المدرسة حاجة إسرّيائي المتوسطة سمارنج

بنيت المدرسة حاجة إسرّيائي المتوسطة سمارنج في عام ١٩٩٤ والتي حصلت لاحقاً على إذن من المكتب الإقليمي للتعليم والثقافة في مقاطعة جاوا الوسطى في ٢٤ مارس ١٩٩٤. أما المؤسسون للمدرسة المتوسطة حاجة إسرّيائي بيت الرحمن سمارنج هم د. حسن الدروجي د. الحاج سوفارجو و د. سري تانطاوي الماجستير.

في السنة الأولى من تأسيسها، كان مدير المدرسة د. سوفارجو حتى عام ١٩٩٥، بعد ١٩٩٥ إلى ٢٠٠٠ تم تعيين منصب مدير المدرسة للدكتور. أمين الدين حسن.

في الفترة من ١٩٩٤ إلى ٢٠٠٠، لا يزال المدرسة أن يحلّ المبنى في الشارع فانداناران الرقم ١٢٦، في المجمع المتساو مع روضة الأطفال و المدرسة الابتدائية حاجة إسرّيائي والمسجد الجامع بيت الرحمن.

في عام ١٩٩٨ تم اعتماد المدرسة المتوسطة إسرّيائي سمارنج لأول مرة وبإذن الله حصلت على مكانة متساوية، وذلك بناءً على رسالة رئيس المكتب الإقليمي للتعليم والثقافة في جاوا الوسطى رقم: ٠٢٢ / ١٠٣,٠٧ / MN/1998/. بهدف تطوير المدرسة بتوجيهات د. كياهي الحاج. سيروزي الزهدي (المرحوم) تم نقل المدرسة من الشارع بنداناران ١٢٦ الى الشارع عبد الرحمن صالح رقم ٢٨٥ في منطقة المركز الإسلامي.

⁴⁷ Ahmad Fuad Effendy, *Metedologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat, 2009). Hlm. 171-176

في عام ٢٠٠١ كان هناك تجديد لمنصب المدير لأن منصب المدير (الدكتور أمين الدين حسن) قد انتهى. ثم تم تنفيذ ولاية المدير من قبل الدكتور الحاجة سري تانطوية، الماجستير. في فترة ولايته بين ٢٠٠١ والآن تواصل المدرسة تطوير نفسها من حيث المباني المادية أو البنية التحتية التعليمية وكذلك المناهج وأنظمة التدريس. ولوحظ حدوث تغييرات تدريجيات وثقة المجتمع المحلي في تكليف أبنائهم وبناتهم في مدرسة المتوسطة الحاجة إسرياتي سمارانج.

في نوفمبر ٢٠٠٥ شاركت المدرسة المتوسطة الحاجة إسرياتي سمارانج في الاعتماد المدرسي للمرة الثانية التي نفذتها BAS (مجلس اعتماد المدارس) وحصلت مدينة سمارانج ونالت لقب الاعتماد أ. وهذا دليل على جدية إدارة المدرسة التي قام بها المدير وجميع مكونات المدرسة في التطوير التعليم في مدرسة المتوسطة الحاجة إسرياتي سمارانج.

ب. الإطار التفكير

التعلم في مدرسة لا يستخدم وسائل التعلم القائمة على التكنولوجيا. ويتسم هذا الأمر بانخفاض اهتمام الطلاب ونتائج تعلمهم، ويرجع ذلك إلى المعلمين الذين لا يستخدمون التكنولوجيا كوسيلة تعليمية في الفصل الدراسي. لذلك، من الضروري تطوير وسائل التعلم القائمة على التطبيقات الذكية التي يمكن أن تساعد الطلاب على التعلم بحيث تزيد نتائج تعلمهم. بناءً على الوصف أعلاه، تم وصف إطار التفكير في هذه الرسالة على النحو السابق:

جدول ٢. ١. الإطار التفكير



الباب الثالث مناهج البحث

أ. مناهج البحث ونوعه

يعد هذا البحث من البحث التطويري (*Research and Development*). يرى جاي أن البحث التطويري لا يهدف إلى اختبار النظريات، بل هو محاولة لتطوير منتجات فعالة في شكل مواد تعليمية ووسائل واستراتيجيات تعليمية.^{٤٨}

مصطلح البحث والتطوير (بالإنجليزية *Research And Development*) ويشيع استخدام الاختصار (R&D)، هو أحد أبرز المصطلحات المتداولة في أوساط البحث العلمي. وهي طريقة البحث المستخدمة للحصول على نتائج معينة وتجربة فعالة. وتصميم البحث والتطوير في مجال التربية يعني الإجراءات المستخدمة لتنمية الإنتاج التربوي وتصديقه يتجه إلى التنمية والتصديق لمنتجات التربوية.^{٤٩}

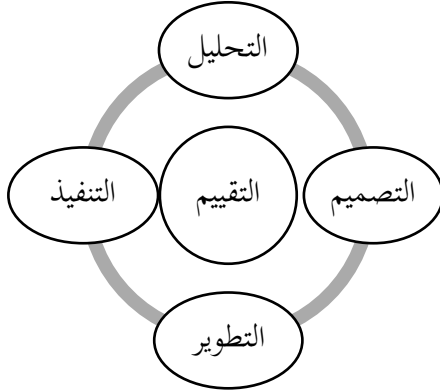
يهدف هذا البحث إلى تطوير منتج على شكل وسائل تعليمية قائمة على التطبيقات الذكية (*Smart Apps Creator*) فعالة في تحسين مخرجات التعلم لطلاب الصف السابع في مدرسة الحاجة إيسرياتي سيمارانج المتوسطة.

⁴⁸ Gay, L.R., *Educational Evaluation and Measurement: Competencies for Analysis and Application. Second edition.* (New York: Macmillan Publishing Compan, 1991), hlm. 73.

^{٤٩} محمد واهب داربادي المناقشة مادة طريقة البحث العلمي (مالانق: جامعة مولانا مالك

إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانق، ٢٠١٦) ص ٢.

نموذج التطوير المستخدم في هذا البحث هو نموذج يستخدم خمس مراحل للتطوير، تشمل التحليل (*Analysis*) والتصميم (*Design*) والتطوير (*Development*) والتنفيذ (*Implementation*) والتقييم (*Evaluation*) (ADDIE). وفقاً لسودجانا، ذكر أن نموذج التطوير ADDIE هو نموذج تصميم التعلم القائم على نهج النظام وعملية التعلم الفعالة والكفؤة، أي أن نتائج تقييم كل مرحلة يمكن أن توجه تطوير التعلم إلى المرحلة السابقة.⁵⁰ يمكن رؤية نموذج ADDIE في الرسم البياني السابق:⁵¹



الجدول ٣. ١ نموذج ADDIE

قام ديك والآخرون بتطوير نموذج ADDIE في خمس مراحل للتطوير تشمل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم.⁵² وتمثل مراحل نموذج

⁵⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Rosda Karya, 2011), hlm. 22.

⁵¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Rosda Karya, 2011), hlm. 22.

⁵² Rahmat Arofah. Pengembangan Bahan Ajar berbasis Model

تطوير ADDIE فيما يلي:

١. التحليل. هذه المرحلة هي مرحلة تحليل احتياجات تطوير المنتج وتحليل جدوى وشروط تطوير المنتج;
٢. التصميم. هذه المرحلة هي نشاط منهجي يبدأ بتصميم مفهوم المنتج ومحتواه;
٣. التطوير. هذه المرحلة هي نشاط تنفيذ تصميم المنتج الذي تم إنجازه من قبل;
٤. التنفيذ. يتم تنفيذ هذه المرحلة للحصول على معلومات حول المنتج المطور;
٥. التقييم. يتم تنفيذ هذه المرحلة لتوفير المعلومات للمستخدمين، بحيث يقوم الباحث بإجراء المراجعات وفقاً لنتائج التقييم أو الاحتياجات التي لم يتم تلبيتها من قبل المنتج.

ب. إجراءات تطوير البحث

استناداً إلى نموذج التطوير المستخدم، فإن إجراءات البحث والتطوير التي سيتم تنفيذها كما يلي:

١. مرحلة التحليل

الغرض من هذه المرحلة هو تحليل المشاكل التي تحدث في مكان البحث. هناك عدة أمور يجب تحليلها وهي:

أ) تحليل المنهج

يتم إجراء هذا التحليل لمعرفة المناهج الدراسية المستخدمة في مدرسة حاجة إسرئاتي المتوسطة. ويتم ذلك حتى يتسنى إجراء التطوير

وفقاً لمتطلبات المنهج المعمول به حتى تتمكن الوسائل المطورة من تحقيق أهداف التعليم.

ب) تحليل الاحتياجات

تحليل الاحتياجات هي عملية الحصول على المعلومات والأنماط والمواصفات حول المنتج الذي يريده المستخدم،^{٥٣} أما تحليل الاحتياجات في هذه الدراسة فهي:

١) استبيان تحليل الاحتياجات. تتمثل عملية تحليل الاحتياجات في هذه الدراسة في توزيع استبيان تحليل الاحتياجات على الطلاب عبر g-from. ويوجد في استبيان تحليل الاحتياجات عدة عبارات تتعلق بآراء الطلاب حول تعليم اللغة العربية ووسائلها.

٢) المقابلة.

المقابلة هو أحد الأدوات الميدانية لجمع البيانات بغرض استخدامها في البحوث والدراسة الاجتماعية والسياسة. لذا فإن المقابلة هي وسيلة لجمع البيانات الميدانية عن طريق الأسئلة والأجوبة على المصادر.^{٥٤}

النشاط السابق لتحليل الاحتياجات هو إجراء

⁵³ Nababan, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie Di Kelas XI SMAN 3 Medan. *Jurnal Inspiratif*, 6(1), 2020, hlm 50.

^{٥٤} ديو ولد فاندالين . مناهج البحث في التربية لو علم النفس المصرية، مكتب الانجلو،

(٢٠٠٧) ، ص ٩٩

مقابلة مع أحد معلمي اللغة العربية للحصول على معلومات أعمق حول معوقات تعلم اللغة العربية ووسائلها ومدى توافر وسائل التعلم ومعرفة احتياجاتهم من وسائل التعلم فيها، وتحليل مواد التعليم.

ج) اختيار المواد ومؤشرات التعلم

يتم بعد ذلك تجميع البيانات التي تم الحصول عليها من تحليل الاحتياجات كمادة يمكن تطويرها كالمحتوى لوسائل التعلم القائمة على منسئ التطبيقات الذكية. تم اختيار المادة الخاصة بالصف السابع المتوسط لأنها مادة أولية بالنسبة للطلاب في مدرسة المتوسطة، لذا من المأمول أن تعطي انطباعًا أوليًا جيدًا في تعلم اللغة العربية باستخدام الوسائل القائمة على *(Smart Apps Creator)*.

وعلاوة على ذلك، فإن تحديد مؤشرات الوسائل التعليمية، يمكن ترتيب المؤشرات على أساس الكفاءات الأساسية (أهداف التعلم العامة) ومؤشرات النجاح (أهداف التعلم المحددة). ومن ثم يتم التحقق من صحة نتائج إعداد المواد والمؤشرات من قبل المحاضرين الخبراء لتجنب الأخطاء الكتابية أو المفاهيم الخاطئة حول محتوى المادة التي تتضمنها وسائل التعلم المراد تطويرها.

٢. مرحلة التصميم

الغرض من هذه المرحلة هو تصميم المنتج حسب الحاجة.°° في هذه المرحلة، سيقوم الباحث في هذه المرحلة بالوصف المبدئي للمنتج الذي سيتم تطويره من خلال عدة مراحل. وتمثل المرحلة الأولى في إنشاء مخطط انسيابي ولوحة عمل باستخدام برنامج مايكروسوفت بوير باوين.

أ) تصميم المواد

تشتمل المادة التي سيتم تقديمها من خلال وسائل تطوير (*Smart Apps Creator*) على: المفردات حول موضوع معين، وتجميع الصور المناسبة، وعمل التقييمات والألعاب، ثم مادة القراءة والكتابة، ثم مادة الاستماع والكلام التي يتم شرحها من خلال مقاطع الفيديو، وفي النهاية مادة القواعد، ثم التقييم.

ب) تصميم القصة المصورة

تبدأ صناعة القصة المصورة من التخطيط (الصياغة)، ثم بصناعة القصة المصورة المصحوبة بتسلسل المشاهد والعروض والأوصاف التي تحتوي على النص المعروض على الشاشة وموقع الأشياء وموقع التصوير، ثم يكون التشاور مع خبراء الوسائل. تحتوي لوحة القصة المصورة على وصف لتصميم العرض الذي سيتم إنجازه، بدءاً من المشهد الأول للافتتاح ثم الجزء الأساسي حتى النهاية والتي سيكون عرضها من خلال تطبيق *Smart Apps Creator*. يعد

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 38.

صنع لوحة القصة المصورة هذه أمراً في غاية الأهمية، وذلك لتبسيط التحرير أثناء وجوده في تطبيق *Smart Apps Creator* ، وفي هذه الحالة قام الباحث بصنعها في برنامج Word 2013 أولاً.

(ج) إعداد النصوص (*Script*)

في مرحلة إعداد النصوص ، قام الباحث بتصميم نصين، وهما النص الخاص بعملية التصوير، و الآخر هو النص الخاص بالتسجيل الصوتي (الدبلجة). سيكون النص الذي تم إنشاؤه داعماً للغاية في وسائل التعليم المستقبلية. تتم استشارة النص الذي تم إنشاؤه مع خبراء الوسائل وخبراء المواد.

(د) إنشاء الصور والرسوم المتحركة

يبدأ إنشاء الصور والرسوم المتحركة من صنع الشخصيات وفقاً للمادة سواء صورة المفردات أو صورة مادة القواعد، صياغتها مشوقة على قدر الإمكان بحيث تجعل الطلاب مهتمين وتشجعهم على التعلم.

(هـ) الخلفية والصوت والفيديو

يبدأ صنع الخلفية من صفحة الغلاف ويليهما مادة الخلفية المختارة باستخدام صور متحركة ذات ألوان زاهية كثيرة. أما تصميم الصوت والفيديو فيأتي من عند الباحث ومن موقع اليوتيوب ليملاً الصوت والصورة في تطوير الوسائل التعليمية.

(و) صنع وسائل التعلم التفاعلية

بعد اكتمال إنشاء المادة وتصميمها، تكون الخطوة السابقة هي إدراج المادة في وسائل SAC تدريجياً، وبإضافة الأزرار التفاعلية التي تسهل الطلاب على تشغيل الوسائل وتصبح أكثر عملية.

٣. مرحلة التطوير (*Development*)

هذه المرحلة هي عملية تصنيع واختبار المنتج.^{٥٦} المنتج الرئيسي في هذا البحث هو الوسائل التعليمية *Smart Apps Creator* بناءً على تصميم تم إنشاؤه مسبقاً. ومع ذلك، هناك منتجات أخرى يجري تطويرها، وبالتحديد في شكل أدوات تعليمية مثل خطط وأدوات الدراسة، لكنها لم تمر بمرحلة التطوير ADDIE.

بعد اكتمال الوسائل التعليمية في شكل المنتج النهائي، تتم مراجعتها من قبل المشرف قبل التحقق من صحتها من قبل خبير المواد وخبراء الوسائل. يتم إجراء عملية التحقق بهدف تحديد مستوى ملاءمة الوسائل والحصول على الاقتراحات والمدخلات من الخبراء لتحسين جودة منتج الوسائل التعليمية قبل اختباره على المدرس والطلاب.

٤. مرحلة التنفيذ

هذه المرحلة هي عملية تطبيق أو استخدام المنتج الذي يتم تنفيذه في الصف الثامن بالمدرسة حجة إسرائيلي المتوسطة في سيمارانج بإجمالي ٣٠ طالباً. ومع ذلك، قبل تطبيقه يتم التحقق من صحة المنتج من قبل المدققين والمستخدمين المحتملين (المعلمين والطلاب).^{٥٧} تهدف تجربة المنتج

⁵⁶ *Ibid.* hlm. 38.

⁵⁷ *Ibid.* hlm. 39.

إلى تحديد استجابة المعلمين والطلاب بعد استخدام منتجات وسائل التعلم واختبار جدوى الوسائل بناءً على تقييمات المعلم والطلاب.

٥. مرحلة التقييم

الغرض من التقييم هو تحديد مدى فاعلية المنتج المطور في التغلب على مشكلات نتائج تعلم الطلاب في الجانب المعرفي. في مرحلة التقييم، يتم تنفيذ تقييم وسائل التعلم من قبل المستخدم. بعد تنفيذ مرحلة تقييم وسائل التعلم من قبل المعلم والطلاب، يتم الحصول على بيانات البحث، ثم تحليل البيانات باستخدام البيانات الكيفية والكمية، بحيث يمكن من خلال البيانات استنتاج وسائل التعلم هل كانت مجدية أو غير مجدية للاستخدام في عملية التعلم.

ج. تصميم تجربة المنتج

يتم تنفيذ تصميم تجربة المنتج لجمع البيانات المستخدمة كأساس لتحديد جدوى منتجات وسائل التعلم التي يتم تطويرها. يتضمن تصميم التجربة ما يلي:
(١) تصميم التجربة؛ (٢) مواضيع الاختبار؛ (٣) تقنيات وأدوات البحث؛ (٤) تقنيات وأدوات البحث؛ (٤) تقنيات تحليل البيانات.

١. تصميم التجارب

تهدف تجارب المنتج إلى اختبار جدوى وسائل التعلم المطورة استناداً إلى الجوانب المادية، وجوانب الوسائل وتقييمها من قبل المستخدمين. هناك مرحلتان في تجارب المنتجات لتحديد مستوى جدوى وسائل التعلم وهما مرحلة التحقق من الخبراء ومرحلة تجارب المستخدمين.

أ) التحقق من الخبراء

تهدف عملية التحقق من الخبراء إلى تحديد مستوى جدوى وسائل التعلم القائمة على *smart apps creator* التي تم تطويرها بناءً على الجوانب المادية والجوانب الإعلامية. يتم تنفيذ اختبار الجدوى من خلال عرض وسائل التعلم المطورة من قبل *Smart Apps Creator* بعدد من استبيانات التقييم التي سيتم ملؤها من قبل خبير المواد والوسائل لتقييم مدى جدوى وسائل التعلم المطورة مع تقديم الاقتراحات والانتقادات التي يمكن استخدامها كالتحسين في تطوير وسائل التعلم القائمة على (*smart apps creator*).

ب) تجربة الاستخدام

تهدف تجربة الاستخدام إلى تحديد مستوى جدوى وسائل التعليم لمستخدمين. بعد تجربة وسائل التعلم على بعض مواد اللغة العربية. ثم يقوم المعلم والطلاب بتعبئة الاستبيان التقييمي لتقييم مدى فائدتها.

٢. الموضوع التجريبية

تشمل موضوعات البحث في تطوير وسائل التعلم القائمة على التعلم المحمول ما يلي (١) محاضرات من قسم تعليم اللغة العربية كالخبراء في الوسائل؛ (٢) محاضرات من قسم التربية والتعليم كالخبراء في المواد؛ (٣) طلاب الصف السابع من المدرسة حاجة إسرطاني المتوسطة كموضوعات الاختبار لتقييم وسائل التعلم.

٣. تقنيات جمع البيانات

للحصول على البيانات حول وسائل التعلم المطورة، استخدم الباحث

عدة التقنيات لجمع البيانات وهي:

(أ) المقابلة التي تهدف إلى الحصول على المعلومات المباشرة لشرح الموقف أو الحالة المعنية.^{٥٨} المقابلة هو أحد الأدوات الميدانية لجمع البيانات بغرض استخدامها في ٤ البحوث والدراسة الاجتماعية والسياسة. لذا فإن المقابلة هي وسيلة لجمع البيانات الميدانية عن طريق الأسئلة والأجوبة على المصادر.^{٥٩} وقد أجريت المقابلات مع الطلاب ومعلمي الصف السابع في الدراسة الأولية. والمقابلة المعنية هي المقابلة المنظمة باستخدام إرشادات المقابلة التي تم ترتيبها بشكل متماسك.

(ب) الاستبيان الذي يهدف إلى الحصول على النتائج الصحيحة (الجدوى) من المدقق، والحصول على نتائج حول فعالية وسائل التعلم والاستبيان. الاستبيان هو الطريقة لجمع البيانات التي تتم عن طريق إعطاء المجموعة من الأسئلة أو العبارات المكتوبة للمستجيبين للإجابة عليها حسب طلب المستخدم.^{٦٠}

(ج) الاختبار يهدف إلى تحديد مستوى فعالية وسائل *smart apps* *creator* في مخرجات التعلم باللغة العربية. الاختبارات المستخدمة هي

⁵⁸ Arifin, Zainal., *Metodologi Penelitian Pendidikan Filosofis, Teori dan Aplikasinya*. (Surabaya: Lentera Cendikia, 2010), hlm. 51.

^{٥٩} ديو ولد فاندالين . مناهج البحث في التربية لو علم النفس المصرية، مكتب الانجلو،

(٢٠٠٧)، ص ٩٩

⁶⁰ S.Eko Putro Widoyoko. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2009), hlm. 33.

عبارة عن الأسئلة على شكل الاختيار من المتعدد.

٤. أدوات جمع البيانات

أدوات جمع البيانات المستخدمة في هذا البحث هو الاستبيان (قائمة مراجعة). إن أدوات جمع البيانات أو أدوات البحث هي أدوات تستخدم لقياس متغيرات البحث وإيجاد إجابات للمشكلات التي تمت صياغتها مسبقاً.^{٦١} ينقسم إعداد أداة التقييم إلى أربعة أنواع بناءً على دور ومكانة الموضوع في هذه الدراسة، وهي (١) الأدوات لخبراء المادة، (٢) الأدوات لخبراء الوسائل، (٣) أدوات استجابة تقويم الطالب، وفيما يلي شبكة الأدوات المستخدمة في البحث.

أ) أداة خبير المواد

أداة لخبير المواد التعليمية في شكل الاستبيان أو الاستمارة. وتكون الأداة الخاصة بخبير المواد من عدة الجوانب التي تشمل: جدوى المحتوى، واللغة، والعرض، والفائدة. ويرد في الجدول السابق العرض لشبكة الأدوات الخاصة بخبير المواد التعليمية.

الرقم	النوع	المؤشرات	السؤال
١	ملاءمة المحتوى	ملاءمة المادة	١،٢
		صحة المادة	٣

⁶¹ Ibid. hlm. 33.

٤	تمام المادة		
٥	دقة المادة		
٦،٧	وضوح المادة		
٨،٩	الخط المستخدم	اللغة	٢
١٠،١١	معلومات عن المادة		
١٢،١٣	اللغة المستخدمة		
١٤			
١٥	أهداف الوسائل	العرض	٣
١٦،١٧	تعليمات الاستخدام	التقديمي	
١٨،١٩	المعلومات المقدمة		
٢٠،٢١			
٢٢،٢٣	تسهيل أنشطة	الفائدة	٤
٢٤،٢٥	التعلم		

الجدول ٣ . ٢ شبكية أدوات خبراء المواد

(ب) أداة خبراء الوسائل

تُستخدم أداة الاستبيان لتحديد مستوى جدوى وسائل التعلم القائمة على *Smart Apps Creator* في مادة اللغة العربية. وتستند شبكات الأداة إلى الجوانب المعتمدة من النظريات المعينة. تعتمد النظرية المستخدمة في أداة استبيان تقييم جدوى الوسائل على نظرية ليفي ولينتز (أرشاد، ٢٠٠٢: ١٦)، وولكر وهيس (أرشاد، ٢٠١١: ١٧٥-١٧٦)، و٦٣ والخطوط التوجيهية لتصميم المواد من غوغل (٢٠١٦). فيما يلي شبكية أدوات تقييم جدوى وسائل الإعلام من قبل خبراء الوسائل:

الرقم	النوع	المؤشرات	السؤال
١	العرض التقديمي	اختيار الخط	١،٢
		اختيار اللون	٣،٤
		التخطيط	٥
		التصميم	٦
٢	سهولة الاستخدام	عرض الوسائل	٧،٨،١٤
		أزرار تفاعلية	٩،١٠،١١
		اللغة المستخدمة	١٢
		تعليمات	١٣

⁶² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 16.

⁶³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 16.

	الاستخدام		
١٥	اتساق الكتابة	الاتساق	٣
١٦،١٧	اتساق الخط المستخدم		
١٨	اتساق المظهر		
١٩،٢٠	وظيفة الزر		
٢١	المعلومات المقدمة		
٢٢	الاستخدام على أندرويد	الرسومات	
٢٣،٢٤	الصور المعروضة		
٢٥	تصميم العرض		

الجدول ٣.٣ . ٣ شبكية أدوات خبراء الوسيلة

(ج) شبكة اختبار جدوى المستخدم
تم إجراء هذا الاختبار لمعرفة استجابات الطلاب. سيقوم الطلاب بالتقييم عن استخدام أداة جدوى المستخدم. الشبكات المستخدمة هي كما يلي:

الرقم	النوع	المؤشرات	السؤال
١	عرض	التنقل وعرض الوسائل	١،٣

٢	اختيار لون الوسائل الإعلام		
٤	أهداف الوسائل	عرض المواد	٢
٥	تعليمات الاستخدام		
٦	إيجاز المادة		
٧	اكتمال المادة		
٨	المعلومات في الوسائط		
٩	اختيار الكتابة	اللغويات	٣
١٠	المعلومات المقدمة		
١١،١٢، ١٣	اللغة المستخدمة		
١٤،١٥	تساعد وسائل الإعلام في عملية التعلم	الفوائد	٤
١٦	الألوان المستخدمة	عرض	٥
١٨	الصور على الوسائل		
١٧	تصميم العرض		
٢٠،١٩	عرض الفيديو والصوت		

الجدول ٣. ٤ أداة اختبار جدوى المستخدم الشبكية

اعتمد الباحث على الاستبيان الذي استخدمه عائشة فطرياني (٢٠١٨) وديلا أوكيساري (٢٠١٨) والذي تم التحقق من صحته من قبل الأستاذ هيرمان دوي سارجونو

٥. التحقق من صحة الأداة واختبار الموثوقية

وفقاً لسوجييونو يمكن اختبار صحة الأداة من خلال طلب رأي الخبراء.^{٦٤} لذلك، تم اختيار المحاضرين خالبراء للعمل كمتحققين من صحة الأداة. تم إجراء عملية التحقق من الصلاحية من قبل الخبراء، وهما محاضران من قسم تعليم اللغة العربية في جامعة اليسونجو الإسلامية الحكومية. وقد تم إجراء اختبار الأداة من خلال تحليل بنود الاستبيان، ثم اتخذ الخبراء قراراً بشأن إمكانية استخدام الأداة دون التحسين أو مع التحسين أو تكرارها بالكامل. تم الإعلان عن نتائج التحقق من صحة الأداة أنه يمكن استخدامها في البحث مع بعض التنقيحات كما في المرفق.

والمقصود بالموثوقية إذا كانت الأداة قادرة على قياس شيء ما يتم قياسه بشكل متنسق مع مرور الوقت. لذا فإن الكلمة الأساسية كشرط هو الاتساق أو الثبات أو عدم التغير في كل مرة.^{٦٥} ووفقاً لخنوتاري (٢٠٠٢: ٧٠)، تعتبر الموثوقية أداة قياس موثوقة إذا كانت توفر نتائج متنسقة. يعتبر اختبار الموثوقية أمراً مهماً في القياس.

⁶⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm, 172.

⁶⁵ Nurgiantoro, dkk, *Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu-Ilmu. Sosial*. (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2009). Hlm. 341

الآليات المستخدمة لاختبار الموثوقية في هذا البحث مايكروسوفت إكسل ٢٠١٦ و *SPSS 20*. تستخدم تقنية اختبار الموثوقية في استبيان المستخدم في هذا البحث تقنية *alpha cronbach*. تُستخدم تقنية الاختبار هذه لاختبار موثوقية أدوات الأسئلة التي يتم قياس إجاباتها المعطاة للطلاب. وقد اختيرت هذه التقنية لأن الأداة المعطاة للطلاب كانت عبارة عن استبيان متعدد الإجابات.

وفقاً لنورجيانتورو والآخرين.^{٦٦} فإن معادلة كرونباخ ألفا هي كما يلي:

$$r = \frac{k}{k - 1} \left(\frac{\sum \sigma i^2}{\sigma^2} \right)$$

r : معامل الموثوقية المطلوب

k : عدد عناصر السؤال

σi^2 : تباين عناصر السؤال

σ^2 : تباين درجة الاستبيان

المبادئ التوجيهية في تصنيف مستوى الموثوقية كما في الجدول

السابق.^{٦٧}

⁶⁶ Nurgiyantoro, dkk, *Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu-Ilmu. Sosial*. (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2009). Hlm. 352

⁶⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013). Hlm. 122.

تصنيف الفئة	قيمة <i>koefisien</i>
منخفضة جداً	٠,٠٠٠٠ - ٠,٠١٩٩
منخفضة	٠,٢٠٠ - ٠,٣٩٩
متوسطة	٠,٤٠٠ - ٠,٥٩٩
مرتفعة	٠,٦٠٠ - ٠,٧٩٩
مرتفعة جداً	٠,٨٠٠ - ١,٠٠٠

الجدول ٣. ٥ تفسير معامل الموثوقية

د. تقنية تحليل البيانات

١. تحليل بيانات جدوى المنتج

يستخدم الباحث تقنيات التحليل الوصفي لتحليل البيانات التي تم الحصول عليها. وتمثل وظيفة هذا التحليل في إظهار أو وصف مستوى استكشاف الشيء قيد الدراسة في شكل المتغير المستقل، مثل مستوى جدوى الأداة، ومستوى انضباط الموظفين وغيرها.^{٦٨} تتضح قيمة مستوى جدوى وسائل التعلم هذه من نتائج تحليل بيانات الاستبيان الذي تم ملؤه على شكل مقياس ليكرت. يمكن تصنيف نتائج التحليل التي تم الحصول عليها في شكل مقياس ليكرت بالكلمات كما في الجدول السابق.

⁶⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm, 187.

الدرجة	تصنيف الفئة
٤	موافق جداً
٣	موافق
٢	غير موافق
١	غير موافق تماماً

الجدول ٣.٦ فئات المقياس

بعد ذلك، يمكن تحديد النسبة المئوية للدرجة، ويمكن العثور على حساب النسبة المئوية للدرجة باستخدام معادلة الحساب أدناه:

$$Presentase\ tingkat\ kevalidan = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal} \times 100\%$$

ثم يتم بعد ذلك تحويل درجة التقييم التي تم إجراؤها في شكل النسبة المئوية إلى البيان وفقاً للفئات الموجودة باستخدام مقياس التصنيف. ينص سوجيونو (٢٠١٥: ١٧١) على أن البيانات التي يتم الحصول عليها في شكل مقياس ليكرت هي بيانات نوعية يتم قياسها كمياً. يُستخدم مقياس التصنيف لتحويل البيانات الخام في شكل الأرقام إلى البيانات النوعية. من هذه البيانات، يمكن إجراء تقييم لمدى الوسائل كما في الجدول السابق.

الفئة	تصنيف الفئة
-------	-------------

لائق جداً	$M_i + 0,5 SD_i < X$
لائق	$M_i + 0,5 SD_i < X \leq M_i + 1,5 SD_i$
غير لائق	$M_i - 0,5 SD_i < X \leq M_i + 0,5 SD_i$
غير لائق جداً	$X \leq M_i - 1,5 SD_i$

الجدول ٣. ٧. جدول توزيع البيانات العادية

الوصف:^{٦٩}

M_i = الوسط الحسابي المثالي = $\frac{1}{2}$ (الدرجة القصوى + الدرجة الدنيا)
سدي = الانحراف المعياري المثالي = $\frac{6}{1}$ (الدرجة القصوى - الدرجة الدنيا)

٢. اختبار فعالية المنتج

يتم إجراء اختبار فعالية المنتج الإعلامي بعد اكتمال المنتج وصلاحيته المنتج للاختبار، أي من خلال إعطاء الطلاب أداة على شكل الأسئلة. يحتوي السؤال على الاختيار من المتعدد. هذه البيانات مطلوبة لمعرفة مستوى فعالية المنتج، والحكم على مدى قدرة وسائل التعلم على توفير النتائج المتوقعة. يتم تحليل فعالية وسائل التعلم الخاصة ب Smart Apps Creator من خلال إجراء اختبار العينة المستقلة T-Test. اختبار العينة المستقلة T-Test هو طريقة تُستخدم لمقارنة المجموعتين من الوسائل من

⁶⁹ Saifudin, Azwar, *Realibilitas dan Validitas*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2012), hlm. 148.

عينتين مختلفتين (مستقلتين). من حيث المبدأ، يعمل اختبار T-Test
T-Test للعينة المستقلة على تحديد ما إذا كانت هناك زيادة في
القيمة/الفرق في المتوسط بين المجموعتين من السكان من خلال مقارنة
متوسط العيّنتين. قبل إجراء تحليل اختبار العينة المستقلة T-Test، يجب
أن تستوفي البيانات أولاً الشروط الأولية، وتشمل هذه الشروط ما يلي:

(أ) البيانات على شكل الفترات أو النسب

(ب) تأتي بيانات العينة من مجتمع سكاني موزع توزيعاً طبيعياً

(ج) ألا يكون التباين بين العيّنتين اللتين تتم مقارنتهما مختلفاً اختلافاً كبيراً
(متجانس)

(د) تأتي البيانات من العيّنتين المختلفتين

يتم إجراء اختبار الفرضية باستخدام تحليل اختبار العينة المستقلة T-
test في برنامج SPSS، ويتم اتخاذ القرار بمقارنة قيمة t-العد t مع جدول
t-table بالشروط السابقة:

(١) إذا كان $t\text{-hitung} \pm > t\text{-table} \pm$ ، يتم قبول H_0 ورفض
 H_a

(٢) إذا كان $t\text{-hitung} \pm < t\text{-table} \pm$ ، يتم رفض H_0 وقبول
 H_a

بالإضافة إلى ذلك، يمكن أيضاً رؤية اتخاذ القرار من المستوى المعنوي ل p (Sig) (٢-tailed). إذا كانت $p > 0.05$ فإن H_0 مقبولة وإذا كانت $p < 0.05$ فإن H_0 مرفوضة.^{٧٠}

هـ. مناقشة ترتيب البحث

الباب الأول: المقدمة

يحتوي هذا الفصل على مقدمة تحتوي على خلفية المشكلة، وأسئلتها، وأهداف البحث ومواصفات المنتج وافتراضات التطوير ومراجعة.

الباب الثاني : مكونات تطوير وسائل التعليم المعتمدة على *Smart Apps Creator*

التي تحتوي على الأسس النظرية المتعلقة بالمواضيع التي تمت مناقشتها، نظرية التطوير والوسائل التعليمية و *Smart Apps Creator* ونتائج تعلم اللغة العربية و المدرسة حاجة إسريراتي المتوسطة سمارنج

الباب الثالث : طريقة البحث المستخدمة

يحتوي هذا الفصل على أنواع البحث وتركيزه بالإضافة إلى تقنيات جمع البيانات وتحليلها.

الباب الرابع : النتائج والمناقشة

يناقش الباحث في هذا الباب تطوير وسائل التعليم المعتمدة على

⁷⁰ Triton Prawira, Budi, *SPSS 13.0 Terapan Riset Statistik Parametrik*. (Yogyakarta, Andi Offset, 2006), hlm. 175.

Smart Apps Creator والنتائج بعد تطبيق وسائل

التعلم لطلاب الفصل ٧ في مدرسة حاجة إسرائيلي المتوسطة

سيمارانج.

الباب الخامس: الخاتمة

ويتكون هذا الفصل من الاستنتاجات والمقترحات والملاحظات

الختامية.

الباب الرابع المناقشة ونتائج البحث

أ. نتائج تحليل احتياجات الطلاب

اعتمدت هذه الدراسة على نموذج تطوير الوسيلة *ADDIE* الذي وضعه Dick and Carey يتضمن هذا النموذج على المراحل الرئيسية : التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم فيما يلي تفصيل نتائج كل مرحلة من مراحل تطوير الوسيلة التعليمية باستخدام *Smart Apps Creator*

١. تحليل احتياجات الوسيلة التعليمية

تشمل هذه المرحلة دراسة احتياجات الطلاب، وتحديد المشكلات التعليمية، وتحليل المادة العلمية كأساس لتطوير الوسيلة التعليمية، وتحديد السمات المميزة للمنتج الذي يناسب الفئة المستهدفة.

تم إجراء التحليل للاحتياجات من خلال الاستبيانات والملاحظات الميدانية للعملية التعليمية. خلص الباحث إلى وجود التحديات الرئيسية مثل انخفاض تفاعل الطلاب وضعف تحصيلهم في اللغة العربية. استُنتجت الاحتياجات السابقة لتطوير الوسيلة التعليمية:

(أ) الوسيلة التعليمية الجاذبة.

(ب) الأدوات التعليمية التي تُيسر عملية التعلم.

(ج) المحتوى التعليمي البسيط والسهل الفهم.

(د) الوسائل التعليمية العملية وسهولة الاستخدام.

هـ) الأساليب التدريسية المشوقة والمبتكرة.

بُنيت الوسيلة التعليمية لتلبية هذه الاحتياجات، وتم قياس ردود الفعل من الطلاب تجاهها من خلال تقييم الجوانب السابقة: التصميم العام، طريقة العرض، اللغة المستخدمة، الفائدة التعليمية، والجوانب الرسومية، وتم تصنيف الإجابات كالتال

أ) (موافق جدًا) = ٤ نقاط.

ب) (موافق) = ٣ نقاط.

ج) (غير موافق) = ٢ نقطتان

د) (غير موافق تمامًا) = ١ نقطة.

تم الحصول على النتائج السابقة:

أ) مدى رغبة الطلاب في مادة اللغة العربية:

الجدول ٤. ١٠ اللغة العربية المحبوبة لدى الطلاب

النسبة المئوية	الطلاب	الجواب	الرقم
٧٠,١٤ %	٣	موافق جدًا	١
٥٧,١٤ %	٢٤	موافق	٢
٣٥,٧ %	١٥	غير موافق	٣
٠	٠	غير موافق تمامًا	٤
١٠٠ %	٤٢	المجموع	

أظهر ٥٧,١٤٪ من الطلاب (٢٤ طالبًا من ٤٢ مستجيبًا) أنهم يستمتعون بتعلم اللغة العربية، مما يشير إلى اهتمام أكثر من نصف الطلاب بالمادة، على الرغم من أن بعضهم لا يرغب فيها.

(ب) الوسائل التعليمية تؤثر على مخرجات التعلم

الجدول ٤. ٢. الوسائل التعليمية غير ملائمة وغير جذابة

تجعل نتائج التعلم منخفضة

الرقم	الجواب	الطلاب	النسبة المئوية
١	موافق جدًا	٢٢	٥٢,٣٨٪
٢	موافق	٢٠	٤٧,٦١٪
٣	غير موافق	٠	٠
٤	غير موافق تمامًا	٠	٠
	المجموع	٤٢	١٠٠٪

استناداً إلى البيانات، كانت إجابات معظم المستجيبين هي ٥٢,٣٨٪ من الطلاب (٢٢ طالبًا من ٤٢ مستجيبًا) وذكروا أن الوسائل التعليمية رديئة ستؤثر على مخرجات تعلم اللغة العربية. لذلك يحتاج الطلاب إلى وسائل تعليمية جيدة حتى يمكن تعظيم مخرجات التعلم لديهم.

(ج) اهتمام الطلاب بالتعلم عند استخدام المعلم الوسائل التعليمية

الجدول ٤. ٣. يفضل الطلاب تعلم اللغة العربية عند استخدام

المعلم الوسائل التعليمية

الرقم	الجواب	الطلاب	النسبة المئوية
١	موافق جداً	٣٠	٧١,٤٢٪
٢	موافق	١٢	٢٨,٥٧٪
٣	غير موافق	٠	٠
٤	غير موافق تماماً	٠	٠
	المجموع	٤٢	١٠٠٪

بناءً على البيانات أعلاه، كانت إجابات معظم المستجيبين وهم ٣٠ شخصاً (٧١,٤٢٪) من أصل ٤٢ مستجيباً أجابوا بالموافقة بشدة، وهذا يدل على أن الطلاب يفضلون التعلم بالوسائل التعليمية مقارنةً بغير الوسائل، وهذا لأنه عند استخدام الوسائل التعليمية يكون الطلاب أكثر سعادة وعدم ملل عند التعلم في الصف، ويكونون أكثر نشاطاً في تعلم اللغة العربية.

(د) الطلاب لديهم هاتف محمول أو لابتوب ويمكنني تشغيله بشكل صحيح.

الجدول ٤. ٤ الطلاب لديهم هاتف محمول أو لابتوب

الرقم	الجواب	الطلاب	النسبة المئوية
١	موافق جداً	٤٠	٩٥,٢٤٪
٢	موافق	٢	٤,٧٦٪
٣	غير موافق	٠	٠

٠	٠	غير موافق تمامًا	٤
%١٠٠	٤٢	المجموع	

من خلال البيانات السابقة، أفاد ٩٥,٢٤٪ من الطلاب بامتلاكهم للأجهزة الذكية مثل الهواتف أو الحواسيب التي تُيسر الوصول إلى الوسيلة التعليمية، مع وجود عدد قليل يستخدم هذه الأجهزة بشكل محدود بسبب القيود العائلية.

هـ) الوسيلة التعليمية الرقمي التي تتضمن العناصر التفاعلية مثل الصور والرسوم المتحركة والأصوات ومقاطع الفيديو التي تُسهم في جعل التعلم أكثر جذبًا وفعالية.

الجدول ٤. يريد الطلاب الوسيلة التعليمية الرقمي التي تتضمن العناصر التفاعلية

النسبة المئوية	الطلاب	الجواب	الرقم
% ٦٦,٦٦	٢٨	موافق جدًا	١
% ٣٣,٣٣	١٤	موافق	٢
٠	٠	غير موافق	٣
٠	٠	غير موافق تمامًا	٤
%١٠٠	٤٢	المجموع	

تبين من البيانات المذكورة أن أكثر المستجيبين الذين أجابوا على

الاستبيان هم ٢٨ مستجيبًا (٦٦,٦٦٪) من ٤٢ مستجيبًا يريدون الوسيلة التعليمية الرقمي التي تتضمن العناصر التفاعلية مثل الصور والرسوم المتحركة والأصوات ومقاطع الفيديو التي تُسهّم في جعل التعلم أكثر جذبًا وفعالية.

(و) الوسيلة التعليمية التفاعلية التي يمكن استخدامها في أي مكان وزمان.

الجدول ٤. ٦. يريد الطلاب الوسيلة التعليمية التفاعلية التي

يمكن استخدامها في أي مكان وزمان.

الرقم	الجواب	الطلاب	النسبة المئوية
١	موافق جدًا	١٣	٣٠,٩٥٪
٢	موافق	٢٩	٦٩٪
٣	غير موافق	٠	٠
٤	غير موافق تمامًا	٠	٠
	المجموع	٤٢	١٠٠٪

استنادًا إلى البيانات، كانت أكثر إجابات المستجيبين ٢٩ شخصًا (٦٩,٠٤٪) من أصل ٤٢ مستجيبًا أجابوا بالموافقة، مما يعني أن الطلاب يريدون وسائط تعليمية تفاعلية يمكن استخدامها في أي مكان وزمان. بالطبع، سيسهل ذلك على الطلاب التعلم بشكل عملي.

(ز) الوسيلة التعليمية بمواد بسيطة وسهلة الفهم

الجدول ٤. ٧. مواد بسيطة وسهلة الفهم في الوسيلة التعليمية

الرقم	الجواب	الطلاب	النسبة المئوية
١	موافق جداً	٣٩	٩٢,٨٦٪
٢	موافق	٣	٧,١٤٪
٣	غير موافق	٠	٠
٤	غير موافق تماماً	٠	٠
	المجموع	٤٢	١٠٠٪

استناداً إلى البيانات السابقة، كانت معظم إجابات المستجيبين وهي ٣٩ شخصاً (٩٢,٨٦٪) من أصل ٤٢ مستجيباً أجابوا بالموافقة بشدة، مما يعني أن العديد من الطلاب يريدون وسائل تعليمية تحتوي على مواد بسيطة وسهلة الفهم. هذا أيضاً ما يتوقعه المعلم، أي عندما يشعر الطلاب بأن التعلم سهل

(ح) يمكن *Smart Apps Creator* أن يجعل نتائج تعلم الطلاب تتحسن

الجدول ٤. ٨. يجعل *Smart Apps Creator* نتائج تعلم

الطلاب تتحسن

الرقم	الجواب	الطلاب	النسبة المئوية
١	موافق جداً	٣٣	٧٨,٥٧٪
٢	موافق	٩	٢١,٤٢٪
٣	غير موافق	٠	٠
٤	غير موافق تماماً	٠	٠

المجموع	٤٢	٪١٠٠
---------	----	------

استنادًا إلى البيانات السابقة، كانت إجابات معظم المستجيبين في الاستطلاع، أي ٣٣ شخصًا (٧٨,٥٧٪) من أصل ٤٢ مستجيبًا أجابوا بالموافق جدًا، مما يعني أن الطلاب يشعرون أنه بعد تجربة الوسيلة، ستزداد مخرجات التعلم.

ط) الطلاب مهتمون بتعلم اللغة العربية بالوسيلة التعليمية باستخدام تطبيق

Smart Apps Creator

الجدول ٤. ٩. الطلاب مهتمون باستخدام تطبيق *Smart*

Apps Creator في تعلم

الرقم	الجواب	الطلاب	النسبة المئوية
١	موافق جدًا	٢٣	٪٥٤,٧٦
٢	موافق	١٩	٪٤٥,٢٣
٣	غير موافق	٠	٠
٤	غير موافق تمامًا	٠	٠
	المجموع	٤٢	٪١٠٠

استنادًا إلى البيانات أعلاه، كانت أكثر الإجابات هي أن

٢٣ شخصًا (٥٤,٧٦٪) من أصل ٤٢ مستجيبًا أجابوا بالموافقة، مما

يعني أن العديد من الطلاب مهتمون باستخدام الوسيلة التعليمية

باستخدام تطبيق *Smart Apps Creator*

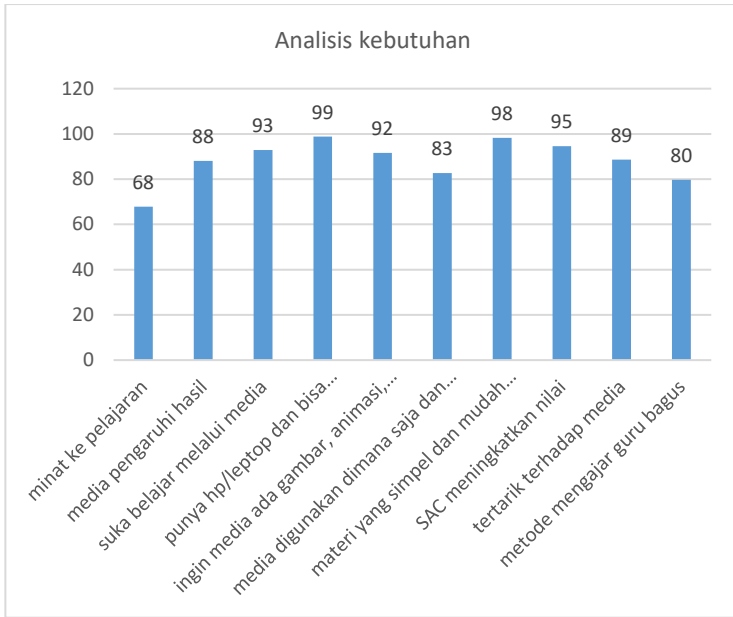
(ي) الطريقة التي يستخدمها المعلم أثناء التعلم جيدة وتسهل علي فهم المادة
الدراسية

الجدول ٤ . ١٠ الطريقة التي يستخدمها المعلم أثناء التعلم

النسبة المئوية	الطلاب	الجواب	الرقم
٪١٩،٠٤	٨	موافق جداً	١
٪٨٠،٩٥	٣٤	موافق	٢
٠	٠	غير موافق	٣
٠	٠	غير موافق تماماً	٤
٪١٠٠	٤٢	المجموع	

استناداً إلى البيانات السابقة، جاءت معظم الإجابات وهي ٣٤ شخصاً (٪٨٠،٩٥) من أصل ٤٢ مستجيباً موافقون على أن الطريقة التي يستخدمها المعلم في التدريس جيدة وتجعل ان يفهم الطلاب.

استناداً إلى استبيان تحليل الاحتياجات، فإن النتائج الإجمالية لكل الاستبيان قد تم عرضها بنسبة مئوية على النحو السابق:

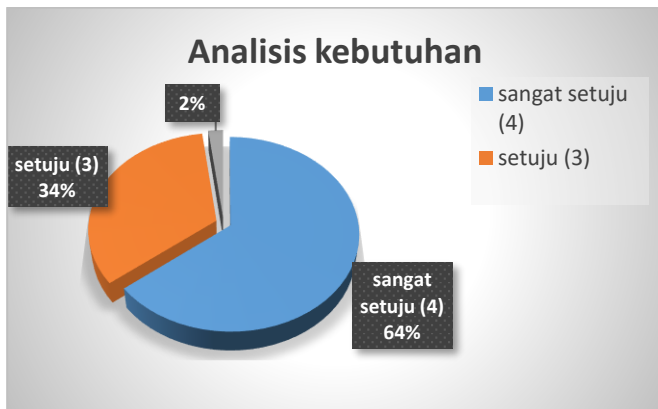


الصورة ٤ : النتائج الإجمالية لكل الاستبيان

قدرة الطلاب على استخدام الأندرويد والليبتوب والرغبة في تحسين نواتج التعلم، يمكن استنتاجها في شكل جمل أو أوصاف تم الحصول عليها من خلال التحليل العددي أن الطلاب يهتمون باستخدام الوسائل التفاعلية (٨٩٪) ويريدون مادة مختصرة وسهلة الفهم (٩٨٪)، ويتعلمون بوسائل مشوقة على شكل الصور والرسوم المتحركة والأصوات ومقاطع الفيديو التي تُسهّم في جعل التعلم أكثر جذبًا وفعالية (٩٢٪)، ولذلك يرغب الباحث في تحقيق هذه الوسائل باستخدام *Smart Apps Creator* المعتمدة على التعلم العلمي بهدف تحسين نواتج تعلم اللغة العربية لطلاب الصف السابع في مدرسة حاجة إسرياتي المتوسطة سيمازانج.

استناداً إلى عدد المستجيبين الذين أجابوا على الاستبيان، يمكن

تصنيف تحليل الاحتياجات على النحو المبين في الصورة السابق:



الصورة ٤ تحليل الاحتياجات بناءً على عدد المستجيبين

تمت معالجة البيانات الإجمالية التي تم الحصول عليها باستخدام صيغة

النسبة المئوية:

S x f	التردد (f)	النقاط (s)
٩٥٩	٢٣٩	٤
٤٩٨	١٦٦	٣
٣٠	١٥	٢
٠	٠	١
١٤٨٤	٤٣٢	المجموعة

النسبة المئوية $p = F/N \times 100\%$. وفيما يلي جدول يلخص

البيانات:

من الجدول أعلاه، يتبين أن مجموع الدرجات لمستوى الاحتياج هو ١,٤٨٤، حيث تم تصنيف النتائج بناءً على نطاق الدرجات المثالي كما يلي:

$$(أ) \text{ القيمة القصوى} : ٤ \times ١٠ \times ٤٢ = ١٦٨٠$$

$$(ب) \text{ القيمة الدنيا} : ١ \times ١٠ \times ٤٢ = ٤٢٠$$

(ج) نطاق الدرجات (القيمة القصوى - القيمة الدنيا) $\div ٤$

$$(٣١٥ = ٤ \div (٤٢٠ - ١٦٨٠))$$

(د) وحساب النسبة المئوية، تم استخدام الصيغة السابقة:

$$١٤٨٤ \div ١٠٠ \times ١٦٨٠ = ٨٨,٣\%$$

لتحديد مدى أهمية تطبيق هذه الوسيلة التعليمية في

مدرسة، يمكن الرجوع إلى جدول النسب المئوية السابق:

التصنيف	النسبة المئوية
موافق جداً	٨١,٣% - ١٠٠%
موافق	٦٢,٥% - ٨١,٣%
غير موافق	٤٣,٨% - ٦٢,٥%
غير موافق تماماً	٢٥,٠% - ٤٣,٨%

استناداً إلى النتائج الحسابية أعلاه، يمكن الاستنتاج أن تحليل البيانات

يظهر نتيجة ٨٨,٣% مما يشير إلى أن الوسيلة التعليمية باستخدام *Smart*

Apps Creator مطلوبة بشدة في مدرسة حاجة إسرئيات المتوسطة

سيمارنج لدعم عملية التعلم وتحسين نتائج تعلم الطلاب.

٢. تحليل المناهج الدراسية

تحليل المنهج هو عملية يتم تنفيذها لتحديد أهداف التعلم والكفاءات التي يجب أن يمتلكها الطلاب. يتم تحليل المناهج الدراسية من خلال تعديل المنهج المطبق في مدرسة، والهدف من ذلك هو أن تكون عملية تطوير الوسيلة التعليمية متوافقة مع المنهج وأهداف التعلم. وبناءً على نتائج تحليل المنهج، فإن المنهج المطبق في مدرسة حاجة إسريلي المتوسطة سيمارانج هو المنهج المستقل. بعد إجراء تحليل المناهج الدراسية، يقوم الباحث بصياغة أهداف التعلم بحيث يكون إعداد المواد في الوسائل التي تتوافق مع المنهج الدراسي. بالإضافة إلى ذلك، من خلال تحليل المنهج، يمكن للباحث تجميع الشبكة من أسئلة الاختبار القبلي والبعدي التي ستستخدم لقياس قدرة الطلاب على تعلم اللغة العربية بعد استخدام *Smart Apps Creator*.

ب. وصف منتج الوسيلة التعليمية باستخدام *Smart Apps Creator*

١. تصميم المنتج

تتضمن هذه المرحلة أربع خطوات رئيسية: تصميم المادة، تصميم لوحة القصة (*Storyboard*) إعداد النصوص وإعداد الصور والرسوم المتحركة. (أ) تصميم لوحة القصة (*Storyboard*)

تُعد لوحة القصة (*Storyboard*) تصورًا عامًا للوسيلة التعليمية باستخدام *Smart Apps Creator* تُستخدم هذه اللوحة كدليل لتسهيل عملية إعداد الوسيلة التعليمية. تم إعداد لوحة

القصة كما هو موضح في الجدول السابق:

تصميم الوسائل التعليمية												
<p>logo</p> <table border="1"> <tr> <td>Nama pembuat media</td> </tr> <tr> <td>Video opening media</td> </tr> <tr> <td>login</td> </tr> </table>	Nama pembuat media	Video opening media	login	<p>logo</p> <table border="1"> <tr> <td>Ikon mulai untuk mengetahui cara penggunaan media</td> </tr> <tr> <td>mulai</td> </tr> <tr> <td>Cara penggunaan</td> </tr> </table>	Ikon mulai untuk mengetahui cara penggunaan media	mulai	Cara penggunaan					
Nama pembuat media												
Video opening media												
login												
Ikon mulai untuk mengetahui cara penggunaan media												
mulai												
Cara penggunaan												
تصميم الصفحة الرئيسية	تصميم صفحة تسجيل الدخول وكيفية استخدام <i>Smart Apps Creator</i>											
<p>logo</p> <table border="1"> <tr> <td>Tema materi</td> </tr> <tr> <td>perkenalan</td> </tr> <tr> <td>Alat-alat sekolah</td> </tr> </table>	Tema materi	perkenalan	Alat-alat sekolah	<p>logo</p> <table border="1"> <tr> <td>Menu utama</td> </tr> <tr> <td>Tujuan pembelajaran</td> </tr> <tr> <td>Proses pembelajaran</td> </tr> <tr> <td>istimak</td> </tr> <tr> <td>kalam</td> </tr> <tr> <td>qiroah</td> </tr> <tr> <td>kalam</td> </tr> <tr> <td>qowaid</td> </tr> </table>	Menu utama	Tujuan pembelajaran	Proses pembelajaran	istimak	kalam	qiroah	kalam	qowaid
Tema materi												
perkenalan												
Alat-alat sekolah												
Menu utama												
Tujuan pembelajaran												
Proses pembelajaran												
istimak												
kalam												
qiroah												
kalam												
qowaid												
قائمة موضوع الدرس	تصميم القائمة الرئيسية											

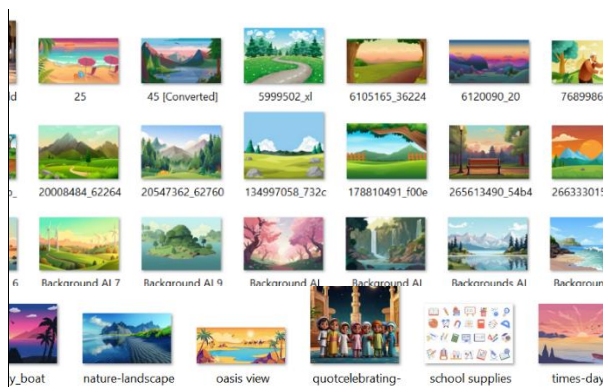
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: auto;"> <p>logo</p> <table border="1" style="margin: auto; text-align: center;"> <tr><td>materi</td></tr> <tr><td>video</td></tr> <tr><td>soal</td></tr> </table> </div>	materi	video	soal	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: auto;"> <p>logo</p> <table border="1" style="margin: auto; text-align: center;"> <tr><td>Latihan soal</td></tr> <tr><td>A</td></tr> <tr><td>B</td></tr> <tr><td>C</td></tr> <tr><td>D</td></tr> </table> </div>	Latihan soal	A	B	C	D
materi									
video									
soal									
Latihan soal									
A									
B									
C									
D									
تصميم المواد	تصميم التدريب								

ب) إعداد الخلفيات، الصور، والرسوم المتحركة

قبل إنشاء الوسيلة في تطبيق *Smart Apps Creator*،

قام الباحث بتحضير المواد اللازمة مسبقًا. وتم اختيار الصور بحيث تكون واضحة وذات ألوان مشرقة وغير باهتة، وفقًا للمعايير السابقة:

(١) الصورة الخلفية



٢) الشخصية/الرسوم المتحركة



٢. تطوير المنتج

يتم تنفيذ هذه المرحلة بعد معرفة ما يحتاجه الطلاب في مرحلة التحليل. يقوم الباحث بتطوير الوسيلة التعليمية باستخدام منشئ التطبيقات الذكية.

الجدول ٤. صورة المنتج المطور

صورة المنتج المطور	
<p>الصفحة الرئيسية لوسائط التعلم الصفحة الأولى لوسائط التعلم، هناك نبذة مختصرة عن الباحث، ويمكن للطلاب الوصول إلى الوسيلة</p>	<p>صفحة غلاف الوسيلة التعليمية جد تحية افتتاحية وعنوان الكتاب للصف السابع المدرسة المتوسطة. ويمكن للطلاب الضغط على الزر للانتقال إلى</p>

<p>ready زر التعليمية بالضغط على زر</p>	<p>الخطوة السابقة.</p>
<p>صفحة تعليمات الاستخدام وجد كلمة أمر توجه الطلاب للضغط عليها حتى تظهر كيفية استخدام الوسائل.</p>	<p>كيفية استخدام صفحة الوسائل سهيل على الطلاب فهم كيفية استخدام الوسائل الإعلامية</p>
<p>قائمة بموضوعات الدروس تتكون من الأدوات المدرسية والتعارف</p>	<p>القائمة الرئيسية للوسائل التعليمية جميع الأزرار التفاعلية للانتقال إلى الصفحة التي يريد الطالب الانتقال إليها</p>
<p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Peserta didik mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. menyadari dan menghargai bahwa bahasa Arab merupakan anugerah Allah sebagai alat komunikasi dari bahasa yang digunakan para ulama terdahulu; 2. menjalankan perilaku percaya diri dan tanggung jawab dalam berkomunikasi dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya; 3. memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan (bunyi, kata, dan gramatikal) dari teks sederhana yang berkaitan dengan tema: <i>الحواسن التدرسية</i> yang melibatkan tindak tutur men-<i>unjuk</i> peralatan sekolah dengan memperhatikan susunan gramatikal <i>المصطلح التدرسي</i>; 4. mengantalisip gagasan dari teks naratif sederhana tentang jenis dan warna yang berkaitan dengan tema: <i>الحواسن التدرسية</i> dengan memperhatikan bentuk, makna, dan fungsi dari susunan gramatikal <i>المصطلح التدرسي</i>; 5. mendemonstrasikan tindak tutur menunjuk peralatan sekolah yang ada di lingkungan sekolah dengan memperhatikan susunan gramatikal <i>المصطلح التدرسي</i> baik secara lisan maupun tulisan; serta 6. menyajikan hasil analisis gagasan dari teks sederhana yang berkaitan dengan tema: <i>الحواسن التدرسية</i> dengan memperhatikan bentuk, makna, dan fungsi dari susunan gramatikal <i>المصطلح التدرسي</i>. 	<p>Kegiatan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Mencoba <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik mencoba menghafal mufradat, membaca teks sederhana, mulai dengan menuliskan kalimat, melengkapi kalimat rumpang, dan berbicara dalam bahasa Arab tentang materi b. Peserta didik mencoba menulis huruf, atau kata, kalimat dalam bahasa arab dengan menggunakan huruf 4. Mengsosialis/Menalar <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik mampu melengkapi kalimat rumpang yang sesuai dengan materi peralatan sekolah di rumah. b. Peserta didik mampu menyebutkan peralatan sekolah dalam bahasa arab dengan disertai isim dan isim isyarahnya dengan tepat, baik lisan maupun tulisan 5. Mengkomunikasikan <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa mampu mengulang halatan mufradatnya di depan guru b. Peserta didik mampu mengkomunikasikan hasil diskusi dan memberi masukan atau pendapatnya c. Peserta didik mampu menyampaikan kesimpulan dari hasil yang mereka amati baik melalui tulisan maupun lisan.

صفحة أنشطة التعلم
للتسهيل على الطلاب فهم كيفية تنفيذ
الأنشطة التعليمية

صفحة أهداف التعلم أهداف التعلم
وفقاً للمنهج المستقل

المفردات



مفردات التعاريف
يحتوي على صوت على شكل أغنية
حتى يسهل على الطلاب
حفظها

مفردات الأدوات المدرسية
يحتوي على صوت على شكل أغنية
حتى يسهل على الطلاب حفظها



مفردات الأدوات المدرسية

حرف الاستفهام

الاستماع



شفاغ

إشي زعيم أنا وليدك في الفضل الشايح بالندرتة الشترتة الحكومتية بتدبنة شترانج في تخفلة حميدة لولها أشود، فيها أدوات مدرسية كالكتاب والكراسة والقولاس والشاعة والقلم والفلتة المغلقة خزاه فيها قلم و مرشم و فزجار و مشطرة ومصحف.

دعكت إلى المدرسة بوي حديد مدرستي كبيرة لها شور حولي شوزة أخضر والمدرستون في مدرستي ناظفون. حنم نعلمون الكلاميد بالإخلاص أو لا يترجون الدواعيق الحقيقية. فضل نظيف ومتمم وفيه أدوات كثيرة منها كتاب وكراسي والحواطة والحريظة والشورزة نعلمت فيه بالشور للفضل جدرا أتيت خيتك أتعلق عليه صور الأبطال الإندونيسية

إلاشعاق

شيفرا الأنداء الفيل الثاني إشعق فزائة خيتنا

إشي لوبسب أنا من شترانج أنا طالب في هذه المدرسة وهذا أهي أشعق غير هو طالب أشعق وبذلك شيفري إشعقا عايد من من شور من عايد في الفضل الشايح وبذلك مدرستي أشعق الأنداء شاييد. هو مدرسي اللغة العربية. وبذلك الأنداء عايد هو تاجر المدرسة الفزاد. وبذلك الشيد زنجال هو أهي المدرسة. هو يعزم أمان بوايد المدرسة. وبذلك الشيد زويد من توكلة النخبوة. وبذلك الشيد زويد الكتب على الألف في بوي الشيد زويد مؤلفة من منضمة، الشيد كبيرة ومرتبة بقره أفلاان أنواع الكتب فيها وقت الراحة ومن الطلاب من يذهب إلى المنصوب. المنصوب عايد المنصوب في المنصوب أتمعة ومخرتة. من الأتمعة هي الأزر ومختر زوجية خوية. وأما من المدرسات بعن اللين والشاة والفوزة



الكلام



المصالح

هذا الحوار بين أبي ومحمد الأخر من الحلقة مع صاحبها

أش السلام عليكم	عاشق	وعاشق السلام
أش والحولا وبهلا	عاشق	الحولا به
أش عيشي لسن رويك	عاشق	عيشي بحمد
أش يا الف حالي	عاشق	عاشق وعاشق به
أش عيشي والحسن به	عاشق	من أين أنت يا أهي
أش أنا من مالاج عايد الأنداء وكنت	عاشق	أنا من مالاج عايد الأنداء
أش هذا أهي أشعق غير هو عايد في	عاشق	بوم زيد يا أش
أشعق الإسلام وشور هو من شوروزة	عاشق	أنا شعرة هذا الفزاد
أش أناك أهي كبر اشعق شوز هو ثالث	عاشق	في الجمعة بربك أكون

كلام

هذا الحوار بين سلمى وقارو الأخر من الحلقة مع صاحبها

سلمى : السلام عليكم
قارو : وعليكم السلام
سلمى : يا قارو الطيرين خذوه الطيرين
قارو : عافا يا سلمى
سلمى : خذوه مدرستي
قارو : مدرستي جميلة وكبيرة
سلمى : هل مدرستي ترحب القديسين؟

كلام

سلمى : نعم، مدرستي ترحب القديسين.
قارو : متاكون جدرا مدرستي؟
سلمى : كونه أتيت.
قارو : هل تخيلين أدوات مدرسية كل يوم؟
سلمى : نعم، أحييها كل يوم.
قارو : متا الأدوات المدرسية التي تخيلتها؟
سلمى : أحول الكتاب والكراسة والقلم والمسطرة والفوزة والأكواب غيرها.

سلام

قارئة: بما تحييهم بك الآداب؟
 سألني: أمهلها بالتحفة؟
 قارئة: هل تحفظك ويوتق؟
 سألني: لا بل هي سودة وكفبت بتدريتك؟
 قارئة: متدريتن كثيره أبعدا لها فطوول كثيره وقطين نطيف.
 سألني: هل تحفظك فرغيع للعلم؟
 قارئة: نعم، فطوول فرغيع للعلم.
 سألني: كيف صار قلبك فرغيعا؟

الإستفهام

Perhatikan tabel berikut!

No.	Kata Tanya	Arti	Peranan	Contoh Pertanyaan	Contoh Jawaban
1.	هل	Apakah	Menanyakan dan kepastian sehingga jawabannya berupa "ya" (نعم) atau "tidak" (لا).	هل هذا كتابك؟	نعم، هذا كتابي. لا، هذا كتاب أبي.
2.	من	Dari mana	Menanyakan dan siapa ditanyakan suatu benda	من أين جئت؟	جئت من بيتنا صالح.
3.	من	Sapa	Menanyakan kata benda yang berakal	من أنت؟ من صدقتك؟	أنا سعيدة. أمن صدقتك؟

الإستفهام

4.	ما	Apapa	Menanyakan kata benda yang tidak berakal	ما هذا؟ مايك؟ كيف حالكم؟ ألا ياخي
5.	كيف	Bagaimana	Menanyakan keadaan	كيف حالكم؟ إن الإخوتان؟ إن الإخوتان؟ إن فطوول

التدريب

أمر الجواز السابق أمام الفصل بين كلمتين ثم يقرأ اسم الأبي وتلاوي والأشياء المحيطة المتعارفين!

القراءة

قارئة هذا الفصل جديدا

في صديق، أشبه غل، هو من مدينة سينا نوح وهو عاصمة جازي الوشفي في شمالك في المدرسة المتوسطة الأهلبيد، ذهب غل إلى المدرسة للدراسة.

المدرسة قريبة من بيت غل، من ثالثة مخيمدة ومهارة جات من زوهور جازي الغزيبه من ثعب اللغة العربية والرشيده. سألني أمهر الطلاب في المدرسة والحفظ في اللغة العربية. فتعلم سألني في المدرسة كل يوم من الساعة السابعة إلى الساعة الواحدة نهارا

قارئة هذا الفصل جديدا

أشئ أثار: أنا أعلم في المدرسة المتوسطة، إشبه المدرسة المتوسطة المحكبة تقع مزارعي في خارج فامار تاري بتلوج مزارعي كثيره لها أنوار طولية إزقة اللون ومزمار كاديان والشص والشكبة والشص والغسل. أمام مدرسي ساحة واسعة فيها أشجار أوزانها خضراء وألوان الأزهار كالزودة والياسمين وعظام الشص، لزودة خمره والياسمين أبيض وعظام الشص أشقر.

أصبح من المدرسة بعد صلاة الظهر أبيع منها بالزودة. فزادني لونها أخضر أما الأشياء فزادني جواله أو شمارة، وإزيس المدرسة شمارة جديدة. سألني في البيت، إشرفه بتعبه.

الكتابة

كتابة

تلاويك على الشكل التالي

1. مدرستنا كبيرة، لها فصول كثيرة ومرافق جيدة.
2. المكتبة واسعة، فيها كتب مرتبة.
3. في الحديقة حسرات، لها أوراق خضراء.
4. الكرسي لونها أصفر.
5. حقيبتى لونها أزرق.
6. كتابك أحمر فيه فرائس صفراء.
7. تلك منضدة سرراء.
8. المكتب رمادي، أمامه كرسي بيضا.
9. الحدار أبيض، تتعلق عليه صورة جميلة.
10. البلاط نظيف لونه سفوف أبيض.

كتابة

قارئة: قارئة الأفعال المتدرة التالية حسب السمتي والتهي في الكورس

(Uraikan beberapa kata kerja berikut sesuai denotasi dan konotasi di buku mu!)

أنا طالب في المدرسة المتوسطة. أحب تعلم اللغة العربية في يعمل اللغة. أنتم شرح الأشياء والسفيع. أبيع من المدرسة في الساعة أواجده نهارا. ثم أنتم لي لحظة. وتعد العصر العيب كوة القدم مع أشرفاين في السكبان.

1. أنت 3. هو
2. آبي 4. هي

الكتاب

كَلِّمُوا صَبْحَ وَفَلَا تَصَارَ مَا مَنَابِ بِالصُّمُورِ
Letakkan 'U' mudhari' yang sesuai dengan damir!

- هو... في إزاره المندرية.
- أنت... أنقل في الساعة الشامية.
- أنت... من القوم حسب ما سبكونا.
- أنت... الأظفمة في المنصف.
- هي... الكتاب في المنكب.

القواعد

القواعد

Perhatikan tabel berikut!

الضمي	الأنثى	الذكور المنفصل
Saya (U/ya) seorang siswa/ia.	أنا/أنت	أنا/أنت
Kamu (U) seorang siswa.	أنت	أنت
Kami (ya) seorang siswa.	نحن	نحن
Ia (U) seorang siswa.	هو/هي	هو/هي
Ia (ya) seorang siswa.	هو/هي	هو/هي

Keterangan:
 1. Kata 'أنا' dan 'أنت' adalah mudhara' yang terdiri atas damir mudhara' (damir yang berdiri sendiri).
 2. Kata 'أنا' selalu merupakan khabar sim yang menerangkan mudhara' (أنا).
 3. Khabar harus menyamakan mudhara' dalam bilangan (mudhar, muannas, dan jamak).
 4. Khabar menyamakan mudhara' dalam bilangan (mudhar dan muannas).

القواعد

كلمات الغائبين
Kata ganti tunggal
him damir mufrad, yaitu kata ganti tunggal. him damir mufrad ada lima, yaitu أنا أنت هما هما هي

Kata Ganti	Arti	Keterangan
أنا	Saya	Kata ganti orang pertama laki-laki atau perempuan tunggal
أنت	Kamu (lk)	Kata ganti orang kedua laki-laki tunggal
أنت	Kamu (pr)	Kata ganti orang kedua perempuan tunggal
هو	Dia (lk)	Kata ganti orang ketiga laki-laki tunggal
هي	Dia (pr)	Kata ganti orang ketiga perempuan tunggal

القواعد

الضمي	أنا	أنت	هو	هي	الضمي
أنا	أنا	أنت	هو	هي	أنا
أنت	أنت	أنت	هو	هي	أنت
هو	هو	هو	هو	هي	هو
هي	هي	هي	هو	هي	هي
أنا	أنا	أنت	هو	هي	أنا
أنت	أنت	أنت	هو	هي	أنت
هو	هو	هو	هو	هي	هو
هي	هي	هي	هو	هي	هي

الإستفهام

Perhatikan tabel berikut!

No.	Kata Tanya	Arti	Peristakan	Cerita Peristakan	Cerita Jawaban
1.	هَلْ	Apakah	Menanyakan kepastian sehingga jawabannya "نعم" atau "لا"	هل هذا كتابك؟	نعم، هذا كتابي. لا، هذا كتابي.
2.	مَنْ	Siapa	Menanyakan dari mana datanginya orang/benda	من أين جئت؟	جئت من... جئت من...
3.	مَتَى	Kapan	Menanyakan kaita benda yang berakal	متى كنت؟	كنت... كنت...

الإستفهام

4.	مَا	Apakah	Menanyakan kata benda yang tidak berakal	ما هذا؟ ما ذلك؟ كيف ذلك؟	هذا كتابي. ذلك كتابي. أنا يتي.
5.	كَيْفَ	Bagaimana	Menanyakan keadaan	كيف كنت؟ في الإختامان؟ في القابل.	كنت... كنت... كنت...

Tata Bahasa 2: Al-Mabuda' wal Khaibar (المَبْدُوءَاتُ وَالْخَبَائِرُ)

Mabuda' adalah isim marfi' yang terletak di awal kalimat. Mabuda' merupakan subjek yang ditinggalkan. Adapun, Khaibar adalah isim yang merupakan mabuda' sehingga maknanya menjadi sempurna.

Pada umumnya, mabuda' memiliki empat ciri, yaitu marfi', terletak di awal kalimat, mu'rifah, dan berupa isim dhamir'. Pada pelajaran ini, akan diperkenalkan mabuda' yang terdiri atas isim dhamir' marfi' dalam ganti tunggal. Dari / merupakan isim mu'rifah yang mafu'ul. Mafu'ul berarti sebuah nilai berwujud hakikat abstrak, baik dalam kedudukan mu'rifah, isyab, maupun jar. Jadi, isim dhamir' marfi' (kata ganti tunggal) di sini sering juga disebut dengan kata yang menunjukkan makna saya, kamu, dan dia, baik laki-laki maupun perempuan.

Ungapan Saja'an (الْحَدَائِدُ)

Di dalam perbendaharaan di atas digunakan kata sapaan atau ungapan untuk lima huruf vokal seawajab satu tetangga. Pada pertemuan tersebut terdapat ada seawajab yang belum kita kenal dan masih kita kenal. Dalam pertemuan tersebut kita juga mengenal kata-kata yang baik terdapat orang yang kita suka. Kita, berikut ini adalah kata sapaan dalam bahasa Arab yang bisa dipakai dalam percakapan sehari-hari.

الْحَدَائِدُ	التَّعْرِبُ	التَّيْسَانُ
سَلَامٌ عَلَيْكُمْ	وَعَلَيْكُمْ السَّلَامُ	Diucapkan ketika bertemu
أَمْرًا وَسَيَدًا	أَمْرًا وَرَبًّا	Ungapan untuk sesama diang
وَجَلَدًا	وَالْحَمْدُ لِلَّهِ	Diucapkan untuk menyatakan keadilan
صَبَاحًا مَبْرُورًا	صَبَاحًا مَبْرُورًا	Ungapan untuk sesama pagi
مَبْرُورًا	مَبْرُورًا	Ungapan untuk sesama siang
مَبْرُورًا	مَبْرُورًا	Ungapan untuk sesama sore
مَبْرُورًا	مَبْرُورًا	Ungapan untuk sesama malam

Perhatikan contoh-contoh berikut!

No.	Benar	Salah
1.	كُتِبَتْ	كُتِبْتُمْ
2.	تَحَقَّقْتُهَا	تَحَقَّقْتُمْهَا
3.	مَدْرَسَاتُ	مَدْرَسَاتِكُمْ
4.	قَلَمَاتُ	قَلَمَاتِكُمْ
5.	فُجَارَاتُ	فُجَارَاتِكُمْ
6.	مَدْرَسَاتُكَ	مَدْرَسَاتِكُمْ

Ungapan untuk menyanyikan nama

Ungapan untuk menyanyikan anasirya

Ungapan untuk menyanyikan slatun

Ungapan terima kasih

Ungapan kebahagiaan dalam pertemuan

Ungapan sampai jumpa kembali

مَا أَشْرَفَكَ؟	أَشْرَفِي	Ungapan untuk menyanyikan nama
مِنْ أَيْنَ أَنْتَ؟	أَنَا مِنْ ...	Ungapan untuk menyanyikan anasirya
مَا أَشْرَفْتِكُمْ؟	أَشْرَفْتِكُمْ	Ungapan untuk menyanyikan slatun
شُكْرًا	عَلَيْكُمْ	Ungapan terima kasih
أَنَا سَعِيدَةٌ بِهَذَا الْفِئَاءِ	وَأَنْ أَكْفَلِكُمْ	Ungapan kebahagiaan dalam pertemuan
إِلَى الْفِئَاءِ	مَعَ فَكَلَايَتِي	Ungapan sampai jumpa kembali

Tata Bahasa 2: Warna-Warna (الْوَرْنَ)

No.	Warna	Muzakkar	Mu'annas
1.	Hitam	أَسْوَدٌ	سَوْدَاءٌ
2.	Putih	أَبْيَضٌ	تَبْيَضَةٌ
3.	Merah	أَحْمَرٌ	أَحْمَرَاءٌ
4.	Kuning	أَصْفَرٌ	صَفْرَاءٌ
5.	Hijau	أَخْضَرٌ	خَضْرَاءٌ
6.	Biru	أَزْرَقٌ	زُرْقَاءٌ
7.	Abu-Abu	رَمَادِيٌّ	رَمَادِيَّةٌ
8.	Oranye	رُفَيْدِيٌّ	رُفَيْدِيَّةٌ

Warna-Warna (الْوَرْنَ)

No.	Warna	Muzakkar	Mu'annas
9.	Celcehit	أَسْوَدٌ أَسْفَرِيٌّ	سَوْدَاءٌ أَسْفَرِيَّةٌ
10.	Ungu	بَنْفَسَجِيٌّ	بَنْفَسَجِيَّةٌ
11.	Pink	رُؤْدِيٌّ	رُؤْدِيَّةٌ

Warna dalam bahasa Arab merupakan kata sifat dan memiliki dua kedudukan dalam susunan kalimat (kalimat), yaitu sebagai khaibar dan mu'ar. Sebagai khaibar dan mu'ar harus mengikuti kata sebelumnya (mabuda' dan ma'nu'iyah), baik dalam muzakkar maupun mu'annas-nya. Jika mabuda'-nya muzakkar, khaibar-nya juga muzakkar. Jika mabuda'-nya mu'annas, khaibar-nya juga mu'annas. Kadangkala ini berlaku juga pada susunan kalimat yang terdiri atas sifat (afat) dan ma'nu'iyah (yang disifati).

Perhatikan tabel berikut!

Contoh	Mabuda'	Khaibar
كَيْفَ تَجِيْرُ	كَيْفَ	تَجِيْرُ
الْحَبْلُ زُرْبَعٌ	الْحَبْلُ	زُرْبَعٌ
الْهُدُوءُ حَبِيْبَةٌ	الْهُدُوءُ	حَبِيْبَةٌ
الرَّوْحَةُ وَرِيْعَةٌ	الرَّوْحَةُ	وَرِيْعَةٌ

التَّعْرِبُ

Perhatikan tabel berikut!

No.	Sebagai Khaibar	Sebagai Mu'ar
1.	الرَّوْحَةُ أَسْفَرِيَّةٌ	هَذَا كَيْفَاتُ أَسْفَرِيَّةٌ
2.	السَّيَّارَةُ حَضْرَاءٌ	هَذِهِ كَوْنَاتُ حَضْرَاءٌ

Catatan: Apabila benda mu'annas dalam kalimat diawali dengan kata koun, maka warnanya tetap muzakkar.

Perhatikan contoh-contoh berikut!

No.	Diawali dengan kata koun	Tanpa kata koun
1.	كُونُ الرَّوْدَةِ أَحْمَرَةٌ	الرَّوْدَةُ أَحْمَرَةٌ
2.	كُونُ فَسَاءَةِ أَبْيَضٌ	الْفَسَاءَةُ أَبْيَضَةٌ

التدريب

التدريب

الإشباع الكلام القراءة الكتابة

التدريب

اختر اسم الأحياء من أ، ب، ج، أو د فضعه في!

Pilihlah jawaban yang benar antara a, b, c, atau d berikut!

2 تبيك زرين ... عن مدرسته.

أ. قرين
ب. واسع
ج. بعيد
د. كبير

التدريب

اختر اسم الأحياء من أ، ب، ج، أو د فضعه في!

Pilihlah jawaban yang benar antara a, b, c, atau d berikut!

5 أوب زرين حرة الزينة ... في الأسبوع.

أ. موة
ب. مزين
ج. كلاف مزاب
د. أوب مزاب

التدريب

اختر اسم الأحياء من أ، ب، ج، أو د فضعه في!

Pilihlah jawaban yang benar antara a, b, c, atau d berikut!

3 هل يونس أشاد؟

أ. نعم، هو أشاد
ب. لا، هو كاجو
ج. لا، هو خالط
د. لا، هو فلاح

التدريب

اختر اسم الأحياء من أ، ب، ج، أو د فضعه في!

Pilihlah jawaban yang benar antara a, b, c, atau d berikut!

3 ... أنت؟ أنا من سيمانج.

أ. من
ب. ما
ج. من أين
د. هل

التدريب

اختر اسم الأحياء من أ، ب، ج، أو د فضعه في!

Pilihlah jawaban yang benar antara a, b, c, atau d berikut!

1 ما هذا؟ هذا ...

أ. كتاب
ب. طيارة
ج. سليمان
د. خالط

التدريب

اختر اسم الأحياء من أ، ب، ج، أو د فضعه في!

Pilihlah jawaban yang benar antara a, b, c, atau d berikut!

4 هل عازنة خالط في الفصل السابع؟

نعم، ... طيارة في الفصل السابع.

أ. هو
ب. هي
ج. أنت
د. أنا

التدريب

أمر الجواز السابق أتم الفصل تين طالبين ثم بطل رسم آين وتلك والأسماء الحقيقية للمتخارون!

التدريب

اختر اسم الأحياء من أ، ب، ج، أو د فضعه في!

Pilihlah jawaban yang benar antara a, b, c, atau d berikut!

1 من العازن في الفصل السابع ... تينج.

أ. خالط
ب. خض
ج. خضه
د. خضها

التدريب

اختر اسم الأحياء من أ، ب، ج، أو د فضعه في!

Pilihlah jawaban yang benar antara a, b, c, atau d berikut!

2 كوك وردة حوتلة، لونها ...

أ. أبيض
ب. بيضاء
ج. حمراء
د. سوداء



ج. التحقق من الخبراء

١. التحقق من خبير المواد

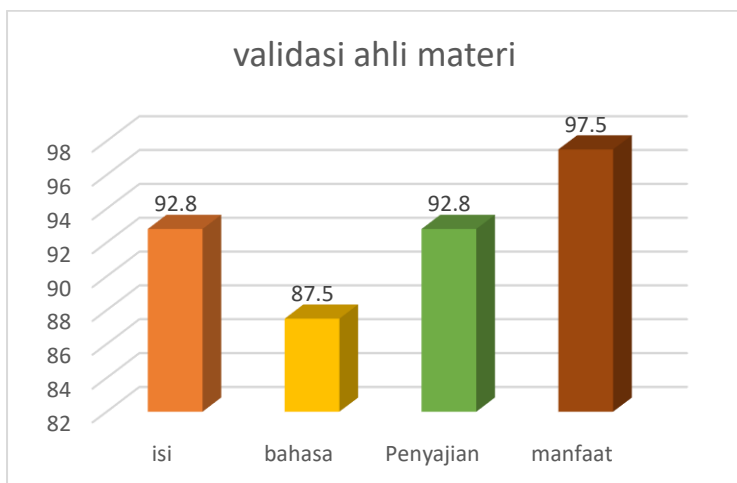
تم إجراء عملية التحقق من صحة المادة من قبل لتحديد مدى ملاءمة المنتج للاستخدام من قبل المستخدمين. استعان الباحث في أخذ قيمة جدوى المادة بمخبرين في المواد من محاضر قسم تعليم اللغة العربية. خبير المادة الأول هو الأستاذ الدكتور شجاعي الماجستير. وخبير المادة الثاني هو الأستاذ عرفان. ثم يتم تحويل البيانات المستخلصة من نتائج التحقق من صحة نتائج خبيري المواد بالاستبيان على شكل درجات مقياس ١-٤. من بيانات التقييم هناك ٢٥ سؤالاً لخبير المواد بحيث تكون أعلى درجة يمكن الحصول عليها هي ١٠٠ وأقل درجة هي ٢٥.

الجدول ٤. نتائج التحقق من الخبراء المواد.

المستجيب	المحتوى	اللغة	العرض	الفائدة	المجموع
الخبير الأول	٢٦	٢٠	٢٥	١٩	٩٠
الخبير الثاني	٢٦	٢٢	٢٧	٢٠	٩٥
الإجمالي	٢٦	٢١	٢٦	١٩,٥	٩٤

الحد الأقصى	٢٨	٢٤	٢٨	٢٩	١٠٠
النسبة المئوية	%٩٢,٨٥	%٨٧,٥	%٩٢,٨٥	%٩٧,٥	%٩٤

استنادًا إلى بيانات اختبار التحقق من صحة المواد أعلاه، يمكن الاستنتاج أن الوسيلة التعليمية باستخدام *smart apps creator* تحصل على معيار "مجددًا جدًا" بمتوسط %٩٤. فيما يلي رسم تخطيطي للنسبة المئوية لجدوى اختبار التحقق من صحة المواد :



الصورة ٤ - النسبة المئوية للرسم البياني لنتائج تحقق خبراء المواد يوضح الرسم البياني النسبة المئوية في جوانب جدوى المحتوى %٩٢,٨٥٧، وذلك لأن المادة تناسب احتياجات الطلاب، والمادة وفق الكفاءات الأساسية، وحقيقة المادة، ومحتوى المادة مكتمل، ومحتوى المادة متماسك، والمادة في الوسيلة دقيقة، ومحتوى المادة واضح، وتطوير

المادة حسب الأستاذ شجاعى يجب ألا تستخدم الكثير من الكلمات الطويلة التي تسبب الملل للطلاب، والمادة التي تتضمنها الوسيلة مختصرة ويجب أن تكون سهلة الفهم للقراء.

النسبة المئوية في جانب اللغة ٨٧,٥٪، وذلك لأن الجمل سهلة القراءة، والجمل سهلة الفهم، والمعلومات في المادة واضحة والمعلومة في المادة واضحة، والمعلومات متوافقة مع المحتوى، واللغة المستخدمة متوافقة مع القواعد، واللغة المستخدمة تسهل على الطلاب فهم المادة، ولكن اللغة التي يستخدمها المطور لا يزال فيها بعض الخطأ في الحركات، والمفردات الأقل دقة، ويمكن للمطور القادم إصلاحها حتى تكون اللغة المستخدمة في الوسيلة سهلة الفهم لطلاب في مدرسة حاجة إسريراتي المتوسطة سيمارانج.

بلغت نسبة جوانب العرض ٩٢,٨٥٧٪، وذلك لأن الغرض من الوسيلة واضح ومتوافق مع المنهج الدراسي المعمول به، وتعليمات استخدام الوسيلة التعليمية واضحة وسهلة الفهم، والعرض متماسك، والمادة مكتملة ومعلوماتها سهلة الفهم، والكتابة المنهجية للمادة متماسكة ومتناسقة، ويمكن للمطورين إضافة معلومات يحتاجها الطلاب، على سبيل المثال معلومات عن استخدام الأزرار أو الروابط أو المواقع الإضافية كمواضيع إضافية للطلاب، وأصوات صوتية تسهل على الطلاب فهم المادة وخاصة القواعد.

تبلغ نسبة جوانب الاستفادة ٩٧,٥٪، وذلك لأن الوسيلة تساعد وتسهل عملية التعلم، فالمادة الموجودة على الوسيلة يمكن

دراستها في أي وقت وفي أي مكان، وتجذب اهتمام الطلاب للتعلم، وتوضح توصيل المادة وتساعد المعلمين في عملية التعلم. لمزيد من التطوير، يمكن للمطور القادم إضافة مواد على شكل فيديوهات وليس مجرد نصوص. بالإضافة إلى التقييم العددي، قدم المقيّم أيضاً الاقتراحات أو التعليقات السابقة:

الرقم	المدقق	اقتراحات أو تعليقات
١	الدكتور شجاعى الماجستير	١. هناك بعض الأخطاء القويدية في أمر مهارة استمك. ٢. هناك أخطاء حروف الهجاء ٣. يجب أن تعطي الوسيلة التفاعلية ملاحظات للطلاب
٢	عرفعين ليسانس	١. إضافة صوت يساعد الطلاب على فهم مادة القواعد ٢. تحسين طريقة استرجاع الدرجات

٢. التحقق من خبير الوسيلة التعليمية

تم إجراء عملية التحقق من صحة البيانات من قبل خبراء الوسيلة التعليمية لتحديد مدى ملاءمة المنتج للاستخدام من قبل المستخدمين. استعان الباحث في أخذ قيمة جدوى الوسيلة بالخبيرين من المحاضرين المتخصصين في اللغة العربية. خبير الوسيلة الأول هو

الأستاذ الدكتور أحمد مصطفى الماجستير، والثاني وخبير الوسيلة الثاني هو أما دياسيغا وهو خبير التقني في مدرسة حاجة إسريراتي المتوسطة سيمارانج.

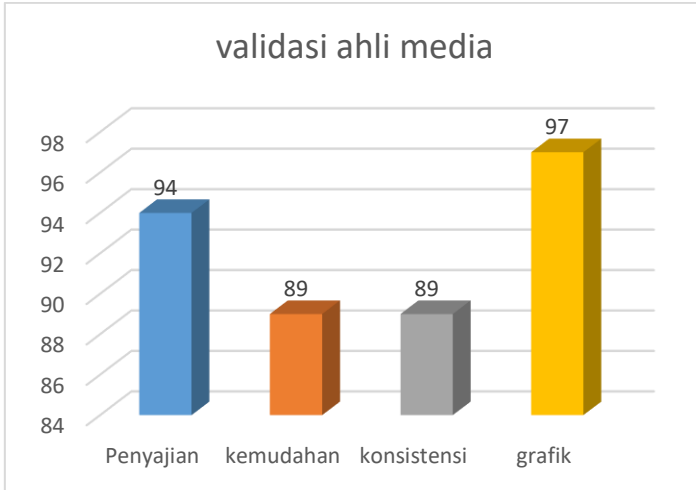
ثم يتم تحويل البيانات المستخلصة من نتائج التحقق بالاستبيان من قبل خبراء الوسيلة في شكل درجات، ويتم تحويلها إلى ١-٤ درجات متدرجة. من بيانات التقييم هناك ٢٥ عنصراً بحيث تكون أعلى درجة يمكن الحصول عليها هي ١٠٠ وأقل درجة هي ٢٥. نتائج البيانات في الجدول السابق :

الجدول ٤. نتائج التحقق من خبير الوسيلة التعليمية استناداً إلى البيانات المستخلصة من اختبار التحقق من صحة

المستجيب	العرض	السهولة	الاتساق	الرسم البياني	المجموع
الخبير الأول	٢٣	٢٩	٢٥	١٦	٨٩
الخبير الثاني	٢٢	٢٨	٢٥	١٥	٩٠
الإجمالي	٢٢,٥	٢٨,٥	٢٥	١٥,٥	٩١,٥
الحد الأقصى	٢٤	٣٢	٢٨	٢٩	١٠٠
النسبة المئوية	%٩٣,٧٥	%٨٩	%٨٩,٢٨	%٩٦,٨٧	%٩٢,٢

الوسيلة أعلاه، يمكن الاستنتاج أن وسائط تعلم *Smart Apps Creator* تحصل على معيار "مجدٍ جداً" بمتوسط ٩٢,٢%. فيما

يلي رسم بياني للنسبة المئوية لجدوى اختبار التحقق من صحة الوسيلة.



الصورة ٢٨ - الرسم البياني للنسبة المئوية للرسم البياني لنتائج التحقق من صحة الوسيلة

بلغت النسبة المئوية للرسم البياني في جانب العرض ٩٣,٧٥٪، ويمكن أن يرجع ذلك إلى اختيار الخط وحجم الخط المناسبين، كما أن تكوين اللون مع الخلفية متناسق وكتابة الوسيلة جيدة، وتخطيط الحروف والصور مناسب، وتصميم الوسيلة جذاب، ويمكن للمطورين أن يجعلوا الوسيلة أكثر جاذبية، على سبيل المثال بإضافة ألعاب في التقييم واختيار ألوان أكثر تبايناً على وسائط التعلم.

النسبة المئوية في جانب الملاءمة ٨٩٪، وذلك لأن الوسيلة سهلة الاستخدام، وعرض المادة واضح، والأزرار المقدمة واضحة وتعمل بشكل جيد حسب وظيفتها، واللغة سهلة الفهم، وهناك تعليمات

واضحة لاستخدام الوسيلة، والوسيلة لا تترك الطلاب، ويمكن للمطورين الآخرين إضافة الأوامر التي تسهل الطلاب في تشغيل الوسيلة.

النسبة في جانب التناسق هي ٨٩,٢٨٪، وذلك لأن الخط المستخدم متناسق، وحجم الخط متناسق، والمظهر متناسق، وموقع أزرار التنقل متناسق، ووظيفة أزرار التنقل متناسقة، ويمكن للمطورين كذلك استبدال الخطوط التي لا تتناسق مع الخطوط الأخرى.

النسبة المئوية في الجانب الرسومي ٨٤,٣٧٥٪، وذلك لأن الألوان المستخدمة صحيحة، والصور المقدمة واضحة وغير مكسورة، وتصميم العرض مناسب، ويمكن للمطورين كذلك إضافة محتوى الصور المتحركة إلى الوسيلة التعليمية حتى يكون الطلاب أكثر اهتماماً بوسائط التعلم.

بالإضافة إلى التقييم العددي، قدم المقيّمون أيضاً اقتراحات أو

تعليقات على النحو السابق:

الرقم	المدقق	الاقتراحات أو التعليقات
١	خبير الوسيلة ١ (الدكتور أحمد مصطفى مصطفى الماجستير)	١. يلزم إضافة التعليمات للاستخدام للمعلمين والطلاب ٢. يجب تصحيح الأخطاء في كتابة الحروف والحركات

٢	خبير الوسيلة ٢ أما ديسيجا ليسانس	١. يجب إضافة كيفية استخدام الوسائل في قسم القائمة الرئيسية لعدم وجود أزرار معروفة يمكن الضغط عليها.
---	-------------------------------------	---

د. فعالية تطوير وسيلة التعليم التفاعلية الذاتية باستخدام *Smart Apps*

Creator لترقية نتائج تعلم اللغة العربية المعتمدة علي المدخل العلمي

في مدرسة حاجة إسرياتي المتوسطة سيمارانج

١. نتائج التجارب الميداني (التنفيذ/ *Implementation*)

بيانات التجربة الميدانية هي نتائج استجابات الطلاب للوسائل

التعليمية باستخدام *Smart Apps Creator*

يتم تحويل التقييم الذي قدمه الطلاب في شكل درجات إلى مقياس

من ١-٤. يبلغ عدد عناصر أسئلة الجدوى على الطلاب ٢٠ عنصرًا. لذلك

يمكن حساب أن أعلى درجة هي ٨٠ درجة وأقل درجة هي ٢٠ درجة. تم

تقييم نتائج تقييم الوسيلة التعليمية من قبل الطلاب من قبل ٦٠ طالبًا من

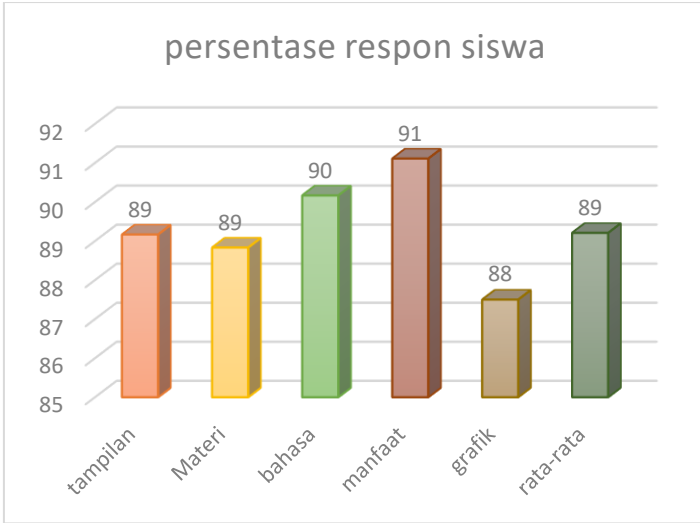
قبل طلاب الفصل. يمكن رؤية النتائج في الجدول السابق.

الجدول ٤. نتائج تقييم الطلاب

العدد الإجمالي	الرسم البياني	الفائدة	اللغة	المادة	العرض	الجوانب
-------------------	------------------	---------	-------	--------	-------	---------

٤٢٨٢	١٠٥٠	٦٥٦	١٠٨٢	١٠٦٦	٤٢٨	الإجمال
٧١٤٤	١٧٤٥	١٠٤٩	١٨	١٧٤٨	٧٤١	المتوسط
٨٠	٢٠	١٢	٢٠	٢٠	٨	الحد الأقصى
%٨٩	%٨٨	%٩١	%٩٠	%٨٩	%٨٩	النسبة المئوية
%٨٩						متوسط النسبة المئوية

استنادًا إلى البيانات أعلاه، يمكن الاستنتاج بأن الوسيلة التعليمية باستخدام SAC تحصل على معيار "جيد جدًا" بمتوسط %٨٩. فيما يلي الرسم البياني للنسبة المئوية لاستجابات الطلاب:



الصورة ٤ الرسم البياني للنسبة المئوية لنتائج جدوى الطالب النسبة المئوية في جانب العرض هي ٨٩٪، وذلك لأن عرض الوسيلة جذاب والألوان المستخدمة مناسبة. يمكن لمطوري التطوير المستقبلي تغيير تركيبة الألوان بشكل أفضل واستخدام ألوان متباينة وثابتة ولكن جيدة يراها المستخدمون.

النسبة في جانب المواد هي ٨٩٪، وذلك لأن أهداف الوسيلة المذكورة بوضوح على الوسيلة، وتعليمات الاستخدام واضحة، والمادة المعروضة متماسكة، والمعلومات المقدمة سهلة الفهم. يمكن لمطوري التطوير المستقبلي تغيير عرض ترتيب مادة الوسيلة لجعلها أكثر تماسكاً، كما يمكن استخدام التقييم على المادة لإظهار ترتيب المادة التي يمكن للمستخدمين قراءتها واستبدال الحركات الخاطئة.

النسبة في الجانب اللغوي هي ٩٠٪، وذلك لأن الكتابة سهلة الفهم والقراءة بوضوح، والمعلومات المقدمة واضحة، واللغة المستخدمة واضحة. يمكن لمطوري التطوير المستقبلي إضافة الصوت عندما يعمل الطلاب على الأسئلة. واستبدال المفردات الخاطئة أو التي تنقصها الحروف.

النسبة المئوية في جانب الفائدة ٩١٪، وذلك لأن الوسيلة تسهل شرح المادة وتساعد على عملية التعلم وتوضح توصيل المادة. يمكن لمطوري التطوير المستقبلي إضافة مقاطع الفيديو التعليمية عن القواعد والأغاني لكل مفردة. النسبة المئوية في الجانب البياني ٨٨٪ وذلك لأن الألوان المقدمة صحيحة، والصور المقدمة جيدة، وتصميم العرض مناسب، والموسيقى يمكن تشغيلها بشكل جيد. يمكن لمطوري التطوير المستقبلي إضافة صور مختلفة بين الصور دون التفاعلية مع الصور التفاعلية أو يمكن الضغط على الصور التفاعلية أو يمكن تحسين جودة الصور على وسائط التعلم.

٢. نتائج الإختبار الفعالي (التقويم / Evaluation)

الخطوة الأولى قبل اختبار الوسائل التعليمية التي يقوم بها الباحث هي اختبار الأدوات البحثية ، وهي كالسابق (أ) اختبار الأدوات البحثية

بعد مرحلة تطوير الأدوات، انتقل الباحث إلى مرحلة الاختبار التجريبي وقبل تحليل نتائج البيانات. بدأ الباحث بعملية اختبار الأدوات البحثية في هذه الدراسة، تتضمن عملية التحقق من أدوات

البحث تحليلًا لأسئلة الاختبار للتأكد من أن كل سؤال صحيح
ومُناسب لمعايير صياغة الأسئلة وأهداف التعلم المحددة.

يتضمن تحليل الأسئلة عدة اختبارات، وهي اختبار الصدق
(Validity) واختبار الثبات (Reliability) الهدف من ذلك
هو ضمان أن الأسئلة المختبرة في كلا الفصلين يمكن استخدامها لعدة
مرات من الاختبار مع الحصول على نفس النتائج أو نتائج متسقة عند
إجراء الاختبارات بشكل متكرر مع نفس الفئة وفي نفس الظروف.
بالإضافة إلى ذلك، أُجري اختبار مستوى الصعوبة؛ وذلك لضمان أن
الأسئلة المختبرة في الدراسة لا تكون سهلة جدًا أو صعبة جدًا، حتى
لا يشعر الطلاب بالإحباط أثناء الإجابة عند مواجهة أسئلة صعبة.
لإجراء هذه الاختبارات، تم الاعتماد على برنامج SPSS

(١) اختبار الصدق (Validity)

تم إجراء اختبار الصدق باستخدام برنامج SPSS، وكان
عدد المفحوصين في الدراسة ٦٠ طالبًا، مع درجة الحرية (N-2)
حيث تكون ٦٠-٢=٥٨، وبمستوى دلالة ٠,٠٥، تم
الحصول على قيمة الجدول $F_{0,254}$ ، يُعتبر الاختبار صالحًا إذا
كان F الحسابي أكبر من F الجدولي وإذا كان العكس، يكون
الاختبار غير صالح. بالسابق، يُعتبر الاختبار صالحًا إذا كان F
الحسابي أكبر من ٠,٢٥٤.

الجدوال ٤: نتائج تحليل صلاحية أسئلة الاختبار

رقم السؤال	R حساب	R جدول	البيان
------------	--------	--------	--------

السؤال ٠١	٠،٥٤١	٠،٢٥٤	صحيح
السؤال ٠٢	٠،٤٣٣	٠،٢٥٤	صحيح
السؤال ٠٣	٠،٥١٤	٠،٢٥٤	صحيح
السؤال ٠٤	٠،٣٨١	٠،٢٥٤	صحيح
السؤال ٠٥	٠،٣٦٧	٠،٢٥٤	صحيح
السؤال ٠٦	٠،٠٩٤	٠،٢٥٤	غير الصحيح
السؤال ٠٧	٠،٤٧٧	٠،٢٥٤	صحيح
السؤال ٠٨	٠،٤٣٨	٠،٢٥٤	صحيح
السؤال ٠٩	٠،٤٩٢	٠،٢٥٤	صحيح
السؤال ١٠	٠،٣٨١	٠،٢٥٤	صحيح
السؤال ١١	٠،١١٤	٠،٢٥٤	غير الصحيح
السؤال ١٢	٠،٤٠٩	٠،٢٥٤	صحيح
السؤال ١٣	٠،٤١٦	٠،٢٥٤	صحيح
السؤال ١٤	٠،٤٩٣	٠،٢٥٤	صحيح
السؤال ١٥	٠،٥٠٧	٠،٢٥٤	صحيح
السؤال ١٦	٠،٤٧١	٠،٢٥٤	صحيح
السؤال ١٧	٠،١٠٣	٠،٢٥٤	غير الصحيح
السؤال ١٨	٠،٣٦٧	٠،٢٥٤	صحيح
السؤال ١٩	٠،٦٧٠	٠،٢٥٤	صحيح
السؤال ٢٠	٠،٤١٥	٠،٢٥٤	صحيح
السؤال ٢١	٠،٣٨٧	٠،٢٥٤	صحيح

السؤال ٢٢	٠،٧٣٠	٠،٢٥٤	صحيح
السؤال ٢٣	٠،٣٣٠	٠،٢٥٤	غير الصحيح
السؤال ٢٤	٠،٨٣٦	٠،٢٥٤	صحيح
السؤال ٢٥	٠،٣٨٧	٠،٢٥٤	صحيح
السؤال ٢٦	٠،٣٤٩	٠،٢٥٤	غير الصحيح
السؤال ٢٧	٠،٤١٧	٠،٢٥٤	صحيح
السؤال ٢٨	٠،٠٢١	٠،٢٥٤	غير الصحيح
السؤال ٢٩	٠،٥١٩	٠،٢٥٤	صحيح
السؤال ٣٠	٠،٤١٧	٠،٢٥٤	صحيح

بناءً على تحليل ٣٠ سؤالاً من أسئلة الاختيار المتعدد، أظهرت النتائج إن ١٤ سؤالاً تُصنّف ضمن الأسئلة الصالحة و ٩ أسئلة تُصنّف ضمن الأسئلة غير الصالحة.

(٢) الثبات (*Reliability*)

يُعتبر الأداة ذات ثبات (*Reliabel*) عندما يمكن استخدام نفس الأداة عدة مرات لقياس نفس المتغير أو الظاهرة، بشرط أن تُظهر النتائج نفسها عند تكرار القياس. للحصول على ثبات الأداة، استخدم الباحث برنامج SPSS، الذي يُجري الحسابات تلقائياً باستخدام معادلة ألبرتا كرونباخ (*Alpa Cronbach*) أظهرت النتائج أن ثبات الاختبار بلغ ٠،٦٥٩. إذا كانت قيمة $Alpa Cronbach > ٠،٦٠$ فإن السؤال ثبات به. فيما

يلي النتائج الناتجة من تحليل برنامج SPSS باستخدام معادلة
Alpha Cronbach

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha ^a	N of Items
.659	25

(٣) مستوى الصعوبة

إن اختبار مستوى الصعوبة هو الاختبار الذي يُستخدم لتحديد مدى صعوبة السؤال؛ هل هو سهل، متوسط الصعوبة، أو صعب.

رقم السؤال	مستوى الصعوبة	التصنيف
١	٠,٤٥	المتوسطة
٢	٠,٤٠	المتوسطة
٣	٠,٢٢	صعوبة
٤	٠,٥٤	المتوسطة
٥	٠,١٨	صعوبة
٦	٠,٢٩	صعوبة
٧	٠,١٨	صعوبة
٨	٠,٢٢	صعوبة

٩	٠,٤٩	المتوسطة
١٠	٠,٤٥	المتوسطة
١١	٠,٢٠	صعوبة
١٢	٠,٤٢	المتوسطة
١٣	٠,٤٢	المتوسطة
١٤	٠,٦٢	المتوسطة
١٥	٠,١٦	صعوبة
١٦	٠,٥٦	المتوسطة
١٧	٠,٤٠	المتوسطة
١٨	٠,٢٧	صعوبة
١٩	٠,٧٤	سهلة
٢٠	٠,٣١	المتوسطة
٢١	٠,٢٧	صعوبة
٢٢	٠,٢٠	صعوبة
٢٣	٠,١٨	صعوبة
٢٤	٠,٣٣	المتوسطة
٢٥	٠,٢٧	صعوبة

بناءً على التحليل الذي أُجري على ٢٥ سؤالاً من أسئلة الاختيار

المتعدد، أظهرت النتائج ما يلي:

(أ) سؤال واحد (١) يُصنّف ضمن مستوى الصعوبة السهل.

(ب) ١٤ سؤالاً تُصنّف ضمن مستوى الصعوبة المتوسطة.

(ج) ١٠ أسئلة تُصنّف ضمن مستوى الصعوبة الصعب.

وبناءً على البيانات المجمعة، تم حساب متوسط مستوى الصعوبة لجميع الأسئلة بـ ٠,٣٥. فيما يلي تصنيف مؤشر مستوى الصعوبة في الجدول السابق:

الجدول ١: تصنيف مؤشر مستوى الصعوبة، المصدر: (دريانتو، ٢٠٠٥:١٨٢)

التصنيف	مستوى الصعوبة
صعوبة	٠,٣٠ - ٠,٤٠
متوسطة	٠,٧٠ - ٠,٣٠
سهلة	١,٠٠ - ٠,٧٠

(ب) تحليل اختبار المتطلبات المسبقة

قبل حساب اختبار t ، أجرى الباحث اختبار المتطلبات المسبقة يتكون من اختبار الاختبار الطبيعية واختبار التجانس أولاً باستخدام برنامج SPSS كشرط أساسي لإجراء الاختبار المعلمي (t -test). وكانت النتائج على النحو السابق:

(١) الاختبار الطبيعية (الطبيعية الإحصائية)

يُستخدم اختبار الطبيعية (Normality) لاختبار بيانات

الملاحظات، للتحقق مما إذا كانت البيانات موزعة بشكل طبيعي أم لا. وسيتم اختبار درجات متوسطات الفصل التجريبي والفصل الضابط (control) لمعرفة التوزيع الطبيعي باستخدام اختبار شابيرو ويلك (Shapiro-Wilk) بمستوى دلالة ٠,٠٥. بعد معالجة البيانات باستخدام برنامج SPSS، تم الحصول على النتائج المعروضة في الجدول السابق:

Tests of Normality

Kelas (hasil belajar)	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest_kontrol	.124	30	.200 [*]	.976	30	.723
posttest_kontrol	.117	30	.200 [*]	.952	30	.191
pretest_eksperimen	.110	30	.200 [*]	.960	30	.318
posttest_eksperimen	.154	30	.068	.931	30	.052

بناءً على النتائج التي تم الحصول عليها من خلال اختبار *Shapiro-Wilk* في الجدول أعلاه، يمكن الاستنتاج أن البيانات الخاصة بدرجات الاختبار القبلي (pretest) للفصل التجريبي والفصل الضابط تُظهر دلالة معنوية. حيث كانت النتائج كالتالي، في الفصل الضابط ٠,٧٢٣، وفي الفصل التجريبي ٠,٣١٨. وبناءً على

ذلك، يمكن الاستنتاج أن البيانات المأخوذة من العينتين تُظهر توزيعاً طبيعياً؛ لأن قيمة مستوى الدلالة أكبر من ٠,٠٥. الأمر نفسه ينطبق على الاختبار البعدي (posttest) لكلا الفصلين، حيث كانت النتائج كالسابق: للفصل الضابط ٠,١٩١، وللـفصل التجريبي ٠,٠٥٢. من خلال تحليل النتائج، يمكن الاستنتاج أن العينتين (pretest) و (posttest) المأخوذتين من الفصل التجريبي والفصل الضابط تُظهر توزيعاً طبيعياً.

٢) اختبار التجانس (Homogeneity)

يُجرى اختبار التجانس لتحديد ما إذا كانت كلا المجموعتين تأتي من تباين (توزيع تبايني) متساوٍ. في هذا الاختبار، سيتم مقارنة التباين بين الفصل الضابط والفصل التجريبي باستخدام اختبار Levene من خلال برنامج SPSS. النتائج المعروضة في الجدول السابق:

الجدول: نتائج اختبار التجانس لتباين الاختبار القبلي

والبعدي

Test of Homogeneity of Variance

	Levene				
	e				
	Statisti				
	c	df1	df2	Sig.	
hasil_	Based on Mean	.205	1	58	.653
b_ara	Based on Median	.162	1	58	.689

b	Based on Median and with adjusted df	.162	1	57.846	.689
	Based on trimmed mean	.176	1	58	.677

بناءً على نتائج اختبار التجانس المعروضة في الجدول، تبين أن قيمة الدلالة الإحصائية كانت ٠,٦٥٣، وبما أن قيمة الدلالة أو الاحتمالية أكبر من ٠,٠٥، يُمكن القول إن التباين بين المجموعتين (الفصل الضابط والفصل التجريبي) متساوٍ أو متجانس. بناءً على النتائج، يُمكن الاستنتاج أن التباين بين المجموعتين هو متجانس أو متساوٍ، مما يُظهر أن كلا المجموعتين تتبعان نفس التباين.

ج) الاختبار الفعالي

١) وصف بيانات الطلاب

بعد الحصول على بيانات الدراسة، ولتحديد ما إذا كانت نتائج البحث قد نجحت أم لا، يجب على الباحث تقديم البيانات التي تم الحصول عليها. البيانات التي تم الحصول عليها من هذه الدراسة تتضمن نتائج الاختبار القبلي والبعدي لطلاب الصف السابع في مدرسة حاجة إسرياتي المتوسطة سيمارانج

لمعرفة نتائج التعلم سيتم إجراء الاختبار البعدي بعد إعطاء كلا الصفيين معاملة مختلفة. يهدف ذلك إلى المقارنة ومعرفة الفروق بينهما.

فيما يلي يتم تقديم التحليل الإحصائي الوصفي.

المجموع	الحد الأعلى	الحد الأدنى	N	الفصل
٦٠,٨	٨٤	٢٨	٣٠	الاختبار القبلي التجريبي
٨٤,٩	٩٦	٦٨	٣٠	الاختبار البعدي التجريبي
٥٩,٦	٨٠	٣٦	٣٠	الاختبار القبلي الضابطي
٧٣,٤٦	٩٢	٦٠	٣٠	الاختبار البعدي الضابطي

استنادًا إلى الصورة ٤، يمكن ملاحظة الفرق بين المتوسطات لنتائج الاختبار البعدي (Posttest) في الصف التجريبي والصف الضابط (Kontrol). وفقًا للبيانات، فإن المتوسط في الصف التجريبي هو ٦٠,٨، بينما المتوسط في الصف الضابط هو ٥٩,٦. من هنا، هناك فرق في المتوسطات بين المجموعتين في الاختبار القبلي (Pretest). في الجدول، وللتأكد من وجود فرق دالّ إحصائيًا، أُجري اختبار إحصائي لنتائج الاختبار البعدي (Posttest). أظهرت النتائج أن المتوسط في الصف التجريبي هو ٨٤,٩، بينما المتوسط في الصف الضابط هو ٧٣,٤٦. وبناءً على تحليل البيانات في الجدول، يمكن استنتاج وجود فرق متوسط بين المجموعتين.

(٢) اختبار t المستقل (Independent Sample t-Test)

يُستخدم اختبار t المستقل (Independent Sample t-Test)

(t-Test) لتحديد ما إذا كان هناك فرق بين متوسط مجموعتين غير متطابقتين. من المتطلبات الأساسية لإجراء اختبار t المستقل أن تكون البيانات مُوزعة بشكل طبيعي ومتجانسة (ولكنها ليست شرطاً مطلقاً). من خلال نتائج تحليل اختبار قبل ذلك تم التوصل إلى أن البيانات تُظهر توزيعاً طبيعياً وتجانساً.

في هذه الدراسة، تم استخدام اختبار t المستقل للإجابة عن السؤال البحثي السابق: "هل الوسيلة التعليمية *Smart Apps Creator* المعتمدة على الطريقة العلمية تُحسن نتائج تعلم اللغة العربية لدى طلاب في مدرسة حاجه إسرّيائي المتوسطة سيمارانج؟" لإجابة هذا السؤال، تم إجراء اختبار t المستقل بين بيانات الاختبار البعدي (*Smart Apps Creator*) في الفصل التجريبي الذي استخدم الوسيلة *Smart Apps Creator* وبيانات الاختبار البعدي في الفصل الضابط الذي استخدم النموذج التقليدي (النمط التقليدي للتعلم).

وسيتم عرض نتائج اختبار الفرق بين البيانات في الجدول

السابق:

Independent Samples Test									
Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
F	Sig.	t	df	One-Sided p	Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
				Significance					

						Sided					
						p					
nilai_ b_ara b	Equal variances assumed	.205	.653	-5.344	58	<,001	<,001	-11.467	2.146	-15.762	-7.172
	Equal variances not assumed			-5.344	57.776	<,001	<,001	-11.467	2.146	-15.762	-7.171

الصورة ٤: اختبار t المستقل

استنادًا إلى المخرجات المذكورة أعلاه، تم الحصول على قيمة الدلالة (ثنائية الذيل) $0,001 > 0,005$ ، وبالسابق يمكن الاستنتاج أن هناك تحسناً في متوسط نتائج تعلم الطلاب بين نموذج التعلم الذي يستخدم الوسائل *Smart Apps Creator* ونموذج التعلم التقليدي.

Group Statistics

kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
nilai_ b_ara b	kelas kontrol	30	73.47	8.565	1.564
	kelas eksperimen	30	84.93	8.047	1.469

الصورة ٤: اختبار العينات المستقلة t

يتضح من الجدول أعلاه أن متوسط درجات الاختبار النهائي في الفصل التجريبي كان ٨٤،٩٣ بينما كان في الفصل الضابط ٧٣،٤٧ يمكن تفسير هذه القيمة بأن نتائج الفصل التجريبي كانت أعلى مقارنةً بالفصل الضابط. وبناءً على ما تم ذكره، يمكن الاستنتاج ما يلي:

(١) H_0 : لا يوجد تحسن في نتائج تعلم اللغة العربية بعد استخدام *Smart Apps Creator* المعتمد على الطريقة العلمية.

(٢) H_1 : يوجد تحسن في نتائج تعلم اللغة العربية بعد استخدام *Smart Apps Creator* المعتمد على الطريقة العلمية.

بناءً على ما تم ذكره، يمكن الاستنتاج أنه يوجد تحسن في متوسط نتائج تعلم الطلاب بعد استخدام *Smart Apps Creator* المعتمد على الطريقة العلمية في مادة اللغة العربية مقارنةً بالطريقة التقليدية. وتظهر نتائج الفرضيات السابقة أن الفرضية البديلة H_a مقبولة، بينما تُرفض الفرضية الصفرية H_0 .

(د) المناقشة

تم الانتهاء من تطوير وسائل التعلم التفاعلية باستخدام *Smart Apps Creator* لطلاب في مدرسة حاجة إسريلي المتوسطة سيمارانج بهدف تطوير هذا المنتج إلى تحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة اللغة العربية. تم تنفيذ عملية تطوير المنتج التعليمي التفاعلي بشكل تدريجي وفقاً للخطوات المتبعة في نموذج *Borg and Gall*. وتمت مرحلة التصميم عبر التعديلات المتتالية وفقاً للتوصيات المقدمة من خبراء الوسائل ومواد الدراسة، بالإضافة

إلى نتائج التجارب الميدانية في كل مرحلة.

جودة الوسيلة التعليمية Smart Apps Creator تم تقييمها من قِبل خبراء الوسائل وخبراء المادة وكذلك من قِبل الطلاب، وأظهرت التقييمات أن جودة الوسيلة التعليمية مناسبة للاستخدام، حيث بلغ متوسط التقييمات أكثر من ٨٠، مما يصنفها ضمن الفئة العالية.

تمت دراسة فعالية استخدام الوسيلة التعليمية Smart Apps Creator في تحسين نتائج تعلم اللغة العربية لطلاب المدرسة المتوسطة من خلال اختبار t-test. أظهرت النتائج قيمة الدلالة (ثنائية الذيل) $0.001 > 0.05$ ، بناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن هناك تحسناً في متوسط نتائج تعلم الطلاب.

في مناقشة الفرضية الثانية التي حددها الباحث حول وجود تحسن في نتائج تعلم الطلبة بعد استخدام Smart Apps Creator المعتمد على الطريقة العلمية، ظهرت البيانات أن متوسط درجات الاختبار النهائي في الفصل التجريبي بلغ ٨٤,٩، بينما بلغ في الفصل الضابط ٧٣,٤. من هنا، يمكن الاستنتاج أن متوسط الدرجات في الفصل التجريبي كان أعلى عند مقارنته بالفصل الضابط. بناءً على البيانات المتوفرة، يمكن الاستنتاج أن التعلم باستخدام Smart Apps Creator المعتمد على الطريقة العلمية يمكن أن يُحسن نتائج تعلم الطلاب عند مقارنته بالطرق التقليدية.

ومع ذلك، لا يمكن لجميع المتعلمين تغيير طرق تعلمهم، ولكن بوجه عام، أصبح المتعلمون أكثر نشاطاً في المشاركة في عملية التعلم. من خلال البيانات التي قدمها الباحث، يمكن الحصول على صورة تُظهر أن الوسائل

التعليمية Smart Apps Creator المبنية على الطريقة العلمية تُظهر
فرقاً إيجابياً في تحسين نتائج تعلم اللغة العربية لدى المتعلمين.
هـ) نقص البحث

أ) وجود قيود زمنية في البحث أثرت على تقديم الخدمات.

ب) وجود قيود مالية في عملية تطوير الوسائل، مما أدى إلى اقتصار التجربة
على مدرسة واحدة فقط.

ج) الوسائل المطورة في هذا البحث لا تزال تحتوي على بعض النقائص
والقيود من حيث المحتوى، وبالسابق يحتاج الأمر إلى مزيد من التطوير
المستقبلي.

الباب الخامس

الاختتام

أ. الخلاصة

الخلاصة من هذه الدراسة هي كما يلي:

بناءً على الملاحظات والاستبيانات التي أُجريت مع طلاب المدارس المتوسطة، تبين أن حاجة الطلاب إلى استخدام الوسائل التعليمية باستخدام *Smart Apps Creator* المعتمد على التعلم العلمي تُصنف ضمن فئة "مناسبة للغاية" بنسبة ٨٨,٣٪. وهذا يُظهر أهمية الوسائل في تحسين نتائج تعلم اللغة العربية لدى الطلاب.

تم تطوير منتج في شكل وسائل تعليمية باستخدام *Smart Apps Creator* تعتمد على أسلوب التعلم العلمي (Scientific Learning)، وذلك باستخدام منهجية ADDIE التي تشمل خمسة مراحل، وهي التحليل والتصميم و التطوير والتنفيذ والتقييم، هذه الوسائل التعليمية يمكن الوصول إليها في أي مكان وفي أي وقت من خلال الهواتف الذكية أو أجهزة الكمبيوتر المحمولة (اللاب توب). تحتوي الوسائل على مواد تعليمية مُختصرة وسهلة الفهم، وتمت صياغة محتواها وفقاً لمنهجية التعلم العلمي.

لجعل المنتج أكثر كفاءة عند تطبيقه في العملية التعليمية، أُجري تقييم للمنتج مع إجراء بعض التعديلات في حال وجود أي قصور، أُجري اختبار التحقق من الصحة (validasi) وفقاً لجوانب المادة والوسائل، وتمت مراجعة كل جانب من قِبل اثنين من الخبراء. أظهرت نتائج الاختبار أن (١) متوسط تقييم

خبراء المادة (بلغ ٩٤٪.٢) بينما بلغ متوسط تقييم خبراء الوسائل ٩٢،٢٪ كلاهما كان في فئة "مناسبة للغاية". كما أُجري تحليل لردود الفعل من قبل ٦٠ طالبًا، والتي أظهرت أن المتوسط العام لدرجاتهم كان ٨٩٪ مع اختبار Alpha Cronbach بقيمة ٠،٨٢٣، مما يُظهر أن المنتج مُوثوق به وفعال، وبالسابق يُعد مناسبًا للاستخدام كوسائل تعليمية.

وفقًا لقيمة Significance التي بلغت $0,001 > 0,005$ وأيضًا من خلال اختبار t ، كانت القيمة الحسابية t تساوي ٥،٣٤٤، بينما القيمة الجدولية t كانت ١،٦٧١. بما أن t الحسابية أكبر من t الجدولية (٥،٣٤٤ أكبر من ١،٦٧١)، فإن الفرضية البديلة H_a مقبولة، بينما تُرفض الفرضية الصفرية H_o هذا يدل على أن تطبيق الوسائل التفاعلية *Smart Apps Creator* المعتمد على التعلم العلمي فعّالة لتحسين نتائج تعلم اللغة العربية لدى طلاب في مدرسة حاجة إسرّيّاتي المتوسطة سيمارانج. كما تُظهر النتائج المقارنة أن متوسط درجات الاختبار النهائي (Posttest) في الفصل التجريبي بلغ ٨٤،٩٣، بينما كان متوسط درجات الاختبار النهائي (Posttest) في الفصل الضابط ٧٣،٤٧. وهذا يُظهر الفعالية الكبيرة للوسائط التعليمية المستخدمة في تحسين نتائج تعلم اللغة العربية.

ب. الإقتراحات

بناءً على نتائج الدراسة، يمكن تقديم التوصيات السابقة للباحث المستقبليين:
١. في أبحاث تطوير الوسائل التعليمية المستقبلية:

يُوصى بإضافة النصوص، الصور، الموسيقى، والتأثيرات الصوتية، مع التكيف

مع تصميم واجهات الوسائل التعليمية والمحتوى التعليمي. ويُعزى ذلك إلى أن الجوانب الرسومية في هذا البحث كانت تمثل نسبة أقل مقارنة بالجوانب الأخرى.

٢. للباحثين المستقبليين الذين سيعملون على تطوير الوسائل التعليمية:

يُفضل أن يتم تحليل وتفسير جانب الاستقلالية في التعلم لدى الطلاب، لمعرفة أشكال وأنواع الاستقلالية التي تظهر لدى الطلاب أثناء التعلم.

٣. في أبحاث تطوير الوسائل التعليمية المستقبلية:

يُوصى بتقليل كمية المحتوى النصي واستبداله بمقاطع الفيديو التعليمية، الرسوم المتحركة، وإضافة الصوتيات إلى المواد التعليمية، لضمان تقليل التركيز الزائد على النصوص الطويلة التي تُصعب من فهم المحتوى.

ج. تطوير المنتج في المستقبل

يمكن تحسين المنتج الذي أُنتج من خلال هذه الدراسة في المستقبل بناءً

على نقاط ضعف المنتج، والتغييرات السابقة يمكن أن تُطبق لتحسينه

١. إضافة واجهة تُسهل إدخال البيانات مما يُسهل في تسهيل عملية التقييم وتحليل نتائج التعلم.

٢. إضافة منتديات نقاش للمستخدمين؛ لتعزيز التفاعل وتبادل الآراء حول المواد التعليمية.

٣. إضافة تأثيرات صوتية (Audio) لكل مادة تعليمية أو عند الانتقال إلى صفحة جديدة؛ لتحسين تجربة التعلم والتفاعل مع المواد الدراسية.

المراجع

ديو ولد فانداين، مناهج البحث في التربية لو علم النفس المصرية،
مكتب الانجلو، (٢٠٠٧)، ص ٩٩

عقيف حلمية، تعليم مهارة القراءة للناطقين بغيرها، (٢٠٢٠)، ص

٧٨

محمد عيسى الطيطي واخرون، إنتاج وتصميم الوسائل التعليمية،

الرض: دار علم الثقافة، (٢٠٠٨)، ص ١٣٧-١٣٩

محمد واهب داريايدي، المناقشة مادة طريقة البحث العلمي، مالانق:

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانق، (٢٠١٦)، ص ٢.

Afandi, M., Evi, C., & Oktarina, P. W. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISSULA PRESS.

Ahmad, Rivai dan Sujana, Nana. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru.

Arif S. Sadiman, dkk. (2014). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.

Arifin, Zainal. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan Filosofi, Teori dan Aplikasinya*. Surabaya: Lentera Cendikia,

Arikunto S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan*

- Praktik*. Jakarta: Rineka. Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asim. 2007. *Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Jakarta.
- Asyrofi, Syamsuddin. 2016. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab: Konsep dan Implementasinya*. Yogyakarta : Penerbit ombak.
- Azizah, L., Mariani, S., & Rochmad, R. 2012. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Core Bernuansa Konstruktivistik untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis. *UNNES Journal of Mathematics Education Research*, 1(2).
- Azwar, Saifuddin. 2012. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Liberty.
- Basuki dan Hariyanto. 2015. *Asesmen Pembelajaran*, Bandung : PT.Remaja. Rosdakarya.
- Budi, Triton Prawira. 2006. *SPSS13.0 Terapan; Riset Statistik Parametrik*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Cahyadi, Ani. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita

Indonesia.

- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*. 3 (1): 35-42.
- Cahyadi. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Islamic Education Jurnal*. Surabaya: Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional (2014) *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Cetakan ke delapan Belas Edisi IV. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Dick, W., Carey L., & Carey, J.O. (2005). *The Systematic Design of Instruction* 6th Edition. United State of America: Pearson.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. 2005. *The Systematic Design of Instruction* (6th ed.; Pearson, Ed.). Boston.
- Effendy, Ahmad Fuad. 2005. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang : Misykat.
- Faqih, M. 2020. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis Android dalam Pembelajaran Puisi. *Jurnal Konflik*, 7(2), 27-34.
- Ferlianti, S., Rusdiana, D., Rahma S. I., & Nurbani, A. R.

- (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif SAC pada Materi Tekanan Hidrostatik. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(1), 13–24.
- Firman, F. 2020. Dampak Covid-19 terhadap Pembelajaran di Perguruan Tinggi. *BIOMA: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 2(1), 14–20.
- Gay, L. R. 1991. *Educational Evaluation and Measurement: Competencies for Analysis and Application*. Second edition. New York: Macmillan Publishing Compan.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Harjanto. 2008. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hidayat, F., & Mulyawati, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* Untuk Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 111–120.
- Ibid, h.38.
- Junaedi, Dedi. 2017. *Desain Pembelajaran. Model ADDIE* 1–14.
- Khasanah; Maulana M. & Lisna M. (2020) . Pengembangan Media Pembelajaran. *E- Learning Smart App Creator (SAC)* bagi Karyawan Penjual TV.

- Berbayar. *Jurnal Akademika*.
- Khodijah, Siti., Nurizzati, Yeti. 2018. Dampak Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Perilaku Sosial Siswa di Man 2 Kuningan. *Jurnal Edueksos* Volume VII No 2.
- Levie, W.H. and Lentz, R. 1982 Effects of Text Illustrations A Review of Research. *Educational Technology Research and Development*, 30, 195–232.
- Mahfouz, Hanif. 2016. Pengembangan Materi Percakapan Menggunakan Android Berdasarkan Situasi Sehari-Hari di Institut Universitas Islam Negeri Mulan Malik Ibrahim Malang. *penelitian Magister – Universitas Islam Negeri Mulan Malik Ibrahim Malang*.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1(2), 95–105.
- Mulyanta, St dan Marhon, Leong. 2009. *Tutorial Membangun Multimedia. Interaktif Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Mulyatiningsih, E. 2018. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran; Sebuah*

- Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press Group.
- Muradi, Ahmad dan Hasbullah. 2016. Strategi Belajar Bahasa Arab Mahasiswa Prodi PBA IAIN Antasari Banjarmasin Menurut Model Oxford. *LINGUA: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra*, 11(1), 54.
- Nababan, N. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra dengan Model Pengembangan ADDIE di Kelas XI SMAN 3 Medan. *Inspiratif Jurnal*.
- Paramitha, S Rizqi Ratna. 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Smart Apps Creator (SAC) sebagai Media Pembelajaran Sosiologi berbasis e-Learning Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik*. Pontianak: Universitas Tanjung Pura
- Putra, Nusa. 2011. *Research and Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Putri, Wakhidati Nurrohmah dan Arif Billah. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berwawasan Sains berbasis Mobile Android. *Lisania Journal of Arabic Education and Literature* Vol. 3 No. 2.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1), 43–48.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. 2018. *Jenis–Jenis Media dalam Pembelajaran*. 1–16.
- Susilana, Rudi, Cepi Riyana. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana.
- Tarigan, Djago dan H. G. Tarigan. 1986. *Teknik Pengajaran Keterampilan. Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tessmer, M., & Richey, R. C. (1997). The Role of Context in Learning and Instructional Design. *Educational Technology Research and Development*, 45(2), 93.
- Thiagarajan, Sivasailam, dkk. (1974). *Instructional Development for Training. Teachers of Exceptional Children: A Source Book*. Bloomington: Indiana.
- V. A., Sari. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Materi Usaha dan Energi. *Doctoral Dissertation*:

UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

Widoyoko, Eko Putro. 2015. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Musfiqon dan Nurdyansyah, *Pendekatan Pembelajaran Sainifik*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2015), Cet. 1. h. 38.

Daryanto, Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013, (Yogyakarta: Gava Media, 2014), 54.

بيانات الباحث

أ. السيرة الاتية

- اسم : محمد علوي هارون
رقم الطلب : ٢٢٠٣٠٢٨٠٢٧ :
مكان وتاريخ الميلاد : دماك، ٢٥ يوليو ٢٠٠٠
العنوان : بومي هارجا، جونتور، دماك
الكلية / القسم : كلية علوم التربية والتدريس / قسم التعليم
اللغة العربية
رقم الهاتف : ٠٨٩٥٠١٩٦٤٥٧٥ :
البريدة الإلكترونية : alwihayun2@gmail.com :

ب. السيرة التربية

١. التربية الرسمية

- أ) المدرسة الإبتدائية الأهلية بومي هارجا
ب) المدرسة الثانوية فتوجية ١ مرانجين
ج) المدرسة العالية فتوجية ١ مرانجين

٢. التربية الإضافية

- أ) المعهد الديني الإسلامي المبارك مرانجين
ب) المعهد الديني الإسلامي سراج الطالبين برايو